

# Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura

Jessica Agustin Angelina dan Rony Gunawan S.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* jessangelin@gmail.com ; ronygunawan@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Eksterior Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura.

## ABSTRAK

Fasilitas Informasi Pariwisata yang dirancang dengan pendekatan arsitektur simbolik ini merupakan sebuah fasilitas publik yang bertujuan untuk memperkenalkan dan mengembangkan pariwisata di Martapura. Masalah desain yang diangkat dalam perancangan fasilitas ini adalah cara menyajikan informasi tentang berbagai bidang pariwisata di Martapura. Fasilitas ini memiliki fungsi utama sebagai galeri, dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti perpustakaan, retail, ruang serbaguna, dan sebagainya. Konsep desain tentang proses panjang yang diangkat dari persamaan ketiga bidang Pariwisata di Martapura diterapkan melalui pendalaman *sequence* dengan perbedaan karakter ruang di dalam bangunan.

Kata Kunci : Fasilitas Informasi Pariwisata, Martapura, Arsitektur Simbolik, *Sequence*.

## 1.1. Latar Belakang

Martapura adalah ibukota Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Kota ini merupakan penghasil intan terbesar di Indonesia dan merupakan ibukota terakhir Kesultanan Banjar.

Karena kekayaan alam dan sejarah tersebut, kota ini memiliki beberapa bidang pariwisata, yaitu wisata alam, wisata belanja batu permata, dan wisata ziarah/religi. Pariwisata merupakan salah satu sumber terbesar perekonomian kota Martapura dan memiliki potensi untuk lebih berkembang lagi untuk mendukung pembangunan dan kesejahteraan masyarakat di Martapura.



Gambar 1.1 (atas-bawah dari kiri-kanan)  
 Pertokoan CBS ; Makam Datuk Kalampanan ;  
 Hutan Kota ; Bukit Matang Kaladan.  
 Sumber : <https://wisatalengkap.com>.

Selain menjadi potensi besar, bidang pariwisata yang berbeda-beda ini juga menjadi masalah bagi pariwisata Martapura, yaitu masing-masing bidang berjalan sendiri-sendiri. Hal ini disebabkan oleh tiga hal, yaitu ketidaktahuan wisatawan, minimnya pengetahuan penduduk lokal, dan kurangnya promosi/publikasi (Disbudpar Kabupaten Banjar, 2019). Oleh karena itu, sebuah Fasilitas Informasi Pariwisata dirasa menjawab permasalahan pariwisata di Martapura, karena dengan mengadakan sebuah fasilitas yang memberikan informasi yang benar tentang objek-objek pariwisata di suatu daerah diharapkan bisa mengembangkan dan mengoptimalkan sektor pariwisata daerah itu (Siedharta, 2010). Selain bisa menjadi sarana promosi dan publikasi untuk bidang-bidang pariwisata dan budaya Martapura yang bisa dilihat langsung baik oleh wisatawan maupun penduduk lokal Marapura, fasilitas ini bisa menjadi objek wisata baru yang berfungsi sebagai starting point bagi wisatawan yang berwisata ke Martapura.

### 1.2. Masalah Desain

Masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah sebagai berikut :

- Merancang ruang pameran untuk bidang-bidang pariwisata di Martapura yang tetap menonjolkan keunikan masing-masing tetapi sekaligus saling mendukung dan menyatu satu sama lain.
- Sebagai Fasilitas Informasi Pariwisata yang mewakili Martapura, ingin memberikan pengalaman ruang yang berkesan kepada pengunjung yang datang.

### 1.3. Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Veteran, Martapura, Kalimantan Selatan dan merupakan tanah kosong. Tapak ini berada di pusat kota Martapura dan berjarak sekitar 1,7 kilometer dari alun-alun Martapura.

Berikut adalah data lengkap tapak :

- Lokasi : Jalan Veteran, Martapura, Kalimantan Selatan
- Peruntukan : Permukiman (kegiatan non-pertanian)
- Eksisting : Tanah kosong
- Luas : 9.017,16 m<sup>2</sup>
- Peraturan :  
GSB : 8 meter  
KDB : maksimal 60%  
KLB : 2,4  
KDH : minimal 20%  
Tinggi Bangunan : Maks. 4 lantai



Gambar 1.2 (atas-bawah) Lokasi Tapak ;  
Keadaan Tapak Eksisting .  
Sumber : Google Maps, 2019 ; Survei, 2019.

