

**PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

AHMAD FAUZAN

NIM. 15660002



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**

**PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)**

Oleh:

AHMAD FAUZAN

NIM. 15660002

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Ahmad Fauzan
NIM : 15660002
PROGRAM STUDI : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Objek Wisata Rawa di Kabupaten
Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan dengan
Pendekatan Arsitektur Ekologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 28 April 2021

Pembuat Pernyataan,



Ahmad Fauzan
15660002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2021, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Ahmad Fauzan
NIM : 15660002
Judul Tugas Akhir : Perancangan Objek Wisata Rawa di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologi

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 28 April 2021

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Nunik Junara, MT
NIP.19710426 200501 2 005

Aisyah Nur Handryant, MSc
NIP. 19871124 201903 2 016

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Pudji Pratitis Wismantera, MT
NIP. 19731209 200801 1 007

Achmad Gat Gautama, M.T
NIP.19760418 200801 1 009

**PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR EKOLOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

AHMAD FAUZAN

NIM. 15660002

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Pudji Pratitis Wismantara, MT

NIP. 19731209 200801 1 007

Achmad Gat Gautama, M.T

NIP. 19760418 200801 1 009

Malang, 28 April 2021

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP 19790913 2006 2 001

**PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR EKOLOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:
AHMAD FAUZAN
NIM. 15660002

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 28 April 2021

Menyetujui:
Tim Penguji

Penguji Utama	: Nunik Junara, MT NIP.19710426 200501 2 005	()
Ketua Penguji	: Aisyah Nur Handryant, MSc NIP. 19871124 201903 2 016	()
Sekretaris Penguji	: Pudji Pratitis Wismantara, MT NIP. 19731209 200801 1 007	()
Anggota Penguji	: Achmad Gat Gautama, M.T NIP.19760418 200801 1 009	()

Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

ABSTRAK

Fauzan, Ahmad. 2021. Perancangan Objek Wisata Rawa di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan dengan Pendekatan Arsitektur Ekologi. Dosen Pembimbing : Pudji Pratitis Wismantara, MT dan Achmad Gat Gautama, M.T.

Kata Kunci: Objek Wisata, Rawa, Kalimantan Selatan, Arsitektur Ekologi.

Kalimantan Selatan merupakan salah satu kepulauan beriklim tropis terbesar di dunia yang memiliki sumber daya alam sehingga adanya potensi objek wisata di daerah ini. Potensi pariwisata tersebut diantaranya berupa pesisir pantai, wisata sungai, wisata religious serta seni dan kebudayaan. Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan merupakan daerah yang memiliki potensi alam berupa rawa yang cukup luas dan dapat dikembangkan menjadi sebuah pariwisata ataupun objek wisata. Kurang optimalnya pemanfaatan rawa oleh pemerintah maupun masyarakat setempat serta kurangnya kesadaran masyarakat/wisatawan pada zaman sekarang akan pentingnya menjaga lingkungan alam dinilai menjadi alasan akan adanya objek perancangan ini. Terlebih lagi Kabupaten Hulu Sungai Utara tidak memiliki pendapatan ekonomi yang berasal dari Sumber daya alam seperti pada daerah sekitar yang sumber pendapatan berasal dari sektor pertambangan. Beberapa alasan yang menjadi penguat objek rancangan tersebut diletakkan di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan. Diantaranya yaitu yang pertama terdapat potensi alam yang dapat di manfaatkan sebagai suatu objek wisata yang memiliki kawasan rawa yang luas dan masih terjaga serta adanya keunikan berupa perternakan kerbau rawa yang berada di rawa tersebut. Pada objek wisata rawa tersebut bertujuan untuk menarik minat wisatawan dalam merasakan dan menjaga lingkungan alam, meningkatkan perekonomian dan menjadikan sumber ekonomi dari pemerintah dan masyarakat sekitar objek perancangan, serta untuk meningkatkan interaksi sosial masyarakat/wisatawan dengan lingkungannya.

Penggunaan pendekatan Arsitektur Ekologi dinilai dapat menjadi landasan dari objek perancangan yang mana dari pendekatan tersebut menciptakan dan memaksimalkan hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan lingkungan sekitar Pendekatan Arsitektur Ekologi juga dapat mengupayakan terpeliharanya sumber daya alam dan terciptanya kenyamanan bagi penghuni fisik, sosial dan ekonomi dengan melalui sistem bangunan yang selaras dengan alam dan lingkungan sekitarnya.

ABSTRACT

Fauzan, Ahmad. 2021. Designing Wetland as a Tourist Attraction in Hulu Sungai Utara District, South Kalimantan with an Ecological Architecture Approach. Academic Adviser: Pudji Pratitis Wismantara, MT and Ach. Gat Gautama, M.T.

Keywords: Tourism Object, Wetland, South Kalimantan, Ecological Architecture.

South Kalimantan is one of the largest tropical islands in the world which has natural resources therefore it becomes a potential tourist attraction. The tourism potential includes coastal areas, river tourism, religious tourism, arts and culture. Hulu Sungai Utara Districts, South Kalimantan is an area that possesses natural potential in the form of a large wetland that can be developed into a tourism or tourist attraction. An unoptimized usage of wetlands by the government and local communities as well as the lack of awareness of the communities / tourists at recent days about the importance of protecting the natural environment are considered to be the reasons for this design object. Moreover, Hulu Sungai Utara District does not have economic revenue from natural resources such as in the surrounding areas where the source of income derive from the mining sector. There are several consideration that reinforced the design object were placed in Hulu Sungai Utara Regency, South Kalimantan. First, the natural potential that exists in this area can be utilized as a tourist attraction that possesses a large and well-preserved wetland area as well as the uniqueness of wetland buffalo farm. The wetland tourism object aims to attract tourists to experience and protect the natural environment, improve the economy and becomes economic source for government and communities around the design object, as well as to increase the social interaction of the community / tourists towards the environment.

The Ecological Architecture approach is considered to be the foundation for the design object which creates and maximizes reciprocal relationships between human and surrounding environment. The Ecological Architecture approach can also strive for the preservation of natural resources and create physical, social and economic advantage for residents by building a harmony system with nature and the surrounding environment. The ecological architectural approach is able to minimize the impact of waste and activities from the community that have the potential damage towards the natural environment.

ملخص

فوزان ، أحمد. 2021. تصميم أغراض سياحة المستنقعات في ريجنسي هولو سانغاي الشمالية ، كاليمانتان الجنوبية مع نهج Pudji Pratitis Wismantara ، MT و Achmad Gat Gautama ، M.T. الهندسة المعمارية البيئية. المشرف:

الكلمات المفتاحية: هدف سياحي ، أرض رطبة ، جنوب كاليمانتان ، هندسة بيئية.

جنوب كاليمانتان هي واحدة من أكبر الجزر الاستوائية في العالم والتي لديها موارد طبيعية وبالتالي تصبح منطقة جذب سياحي محتملة. تشمل الإمكانيات السياحية المناطق الساحلية ، والسياحة النهرية ، والسياحة ، جنوب كاليمانتان هي منطقة تمتلك إمكانيات هولو سونغاي أوتارا الدينية ، والفنون والثقافة. مناطق طبيعية في شكل أرض رطبة كبيرة يمكن تطويرها إلى منطقة جذب سياحي أو سياحي. من المجتمعات / السياح في الأيام الأخيرة حول أهمية حماية البيئة الطبيعية تعتبر من أسباب كائن التصميم هذا. علاوة على بإيرادات اقتصادية من الموارد الطبيعية كما هو الحال في هولو سونغاي أوتارا ذلك ، لا تتمتع منطقة المناطق المحيطة حيث يأتي مصدر الدخل من قطاع التعدين. هناك العديد من الاعتبارات التي عززت تم جنوب كاليمانتان. أولاً ، يمكن استخدام الإمكانيات هولو سونغاي أوتارا وضع كائن التصميم في الطبيعية الموجودة في هذه المنطقة كمنطقة جذب سياحي تمتلك مساحة رطبة كبيرة ومحفوظة جيداً بالإضافة إلى تميز مزرعة جاموس الأراضي الرطبة. يهدف هدف سياحة الأراضي الرطبة إلى جذب السياح لتجربة البيئة الطبيعية وحمايتها ، وتحسين الاقتصاد وتصبح مصدرًا اقتصاديًا للحكومة والمجتمعات حول موضوع التصميم ، بالإضافة إلى زيادة التفاعل الاجتماعي للمجتمع / السياح تجاه البيئة.

يعتبر نهج العمارة البيئية هو الأساس لكائن التصميم الذي يخلق ويعظم العلاقات المتبادلة بين الإنسان والبيئة المحيطة. يمكن أن يسعى نهج العمارة البيئية أيضاً إلى الحفاظ على الموارد الطبيعية وخلق ميزة مادية واجتماعية واقتصادية للمقيمين من خلال بناء نظام انسجام مع الطبيعة والبيئة المحيطة. النهج المعماري الإيكولوجي قادر على تقليل تأثير النفايات والأنشطة من المجتمع التي لها أضرار محتملة تجاه البيئة الطبيعية.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan pengantar penelitian ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah SWT sebagai penyempurna akhlak di dunia.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak - pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuanlainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak - pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Tarranita Kusuma Dewi, M.T, selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Pudji Pratitis Wismantara, MT dan Achmad Gat Gautama, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, motivasi dan pengetahuan selama proses penyusunan proposal tugas akhir ini.
5. Pudji Pratitis Wismantara, MT, selaku dosen wali penulis yang menjadi pengganti orangtua selama berada di kampus. Beliau selalu memberi pengarahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
6. Seluruh praktisi, dosen, dan karyawan Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Bapak dan ibu penulis, selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Teman - teman angkatan 2015 Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi semangat dan motivasi dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
9. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran penulis harapkan dari semua pihak agar dapat dijadikan masukan. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dapat menambah wawasan bagi penulis, pembaca, maupun masyarakat.

Wassalamualaium Warahmatullah Wabarakatuh

Malang, 28 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
LEMBAR KELAYAKAN CETAK.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat Rancangan.....	4
1.5 Batasan perancangan	4
1.6 Keunikan Rancangan	5
BAB II.....	6
2.1 Tinjauan Objek Rancangan	6
2.1.1 Definisi Objek	6
2.1.2 Teori yang relevan dengan objek	8
2.1.3 Teori Arsitektur yang relevan dengan objek.....	12
2.1.5 Studi Preseden berdasarkan Objek	29
2.2 Tinjauan Pendekatan	32
2.2.1 Definisi Pendekatan Arsitektur Ekologi	32
2.2.2 Prinsip aplikasi pendekatan	33
2.2.3 Studi Preseden berdasarkan pendekatan.....	34
2.3 Tinjauan nilai -nilai Islami	37
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami	37
2.3.2 Aplikasi nilai Islam pada Rancangan	39
BAB III.....	41
3.1 Tahap Programming	41
3.2 Tahap Pra Rancangan	42
3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data	42

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan	43
3.2.3 Teknik Sintesis	44
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar	44
3.3 Skema Tahapan Perancangan	46
BAB IV	47
4.1 Analisis Objek Rancangan Terhadap Kondisi Eksisting.....	47
4.1.1 Syarat/ketentuan lokasi pada objek perancangan	47
4.1.2 Gambaran Umum lokasi tapak perancangan	48
A. Gambaran Makro (Profil Lokasi Objek)	48
B. Gambaran Mikro (Profil Lokasi Objek).....	50
4.1.3 Analisis Tapak.....	51
A. Regulasi Tapak	52
B. Analisis Zonasi	53
C. Analisis Sirkulasi	54
D. Analisis Klimatologi	55
E. Analisis View	57
F. Analisis Kebisingan	58
G. Analisis Vegetasi.....	59
H. Analisis Bentuk.....	60
I. Analisis Utilitas	61
J. Analisis Struktur.....	62
4.1.4 Analisis Fungsi	63
4.1.5 Analisis Pengguna dan Aktifitas	64
4.1.6 Analisis Alur Sirkulasi	67
4.1.7 Analisis Kuantitatif.....	70
4.1.8 Analisis Kualitatif	75
4.1.9 Analisis Keterkaitan Ruang.....	77
BAB V	89
5.1 Konsep Dasar	89
5.2 Konsep Tapak.....	90
5.3 Konsep Bentuk	91
5.4 Konsep Ruang	94
5.5 Konsep Struktur.....	96
5.6 Konsep Utilitas	97
BAB VI	101

6.1 Dasar Perancangan	101
6.1.1 Konsep Tapak.....	102
6.1.2 Konsep Bentuk	103
6.1.3 Konsep Ruang.....	104
6.1.3 Konsep Struktur	105
6.1.3 Konsep Utilitas	106
6.2 Hasil Rancangan Kawasan	107
6.2.1 Site Plan dan Layout.....	108
6.3 Hasil Rancangan Bangunan.....	111
6.4 Eksterior dan Interior Bangunan.....	120
BAB VII	128
7.1 Kesimpulan	128
7.2 Saran	128
Daftar Pustaka	130
LAMPIRAN.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Rumah Adat Bubungan Tinggi.....	11
Gambar 2 2 Denah Rumah Adat Bubungan Tinggi	12
Gambar 2 3 Sirkulasi Panggung	13
Gambar 2 4 Standar dimensi manusia.....	13
Gambar 2 5 Pondasi Kacapuri.....	17
Gambar 2 6 standar dermaga untuk perahu	18
Gambar 2 7 standar perahu untuk empat sampai delapan pendayung	18
Gambar 2 8 Menara Pandang	19
Gambar 2 9 Tribun Penonton	20
Gambar 2 10 Dimensi Tribun.....	21
Gambar 2 11 Struktur kayu dan susunan balok lantai	21
Gambar 2 12 Dimensi Sapi/Kerbau	22
Gambar 2 13 Standar kandang sapi/kerbau	22
Gambar 2 14 Struktur kayu dan susunan balok lantai	23
Gambar 2 16 Penataan Perabot	23
Gambar 2 17 Jenis Pola Penataan Meja.....	24
Gambar 2 18 Dimensi Ketinggian Food Court	24
Gambar 2 19 Flying Fox.....	26
Gambar 2 20 Hell Barrier	26
Gambar 2 21 Bima Crosser	27
Gambar 2 22 Dimensi Orang Shalat.....	27
Gambar 2 23 Cross Ventilation	28
Gambar 2 24 Struktur kayu dan susunan balok lantai	28
Gambar 2 25 Dimensi Orang Shalat.....	29
Gambar 2 26 Objek Wisata Kereng Bangkirai	30
Gambar 2 27 Objek Wisata Kereng Bangkirai	30
Gambar 2 28 Objek Wisata Kereng Bangkirai	31
Gambar 2 29 Sirkulasi Objek Wisata Kereng Bangkirai.....	32
Gambar 2 30 Green School, Bali	34
Gambar 2 31 Green School, Bali	35
Gambar 2 32 Site Plan Green School, Bali.....	36
Gambar 4. 1 Data Kabupaten Hulu Sungai Utara	48
Gambar 4. 2 Data Eksisting	49
Gambar 4. 3 Lokasi dan Batas Tapak.....	50
Gambar 4. 4 Analisa Lokasi dan Batas Tapak.....	51
Gambar 4. 5 Analisis Land Use	52
Gambar 4. 6 Analisis Zonasi.....	53
Gambar 4. 7 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi	54
Gambar 4. 8 Analisis Iklim (Angin dan Hujan).....	55
Gambar 4. 9 Analisis Iklim (Matahari)	56
Gambar 4. 10 Analisis View	57
Gambar 4. 11 Analisis Kebisingan.....	58
Gambar 4. 12 Analisis Vegetasi.....	59
Gambar 4. 13 Analisis Bentuk.....	60
Gambar 4. 14 Analisis Utilitas	61
Gambar 4. 15 Analisis Struktur	62

