

Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung di Banjarmasin

Angeline Felicia Soegiharto. dan Rully Damayanti
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
angelinefeliciasoegiharto@gmail.com;
rully@petra.ac.id



Gambar 1.1. Perspektif Entrance Sentra Wisata Kuliner dan Pasar Apung di Banjarmasin

ABSTRAK

Banjarmasin dikenal dengan julukan Kota Seribu Sungai, terlihat dari masyarakat yang memanfaatkan sungai sebagai prasarana transportasi, pariwisata, perikanan, dan perdagangan. Kota ini terkenal dengan adanya wisata Pasar Apung dimana pembeli dan pedagang saling bertransaksi di atas perahu yang memiliki beraneka ragam kuliner yang masih belum dikenal luas karena tempat memasarkan yang kurang memadai. Wisata pasar apung yang terkenal tetapi kurang aktif serta kuliner khas Banjarmasin yang sulit ditemui, maka diperlukan fasilitas untuk mewadahi dan menyediakan kuliner khas Banjarmasin dan seni budaya, sekaligus fasilitas sarana pasar apung yang menjadi identitas kota Banjarmasin. Tujuan dari laporan ini adalah mengusulkan desain arsitektur untuk proyek Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung dengan pendekatan *Place Making*. Fasilitas ini dirancang untuk memperkenalkan wisatawan domestik dan mancanegara tentang kebudayaan dan kuliner khas Banjarmasin. Pendekatan *place making* diharapkan dapat memfasilitasi masyarakat lokal untuk beraktifitas dan berjualan kuliner khas Banjarmasin dan mendukung

pengembangan pariwisata berbasis sungai. Metode perancangan yang di pakai melalui studi fungsional, kenyamanan, analisis tapak sekitar, konsep desain dan program ruang, menghasilkan konsep desain *Spatial Interaction and Connection with surroundings*. Lokasi tapak strategis berada di sebelah Kota Tua Banjarmasin dan seberang Patung Bekantan sehingga menciptakan pengalaman wisata yang memiliki karakter lokal dengan desain membuka arah searah dengan axis kota lama dan patung bekantan agar terjadi koneksi visual. Hasil rancangan yang dihasilkan diharapkan dapat mengangkat wisata kuliner, budaya dan pasar apung Banjarmasin agar dapat dikenal luas masyarakat.

Kata Kunci : Banjarmasin, Kebudayaan, Kuliner, *Place Making*, Wisata apung.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banjarmasin, ibu kota Kalimantan Selatan, dikenal dengan julukan *Kota Seribu Sungai*. Terletak di tepi timur Sungai Barito dan

dibelah oleh Sungai Martapura dari Pegunungan Meratus. Kota ini memanfaatkan sungai sebagai prasarana utama untuk transportasi air, pariwisata, perikanan, dan perdagangan. Pasar Terapung dapat dijadikan daya tarik utama Kota Banjarmasin yang mencerminkan kehidupan sosial dan budaya Kalimantan Selatan (Bappeda Kota Banjarmasin 2013). Upaya untuk melestarikan seni dan budaya dilakukan melalui Festival Seni dan Budaya Pasar Terapung, meskipun acara ini hanya berlangsung 4 kali setahun. (*Festival Budaya, Pasar Terapung, Barometer Potensi Wisata Budaya Kalimantan Selatan.* | *Jhonlinmagz*, n.d.). Kuliner tradisional khas Banjarmasin dapat menjadi potensi besar dalam pariwisata, namun sangat disayangkan kuliner khas ini hanya dinikmati oleh masyarakat lokal yang tahu tempat jualnya saja dan belum terbuka di kalangan wisatawan. Wisata pasar terapung yang terkenal tetapi kurang aktif serta kuliner khas Banjarmasin yang sulit ditemui, maka diperlukan fasilitas untuk mewadahi dan menyediakan kuliner khas Banjarmasin dan seni budaya, sekaligus fasilitas wisata apung yang menjadi identitas kota Banjarmasin. Dengan adanya Sentra Wisata Kuliner dan Pasar Apung ini diharapkan dapat mendukung Misi RPJMD Kota Banjarmasin Tahun 2021-2026 untuk mengembangkan pariwisata berbasis sungai dan memperkuat nilai budaya Banjar dalam sendi kehidupan masyarakat. (Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah, 2021). Sehingga kuliner dan kebudayaan Banjarmasin dapat dinikmati dan dikenal oleh masyarakat lokal dan dapat menarik minat wisatawan yang datang.