**1.4. Analisis Tapak**

Di sekitar tapak terdapat cukup banyak fasilitas umum, diantaranya yaitu masjid, ritel, rumah sakit, sekolah, taman, dan lapangan. Fasilitas-fasilitas ini selain menjadi potensi dalam pemenuhan kebutuhan pengunjung, juga menjadi salah satu sumber pengunjung bangunan.



Gambar 1.3 Fasilitas di Sekitar Tapak  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Angin datang dari arah utara-barat laut ke selatan-tenggara berpotensi untuk area duduk di ruang luar. Tetapi penghawaan dalam bangunan tidak menggunakan penghawaan aktif. Arah datang matahari adalah dari timur ke barat. Radiasi atau panas matahari terbesar datang pada sisi barat, sehingga tampak bangunan pada sisi barat dibuat tertutup untuk meminimalkan radiasi yang masuk. Untuk view, tidak ada view yang menonjol di sekitar tapak, tetapi bangunan ini akan menjadi view dari luar ke dalam. Sedangkan untuk arus kendaraan di depan tapak, arus lebih padat dari sisi timur sehingga entrance kendaraan diletakkan di sisi barat tapak.



Gambar 1.4 (kiri-kanan) View Pada Tapak ;  
Arus Kendaraan di Depan Tapak.  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

**2. DESAIN BANGUNAN**

**2.1. Pendekatan Perancangan**

Pendekatan yang digunakan adalah Simbolik, karena sebagai fasilitas informasi tentang pariwisata sekaligus budaya, bangunan ini mewakili Martapura untuk merepresentasikan kekayaan budaya dan pariwisatanya. Selain itu, pendekatan simbolik juga membantu menjawab permasalahan desain untuk menciptakan pengalaman ruang yang berkesan bagi pengunjung fasilitas ini.

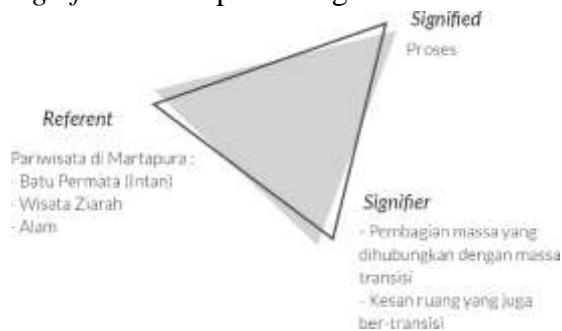
*Referent* yang diambil adalah bidang-bidang Pariwisata di Martapura, yaitu wisata alam, wisata religi, dan wisata batu permata (mayoritas batu intan).



Gambar 2.1 Ilustrasi Proses Perkembangan  
Bidang-bidang Pariwisata di Martapura  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Ilustrasi diatas, menunjukkan benang merah dari ketiga bidang pariwisata di Martapura adalah bagian prosesnya, dimana ketiganya melalui proses yang panjang untuk bisa menjadi sesuatu yang indah, bernilai, dan bermakna dari keadaan awal yang tidak terlihat keindahan, makna, dan nilainya. Proses itu

juga yang menjadi ciri khas dari masing-masing bidang pariwisata di Martapura. Oleh karena itu, ‘proses’ diangkat menjadi *signified* dalam perancangan ini.



Gambar 2.2 Segitiga Semiotika Konsep Desain Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa pengaplikasian *signified* dilakukan dengan membagi massa bangunan yang kemudian dihubungkan dengan massa transisi. Pembagian massa ini merepresentasikan keadaan awal dan keadaan akhir, kemudian dihubungkan dengan massa transisi sebagai tahap prosesnya.

**2.2. Transformasi Bentuk**

Berikut adalah gambar transformasi bentuk dari perancangan Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura :



Gambar 2.3 Transformasi Bentuk  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Transformasi bentuk diawali dengan membagi massa menjadi 2, yaitu massa A sebagai tahap awal dan massa B sebagai tahap akhir. Selanjutnya, massa A sebagai tahap awal dipersempit & dipendekkan (mengecilkan skala ruangnya), sedangkan massa B sebagai tahap akhir di lebarkan dan ditinggikan (memperbesar skala ruangnya). Kemudian diantara massa A

(tahap awal) dan massa B (tahap akhir) diberi massa transisi yang menjadi tahapan proses. Massa ini berupa *ramp* yang merepresentasikan proses yang panjang dan gradual.