Gambar 4. 16 Analisis Fungsi	63
Gambar 4. 17 Analisis Pengguna	64
Gambar 4. 18 Analisis Waktu Aktivitas	66
Gambar 4. 19 Alur Sirkulasi Makro	67
Gambar 4. 20 Alur Sirkulasi Mikro (Pengelola)	68
Gambar 4. 21 Alur Sirkulasi Mikro (Pengunjung)	69
Gambar 4. 22 Analisis Kualitatif.....	76
Gambar 4. 23 Diagram Hubungan Antar Ruang (Makro)	77
Gambar 4. 24 Diagram Hubungan Antar Ruang 1 (Mikro).....	78
Gambar 4. 25 Diagram Hubungan Antar Ruang 2 (Mikro)	79
Gambar 4. 26 Diagram Hubungan Antar Ruang 3 (Mikro)	80
Gambar 4. 27 Diagram Hubungan Antar Ruang 4 (Mikro)	81
Gambar 4. 28 Diagram Hubungan Antar Ruang 5 (Mikro)	82
Gambar 4. 29 Blok Plan (Makro).....	83
Gambar 4. 30 Blok Plan 1 (Mikro)	84
Gambar 4. 31 Blok Plan 2 (Mikro)	85
Gambar 4. 32 Blok Plan 3 (Mikro)	86
Gambar 4. 33 Blok Plan 4 (Mikro)	87
Gambar 4. 34 Blok Plan 5 (Mikro)	88

Gambar 5. 1 Konsep Dasar	89
Gambar 5. 2 Konsep Tapak.....	90
Gambar 5. 3 Konsep Bentuk 1	91
Gambar 5. 4 Konsep Bentuk 2	92
Gambar 5. 5 Analisis Bentuk 3.....	93
Gambar 5. 6 Konsep Ruang.....	94
Gambar 5. 7 Konsep Ruang 2	95
Gambar 5. 8 Konsep Struktur	96
Gambar 5. 9 Konsep Utilitas 1	97
Gambar 5. 10 Konsep Utilitas 2	98
Gambar 5. 11 Konsep Utilitas 3	99
Gambar 5. 12 Konsep Utilitas 4.....	100

Gambar 6. 2 Konsep Perancangan	102
Gambar 6. 3 Konsep tapak 1	102
Gambar 6. 4 Konsep Tapak 2	103
Gambar 6. 5 Konsep Tapak 3	103
Gambar 6. 6 Konsep Bentuk 1	104
Gambar 6. 7 Konsep Bentuk 2	104
Gambar 6. 8 Konsep Ruang.....	105
Gambar 6. 9 Konsep Struktur	105
Gambar 6. 10 Konsep Utilitas 1	106
Gambar 6. 11 Konsep Utilitas 2	106
Gambar 6. 12 Konsep Utilitas 3	107
Gambar 6. 13 Rancangan Kawasan.....	107
Gambar 6. 14 Site Plan	108
Gambar 6. 15 Layout Plan.....	109
Gambar 6. 16 Tampak Kawasan 1	109
Gambar 6. 17 Tampak Kawasan 2	110
Gambar 6. 18 Potongan Kawasan	110
Gambar 6. 19 Denah Dermaga	111
Gambar 6. 20 Tampak dan Potongan Dermaga	111

Gambar 6. 21 Denah Lobby	112
Gambar 6. 22 Tampak dan Potongan Lobby	112
Gambar 6. 23 Denah Gedung Pertunjukan Budaya	113
Gambar 6. 24 Tampak dan Potongan Gedung Pertunjukan Budaya	113
Gambar 6. 25 Denah Gedung Pertunjukan Air Mancur	114
Gambar 6. 26 Tampak dan Potongan Gedung Pertunjukan Air Mancur	114
Gambar 6. 27 Denah Tribun Balap Kerbau	115
Gambar 6. 28 Tampak dan Potongan Tribun Balap Kerbau	115
Gambar 6. 29 Denah Mushola	116
Gambar 6. 30 Tampak dan Potongan Mushola	117
Gambar 6. 31 Denah Foodcourt	117
Gambar 6. 32 Tampak dan Potongan Foodcourt	118
Gambar 6. 33 Denah Gedung Pengelola	118
Gambar 6. 34 Tampak dan Potongan Gedung Pengelola	119
Gambar 6. 35 Eksterior Kawasan 1	120
Gambar 6. 36 Eksterior Kawasan 2	120
Gambar 6. 37 Eksterior Kawasan 3	121
Gambar 6. 38 Eksterior Kawasan 4	122
Gambar 6. 39 Eksterior Kawasan 5	123
Gambar 6. 40 Eksterior Kawasan 6	124
Gambar 6. 41 Eksterior Kawasan 7	124
Gambar 6. 42 Interior 1	125
Gambar 6. 43 Interior 2	125
Gambar 6. 44 Interior 3	126
Gambar 6. 45 Interior 4	126
Gambar 6. 46 Interior 5	127

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Alur Sirkulasi	14
Tabel 2. 2 Dimensi Gazebo.....	19
Tabel 2. 3 Aktivitas Outbound	25
Tabel 2. 4 Aspek Kajian Dermaga Kereng Bangkirai, Palangkaraya	31
Tabel 2. 5 Aspek Kajian Green School, Bali	37
Tabel 4. 1 Analisis Kuantitatif	74

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia yang memiliki banyak potensi dan berbagai sumber daya alam yang masih belum banyak dikembangkan secara maksimal, salah satunya di sektor pariwisata. Perlunya pengembangan sektor pariwisata tersebut dapat melestarikan nilai-nilai kepribadian dan pengembangan budaya daerah serta dapat memanfaatkan potensi keindahan dan kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Pemanfaatan tersebut bukan berarti merubah secara total tetapi lebih kepada mengelola potensi sumber daya yang ada pada suatu daerah. Pembangunan wisata pada daerah yang memiliki potensi sumber daya alam yang berlimpah dapat memberikan kontribusi berupa sektor untuk meningkatkan ekonomi dan industri di Indonesia. Usaha mengembangkan wisata di Indonesia di dukung dengan UU nomor 9 tahun 1990 yang menjelaskan bahwa obyek wisata pada suatu daerah akan menguntungkan serta meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) (dalam Setyowati, 2002).

Salah satunya daerah Kalimantan Selatan termasuk dalam kepulauan beriklim tropis terbesar di dunia yang memiliki sumber daya alam dan sektor pariwisata yang melimpah. Berdasarkan data dari Dinas Pemuda ,Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan pada tahun 2009, adanya potensi objek wisata di daerah ini. Potensi pariwisata di daerah tersebut diantaranya pada daerah yang mempunyai potensi alam berupa pesisir pantai, wisata sungai, wisata religius serta seni dan kebudayaan (Disporbudpar Kalsel, 2012). Dapat dilihat belum adanya penggunaan potensi alam berupa rawa yang dijadikan sebagai pariwisata daerah. Daerah Kalimantan Selatan Kabupaten Amuntai terkenal memiliki potensi alam berupa rawa yang cukup luas dapat dikembangkan menjadi sebuah pariwisata ataupun objek wisata.

Kelebihan dari pembangunan objek wisata diantaranya untuk meningkatkan interaksi sosial masyarakat dengan lingkungannya. Tercapainya kelebihan dari objek wisata dengan menambahkan daya tarik tersendiri dan fasilitas yang mendukung untuk wisatawan. Secara Umum kawasan wisata rawa dapat dikategorikan sebagai sektor pariwisata air. Lokasi perancangan ini tepatnya berada di kawasan lahan basah (rawa) karena daerah tersebut memiliki potensi alam berupa rawa yang masih terjaga akan lingkungan alamnya. Lokasi wisata ini berada di daerah Kabupaten Hulu Sungai Utara yang merupakan daerah tertinggal yang ada di Kalimantan Selatan, dimana daerah tersebut tidak memiliki pendapatan ekonomi yang berasal dari Sumber daya Alam (SDA) seperti daerah lainnya. Menurut RPJPD (Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah) Kabupaten Hulu Sungai Utara pada tahun 2018-2022 adanya rencana pembangunan sektor

pariwisata yang diarahkan pada objek pariwisata lokal yang bersinergi dengan aspek perekonomian daerah terutama industri kecil dan menengah. Kabupaten Hulu Sungai Utara yang memiliki banyak tujuan wisata budaya dan alam seperti adanya wisata kebudayaan masyarakat sekitar yang menjadikan kawasan sekitar tersebut dengan mengadakan acara lomba balap kerbau rawa yang dilakukan saat musim kemarau dikarenakan air menyusut. Terdapatnya peternakan kerbau rawa (*bubalus bubalis*) tersebut yang menjadikan potensi objek wisata budaya. Kerbau rawa atau *Bubalus Bubalis* merupakan salah satu kerbau yang memiliki keunikan. Kerbau ini sebagian besar waktunya dihabiskan di rawa dengan berenang untuk mencari makan. Kerbau yang awalnya adalah hewan liar yang didomestifikasi menjadi binatang piaraan akan berubah perilakunya. Perubahan habitat dari terestrial menjadi semi aquatik membuat kerbau kembali berevolusi, yakni mempunyai kemampuan berenang jarak jauh. Hal tersebut yang menjadi daya tarik masyarakat untuk mengadakan lomba yang dilakukan pada musim kemarau.

Beberapa alasan yang menjadi penguat objek rancangan tersebut diletakkan di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan. Diantaranya yaitu yang pertama terdapat potensi alam yang dapat di manfaatkan sebagai suatu objek wisata yaitu memiliki kawasan rawa yang luas dan masih terjaga serta adanya keunikan berupa peternakan yang berada di rawa. Kawasan rawa yang berada di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara mempunyai luasan 10.027 ha dengan kawasan alam yang masih terjaga. Kedua belum adanya objek wisata di Kabupaten tersebut dengan diketahui bahwa kawasan rawa tersebut hanya di gunakan untuk mata pencaharian masyarakatnya seperti mencari ikan, tempat kerbau untuk mencari makan serta permukiman.

Oleh karena itu, melihat dari beberapa data dan fakta yang ada di atas tersebut memunculkan gagasan perlunya untuk merealisasikan rancangan ini di daerah Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan. berlandaskan dari tiga alasan yang sudah dipaparkan diatas. Hal ini berdasarkan oleh kebutuhan dan manfaat yang akan dirasakan oleh masyarakat sekitar dan wisatawan.

Di dalam objek wisata ini juga diharapkan dapat mengenalkan budaya adat dari suku banjar yang mana target pengunjung dari objek wisata ini tidak hanya pada pengunjung lokal setempat dan juga pengenalan suku adat banjar kepada para pengunjung lokal karena pada jaman sekarang ini masyarakat perlu lebih mengenal tentang suku adat banjar.

Melihat potensi alam di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan yang mendukung, serta diperlukannya perancangan yang mana dapat selaras dan melestarikan alam. Maka digunakanlah pendekatan arsitektur ekologi merupakan suatu keselarasan pada suatu bentuk massa bangunan dengan alam ataupun

lingkungan sekitar, serta dapat diartikan sebagai ilmu yang peduli terhadap alam dan lingkungan sekitar diantaranya memanfaatkan alam dan peduli akan kesehatan lingkungan.

Pendekatan arsitektur ekologi dapat mengupayakan terpeliharannya sumber daya alam dan terciptanya kenyamanan bagi penghuni fisik, sosial dan ekonomi dengan melalui sistem bangunan yang selaras dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Penggunaan pendekatan arsitektur ekologi dapat meminimalkan terjadinya dampak negatif pada alam seperti dampak dari limbah maupun kegiatan dari masyarakat yang berpotensi merusak lingkungan alam. Pendekatan ini di fokuskan pada sebuah rancangan yang memberikan dampak positif pada suatu lingkungan. pendekatan ini sangat berpengaruh bagi sebuah perancangan yang bertemakan pada alam karena Arsitektur Ekologi dapat menjamin suatu ekosistem dari suatu kawasan. Arsitektur ekologis dapat dimaknai sebagai wadah pemenuhan kebutuhan terhadap aktivitas fisik maupun psikologis manusia yang mempertimbangkan hubungan timbal balik terhadap lingkungan sekitarnya demi kelestarian alam.

Dengan tema Arsitektur Ekologi dapat memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dan dapat mengarahkan wisatawan maupun masyarakat sekitar untuk tetap menjaga dan memelihara lingkungannya. Tema Arsitektur Ekologi tersebut mengarahkan manusia untuk memelihara dan tidak merusak lingkungan seperti firman Allah SWT dalam Q.S Al-A'raf :56 :

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut(tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.

Pada ayat tersebut menjelaskan, bahwa kita hidup di muka bumi ini yang digunakan sebagai tempat tinggal manusia tersebut . Harus kita jaga dan lindungi lingkungan alam yang ada disekitar kita. Begitu juga halnya dengan kawasan rawa Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara yang memiliki rawa yang masih terjaga dan tanaman air(eceng gondok) yang tumbuh subur, serta di daerah tersebut mempunyai tanah yang subur dapat digunakan untuk tambahan vegetasi lainnya. Hal ini menjadi daya tarik bagi wisatawan, dengan demikian aktivitas wisatawan dapat berupa pemeliharaan lingkungan alam objek wisata.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan objek wisata rawa di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan ?
2. Bagaimana rancangan objek wisata rawa di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara dengan penerapan pendekatan arsitektur ekologi ?

1.3 Tujuan

1. Merancang objek wisata rawa di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan agar mampu menjadi suatu icon bagi daerah.
2. Menerapkan tema arsitektur ekologi dalam perancangan objek wisata rawa di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara.

1.4 Manfaat Rancangan

1. Manfaat bagi pemerintah
 - a. Dapat menjadi aset dan investasi sehingga dapat meningkatkan ekonomi daerah yang berasal dari biaya pajak objek wisata.
 - b. Dapat menghasilkan lapangan kerja bagi masyarakat sehingga mampu mengurangi beban pemerintah dalam pengadaan lapangan kerja.
 - c. Memberi icon tersendiri bagi suatu daerah.
2. Manfaat bagi wisatawan
 - a. Dapat mengenalkan kepada wisatawan akan pentingnya untuk memelihara dan menjaga lingkungan alam.
 - b. Memberikan fasilitas yang memadai untuk sebuah objek wisata.
 - c. Sebagai tempat untuk menghabiskan waktu luang dengan tema yang khas.
3. Manfaat Bagi Masyarakat
 - a. Menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat dalam hal pariwisata.
 - b. Menumbuhkan kembali antusias masyarakat untuk menjaga dan melestarikan alam.
 - c. Meningkatkan kualitas hidup serta mampu meningkatkan perekonomian masyarakat.

1.5 Batasan perancangan

Perancangan Objek Wisata rawa ini bersifat rekreatif dan edukatif yang mana pada objek rancangannya sendiri akan mengarahkan wisatawan untuk merasakan, memelihara serta menjaga lingkungan sekitar. Adapun batasan - batasan yang terkait dalam perancangan objek wisata rawa ini adalah:

- Batasan Objek :
 - Perancangan Objek wisata rawa merupakan objek wisata yang berfungsi sebagai sarana menikmati kawasan alam rawa melalui berbagai sarana dan prasarannya.
 - Perancangan berisi tentang pengenalan budaya setempat kepada wisatawan.

- Perancangan mewadahi beberapa fungsi diantaranya :
 - a) Sebagai sarana hiburan dan rekreatif.
 - b) Sebagai sarana edukatif yang berisi pengenalan budaya.
- Batasan Lokasi
Lokasi berada di Kabupaten Hulu Sungai Utara, Desa Pulau Tambak, Kalimantan Selatan, sebagai lahan dari objek perancangan.