1.2 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk melestarikan budaya dan kuliner tradisional di Banjarmasin serta sebagai penghubung ikon Banjarmasin. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat dengan menciptakan lapangan pekerjaan bagi penduduk setempat, serta dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan

dan menambah pendapatan negara. Pengunjung yang datang akan merasakan pengalaman ruang yang menginterpretasikan kebudayaan Banjarmasin sambil mengenal kuliner dan kebudayaan Banjarmasin dengan interaktif.

1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan fasilitas ini berupa:

- Peningkatan pariwisata dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Banjarmasin.
- Menambah pendapatan negara dengan menarik wisatawan yang berkunjung.
- Membantu meningkatkan perekonomian masyarakat Banjarmasin dengan menciptakan lapangan kerja bagi penduduk setempat.
- Pelestarian budaya kuliner dan tradisional di Banjarmasin.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Utama

- Menciptakan wadah kuliner yang dapat memberikan kesan lokal saat pengunjung menikmatinya
- Menyediakan fasilitas untuk penjual kuliner khas Banjarmasin agar dapat dikenal masyarakat luas
- Memperkenalkan beberapa kebudayaan khas Banjarmasin melalui aktivitas yang disediakan
- Distribusi limbah sampah makanan

1.4.2 Masalah Khusus

- Desain mampu memberikan karakter lokal yang kuat dengan menggunakan pendekatan Place making
- Desain dapat memperkenalkan kebudayaan khas Banjarmasin melalui interaksi di dalamnya

1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak
Sumber: Google Maps, 2023

Lokasi Tapak terletak di Jl. Hasanuddin HM, kecamatan Banjarmasin Tengah. Eksisting pada site sebelumnya adalah Wisata Kuliner Mandiri Tepian Sungai Banjarmasin yang nyaris tutup. Site berada di sisi Barat Daya sungai Martapura.

Status Lahan : Milik Pemerintah

Luas Lahan : 13.940 m2

Tata Guna Lahan :
Perdagangan dan Jasa

Garis Sempadan Bangunan : 2m (jalan lokal), 5m (jalan konektor)

Koefisien Dasar Bangunan : 89% (max)

Koefisien Dasar Hijau : 10% (min)

Koefisien Luas Bangunan : 16 (max)

Max Tinggi : -

(Sumber : Simtaru Banjarmasin 2023)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Bangunan

Fasilitas penerima; Lobby, interaktif area, fasilitas kuliner; stand makanan, *open kitchen*, area bakaran, resto, area makan, area lesehan, fasilitas oleh-oleh; pusat oleh-oleh, fasilitas workshop; workshop membatik, workshop tari, workshop memasak, fasilitas komunal; area komunal, area outdoor, area duduk, *floor water fountain*, fasilitas pasar apung; pasar apung, dermaga, resto kapal, fasilitas pengelola dan service; loket, ruang staff, gudang, *loading dock*, dan ruang service.

Luas minimal yang dibutuhkan dalam perancangan ini sekitar 6,682 tanpa luas *outdoor*.