**2.3. Pembagian Ruang**

Ruangan galeri awalnya terbagi masing-masing berdasarkan jenis kontennya, yaitu galeri batu permata, galeri tentang alam, dan galeri tentang wisata ziarah/religi Martapura.



Gambar 2.4 Pembagian Ruang Awal  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Kemudian masing-masing konten galeri dipecah berdasarkan *timeline* prosesnya, yaitu tahap awal, tahap proses, dan tahap akhir. Lalu, tahap awal dari ketiga jenis digabung menjadi satu di Galeri 1, tahap proses dari ketiga jenis digabung di Galeri 2, dan tahap akhir dari ketiga jenis digabung di Galeri 3. Berikut adalah konten-konten pada masing-masing galeri yang sudah dipisah berdasarkan prosesnya.




	Batu Permata	Ziarah/Religi	Alam
Galeri 1	Sejarah penambangan intan di Martapura dan asal batu permata lainnya	Sejarah leluhur Banjar dan dampaknya	Foto-foto lampau kota Martapura
Galeri 2	Proses pengasahan dan pengolahan batu intan di Martapura	Informasi mengenai tolak-tolak agama terkenal di Martapura	Perkembangan kota Martapura dan kejadian-kejadian penting
Galeri 3	Hasil jadi batu permata setelah di olah, info tentang batu-batu yang terkenal, info tentang lokasi pariwisata belanda nya	Info tentang lokasi wisata nya, fasilitas sekitar, bagaimana cara mencapai	Info tentang lokasi wisata nya, fasilitas sekitar, bagaimana cara mencapai
Galeri Budaya			

Gambar 2.5 Pembagian Ruang Sesuai Konsep Simbolik Proses.  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

### 2.4. Penyampaian Informasi

Berikut adalah cara penyampaian informasi pada galeri 1, 2, dan 3 :

Tabel 2.1 Penyampaian Informasi Pada Masing-masing Galeri  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Ilustrasi	Keterangan	G1	G2	G3
	Objek diatas rak disertai keterangan tertulis	✓		✓
	Layar digital dengan panel interaktif.	✓	✓	✓
	Objek yang ditempel di dinding disertai foto-foto pendukung dan keterangan tertulis	✓	✓	✓
	Objek diatas meja disertai keterangan tertulis		✓	✓
	Objek berukuran relatif besar yang diletakkan diatas alas pendek.		✓	✓
	Diorama besar dengan panel keterangan interaktif.			✓
	Layar simulasi objek wisata berukuran besar			✓

Keterangan :  
 G1=Galeri 1  
 G2=Galeri 2  
 G3=Galeri 3

Penyampaian informasi pada galeri ini menghindari cara penyampaian satu arah yang monoton, yaitu dengan menggunakan banyak teknologi dengan panel-panel interaktif yang melibatkan pengunjung, dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung galeri ini.

### 2.5. Perancangan

Bentuk massa memanjang sesuai bentuk tapak dan bangunan di sekitar tapak. Berikut adalah perencanaan tapak dari Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura :



Gambar 2.6 Perencanaan Tapak.  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

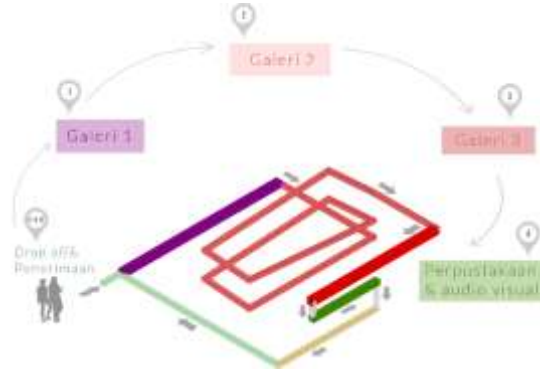
Ruang-ruang yang ada di lantai 1 adalah *lobby*, galeri 1, galeri 2, retail, dan area servis. Ruang yang ada di lantai 2 adalah galeri 2, ruang serbaguna, perpustakaan, dan area pengelola. Sedangkan ruang yang ada di lantai 3 adalah galeri 2 dan galeri 3. Berikut adalah gambar denah masing-masing lantai.