1.6 Keunikan Rancangan

Penggunaan tema Arsitektur Ekologi pada objek rancangan ini diharapkan dapat mengurangi dampak negatif masyarakat dan wisatawan yang merusak lingkungannya sendiri. Bangunan dengan tema Arsitektur Ekologi mampu untuk selaras dengan alam sekitar khususnya pada daerah rawa yang berdampak bagi pemeliharaan ekosistem alam yang ada di sekitar objek rancangan, menciptakan objek wisata yang nyaman secara fisik, ekonomi dan sosial kepada wisatawan serta adanya manfaat yang dihasilkan bagi masyarakat sekitarnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

Objek rancangan adalah perancangan objek wisata rawa yang merupakan wadah bagi wisatawan untuk menikmati kawasan alam yang ada di daerah rawa serta mengarahkan wisatawan untuk turut menjaga, memelihara serta menikmati lingkungan alam.

2.1.1 Definisi Objek

1. Pengertian Objek Wisata

Objek wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sebagai tempat yang mempunyai daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Objek wisata berperan penting pada suatu daerah karena dapat memberikan potensi serta memberikan keuntungan untuk daerah. Keuntungan tersebut dari segi keuntungan ekonomi, lingkungan maupun budaya. Objek wisata juga dapat menimbulkan interaksi antara masyarakat dengan lingkungannya sehingga pentingnya akan menjaga lingkungan tersebut. Objek wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, dan tempat keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi. Objek wisata tidak harus mempunyai keindahan alam atau lingkungannya tetapi juga harus mempunyai daya tarik tersendiri dan berbagai fasilitas untuk dikunjungi.

Objek wisata juga dikatakan sebagai suatu industri yang baru atau sebagai suatu industri yang kompleks sehingga mampu memberikan pertumbuhan perekonomian yang cepat dalam penyediaan suatu lapangan kerja, penghasilan suatu daerah, standar hidup suatu masyarakat sekitar serta memberikan suatu *multiplier effect* yang besar bagi sektor - sektor produktifitas, Objek wisata merupakan salah satu sektor yang berperan untuk meningkatkan perekonomian pada suatu negara. Sebuah objek wisata yang baik harus dapat menarik minat dari wisatawan - wisatawan baik lokal maupun non-lokal. Objek wisata juga harus memberikan kepuasan tersendiri bagi wisatawananya. Untuk mencapai hal tersebut perlunya upaya atau syarat yang harus di penuhi dalam merancang objek wisata, yaitu

- Kegiatan dan objek pada objek wisata harus dalam keadaan yang baik
- Objek wisata yang merupakan terminal dari suatu mobilitas spasial suatu perjalanan oleh karena itu sebuah objek wisata harus menguasai dalam hal akomodasi, transportasi, serta pemasaran agar objek wisata tersebut dapat dinikmati oleh wisatawan.
- Penyajian objek wisata yang baik

- Kenyamanan wisatawan saat berada di objek wisata
- Kesan yang di peroleh wisatawan harus diusahakan selama mungkin (Soekodijo, 1996)

Menurut Yoeti (1996), suatu objek wisata untuk menjadi objek wisata yang baik harus memiliki tiga hal berikut agar suatu objek wisata itu menjadi menarik, yaitu :

A. Adanya sesuatu yang dapat dilihat

Adanya sesuatu yang dapat dilihat atau sesuatu yang menarik untuk dilihat dan berbeda dari tempat - tempat lainnya. Yang dimaksud adalah objek wisata tersebut mempunyai ciri khas atau keunikan tersendiri.

B. Adanya sesuatu yang dapat dibeli

Yang dimaksud dari adanya sesuatu yang dapat dibeli yaitu adanya suatu cendramata yang mana itu seperti souvenir atau suatu kerajinan yang menjadi ciri khas daerah tersebut.

C. Adanya sesuatu yang dapat dilakukan

Yang dimaksud sesuatu yang dapat dilakukan yaitu suatu aktivitas yang dapat dilakukan di tempat tersebut.

2. Jenis Objek Wisata

Menurut letak geografisnya, wisata terbagi menjadi tiga yaitu ;

- Wisata Nasional
Wisata nasional yaitu jenis wisata yang dikembangkan dalam wilayah suatu negara, yang dimana para wisatawannya tidak saja terdiri dari wancanegara sendiri tetapi juga terdapat orang asing pada wisata tersebut.
- Wisata Regional
Wisata regional yaitu kegiatan kepariwisataan yang dikembangkan dalam suatu wilayah tertentu.

Objek wisata menurut Direktorat Jenderal Pemerintah di bagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Objek Wisata Alam

Objek wisata alam merupakan sumber daya alam yang berpotensi untuk menjadi daya tarik bagi pengunjung baik dalam keadaan masih alami maupun setelah ada usaha budi daya. Potensi dari objek wisata ala mini terbagi dalam empat kawasan, yaitu :

- a) Keunikan dan kekhasan suatu ekosistem, seperti ekosistem pantai, rawa, dan hutan bakau
- b) Flora dan Fauna pada suatu objek wisata
- c) Gejala alam, misalnya kawah, danau, air terjun dan sumber air panas
- d) Budidaya sumber alam

- **Objek Wisata Sosial Budaya**

Objek wisata ini dapat di manfaatkan dan di kembangkan untuk menjadi daya tarik wisata. Contohnya seperti museum, peninggalan sejarah, seni pertunjukan dan kerajinan

- **Objek Wisata Minat Khusus**

Objek wisata minat khusus merupakan jenis wisata baru yang ada di Indonesia. Objek wisata ini diutamakan kepada wisatawan atau pengunjung yang mempunyai motivasi khusus. Contohnya seperti mendaki, arung jeram, agrowisata, berburu dan lain - lain.

Objek Wisata Rawa adalah Wisata yang termasuk dalam kategori wisata air. Wisata air adalah suatu aktifitas yang dilakukan pada suatu lingkungan massa air yang cukup luas dengan dilengkapi fasilitas - fasilitas wisata sebagai atraksi. Pada objek wisata rawa ini terdapat fasilitas - fasilitas yang meliputi penyediaan rekreasi, aktivitas - aktivitas budaya dan sosial, hiburan, olahraga dan perbelanjaan.

2.1.2 Teori yang relevan dengan objek

A. Fungsi Objek Wisata

Fungsi Kepariwisataaan

Objek wisata memiliki 3 fungsi diantaranya yaitu :

- Menggalangkan kegiatan ekonomi
- Memelihara kelestarian fungsi lingkungan
- Memupuk rasa cinta tanah air dan bangsa, serta menanamkan jiwa semangat dan nilai-nilai luhur bangsa dalam memperkokoh persatuan dan kesatuan nasional

Disamping itu menurut Joyosuharto (dalam Fandeli, 2001)³ Upaya untuk tercapainya tiga fungsi kepariwisataan yaitu :

- Pengembangan objek dan daya tarik wisata
- Meningkatkan dan mengembangkan sistem promosi dan pemasaran kepada wisatawan
- Meningkatkan pelatihan dan pendidikan kepariwisataan untuk masyarakat di sekitar lingkungan wisata

B. Pengertian Rawa

Rawa didefinisikan adalah lahan darat yang tergenang secara periodik atau terus menerus secara alamiah dalam waktu lama karena drainase yang terhambat. Meskipun dalam keadaan tergenang, lahan ini tetap ditumbuhi tumbuhan. Lahan ini berbeda dari danau, karena danau merupakan daerah yang selalu tergenang di sepanjang tahun, dan

tidak di tumbuh tanaman kecuali tanaman air. Menurut sifat airnya, rawa dapat dibagi menjadi rawa air payau dan rawa air tawar kemudian menurut letaknya, rawa dapat dibagi menjadi rawa pedalaman dan rawa pantai. Sedangkan menurut gerakan airnya, rawa dibagi menjadi rawa bergenang tetap, lebak, bonorowo dan pasang surut.

Genangan air pada lahan rawa disebabkan oleh pasangannya air laut, genangan air hujan dan luapan dari air sungai. Air pada rawa umumnya tidak bergerak, atau tidak mengalir, dan pada bagian dasar dari lahan rawa berupa tanah gambut atau tanah yang merupakan hasil pelapukan organik seperti dedaunan, ranting kayu, dan semak dalam keadaan air yang jenuh dan dalam waktu yang sangat lama. Tanah gambut sering bercampur dengan tanah liat. Tanah ini disebut sebagai tanah gambut apabila memenuhi salah satu persyaratan berikut (Soil Survey Staff, 1996):

- Apabila dalam keadaan jenuh air mempunyai kandungan C-organik paling sedikit 18% jika kandungan liatnya $\geq 60\%$ atau mempunyai kandungan C-organik 12% jika tidak mempunyai liat 0%
- Apabila tidak jenuh air mempunyai kandungan C-organik minimal 20%

C. Jenis - Jenis Rawa

Terdapat berbagai jenis rawa yang dapat di Klarifikasikan melalui genangannya. Berdasarkan penyebab genangannya, lahan rawa dibagi menjadi tiga yaitu ;

- Lahan Rawa Pasang Surut

Lahan rawa pasang surut adalah lahan rawa yang di karenakan tingkat elevasinya yang rendah dan lokasinya yang berada dalam jangkauan pengaruh air laut. Lahan ini tergenang pada saat waktu pasang dan genangan dari air pasangannya tidak dapat terbuang habis pada waktu surut karena drainase yang kurang baik yang menyebabkan genangan air inilah yang akan membentuk suatu rawa.

Tingginya air pasang dapat di bedakan menjadi dua yaitu pasang besar dan pasang kecil. Berdasarkan pola genagannya, lahan pasang surut dibagi menjadi beberapa tipe :

1. Tipe A, tergenang pada waktu pasang besar dan pasang kecil
2. Tipe B, tergenang hanya pada saat pasang besar
3. Tipe C, tidak tergenang tetapi kedalaman air tanah pada waktu pasang kurang dari 50 cm
4. Tipe D, tidak tergenang pada waktu pasang air tanah lebih dari 50 cm tetapi pasang surutnya air hampir terasa atau tampak pada saluran tersier.

- Lahan Rawa Lebak

Rawa lebak adalah lahan rawa yang genangan airnya berasal dari luapan air sungai dan air hujan. Oleh karena itu genangan air pada rawa lebak biasanya terjadi pada musim hujan dan surut pada musim kemarau. Berdasarkan jenisnya rawa lebak terbagi menjadi tiga macam yaitu :

1. lebak dangkal atau lebak pematang, lebak dangkal memiliki genangan air kurang dari 50 cm. lahan ini biasanya terletak di sepanjang tanggul sungai. Lama genangan pada lahan rawa lebak dangkal kurang dari 3 bulan.
2. lebak menengah, yaitu lebak yang genangan airnya biasanya setinggi 50 - 100 cm. Genangan pada lahan ini biasanya terjadi selama 3 -6 bulan
3. Lebak dalam, yaitu lebak dengan kedalaman genangan air lebih dari 100 cm. biasanya lahan ini terletak jauh dari sungai yang menjadikan genangan air di lahan ini cukup lama lebih dari 6 bulan karena kurangnya sistem drainase untuk genangan airnya.

- Rawa Lebak Peralihan

Lahan ini merupakan lahan rawa lebak yang pasang surut airnya masih terasa di saluran primer atau sungai. Pada lahan seperti ini, endapan air dapat dilihat dari adanya pirit, biasanya terdapat pada kedalaman 80 - 120 cm di bawah permukaan tanah.

D. Suku Banjar dan Rumah Adat Bubungan Tinggi

Suku banjar ialah penduduk asli yang mendiami sebagian besar wilayah provinsi Kalimantan Selatan. Suku banjar berasal dari orang melayu sumatera, Kalimantan dan jawa yang datang ke Kalimantan selatan untuk berdagang. Adat, bahasa dan kepercayaan mereka adalah akibat pengaruh berabad-abad dari orang Dayak, Melayu dan Jawa. Ada juga orang Dayak yang menjadi orang Banjar karena memeluk agama Islam. Orang Banjar dapat dibagi dua dari segi dialek bahasa, yaitu Banjar Hulu dan Banjar Kuala. Suku Banjar terdapat di propinsi Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah, Sumatera dan Malaysia (Perak, Selangor dan Johor). Mereka juga terkenal dengan julukan masyarakat air ('the water people') karena adanya pasar terapung, tempat perdagangan hasil bumi dan kebutuhan hidup sehari-hari di sungai-sungai Kota Banjarmasin.

Dalam suatu perkampungan suku Banjar, terdapat berbagai jenis rumah dari adat banjar yaitu

- Rumah Bubungan Tinggi
- Rumah Gajah Baliku
- Rumah Palimasan
- Rumah Balai Bini

- Rumah Tadah Alas
- Rumah Gajah Manyusu
- Rumah Balai Laki
- Rumah Palimbangan

Rumah Bubungan Tinggi adalah salah satu jenis rumah adat atau rumah tradisional dari suku banjar, rumah ini menjadi mascot atau rumah yang paling terkenal dari rumah adat banjar lainnya. Di dalam kompleks kerajaan banjar rumah ini menjadi pusat atau sentral dari kerajaan itu sendiri. Rumah bubungan tinggi mirip dengan rumah tradisional betawi tetapi yang membedakannya adalah rumah ini dibangun dengan konstruksi panggung dan memiliki anjungan pada kiri dan kanan bangunannya.



Gambar 2 1 Rumah Adat Bubungan Tinggi
(Sumber : <http://www.getborneo.com/rumah-adat-kalimantan-selatan>)

Konstruksi dan material dari rumah adat ini di buat dari material kayu karena faktor alam yang ada di Kalimantan yang di penuh dengan hutan rimba telah memberikan material konstruksi yaitu kayu yang melimpah.

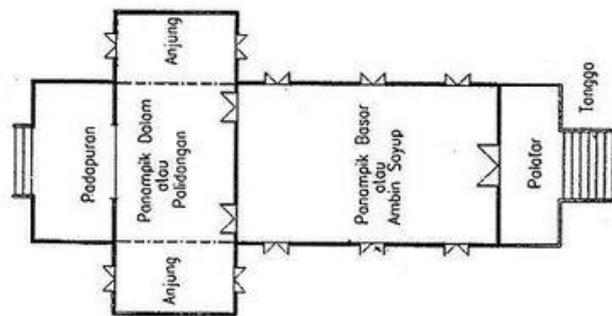
Bagian bagian dari rumah adat bubungan tinggi ini di bagi atas beberapa bagian, yaitu :

- Tubuh bangunan yang memanjang lurus ke depan, di sebut bangunan induk
- Bangunan yang menempel di kiri dan kanan di sebut anjung
- Bubungan atap yang tinggi melancip di sebut bubungan tinggi
- Bubungan atap sengkup yang memanjang ke depan disebut atap sindang langit
- Bubungan atap yang memanjang ke belakang disebut atap hambin awan

Jenis jenis ruang yang ada pada rumah adat bubungan tinggi yaitu

- Palatar (Teras), yaitu ruangan depan yang merupakan ruang pertama pada rumah setelah tangga.
- Pacira, yaitu ruang transisi, ruang ini terbagi dua bagian yaitu pacira dalam dan pacira luar. Pacira berfungsi untuk menyimpan alat - alat pertanian, dan lainnya.
- Panampik Kecil, yaitu ruang tamu pada rumah bubungan tinggi
- Panampik Tengah, yaitu ruang tamu yang lebih luas dari ruang tamu sebelumnya.