	Luas
Fasilitas Penerima	709
Fasilitas Kuliner	3,382
Fasilitas Oleh-oleh	142
Fasilitas Workshop Membatik	894
Fasilitas Workshop Tari	406
Fasilitas Workshop Masak	284
Fasilitas Komunal	2,678
Fasilitas Pasar Apung	1,003
Service	864
Area Parkir	2,408
Total	12,771
Total terhitung Luasan	6,682

Gambar 2.1 Tabel Tabulasi Besaran Ruang
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2. Akses Site
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024



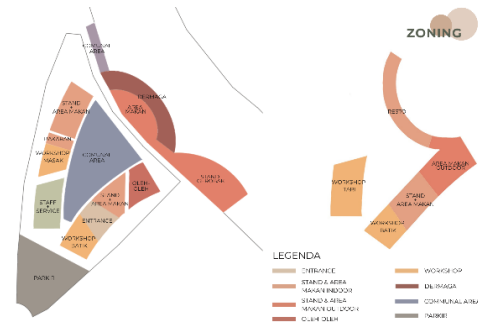
Gambar 2.3. Aktivitas Ekonomi
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024



Gambar 2.4. Potensi Site
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

Pada tapak terdapat 6 akses untuk menuju ke tapak. Satu akses berhubungan langsung dengan jalan utama kota Banjarmasin (terusan

Jalan Bank Rakyat). Tapak memiliki potensi yang Istimewa karena berdekatan dengan ikon Banjarmasin dan bersebelahan dengan Kota Lama.

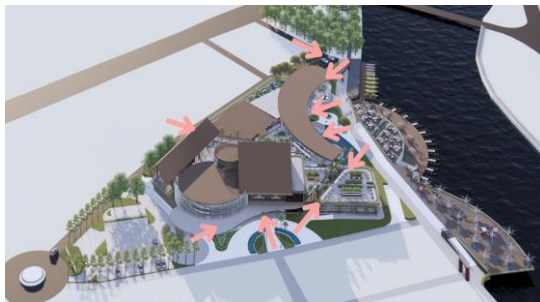


Gambar 2.5 Zoning
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

2.3 Pendekatan Perancangan pada Konsep

Pendekatan yang digunakan dalam desain ini adalah *Place making* untuk memberikan kesan dan menunjukkan karakter local saat berada di dalamnya. Konsep yang diangkat adalah *Spatial Interaction and Connection with surroundings* dimana perancangan wisata kuliner yang dapat memberikan rasa nyaman untuk berinteraksi dan merasakan koneksi dengan ikon Banjarmasin serta mengenai ciri khas budaya Banjarmasin.

2.4 Implementasi Konsep dan Ruang



Gambar 2.6 Akses masuk bangunan
Sumber: Ilustrasi Pribadi, 2024

Entrance pengunjung dibuat dapat diakses melalui beberapa tempat agar pengunjung dapat masuk dari beberapa arah untuk mempermudah pengunjung masuk, sebagai implementasi dari kriteria *place making*. Perencanaan ruang yang ingin diciptakan adalah ruang yang dapat memberikan kenyamanan dan kesan berbeda

sehingga pengunjung dapat berinteraksi dan enjoy untuk mengenal budaya Banjarmasin.