Gambar 2.7 (atas-bawah dari kiri-kanan)  
 Denah Lantai 1;Denah lantai 2;Denah Lantai 3.  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

**2.6. Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah *sequence*. Pendalaman dipilih dengan tujuan untuk membuat pengunjung merasakan konsep ‘proses’ bangunan ini melalui *sequence* ruangnya.

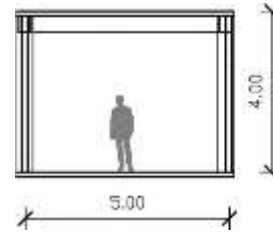


Gambar 2.8 *Diagram Sequence Ruang*  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Gambar 2.8 mengilustrasikan urutan dari keempat *sequence* ruang dalam bangunan. *Sequence* yang pertama adalah Galeri 1, kemudian yang kedua adalah Galeri 2, yang ketiga adalah Galeri 3, dan yang terakhir adalah Perpustakaan. Perbedaan ruang pada setiap *sequence* dibentuk dengan membedakan elemen-elemen ruangnya. Menurut Ching (1996), elemen-elemen pembentuk ruang adalah bentuk, warna, tekstur, pola, suara, proporsi, skala, definisi, tingkat penutupan, pemandangan, dan cahaya. Berikut akan dijelaskan lebih lanjut tentang elemen-elemen ruang apa saja yang dibedakan pada setiap *sequence*.

- *Sequence 1 : Galeri 1*

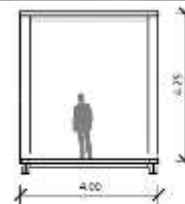
Tema dari suasana ruang di Galeri 1 ini adalah sesuatu yang belum terolah, mentah, dan tidak bernilai. Elemen ruang yang membentuk suasana ini adalah skala orang, warna gelap (material beton *unfinished*), dan cahaya minim (bukaan kecil, sehingga cahaya yang masuk sedikit).



Gambar 2.9(atas-bawah) Perspektif Ruang Galeri 1; Potongan Ruang Galeri 1  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

- *Sequence 2 : Galeri 2*

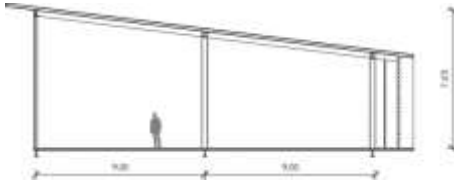
Galeri 2 merupakan massa transisi yang menghubungkan tahap awal dan tahap akhir. Tema dari suasana ruang di Galeri 2 ini adalah proses dan perjalanan yang panjang. Elemen ruang yang membentuk suasana ini adalah bentuk ruang yang menanjak (menggunakan *ramp*) juga proporsi ruang yang panjang dan sempit. Selain itu, penutup dinding menggunakan kaca supaya pengunjung yang melewati *ramp* panjang bisa terlihat dari luar bangunan.



Gambar 2.10(atas-bawah) Perspektif Ruang Galeri 2; Potongan Ruang Galeri 2  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

- *Sequence 3 : Galeri 3*

Tema dari suasana ruang di Galeri 3 ini adalah hasil yang indah dan bernilai. Elemen ruang yang membentuk suasana ini adalah skala megah, warna terang (material beton *finished*), dan cahaya moderat (bukaan besar dengan kisi pada beberapa bagian).



Gambar 2.11(atas-bawah) Perspektif Ruang Galeri 3; Potongan Ruang Galeri 3  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

- *Sequence 4 : Perpustakaan*

Tema dari suasana ruang di Perpustakaan ini adalah keseluruhan perjalanan. Elemen pada ruang ini mengulang kembali elemen-elemen yang sudah dijumpai pada *sequence-sequence* sebelumnya, yaitu skala orang, warna terang (dengan material beton *finished*), cahaya moderat (bukaan dengan kisi pada beberapa bagian).