- Panampik Basar atau Ambin Sayup yaitu ruang tamu utama pada rumah ini, permukaan lantai lebih tinggi dari Panampik lainnya.
- Palindangan atau Ambin Dalam, yaitu ruang bagian dalam rumah adat bubungan tinggi. Lantai palindangan sama tinggi dengan lantai panapik basar.
- Panampik Bawah, yaitu ruang yang cukup luas dengan permukaan lantai yang lebih rendah dari lantai palindangan.
- Padapuran, yaitu ruang terakhir bagian belakang bangunan. Padapuran digunakan masyarakat suku banjar sebagai tempat untuk memasak dan tempat untuk mencuci.



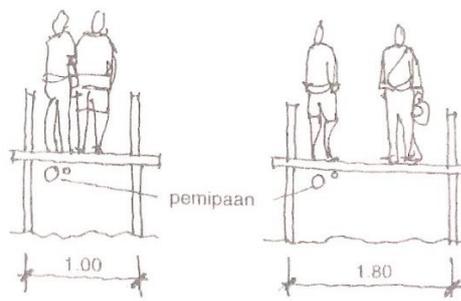
Gambar 2 2 Denah Rumah Adat Bubungan Tinggi
 (Sumber : <https://www.arsitag.com/article/rumah-banjung-rumah-tradisional-suku-banjar>)

2.2.3 Teori Arsitektur yang relevan dengan objek

Teori perancangan menjelaskan standart - standart perancangan yang sesuai dengan lokasi, iklim suhu dan ketentuan - ketentuan yang berlaku pada pada tapak dan pada umumnya, dijelaskan sebagai berikut.

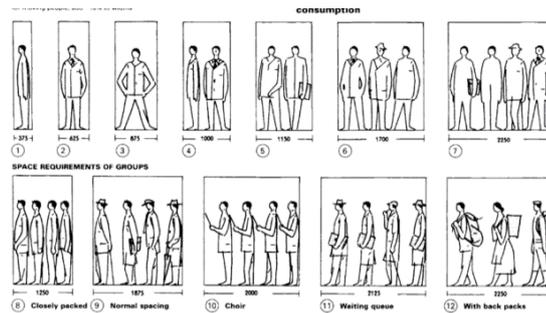
2.2.4.1 Sirkulasi pada objek

Objek wisata rawa ini berada di atas lahan rawa maka dibutuhkan sirkulasi yang maksimal bagi pengguna dari objek wisata. Bangunan panggung biasanya berhubungan dengan jalan setapak panggung seperti jembatan memanjang dengan penyangga (tumpuan) berjarak <3.00 m. Jalan setapak primer memiliki lebar 1.80 m dengan sandaran di sebelah kanan kirinya, sedangkan yang sekunder lebar 1.00 m dengan sandaran minimal pada satu sisi.



Gambar 2 3 Sirkulasi Panggung
(Sumber : Arsitektur Ekologis Seri 2 Heinz Frick)

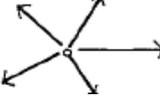
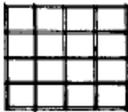
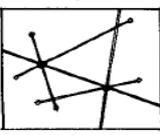
Kenyamanan dari sirkulasi bagi pengguna atau pengunjung sangat berpengaruh agar pengguna tidak merasa bosan saat berada pada objek wisata. perlu adanya standar kebutuhan tempat untuk manusia bergerak dan dimensi dari sirkulasi baik di area outdoor maupun indoor. untuk sirkulasi pada objek perancangan di dapat menggunakan sirkulasi yang mengarah ke pusat dari objek wisata dan menggunakan pola sirkulasi yang menarik.



Gambar 2 4 Standar dimensi manusia
(Sumber: neufert 1, hal 27)

Untuk sirkulasi yang ada di dalam ruangan juga harus diperhatikan karena berdampak pada kenyamanan pengguna. ada beberapa macam alur sirkulasi yang dapat digunakan untuk sirkulasi yang ada pada massa bangunan.

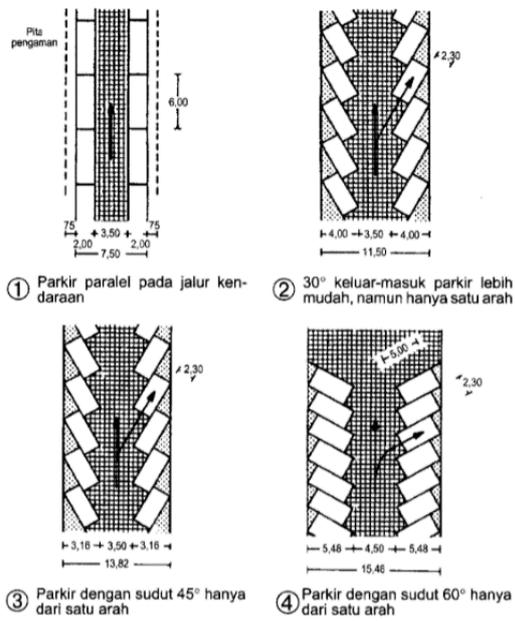
1	<p><i>Jalur Sirkulasi</i></p>	<p><i>Alur terpusat</i></p> <p>Alur seperti ini digambarkan dengan suatu ruangan sentral yang di kelilingi oleh sejumlah ruangan sekunder berdasarkan kelompoknya.</p>
---	-------------------------------	--

2	<p>1. Linear</p> 	<p><i>Alur Linier</i></p> <p>Alur seperti ini di gambarkan dengan sebuah sekuen linier yang membentuk jalan lurus yang dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang.</p>
3	<p>2. Radial</p> 	<p><i>Alur Radial</i></p> <p>Alur seperti ini digambarkan sebagai sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral dari sirkulasi linear yang memanjang secara radial.</p>
4		<p><i>Alur Grid</i></p> <p>Alur ini digambarkan dengan beberapa jalan yang menghubungkan titik - titik terpadu dalam ruang.</p>
5	<p>5. Campuran</p> 	<p><i>Alur Campuran</i></p> <p>Alur ini adalah kombinasi dari sirkulasi yang ada pada suatu bangunan, yang menghasilkan bentuk atau alur orientasi yang membingungkan.</p>

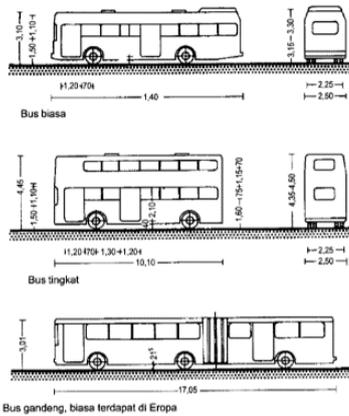
Tabel 2. 1 Alur Sirkulasi

2.2.4.2 Area Parkir Pada Objek

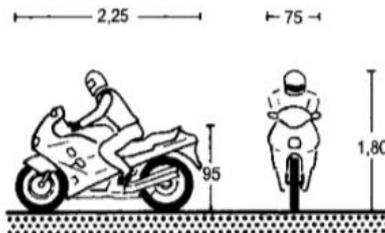
Objek Wisata Rawa memerlukan lahan parker yang cukup luas untuk wisatawannya. karena lokasinya yang berada di atas lahan rawa maka diperlukan suatu pondasi tiang pancang untuk menahan beban dari lahan parkir. Objek perancangan juga memerlukan tempat parkir alternatif yang ada di beberapa massa berdasarkan kebutuhan dari setiap massanya. Untuk tempat parkir yang disediakan adalah tempat parkir untuk bus, mobil dan motor. untuk tempat parkir bus berbeda dari tempat parkir mobil dan motor karena menggunakan pola parkir parallel karena kebutuhan space untuk bus lebih besar.



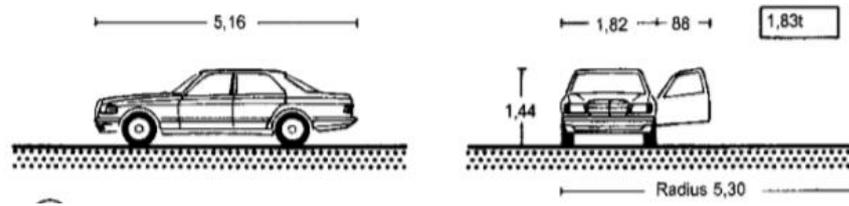
Gambar 2.3 Standar Tempat Parkir
(Sumber: neufert 2, hal 105)



Gambar 2.4 Standar dimensi bus
(Sumber: neufert 2, hal 104)



Gambar 2.5 Standar dimensi motor
(Sumber: neufert 2, hal 104)



Gambar 2.6 Standar dimensi mobil
(Sumber: neufert 2, hal 104)

Untuk Luasan dari lahan parkir dapat diperhitungkan dari banyaknya kendaraan dan standar dimensi kendaraan dari wisatawan dan petugas objek wisata.

2.2.4.3 Tinjauan Bangunan di Lahan Rawa

- Kajian Struktural

Pada sebuah bangunan, pondasi merupakan bagian yang tidak terlihat tapi memiliki fungsi penting bagi sebuah bangunan. Berdasarkan dari definisinya, pondasi merupakan bagian yang paling penting yang berfungsi meneruskan beban di atasnya kepada tanah yang dipijaknya. Lahan rawa merupakan tanah gambut yang memiliki tekstur tanah berupa tanah lumpur, sehingga di perlukan pondasi yang sesuai untuk berdirinya sebuah bangunan di lahan rawa. Pondasi pada lahan rawa terdiri dari berbagai macam yaitu :

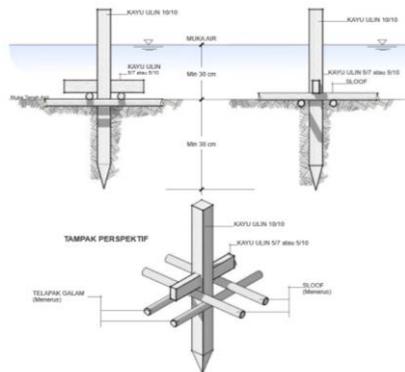
- a. Pondasi Tradisional Kacapuri

Struktur pondasi pada bangunan yang berada pada lahan rawa umumnya merupakan pondasi panggung atau pondasi tiang pancang kayu. Di mana masyarakat di sana menggunakan struktur pondasi tersebut untuk menanggulangi ketinggian air sewaktu - waktu saat musim hujan. Pada umumnya masyarakat disana menggunakan pondasi tradisional kacapuri. Pondasi kacapuri umumnya menggunakan kombinasi kayu ulin dan kayu galam (Seman, 2000). Kayu ulin pada pondasi ini berbentuk balokan, sebagai bahan utama tiang dan tongkat yang bertumpu di tanah sebagai pendukung bangunan utama.

Pada pondasi kacapuri antara tiang dan tongkat dibedakan : Tiang adalah balok yang pangkalnya bertumpu dalam tanah dengan ujungnya sampai pada dasar atapnya. Sedangkan tongkat adalah balok yang pangkalnya bertumpu dalam tanah dengan ujungnya sampai pada dasar lantai.

Ukuran dari kayu galam pada pondasi ini biasanya berdiameter minimal 15 cm. Untuk pondasi batang kecil ada dua lapis, bagian bawah disebut kacapuri dan lapisan atas disebut kalang sunduk yaitu untuk menahan tiang. Menurut Iskandar (2000), Pondasi

kacapuri dianggap berperilaku seperti pondasi menerus dengan panjang pondasi adalah panjang tiang galam yang digunakan.



Gambar 2.5 Pondasi Kacapuri
(Sumber: Diolah dari Iskandar 2000)

b. Pondasi Tiang Pancang Beton

Pondasi tiang pancang beton memiliki kemampuan yang besar dalam menahan beban dan juga memerlukan biaya yang sangat besar untuk pembuatannya. Pondasi ini biasanya di gunakan untuk bangunan bertingkat tinggi.

Tiang pancang beton berdasarkan cara pembuatannya dibedakan menjadi dua yaitu:

- Cast in place (tiang di cor di tempat atau fondasi tiang bor)
- Precast pile (tiang beton dibuat di tempat lain atau di pabrik)

Karena tegangan tarik beton adalah kecil, sedangkan berat beton adalah besar maka tiang pancang beton ini harus diberi tulangan yang cukup kuat untuk menahan moment lentur yang akan timbul saat pengangkatan dan pemancangan.

Pondasi tiang pancang beton memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

Kelebihannya yaitu :

- Pondasi yang dibuat di pabrik yang memerlukan pemeriksaan ketat membuat pondasi ini hasilnya lebih dapat diandalkan.
- Pondasi ini secara prosedur pelaksanaannya tidak dipengaruhi oleh air tanah.
- Pondasi sewaktu terjadi pemancangan sangat cocok untuk mempertahankan daya dukung vertical.
- Berdasarkan rumus tiang pancang yang mana dapat memperkirakan daya dukung sehingga mempermudah pengawasan pekerjaan konstruksi.

Kelemahannya yaitu :

- Karena saat terjadi pemancangan pada tiang yang menimbulkan getaran dan kegaduhan pada daerah masyarakat sehingga menimbulkan masalah disekitar lokasi pembangunan

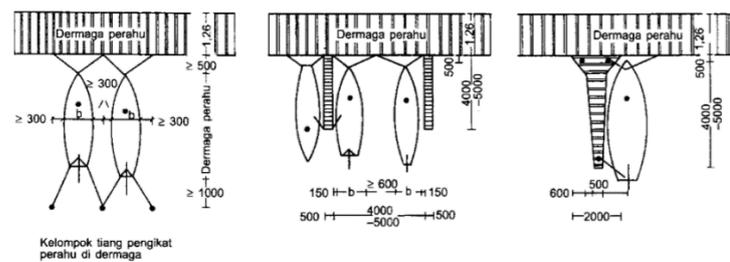
- Diperlukannya alat menyambung khusus sewaktu waktu kurangnya tinggi pancang dan untuk melakukan penyambungannya pun cukup sulit
Sulitnya pemancangan saat diameter tiang terlalu besar.

2.2.4.4 Standar Kebutuhan Ruang

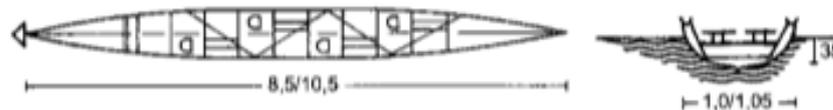
1. Dermaga

Wisata keliling di perairan merupakan aktifitas di atas air, salah satu aktifitasnya seperti menikmati pemandangan dengan perahu, kapal, dan lainnya. Untuk menikmati wahana tersebut dibutuhkanlah dermaga sesuai dengan standar yang sudah ditentukan.

Dermaga adalah tempat bersandar perahu atau kapal yang juga berfungsi sebagai jalan menghubungkan daratan dengan perahu. Tipe dermaga yang digunakan untuk perancangan ini adalah dermaga *system jetty*, yaitu dermaga yang berupa dermaga apung yang umumnya digunakan untuk kapal atau perahu penumpang pada angkutan sungai/danau yang tidak membutuhkan konstruksi yang kuat.



Gambar 2 6 standar dermaga untuk perahu
(neufert jilid 2 : 165)



Gambar 2 7 standar perahu untuk empat sampai delapan pendayung
(neufert jilid 2 : 165)

2. Menara Pandang

Menara Pandang adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk menikmati keindahan pemandangan sekitar objek perancangan dari atas. Menara pandang ini di arahkan agar wisatawan dapat menikmati pemandangan pada area perancangan secara luas. Pada perancangan ini menara pandang di sebar di beberapa spot pada objek rancangan ini.