Aktivitas yang ditawarkan diperlihatkan untuk menarik perhatian



Communal area untuk pengunjung dapat enjoy untuk berinteraksi

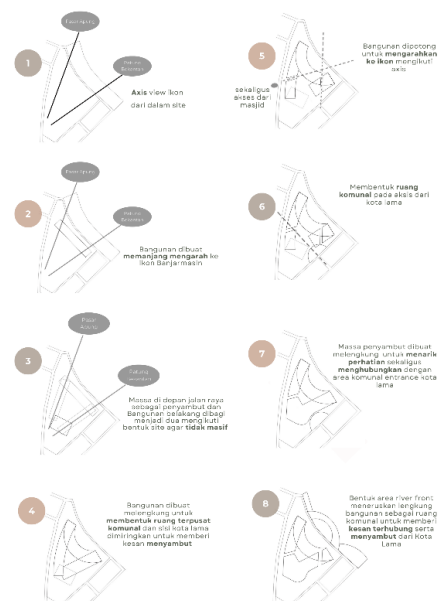


Akses terhubung sehingga mudah untuk berinteraksi

Gambar 2.7 Ruang yang diciptakan

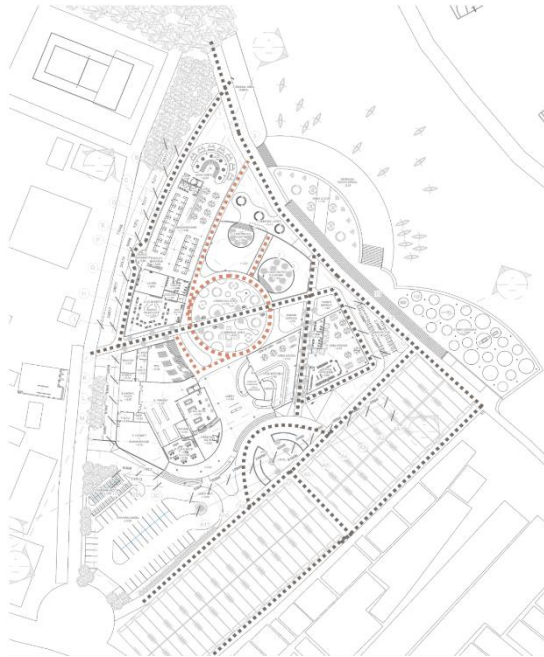
2.5 Perancangan Tapak dan Bangunan

Transformasi Bentuk



Gambar 2.8 Transformasi Bentuk
Transformasi bentuk bangunan yang dimulai dari garis axis ikon Banjarmasin ke

dalam tapak, kemudian massa ditata untuk memaksimalkan view menuju ke ikon Banjarmasin. Dalam peletakan massa memikirkan ruang komunal yang dapat diciptakan untuk menyambut dan membuat interaksi pengunjung. Didalam tapak, terdapat akses untuk pengunjung dapat berkeliling dan mengitari tapak menggunakan sepeda ataupun berjalan kaki.