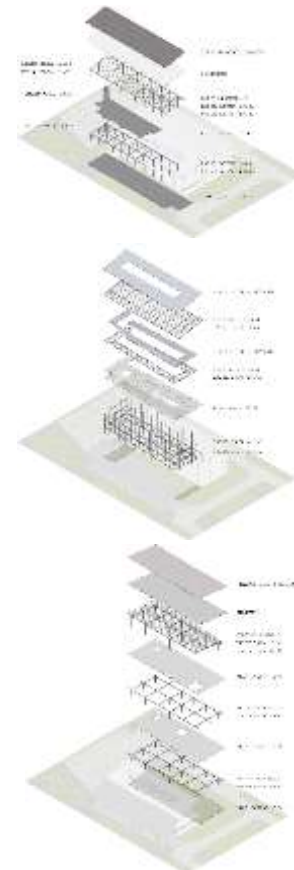
Gambar 2.12 Perspektif Ruang Perpustakaan  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.



Gambar 2.13(atas-bawah) Perspektif Ruang Perpustakaan; Potongan Ruang Perpustakaan  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

## 2.7. Sistem Strukur

Ketiga bagian bangunan memiliki ketinggian yang berbeda-beda, oleh karena itu diterapkan sistem dilatasi untuk menghindari penurunan/*settlement* yang tidak seragam.



Gambar 2.13 (atas-bawah) Struktur Massa A ; Massa Transisi ; Massa B  
 Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

## 2.8. Sistem Utilitas

Berikut adalah skema dari 4 sistem utilitas pada perancangan ini.



Gambar 2.14 (atas-bawah) Skema Air Bersih ; Skema Air Kotor ; Skema Listrik ; Skema Penghawaan  
Sumber : Pengolahan Studio, 2019.

Ruang-ruang yang diperlukan untuk utilitas ini diletakkan di lantai 1 di belakang area retail dengan akses langsung ke area *loading dock* dan parkir untuk memudahkan petugas apabila diperlukan perbaikan atau pengecekan.

## 3. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Informasi Pariwisata di Martapura ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana menyatukan tiga bidang pariwisata yang berbeda, tetapi tetap menonjolkan masing-masing bidang dan saling mendukung, melalui konsep dan pendalaman desain. Konsep yang dimaksud adalah konsep 'Proses' yang diterapkan melalui pendalaman *Sequence*. *Sequence* ruang dibagi berdasarkan pengelompokkan setiap tahap dari proses masing-masing bidang pariwisata, sehingga *sequence* ruang ini yang menuntun pengunjung untuk mendapatkan informasi dari semua bidang pariwisata dalam satu rangkaian perjalanan.

Perancangan ini diharapkan memberikan pengaruh positif bagi perkembangan pariwisata Martapura dan negara Indonesia, dengan mempromosikan potensi dari bidang-bidang pariwisata yang ada saat ini. Fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu wisatawan mengetahui kebudayaan dan objek-objek wisata apa saja yang ada di Martapura, sekaligus membantu penduduk lokal untuk lebih mengenal kebudayaan dan pariwisata kotanya. Diharapkan dengan adanya fasilitas galeri, pengunjung dapat memperoleh informasi yang lengkap dan akurat dengan pengalaman yang berkesan. Selain itu, dengan adanya fasilitas ruang serbaguna di dalamnya, diharapkan fasilitas ini dapat menjadi wadah bagi pemerintah atau penduduk lokal Martapura yang ingin mengadakan kegiatan-kegiatan budaya atau pariwisata.

## REFERENSI

- Ching, F. D. (2007). *Architecture: Form, space, and order*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Neufert, E. (1989). *Data arsitek* (Jilid 1). (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Trans.) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pemerintah Kabupaten Banjar (2005). *Peraturan Daerah Kabupaten Banjar Nomor 12 Tahun 2005 Tentang Izin Bangunan..* Retrieved 29 Desember 2018 from <https://jdih.banjarkab.go.id/index.php/perda/perda-2005-2009>
- Pemerintah Kabupaten Banjar (2013). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banjar Tahun 2013 – 2032*. Retrieved 28 Desember 2018 from <http://banjarmasin.bpk.go.id/wp-content/uploads/2009/09/perda-no.3-th.2013-ttg-RTRW.pdf>
- Siedharta, G. (2010). *Fasilitas informasi pariwisata Kalimantan Timur dan rekreasi di Samarinda*. (TA No. 06132896/ARS/2010). Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Tajuddin, N. G. (2006). *Identitas puisi rakyat Etnis Banjar di Kalimantan Selatan*. Banjarmasin : Rumah Pustaka Folklor Banjar.