Gambar 2.8 Menara Pandang
(Sumber Analisis Pribadi)

3. Gazebo

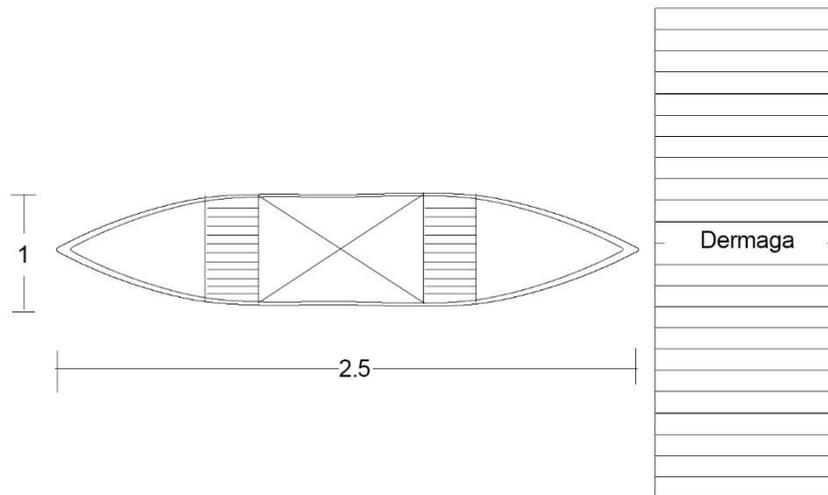
Gazebo adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk menikmati keindahan pemandangan sekitar objek perancangan. Gazebo pada perancangan ini diarahkan sebagai tempat istirahat bagi para pengunjung yang mana pengunjung dapat beristirahat sambil menikmati keindahan alam sekitar. Gazebo pada perancangan ini di sebar di beberapa spot pada objek perancangan.

Nama komponen	Dimensi	Keterangan	Sumber
Kapasitas 20 orang	1,4 m2 x 20 Gazebo	Tempat untuk istirahat dan bersantai para pengunjung sambil menikmati keindahan alam sekitar.	Hasil studi banding
Total	28 m2		

Tabel 2. 2 Dimensi Gazebo

4. Pasar Terapung

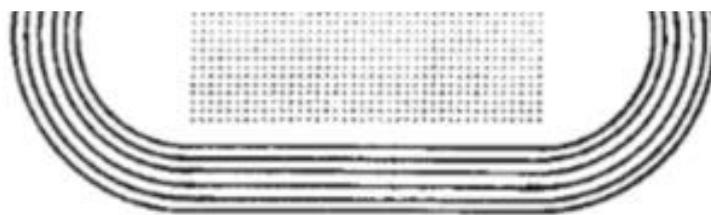
Pada objek wisata rawa ini terdapat pasar terapung yang mana menjadi sarana jual - beli pengunjung objek perancangan ini. Sarana jual - beli yang berbeda menjadi sesuatu ciri khas pada objek perancangan ini. Pasar terapung merupakan pasar khas dari Kalimantan selatan, yang berbeda dari pasar terapung lainnya pasar terapung pada objek perancangan ini berada di daerah rawa yang umumnya pasar terapung berada di bantaran sungai. Dengan konsep yang sama seperti pasar terapung pada umumnya. Wahana ini diharapkan dapat mewadahi pengunjung dari objek perancangan untuk merasakan jual - beli khas lokalitas banjar.



Gambar 2.12 Perahu dan Dermaga Pasar Terapung
 (Sumber: Analisis Pribadi, 2019)

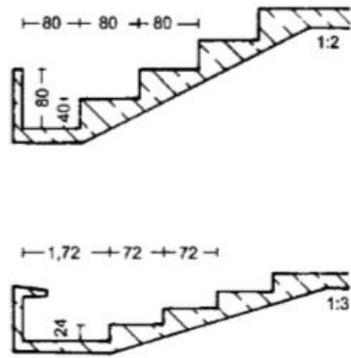
5. Tribun Penonton Balap Kerbau

Pada acara tertentu masyarakat setempat sering mengadakan lomba balap kerbau yang mana hal itu menjadi daya tarik kepada wisatawan. Maka dibutuhkanlah tribun sehingga para wisatawan dapat dengan jelas menyaksikan pertandingan balap kerbau rawa. Tribun yang digunakan pada perancangan ini menggunakan tribun yang hanya memiliki 1 sisi. Selain dapat menyaksikan pertandingan, tribun juga dapat digunakan wisatawan sebagai tempat untuk menikmati keindahan dari alam pada lahan rawa.



Gambar 2 9 Tribun Penonton
 (Sumber: neufert 2, hal 149)

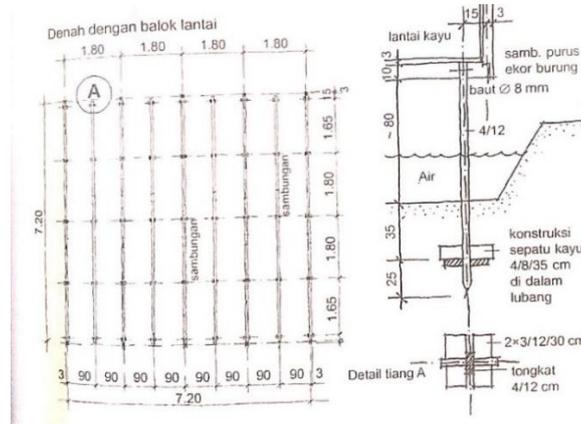
Untuk dimensi tribun yang digunakan pada perancangan mengikuti standar dari tribun - tribun olahraga.



⑧ Profil tribun

Gambar 2 10 Dimensi Tribun
(Sumber: neufert 2, hal 150)

Struktur yang digunakan pada Tribun Penonton menggunakan sistem panggung di daerah rawa - rawa yang cukup sederhana karena seharusnya memilih sistem bangunan rangka. Pondasi yang digunakan pada bangunan ini menggunakan pondasi tiang pancang kayu yang hanya dapat digunakan jika selalu berada di dalam air sehingga kayu tidak dapat membusuk karena tidak adanya oksigen di dalam air. Jarak antara tiang pancang kayu sekurang-kurangnya 2.5 kali garis tengah dan seharusnya > 60cm.



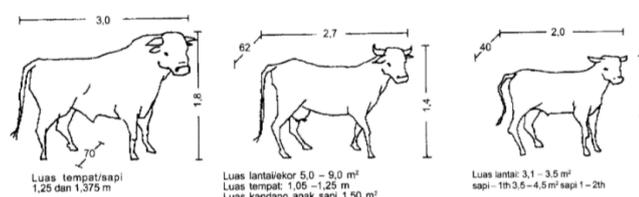
Gambar 2 11 Struktur kayu dan susunan balok lantai
(Sumber : Arsitektur Ekologis Seri 2 Heinz Frick)

6. Kandang Kerbau Rawa

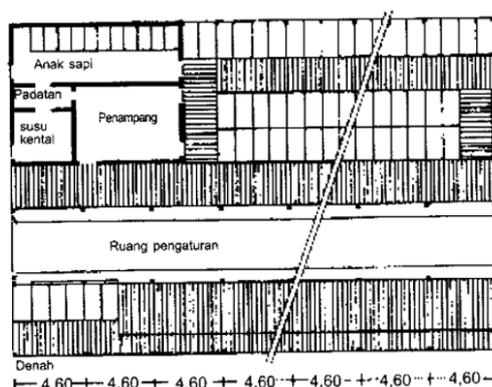
Peternakan adalah kegiatan mengembangbiakan dan membudidayakan hewan ternak untuk mendapatkan manfaat dan hasil dari kegiatan tersebut. Tujuan peternakan adalah mencari keuntungan dengan penerapan prinsip-prinsip manajemen pada faktor - faktor pemeliharaan hewan ternak yang telah dikombinasikan secara optimal. Kegiatan di bidang peternakan dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu peternakan hewan besar dan peternakan hewan kecil. Contoh dari peternakan hewan besar seperti sapi, kerbau, kuda dan lain - lain, sedangkan peternakan hewan kecil seperti ayam, kelinci dan lainnya.

Kegiatan peternakan perlu juga dikembangkan sebuah sistem berwawasan ekologis, ekonomis, dan berkesinambungan. Lokasi Objek wisata yang berada di habitat kerbau rawa memberikan keunikan sendiri pada objek wisata rawa ini. Dimana wisatawan selain menikmati alam sekitar juga dapat melihat habitat dari kerbau rawa sendiri. Kerbau rawa sendiri mempunyai kemiripan dalam hal fisik dengan sapi atau kerbau biasa tetapi hewan ini memiliki keunikan tersendiri yaitu bisa berenang.

Nama latin dari kerbau rawa ini adalah *Bubalus Bubalis*. Perubahan habitat dari terrestrial menjadi semi aquatik membuat kerbau ini berevolusi, yaitu mempunyai kemampuan untuk berenang jauh. Hal unik juga terdapat pada masyarakat sekitar yang mana dalam acara tahunan selalu menyelenggarakan lomba kerbau rawa. Lomba kerbau rawa tersebut dilakukan saat musim kemarau, di karenakan volume air disana menyusut.



Gambar 2 12 Dimensi Sapi/Kerbau
(Sumber: neufert 2, hal 82)



Gambar 2 13 Standar kandang sapi/kerbau
(Sumber: neufert 2, hal 82)

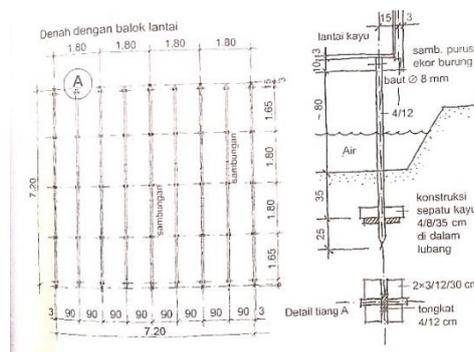
Untuk perhitungan luasan dari kandang kerbau dengan menggunakan perhitungan jumlah kerbau rawa yang dikalikan dimensi dari kerbau rawa.

7. Food Court

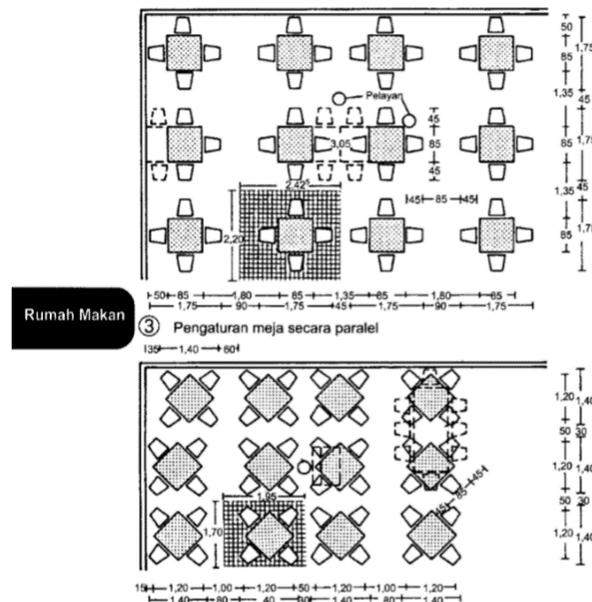
Food Court merupakan salah satu fasilitas umum yang menjadi elemen penting dalam sebuah tempat wisata. Fungsi dari Food Court sendiri adalah menjual berbagai macam makanan dalam sebuah bangunan. Food Court di gambarkan dengan banyaknya

stan-stan yang menjual makanan. Selain kapasitas yang besar, Food Court juga menjadi solusi untuk wisatawan di objek wisata rawa yang menginginkan untuk berwisata kuliner.

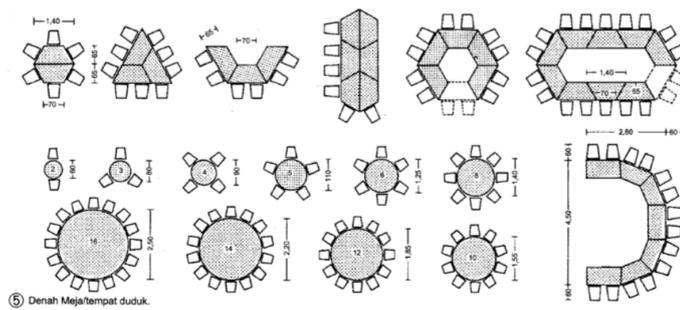
Food court yang diterapkan pada perancangan ini berada di atas lahan rawa yang mana struktur yang digunakan pada food court ini menggunakan struktur bangunan panggung. Sistem bangunan panggung yang digunakan adalah sistem bangunan rangka dan pondasi tiang pancang kayu yang sangat efektif jika digunakan di atas permukaan air. Penggunaan sistem bangunan panggung ini juga untuk meningkatkan penyegaran udara secara alamiah dengan menggunakan *cross ventilation*.



Gambar 2 14 Struktur kayu dan susunan balok lantai (Sumber : Arsitektur Ekologis Seri 2 Heinz Frick)



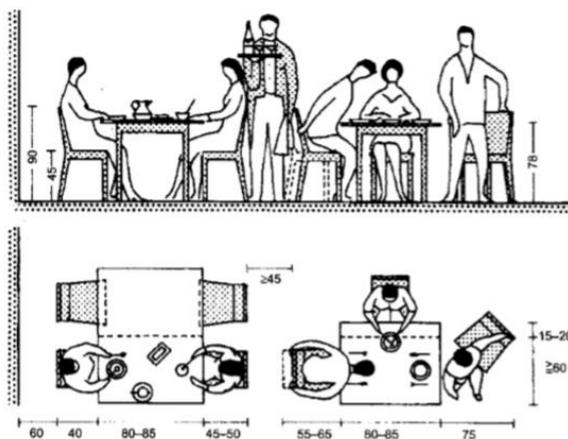
Gambar 2 15 Penataan Perabot (Sumber: neufert 2, hal 120)



Gambar 2 16 Jenis Pola Penataan Meja

(Sumber: neufert 2, hal 119)

Dilihat dari gambar di atas yang mana penataan perabot dari food court sehingga memaksimalkan fungsi ruang itu sendiri. Berbagai macam rotasi perabot sehingga interior food court tampak terlihat menarik. Juga pemilihan bentuk perabot pada area food court.



Gambar 2 17 Dimensi Ketinggian Food Court

(Sumber: neufert 2, hal 119)

Untuk perhitungannya luasan food court dengan cara menggunakan perhitungan jumlah pengguna dikalikan dengan standar dimensi per-orang. Untuk perabot yang ada pada food court dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari ruang dari food court.

8. Area Outbond

Outbound adalah bentuk pembelajaran perilaku yang dilakukan di alam bebas atau di alam terbuka. Metode ini memadukan unsur kerja sama dan meningkatkan rasa percaya diri dan membentuk jiwa kepemimpinan. Outbound juga sebagai sarana menambah wawasan pengetahuan yang mana dapat dilihat dari serangkaian pengalaman

berpetualang yang dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Outbound merupakan pengalaman ideal untuk berlatih mengenal diri sendiri dan berkerjasama atau memahami rekan tim yang mana dari pengalaman tersebut dapat diterapkan dalam dunia kerja maupun dalam menempuh pendidikan.

Tujuan dari outbound sendiri adalah sebagai berikut:

- Peserta akan terbentuk menjadi pribadi yang percaya diri.
- Peserta akan terbentuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab.
- Mau dan mampu bekerja sama dalam tim.
- Memiliki solidaritas yang tinggi.
- Membentuk pribadi yang produktif dalam bekerja.

Manfaat dari Outbound sendiri adalah sebagai berikut:

- Menjadikan peserta Kreatif dan Mandiri.
- Peserta outbound menjadi Antusias dan semangat.
- Memiliki jiwa pemimpin yang peduli akan lingkungan.
- Peserta menjadi aktif dan mampu bekerjasama.