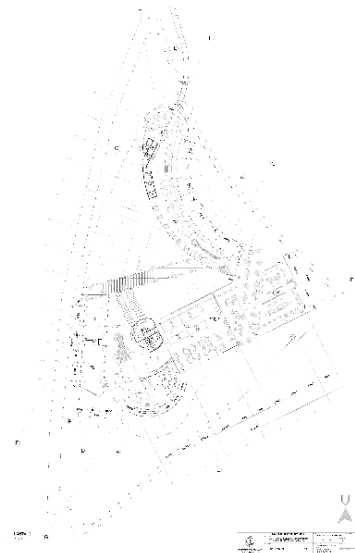
Gambar 2.9 Sirkulasi Tapak



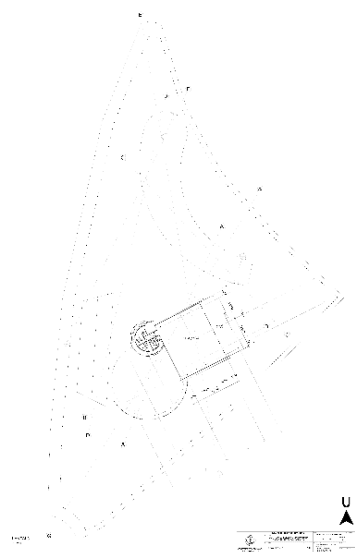
Gambar 2.10 Site Plan



Gambar 2.11 Layout Plan

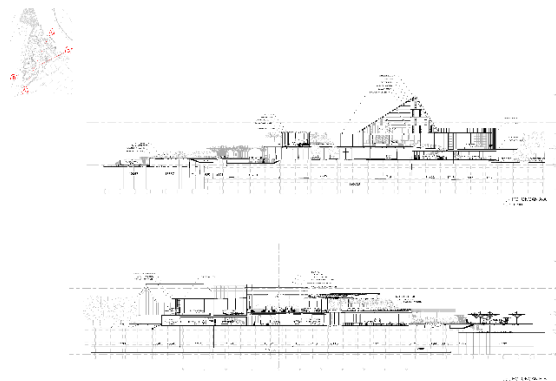


Gambar 2.12 Denah Lantai 2



Gambar 2.13 Denah Lantai 3

Entrance pengunjung dari drop off dan dari kota lama terhubung dengan bentuk yang melengkung dan area komunal pada bagian depan. Akses masuk pengunjung dapat dilalui dari 9 akses untuk memudahkan pengunjung yang ingin masuk kedalam bangunan. Terdapat 2 axis yang di tarik akses pengunjung yang mengarahkan ke pasar apung dan ke patung bekantan sebagai penghubung dan *spoiler view* ke seberang. Pada lantai 1 pengunjung diajak untuk berinteraksi melalui area komunal yang menghubungkan antar aktivitas dan tempat. Terdapat akses untuk pengunjung dapat berkeliling dan mengitari tapak menggunakan sepeda ataupun berjalan kaki., kemudian di lantai 2 pengunjung di ajak lebih fokus untuk melihat kelanjutan dari workshop dan dapat menikmati kuliner khas Banjarmasin dengan versi yang berbeda. Pada lantai 2 juga terdapat resto dengan *best view* pada bangunan. Sedangkan lantai 3 digunakan sebagai tempat acara seperti semiar ataupun acara sekolah.



Gambar 2.14 Potongan Bangunan



Gambar 2.15 Potongan Tapak

Permainan indoor dan outdoor sebagai ruang komunal serta ruang aktivitas

untuk pengunjung. Ruang workshop membuat dibuat sesuai proses pembuatan baik. Terdapat potongan axis menuju ke pasar apung yang memisahkan area makan dengan area duduk.



Gambar 2.16 Tampak Bangunan

Permainan fasad yang beragam serta permainan area terbuka dan tertutup pada bangunan. Bagian depan dari Jalan Bank Rakyat terdapat *signage* Borneo Bites yang untuk menarik perhatian dari jalan utama masuk kedalam bangunan. Permainan Curtain Wall pada area stand makanan untuk memberi kesan air dan penyejuk pada area river front.

2.6 Interior dan Eksterior Bangunan



Gambar 2.17 *Entrance* Kota Lama
Entrance dari kota lama disambut oleh area komunal yang mengarah ke lobby utama.



Gambar 2.18 *Second Entrance* dari masjid
Second entrance mengarahkan ke ikon Banjarmasin yaitu patung bekantan dan pasar terapung.



Gambar 2.19 Sirkulasi pengunjung

Pengunjung dapat berkeliling dengan berjalan maupun menggunakan sepeda. Akses terhubung memudahkan pengunjung berinteraksi dengan penjual maupun orang lain.



Gambar 2.20 Communal Area

Banyaknya communal area sapat digunakan untuk duduk santai, berinteraksi, dan juga melakukan aktivitas. Pengunjung dapat bermain *floor water fountain* untuk merasakan nuansa air. Pada area samping terdapat tempat parkir sepeda.



Gambar 2.21 Pasar Apung

Pada area river front terdapat dermaga pasar apung untuk pengunjung berbelanja dan juga ingin melihat keunikan dari pasar apung. Pengunjung juga dapat makan di atas perahu serta menyewa perahu untuk berkeliling sungai Banjarmasin.