Untuk Level aktivitas outbound sendiri terbagi menjadi:

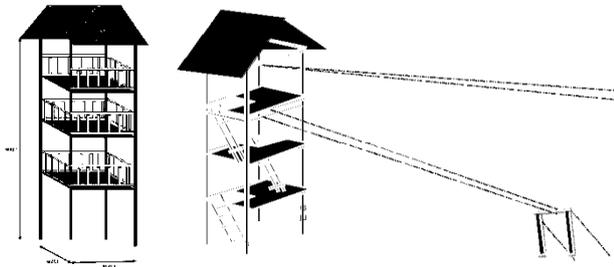
Fun	Lebih bersifat rekreasi saja (tracking)
Sedang	Gabungan antara rekreasi dengan permainan yang bertujuan melatih manajerial yang bersifat menyenangkan
Challenging	Kombinasi antara rekreasi dengan permainan yang bertujua untuk melatih ketahanan fisik serta kepemimpinan peserta.
Extream Game	Permainan outbound yang bertujuan untuk melatih kepercayaan, ketangkasan serta melatih keberanian dalam menentukan sesuatu.
Customerized	merupakan aktivitas yang dirancang sesuai dengan permintaan peserta untuk mendapatkan hasil yang sesuai tujuan dar peserta

Tabel 2. 3 Aktivitas Outbound

Untuk Objek wisata sendiri karena lokasinya yang berada di atas lahan rawa maka untuk level aktivitas lebih bersifat rekreasi, adanya beberapa wahana outbound yang di terapkan pada. karena lokasi berada di lahan rawa maka adanya keterbatasan dalam memilih wahana tersebut, wahana terebut yaitu :

- Flying Fox

Merupakan sebuah permainan meluncur dari sebuah menara tertinggi dengan menggunakan sling baja. permainan ini membutuhkan keberanian dan ketegasan bagi pesertanya. Tinggi dari menara adalah 15 meter dan panjang dari sling baja sejauh 40 meter



Gambar 2 18 Flying Fox

(Sumber : <http://instalasioutbound.blogspot.co.id/2015/02/>)

- Hell Barrier

Tujuan permainan ini adalah melatih mengerjakan sesuatu sesuai dengan tahapannya. Alat bantu untuk permainan ini adalah jarring, karmentel, kong, snapping, webbing, kaos tangan dan helm. Tinggi dari hell barrier adalah 6 meter dan lebarnya adalah 2 meter.



Gambar 2 19 Hell Barrier

(Sumber : <https://yatimmandirituban.wordpress.com/2014/11/24/ini-yang-dilakukan-yatim-mandiri-tuban-untuk-menumbuhkan-semangat-anak-yatim/>)

- Birma Crosser

Tujuan dari permainan ini adalah melatih percaya diri untuk menghadapi rintangan dalam kehidupan. Dalam permainan ini peserta di haruskan meniti kayu yang telah di sediakan dengan tinggi 2m dan panjang 15m

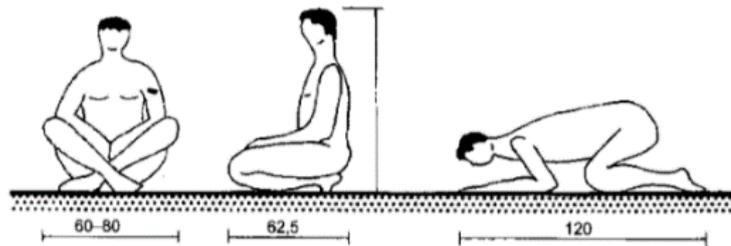


Gambar 2 20 Bima Crosser

(Sumber : <https://outboundsmart.blogspot.co.id/2016/08/>)

9. Masjid

Objek wisata merupakan suatu objek yang waktu penggunaannya cukup lama maka perlunya sebuah sarana ibadah untuk wisatawan seperti masjid. Untuk penempatan masjid pada objek wisata rawa diperlukan zona fasilitas umum berupa zona peribadatan untuk wisatawan yang mengunjungi objek wisata tersebut. Pembagian zona peribadatan dan zona lainnya diharapkan agar tidak mengganggu wisatawan yang berada pada zona zona lainnya maupun wisatawan yang lagi beribadah.

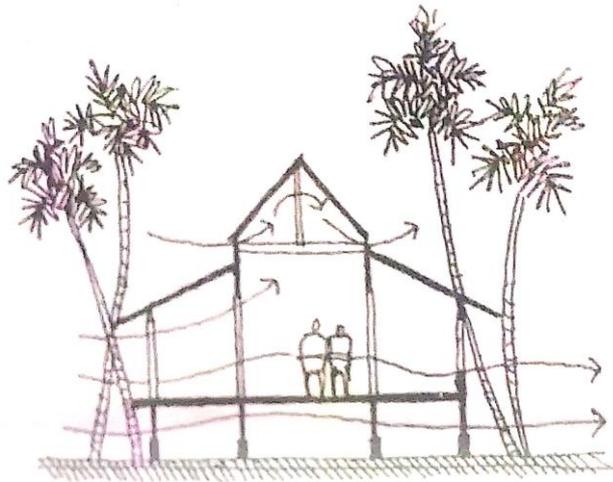


① Pada saat sholat

Gambar 2 21 Dimensi Orang Shalat

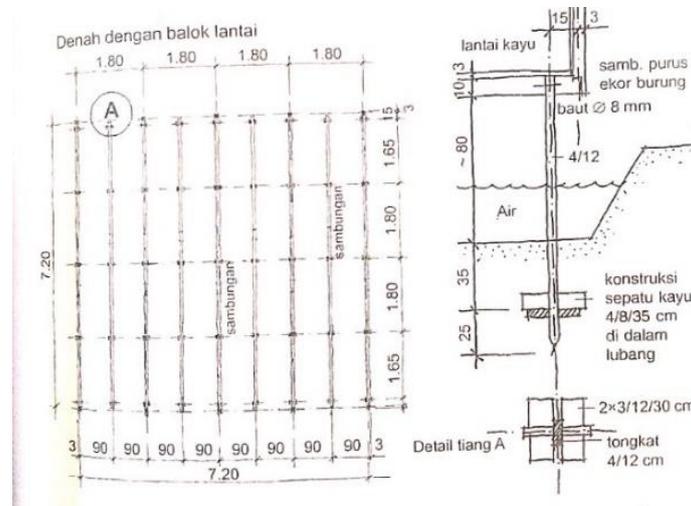
(Sumber: neufert 2, hal 249)

Bangunan pada tapak sebagian besar berada di lahan rawa, maka penggunaan sistem bangunan pada masjid menggunakan sistem panggung. Bangunan panggung dapat dimanfaatkan juga sebagai sistem penyegaran udara secara alamiah. Pembukaan dinding diadakan di sebelah atas permukaan lantai, di tengah ruang serta bawah atap. Karena angin juga bergerak di bawah lantai, maka semua permukaan rumah dikenai udara segar.



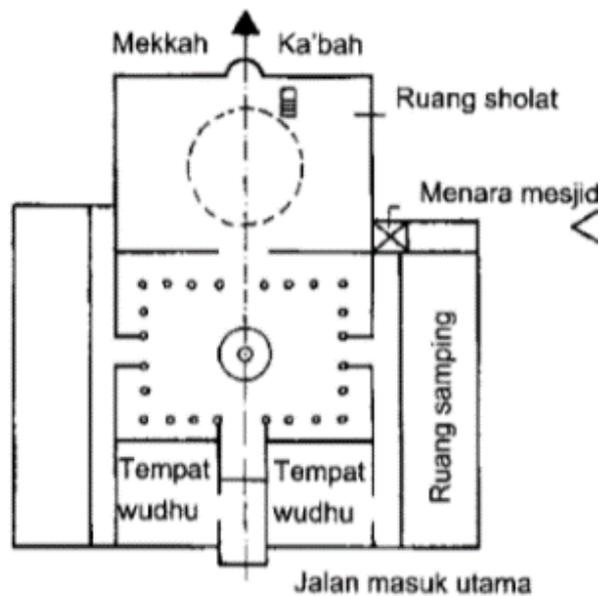
Gambar 2 22 Cross Ventilation
(Sumber : Arsitektur Ekologis Seri 2 Heinz Frick)

Struktur yang digunakan pada bangunan panggung di daerah rawa - rawa cukup sederhana karena seharusnya memilih sistem bangunan rangka. Pondasi yang digunakan pada bangunan ini menggunakan pondasi tiang pancang kayu yang hanya dapat digunakan jika selalu berada di dalam air sehingga kayu tidak dapat membusuk karena tidak adanya oksigen di dalam air. Jarak antara tiang pancang kayu sekurang-kurangnya 2.5 kali garis tengah dan seharusnya > 60cm.



Gambar 2 23 Struktur kayu dan susunan balok lantai
(Sumber : Arsitektur Ekologis Seri 2 Heinz Frick)

Untuk sebuah Masjid diperlukan sebuah bangunan berbentuk persegi ataupun persegi panjang yang arahnya berkiblat ke Makkah. Tempat sujud (mihrab) berada di samping mimbar yang digunakan untuk shalat jumat atau di sampingnya pintu keluar. Sedangkan tempat shalat antara laki-laki dan perempuan dipisah (Ernst dan Peter Neufert, 2002:249)



Gambar 2 24 Dimensi Orang Shalat
(Sumber: neufert 2, hal 249)

Dapat dilihat dari gambar di atas standar zonasi ruang - ruang yang ada pada masjid. Untuk perhitungannya luasan masjid sendiri dengan menggunakan perhitungan jumlah pengguna yang shalat dikalikan dengan standar dimensi per-orang. Untuk perabot yang ada pada Masjid dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari masjid itu sendiri. Contoh dari perabot seperti Mimbar, Lemari Al-Quran, Lemari Sepatu, Kipas Angin dll.

2.1.5 Studi Preseden berdasarkan Objek

A. Wisata Dermaga Kereng Bangkirai, Palangkaraya

Objek wisata dermaga Kereng Bangkirai adalah salah satu objek wisata tujuan wisatawan lokal yang berada di Kalimantan Tengah. Objek wisata dermaga ini terletak 10 km dari pusat kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Tersedianya transportasi umum mempermudah wisatawan lokal untuk menuju kawasan tersebut. Objek wisata ini merupakan pintu gerbang utama menuju kawasan Taman Nasional Sebangau dan merupakan tujuan wisata alam dan tempat lokasi penelitian Gambut yang dikelola oleh CIMTROP.



Gambar 2 25 Objek Wisata Kereng Bangkirai
(Sumber : <https://disbudpar.palangkaraya.go.id/dermaga-kereng-bangkirai/>)

Objek wisata ini dahulunya merupakan tempat bagi atlet dayung untuk melakukan latihan dan juga di objek wisata ini tempat dilaksanakannya kejuaraan nasional dayungdi Kalimantan Tengah. Pada objek wisata ini terdapat tribun yang sudah di renovasi dan terdapat pondok gazebo - gazebo kecil yang tersebar di kawasan objek wisata.



Gambar 2 26 Objek Wisata Kereng Bangkirai
(Sumber : <https://bci-official.blogspot.com/2016/03/tempat-menarik-yang-kudu-kamu-kunjungi.html>)

Objek wisata ini memiliki berbagai wahana yang dapat dinikmati para wisatawan saat berkunjung, yaitu sepeda bebek air, susur sungai, wisata ke batu ampar, dan wahana-wahana lainnya. Fasilitas yang ditawarkan pada objek wisata ini adalah gazebo dan panggung berbentuk bundar yang digunakan wisatawan untuk menjadi spot foto. Seelain itu juga wisatawan dapat melihat dan berkunjung ke sungai koran untuk berwisata ke hutan bakau yang ada di sekitar objek wisata.

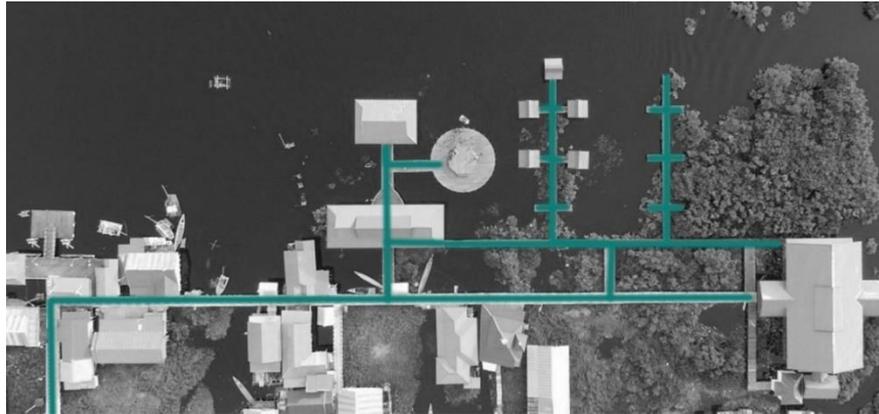


Gambar 2 27 Objek Wisata Kereng Bangkirai
 (Sumber : <https://disbudpar.palangkaraya.go.id/dermaga-kereng-bangkirai/>)

Objek wisata Dermaga Kereng Bangkirai terdapat aspek yang perlu dikaji untuk objek wisata ini adalah,

Kekurangan :	Kelebihan :
<ul style="list-style-type: none"> • Tatanan massa yang tidak beraturan atau berpola, penzoningan yang kurang diperhatikan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tatanan massa yang memiliki semua fasilitas pada satu area sehingga memudahkan dalam pencapaian.
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk tampilan yang kurang berestetika dan memiliki keseragaman yang kurang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki bentuk massa yang seragam.
<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi pada lokasi yang rumit atau tidak berpusat sehingga membingungkan ddadlam pencapaian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pencapaian menuju tiap zona yang mudah.
<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memaksimalkan fungsi suatu zona atau ruang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur yang sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2. 4 Aspek Kajian Dermaga Kereng Bangkirai, Palangkaraya



Gambar 2 28 Sirkulasi Objek Wisata Kereng Bangkirai
(Sumber : <http://www.dronestagr.am/dermaga-kereng-bangkirai-palangka-roya-central-kalimantan-indonesia-2/>)

2.2 Tinjauan Pendekatan

Dalam perancangan sebuah objek wisata rawa yang ada di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara perlu diketahui beberapa aspek dalam Tinjauan Pendekatan yang perlu diperhatikan seperti:

2.2.1 Definisi Pendekatan Arsitektur Ekologi

Pada rancangan objek wisata Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan bagi masyarakat sekitar tersebut menggunakan pendekatan ekologi (*eco architecture*). Ekologi adalah suatu hal yang saling mempengaruhi segala jenis makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, manusia dan lingkungan seperti suhu, curah hujan, cahaya. Sedangkan arsitektur ekologi adalah suatu keselarasan antara suatu bentuk massa (bangunan) dengan alam atau lingkungan sekitarnya, mulai dari atmosfer, biosfer, lithosfer serta komunitas, yang mana semua unsur yang ada dapat berjalan secara harmoni sehingga dapat menimbulkan kenyamanan, keindahan, keamanan serta ketertarikan.

Menurut Heinz Frick (1998) ekologi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antar makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekologi arsitektur yaitu peduli terhadap alam dan lingkungan sekitar seperti memanfaatkan alam, peduli akan kesehatan lingkungan.

Selain itu menurut Yeang (2006) ekologi arsitektur menekankan pada integrasi kondisi ekologi setempat, iklim makro dan mikro, kondisi tapak dan program bangunan. Penggunaan energy yang render. Hal tersebut diawali dengan upaya perancangan secara pasif dengan mempertimbangkan bentuk, orientasi bangunan, vegetasi dan warna.

Pendekatan ekologi arsitektur menurut Metalliou (2006) bahwa pendekatan ekologi pada rancangan arsitektur merupakan rancangan bangunan yang menekankan

pada suatu kesadaran untuk menentukan konsep rancangan bangunan yang mengutamakan keberlangsungan ekosistem yang ada di alam. Pendekatan dengan konsep ekologi tersebut diharapkan mampu melindungi alam dan ekosistemnya serta menciptakan kenyamanan dan ekonomi untuk masyarakat sekitar.

Ekologi arsitektur yaitu peduli akan alam dan lingkungan, seperti memanfaatkan alam, peduli akan kesehatan lingkungan dan penghuni. Pola perancangan ekologi arsitektur selalu memanfaatkan alam.

Dasar-dasar Ekologi Arsitektur

- Holistik, berhubungan dengan sistem keseluruhan, sebagai suatu kesatuan yang lebih penting dari pada sekedar kumpulan bagian.
- Memanfaatkan pengalaman manusia, (tradisi dalam pembangunan) dan pengalaman lingkungan alam terhadap manusia.
- Pembangunan sebagai proses, dan bukan sebagai kenyataan yang statis.
- Kerja sama, antara manusia dengan alam sekitarnya demi keselamatan kedua belah pihak.

2.2.2 Prinsip aplikasi pendekatan

Ekologi merupakan pendekatan yang menerapkan terhadap kelestarian lingkungan. Arsitektur ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antar manusia dengan lingkungan. Heinz Frick memiliki beberapa prinsip bangunan ekologis yang antara lain seperti :

- Penyesuaian terhadap lingkungan alam setempat.
- Menghemat sumber energy alam yang tidak dapat diperbaharui dan menghemat penggunaan energy.
- Memelihara sumber lingkungan (udara, tanah, air), memelihara dan memperbaiki peredaran alam.
- Mengurangi ketergantungan kepada sistem pusat energi (listrik dan air) dan limbah dan sampah.
- Kemungkinan penghuni menghasilkan sendiri kebutuhannya sehari - hari.
- Memanfaatkan sumber daya alam sekitar kawasan perencanaan untuk sistem bangunan, baik yang berkaitan dengan material bangunan maupun untuk utilitas bangunan.

Bertujuan untuk mengarahkan wisatawan agar tetap mencintai lingkungannya maka perlu adanya pengaplikasian pada sebuah rancangan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Ekologi seperti :

- Mengupayakan terpeliharanya sumber daya alam, membantu mengurangi dampak yang lebih parah dari pemanasan global, melalui pemahaman perilaku alam
- Mengelola tanah, air dan udara untuk keberlangsungan siklus ekosistem di dalamnya.
- Pemikiran dan keputusan dilakukan secara holistik dan kontekstual
- Perancangan dilakukan secara teknis dan ilmiah
- Menciptakan nyaman bagi penghuni secara fisik, sosial dan ekonomi
- Penggunaan sistem bangunan yang hemat energi
- Penggunaan material yang ekologis dan sesuai iklim setempat
- Meminimalkan dampak negative pada alam baik dari limbah maupun kegiatan penggunaannya.

ASPEK – ASPEK ARSITEKTUR EKOLOGI PADA LAHAN RAWA



2.2.3 Studi Preseden berdasarkan pendekatan

A. Green School, Bali

Green School merupakan sebuah bangunan sekolah yang terletak di Banjar Saren, Desa Sibang Kaja, Abiansemal, Badung sekitar 30 kilometer dari pusat kota Denpasar. Sekolah ini di gagas oleh John Hardy yaitu pengusaha perak asal Kanada yang juga pendiri dari yayasan Kulkul. Bangunan ini di arsiteki oleh PT bambu. Pendiri yayasan menjelaskan bahwa ide dasar pembangunan sekolah ini untuk menerapkan ajaran Trihita Karana yang mana tidak ada bahan buatan pabrik yang digunakan di sekolah ini.



Gambar 2 29 Green School, Bali

(Sumber : <http://architectureforbetterlife.blogspot.com/2012/01/green-school-bali-indonesia.html>)

Green school dibuka pada tanggal 1 september 2008, dan diresmikan pada mei 2009. Green School adalah konsep pendidikan yang digabungkan dengan konsep lingkungan sehingga akan menciptakan lingkungan yang sehat. Konsep hijau pada sekolah ini menjadikan gaya hidup sehat, suasana nyaman, dan produktif mempelajari lingkungan serta menyelamatkan energy dan sumber daya alam. Sekolah ini memberikan siswanya pendidikan tentang lingkungan. Bangunan *green school* ini hanya menggunakan material bambu, rumput gajah dan tanah liat. Area sekolah meliputi bangunan apartemen, ruang kelas, gedung perkantoran, dan kafe. Sekolah mendapat listrik dari generator turbin hidrolik dan panel surya yang terpasang.

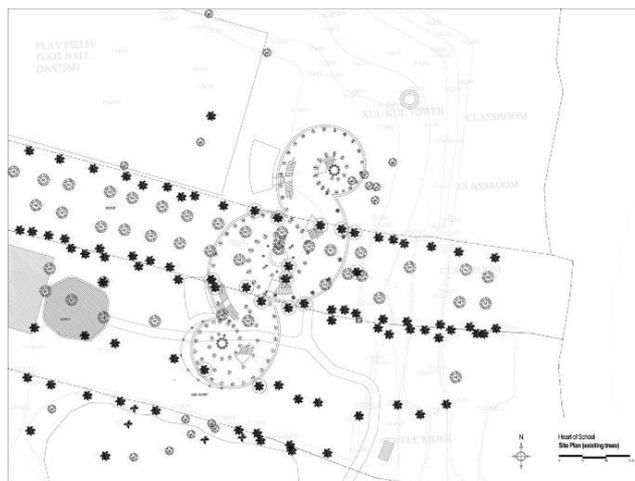


Gambar 2 30 Green School, Bali

(Sumber : <https://www.archdaily.com/81585/the-green-school-pt-bambu/5012b14e28ba0d147d000493-the-green-school-pt-bambu-plan>)

Implementasi arsitektural yang di gunakan pada Green School, Bali ini adalah :

- Pembentukan ruang kelas tanpa dinding pembatas yang dapat diharapkan secara sosial untuk hubungan sosial dan interaksi para siswa. Serta penghawaan pada bangunan lebing menyeluruh.
- Bangunan diberi penghawaan dengan kincir angin yang berada di bawah terowongan bawah tanah.
- Bangunan memiliki tenaga listrik yang dihasilkan dari biogas kotoran heawan.
- Bangunan yang ramah akan lingkungan sekitarnya.
- Bentuk atap yang dapat merespon iklim tropis pada daerah setempat.
- Terdapat juga pencahayaan alami yang menyeluruh pada fasad



Gambar 2 31 Site Plan Green School, Bali
 (Sumber : <https://www.archdaily.com/81585/the-green-school-pt-bambu/5012b14e28ba0d147d000493-the-green-school-pt-bambu-plan>)

Aspek yang perlu di kaji dari bangunan ini adalah :

Prinsip bangunan ekologis menurut Heinz Frick	Green School, Bali
Penyesuaian terhadap lingkungan alam setempat.	Hubungan timbal balik dengan alam diaplikasikan dalam bangunan Green School, Bali yang mana bangunan tampak selaras dengan alam sekitarnya. Serta bentukan atap yang dapat merespon iklim tropis pada daerah setempat.
Memelihara sumber lingkungan (udara, tanah, air), memelihara dan memperbaiki peredaran alam.	Green School, Bali memberikan kontribusi bagi lingkungan sekitarnya.
Mengurangi ketergantungan kepada sistem pusat energi (listrik dan air) dan limbah dan sampah.	Bangunan ini tidak menggunakan pendingin udara (AC) melainkan memiliki kincir angin yang terletak di terowongan bawah tanah memanfaatkan daerah lahan berkonturnya. Tenaga listrik berasal dari biogas yang memanfaatkan kotoran hewan.
Memanfaatkan sumber daya alam sekitar kawasan perencanaan untuk sistem bangunan, baik yang berkaitan dengan material bangunan maupun untuk utilitas bangunan.	Menggunakan material bambu sekitar sehingga menjadikan bangunan yang ramah akan lingkungan sekitarnya.

Tabel 2. 5 Aspek Kajian Green School, Bali

2.3 Tinjauan nilai -nilai Islami

Tinjauan nilai - nilai Islami dalam merancang objek wisata rawa terbagi menjadi dua tinjauan atau kajian yaitu tinjauan pustaka islami dan aplikasi nilai Islam pada rancangan yang berhubungan dengan Objek wisata dan pendekatan arsitektur ekologi. Seperti yang akan dijelaskan dibawah ini :

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

- Lingkungan dalam Islam

Alam merupakan salah satu karunia Allah swt yang harus kita jaga agar bisa dinikmati oleh generasi yang akan datang. Pada zaman sekarang banyak sekali pengeksploitasian alam yang mana sudah di luar dari batas wajar. Penebangan hutan dimana-mana, polusi yang di sebabkan oleh kendaraan maupun pabrik, serta banyaknya oknum tidak bertanggung jawab yang membuang limbah kelautan. Kita harus menjaga kelestarian alam yang itu merupakan karunia Allah swt.

Islam adalah rahmatan lil alamin yang mana syari'atnya tidak hanya untuk umat islam saja namun untuk semua umat yang ada di alam semesta ini. Bahkan diutusny Nabi adalah sebagai rahmat, sebagaimana firman Allah swt :

“tidaklah kami mengutusmu, melainkan untuk menjadi rahmat bagi sekian alam” (al-Anbiya 107)

Imam Ibnu Katsir berkata tentang ayat ini: “ Allah telah memberitahukan bahwa sesungguhnya Allah telah telah menjadikan Muhammad sebagai rahmat untuk seluruh alam. Maka barang siapa menerima rahmat ini dan mensyukuri nikmatnya ini maka dia akan berbahagia baik di dunia maupun di akhirat.

Islam mengajarkan untuk mencintai dan menjaga alam dan lingkungan, serta melarang manusia untuk berbuat kerusakan di bumi. Sebagaimana Allah swt berfirman :

“telah nampak kerusakan di darat dan di lautan yang disebabkan oleh tangan - tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar)” (ar-Rum: 41)

Ayat ini menerangkan secara jelas bahwasanya kerusakan di muka bumi di sebabkan oleh ulah dari manusia. Dan Allah swt akan menimpakan akibat buruknya kepada manusia itu sendiri agar manusia dapat merasakan akibatnya sebagai teguran dari Allah swt agar manusia dapat kembali kejalan yang benar.

“sesungguhnya manusia diciptakan bersifat keluh kesah lagi kikir. Apabila ia ditimpa kesusahan ia berkeluh kesah dan apabila ia mendapat kebaikan, ia amat kikir” (al-Ma’arij: 19-21)

Dari ayat diatas dapat dilihat bahwasanya manusia mengeksploitasi alam secara berlebihan tanpa ada rasa bersyukur pada Allah swt. Yang mana saat manusia merasakan

dampak kerusakan alam dari yang mereka perbuat sendiri maka mereka akan menegelah. Menjaga lingkungan sangat penting sekali jaman sekarang, banyak tempat wisata yang bertujuan untuk mengarahkan wisatwannya untuk turut menjaga lingkungan tetapi malah sebaliknya wisatawan merusak dari objek wisata tersebut. Berikut beberapa hadist yang mengharuskan manusia untuk menjaga dan menyayangi lingkungan :

- *Sayangilah yang ada di bumi niscaya semua yang ada di langit akan menyayangi kalian (H.R. Bukhari Muslim)*
- *Barang siapa menghidupkan suatu bumi yang mati, maka bumi itu baginya miliknya (H.R. at-Tarmizi)*

- **Pariwisata dalam Islam**

Pariwisata dalam Bahasa arab disebut Rihlah yang artinya aktivitas perjalanan dari suatu tempat ke tempat lainnya, sedangkan dari bahasa Sansakerta yang tersusun atas dua suku kata yaitu “pari” dan “wisata”. Pari dalam bahasa Sasakerta yang berarti banyak, lengkap dan berputar - putar sedangkan wisata berarti perjalanan. Dalam pandangan Islam, Pariwisata di wujudkan dalam hal perjalanan spiritual, tentang pemaknaan dan pencapaian yang mana dalam ajaran agama sendiri itu sendiri “syariah”.

Islam datang untuk merubah banyak pemahaman keliru kemudian mengaitkannya dengan nilai - nilai dan akhlak yang mulia. Pariwisata dalam pemahaman umat terdahulu dikaitkan dengan upaya menyiksa diri yang mengharuskan penggunaanya untuk berjalan di muka bumi sebagai hukuman dalam dunianya. Islam datang untuk menghapuskan pemahaman negative yang berlawanan dengan pariwisata.

“Wisata tidak ada sedikitpun dalam Islam, tidak juga perilaku para nabi dan orang-orang saleh” (H.R Ahmad bin Hanbal)

Kemudian perkataan dari Imam Ahmad dikomentari oleh Ibnu Rajab:

“Wisata dengan pemahaman ini telah dilakukan oleh sekelompok orang yang di kenal suka beribadah dan bersungguh-sungguh tanpa di sadari ilmunya” (H.R Ibnu Rajab)

Pariwisata juga berperan penting dalam mengembangkan semangat, rasa dan kesadaran keberagaman manusia. Dengan demikian pariwisata memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Akan tetapi wisata yang menyimpang dari ajaran Islam haruslah di jauhi. Pariwisata memiliki nuansa keagamaan yang tercakup di dalam aspek muamalah sebagai wujud dari aspek sosial budaya dan ekonomi. Di dalam muamalah, pandangan agama terhadap aksi sosial dan amaliah senantiasa disandarkan kepada makna kaidah yang disebut maqashid al-syari ah. Dunia pariwisata membawa kemanfaatan maka pandangan agama adalah positif. Wisata yang menyimpang pasti bertentangan dengan agama. Terhadap hal ini agama manapun pasti mengharamkannya. Pariwisata dapat juga menjadi media penumbuhan kesadaran, keimanan dan kesadaran dan ketaqwaan.

Walaupun banyak kenyataan yang cenderung mengarahkan islam itu menerima pariwisata namun masih banyak hal yang bertentangan dengan etika dan moral kaum muslim.

Tujuan pemahaman Islam dalam pariwisata adalah sebagai berikut:

- a. Mengaitkan wisata dengan ibadah.
Seperti pada hadist riwayat di bawah ini

“Sesungguhnya wisatanya umatku adalah berjihad di jalan Allah swt (H.R. Abu Daud)

- b. Wisata dikaitkan dengan ilmu pengetahuan. Pada permulaan Islam, telah ada perjalanan sangat agung dengan tujuan mencari ilmu dan juga menyebarkannya. Al-Khatib Al-Bagdady menulis kitab yang terkenal bernama Ar-Rihlah Fi Tolabil Hadist yang didalamnya beliau mengumpulkan kisah orang yang melakukan perjalanan hanya untuk mendapatkan satu hadist.
- c. Pariwisata dalam islam juga mengandung hal yang berkaitan dengan mengambil pelajaran dan peringatan. Allah berfirman :

“Katakanlah: “Berjalanlah di muka bumi, lalu perhatikanlah bagaimana akibat orang-orang yang berdosa (QS. An-Naml:69)

- d. Hal yang paling mulia dari pariwisata adalah berdakwah kepada Allah Ta’ala. Dan mengajarkankan kebaikan kepada manusia ke seluruh dunia, serta mengajak mereka kepada kalimat yang benar.
- e. Hal yang terakhir dari pariwisata menurut Islam adalah merenungi keindahan ciptaan Allah Ta’ala, menikmati indahnya ciptaannya sebagai pendorong jiwa manusia untuk menguatkan keimanannya.