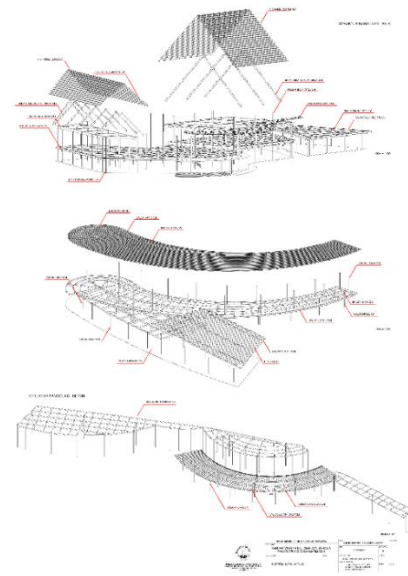
Gambar 2.22 Stand makanan



Gambar 2.23 Resto

Area stand makanan memperlihatkan proses pembuatan maknanya sehingga pengunjung yang datang dapat melihat proses pembuatan makanan khas Banjarmasin. Pengunjung juga dapat menikmati kuliner dengan bersantai melihat view maksimal pada bagian resto.

4. Sistem Struktur



Gambar 2.16 Struktur Bangunan

Pada Sistem struktur, desain bangunan utama menggunakan baja dengan kolom utama 40x20 cm sehingga dapat menciptakan ruang yang minim kolom. Struktur panggung pada river front menggunakan struktur beton bertulang dengan kolom utama 40x30 cm.

5. Sistem Utilitas

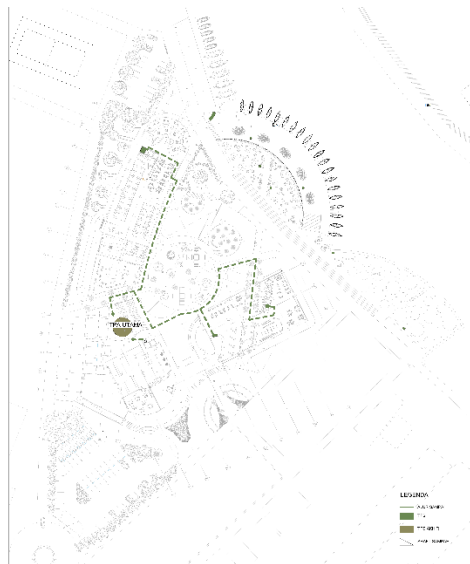
5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem up feed dengan satu buah tandon utama yang kemudian didistribusikan melalui pompa pompa yang ada di bangunan.



Gambar 2.24 Utilitas Air Bersih

5.2 Sistem Utilitas Sampah



Gambar 2.25 Sistem Utilitas Sampah

6. KESIMPULAN

Penerapan *place making* pada desain Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung di Banjarmasin ini menghasilkan sebuah desain yang dapat memperkenalkan kuliner, budaya dan menjadi penghubung ikon Banjarmasin melalui bentuk dan ruang yang menginterpretasikan kebudayaan Banjarmasin. Dengan adanya fasilitas ini juga dapat membantu lapangan pekerjaan masyarakat sekaligus memperkenalkan kuliner dan budaya Banjarmasin yang masih kurang di kenal oleh masyarakat luas. Diharapkan desain ini dapat menginspirasi orang lain untuk desain lainnya dengan mencari solusi serta aspek sekitar yang perlu dimasukan sehingga dapat menjadi hal yang menarik untuk memperkenalkan ataupun mewadahi objek yang ingin di sebar luaskan.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah.

(2021). *DOKUMEN RPJMD 2021-2026*.

Bappeda Litbang. (2024, April 4). *Bappeda Litbang*

Kota Banjarmasin. Bappeda Litbang Kota Banjarmasin.

<https://bappedalitbang.banjarماسinkota.go.id/>

Festival Budaya, Pasar Terapung, Barometer Potensi

Wisata Budaya Kalimantan Selatan. | Jhonlinmagz.

(n.d.). Retrieved November 29, 2023, from

<http://www.jhonlinmagz.com/festival-budayapasar-terapung-barometer-potensi-wisata-budaya-kalimantan-selatan/#>