2.3.2 Aplikasi nilai Islam pada Rancangan

Aktifitas wisatawan kadang memiliki potensi untuk merusak suatu objek wisata ataupun suatu lingkungan. Arsitektur ekologi merupakan suatu penerapan yang mana dapat menimbulkan hubungan timbal balik makhluk hidup terhadap lingkungannya agar tetap menjaga alam sekitar dari kerusakan kerusakan yang diperbuat oleh manusia.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-A’raf :56 :

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut(tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.

Pada ayat tersebut menjelaskan, bahwa kita hidup di muka bumi ini yang digunakan sebagai tempat tinggal manusia tersebut harus kita jaga dan lindungi

lingkungan alam yang ada disekitar kita. Serta pembuatan zonasi peribadatan agar tidak saling mengganggu sewaktu melakukan kegiatan. Sedangkan untuk material sendiri berasal dari material yang mana merupakan material yang ramah terhadap lingkungan dari masyarakat sekitar.

BAB III

METODE PENELITIAN

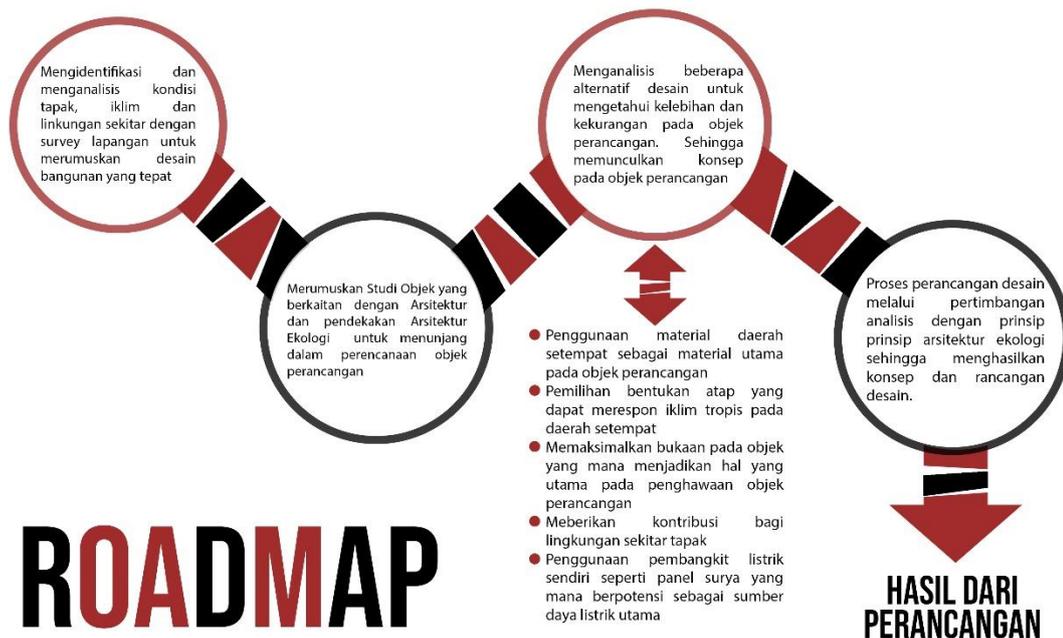
Metode perancangan atau (metodelogi perancangan) merupakan suatu proses dalam merancang bangunan yang meliputi pengumpulan data, analisis, sintesis, konsep, dan skema perancangan untuk memudahkan mengembangkan rancangan dan pencarian data. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian yang berjudul adalah metode kualitatif.

3.1 Tahap Programming

Tahapan programming adalah tahapan yang dilakukan selama proses merancang objek wisata rawa. Dalam sebuah perancangan tahap programming sangat membantu dalam melakukan pencarian ide atau gagasan yang kemudian dicari permasalahan yang terkait beserta solusinya dan tujuan dari rancangan tersebut. Tahapan berikutnya adalah dengan mengumpulkan data, baik data primer maupun sekunder. Setelah data yang diperoleh telah lengkap maka dapat dilanjutkan ke tahap analisis data perancangan dengan hasil akhir berupa konsep perancangan yang nantinya digunakan ketika merancangan objek tersebut.

Perancangan objek wisata rawa ini menggunakan metode dengan pendekatan Arsitektur Ekologi. Diawali dengan pencarian isu yang ada di Kabupaten Hulu Sungai Utara terutama hal yang berkaitan dengan kondisi dan ketersediaan tempat wisata Kabupaten Hulu Sungai Utara. Dan beberapa masalah yang diangkat seperti kurang optimalnya pemanfaatan rawa oleh pemerintah maupun masyarakat setempat, Daerah pada objek perancangan tidak memiliki pendapatan ekonomi yang berasal dari sumber daya alam seperti daerah tetangga, dan kurangnya kesadaran wisatawan akan pentingnya menjaga lingkungan alam pada zaman sekarang. Rancangan Objek wisata rawa ini diharapkan mampu menjadi sarana rekreasi dan pengenalan budaya banjar kepada masyarakat domestik Kalimantan Selatan khususnya dan masyarakat nasional pada umumnya, serta mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki Kabupaten Hulu Sungai Utara untuk dikembangkan lagi kedalam sektor wisata.

Secara garis besar tahap *programming* atau metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada metode perancangan dari Heinz Frick dengan metode yang mengungkapkan bahwa penghawaan alami dan penghawaan alami menjadi strategi utama untuk mencapai Arsitektur Ekologi.



Strategi perancangan yang digunakan pada rancangan adalah dengan Strategi *Linear*.

3.2 Tahap Pra Rancangan

3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Teknik pengumpulan data dalam perancangan objek wisata rawa di Desa Pulau Tambak, Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kalimantan Selatan dengan dilakukan secara primer dan sekunder. Teknik primer yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung di lapangan dan objek perancangan, disini dapat menggunakan observasi, dan dokumentasi. Sedangkan teknik pengumpulan data sekunder dengan metode studi literatur dan mengikuti sesuai dengan peraturan dan perundangan.

A. Data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data secara langsung.

Pengumpulan data primer dapat dilakukan dengan observasi dan dokumentasi.

- Observasi

Observasi dilakukan dengan survei langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang diamati secara langsung. Dengan melakukan observasi dapat mengetahui keadaan lapangan dan informasi - informasi yang berkaitan dengan objek perancangan. Mengamati kondisi tapak secara keseluruhan secara langsung dapat mempermudah dalam proses

analisis terhadap tapak nantinya. Dalam observasi juga dapat mengetahui potensi - potensi yang ada pada tapak.

- Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil gambaran dan kondisi tapak yang berupa kekurangan dan kelebihan pada tapak.

B. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari hasil pemikiran orang lain dan tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan. Tetapi data sekunder sangat mendukung dalam perancangan suatu objek.

- Studi literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi yang memberikan keterangan atas data - data yang dibutuhkan. Studi literature dapat berupa, standar arsitektural, peraturan pemerintah, Al-Qur'an, pendapat para ahli dan jurnal - jurnal. Studi literatur disesuaikan dengan pendekatan Arsitektur Ekologi yang kemudian dijadikan konsep perancangan. Nilai - nilai keislaman juga dapat ditambahkan dalam objek rancangan.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Analisis adalah suatu proses dalam mendesain suatu rancangan yang mana itu bisa berupa pengamatan, pemilihan dapat menghasilkan alternative atau solusi dalam sebuah permasalahan pada saat mendesain objek perancangan. Analisis perancangan yang dimaksudkan adalah proses analisis melalui pendekatan Arsitektur Ekologi yang mana proses tersebut meliputi :

- Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui potensi - potensi pada tapak, dasar pemilihan tapak, batas dan bentuk tapak, bangunan yang ada di sekitar tapak, kebisingan, pandangan dari tapak, lalu lintas pada tapak , sinar matahari, suhu, kelembaban, angin serta hujan.

- Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui kegunaan dari objek rancangan, baik fungsi primer, fungsi sekunder dan fungsi penunjang.

- Analisis Pengguna

Analisis ini untuk memberikan fasilitas dan kenyamanan yang sesuai dengan pengguna objek perancangan.

- Analisis Aktifitas

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh jenis - jenis aktifitas yang akan dilakukan di objek perancangan tersebut, sehingga mempunyai wadah untuk setiap aktifitasnya.

- Analisis Ruang

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui jenis atau besaran ruang yang dibutuhkan dalam objek perancangan dengan mempertimbangkan fungsi, pengguna, dan aktifitas.

- Analisis Bentuk dan Tampilan

Analisis bentuk digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tema/pendekatan Arsitektur Ekologi untuk menciptakan bentuk yang ramah terhadap lingkungan alam tetapi masih mengandung nilai lokalitas daerah tersebut.

- Analisis Struktur

Analisis struktur pada objek perancangan digunakan untuk penggunaan struktur baik material yang digunakan pada objek perancangan yang mana objek perancangan berada pada kawasan rawa.

- Analisis utilitas

Analisis utilitas meliputi sistem drainase, sistem air bersih, sistem air kotor, sistem elektrikal, sistem sampah, sistem keamanan dan komunikasi pada objek perancangan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Teknik Sintesis merupakan acuan dalam melakukan Perancangan Objek wisata Rawa yang mana berasal dari proses penggabungan hasil analisis yang menghasilkan sebuah konsep, yang akan menjadi pedoman dalam penyusunan konsep rancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar, konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk dan tampilan, konsep struktur, dan konsep utilitas. Konsep - konsep tersebut akan diterapkan sesuai dengan pendekatan Arsitektur Ekologi.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar

Perumusan konsep pada rancangan ini berasal dari isu yang ada pada lokasi perancangan dan penurunan pendekatan Arsitektur Ekologi yang mana dari pendekatan yang bertujuan menciptakan dan memaksimalkan hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan lingkungan alam dan kepedulian akan lingkungan sekitar maka konsep dasar yang digunakan pada rancangan ini yaitu *cultural wetland tourism*. *cultural wetland tourism* merupakan penggabungan antara nilai lokalitas daerah setempat dan keselarasan lingkungan alam di daerah rawa tersebut sehingga dapat menarik minat dari wisatawan - wisatawan baik wisatawan domestik maupun internasional.

1. Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan hasil analisis tapak yang dilakukan berdasarkan kondisi tapak. Hasil analisis tapak berupa tatanan lay out bangunan dan elemen lansekap museum.

2. Konsep Bentuk

Konsep bentuk merupakan hasil dari analisis yang berkaitan dengan bentuk, mulai dari analisis tapak, struktur maupun utilitas yang diolah sesuai dengan pendekatan *historicism*. Hasil analisis ini berupa gambaran bentuk asar bangunan museum.

3. Konsep Ruang

Konsep ruang merupakan hasil analisis kebutuhan ruang, fungsi, pengguna dan aktifitas. Hasil dari analisis ini berupa denah secara kasar bangunan museum sejarah yang sesuai dengan pendekatan.

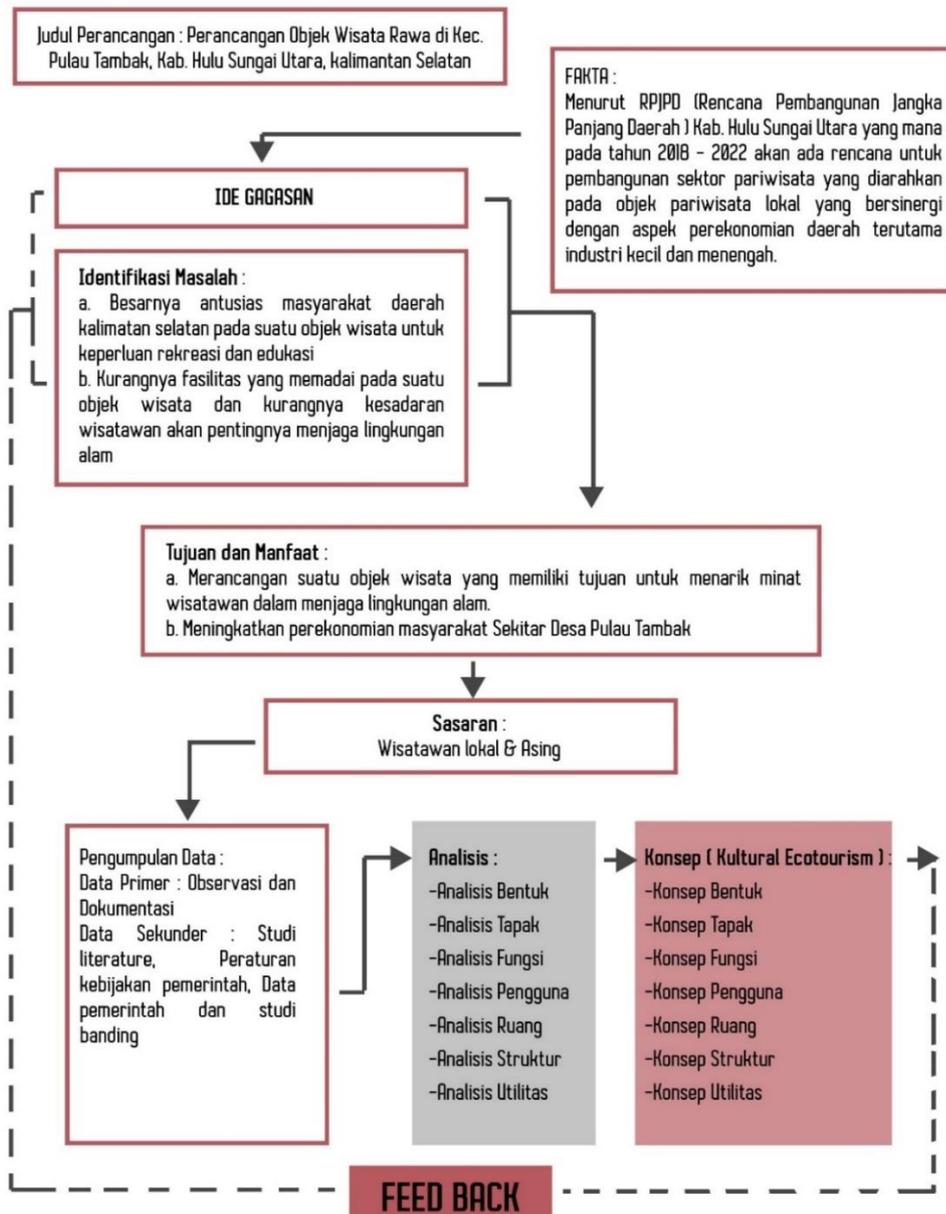
4. Konsep Struktur

Konsep struktur akan menghasilkan kerangka struktur pada bangunan hingga pada detail pondasi bangunan.

5. Konsep Utilitas

Sistem bangunan yang merupakan komponen vital seperti: plumbing air bersih, plumbing air kotor, elektrik bangunan, persampahan, sistem keamanan, sistem *emergency* yang akan diolah serta menunjukkan prosesnya.

3.3 Skema Tahapan Perancangan



Gambar 3. 1 Skema Tahapan Perancangan

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Analisis Objek Rancangan Terhadap Kondisi Eksisting

Merancang sebuah objek wisata terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu Analisis. Analisis berfungsi untuk menanggapi kondisi yang ada pada tapak, analisis tersebut terdiri dari analisis tapak, analisis fungsi, analisis pengguna, analisis aktivitas, analisis ruang, analisis utilitas dan analisis struktur yang mana semua analisis tersebut di sesuaikan dengan pendekatan Arsitektur Ekologi.

4.1.1 Syarat/ketentuan lokasi pada objek perancangan

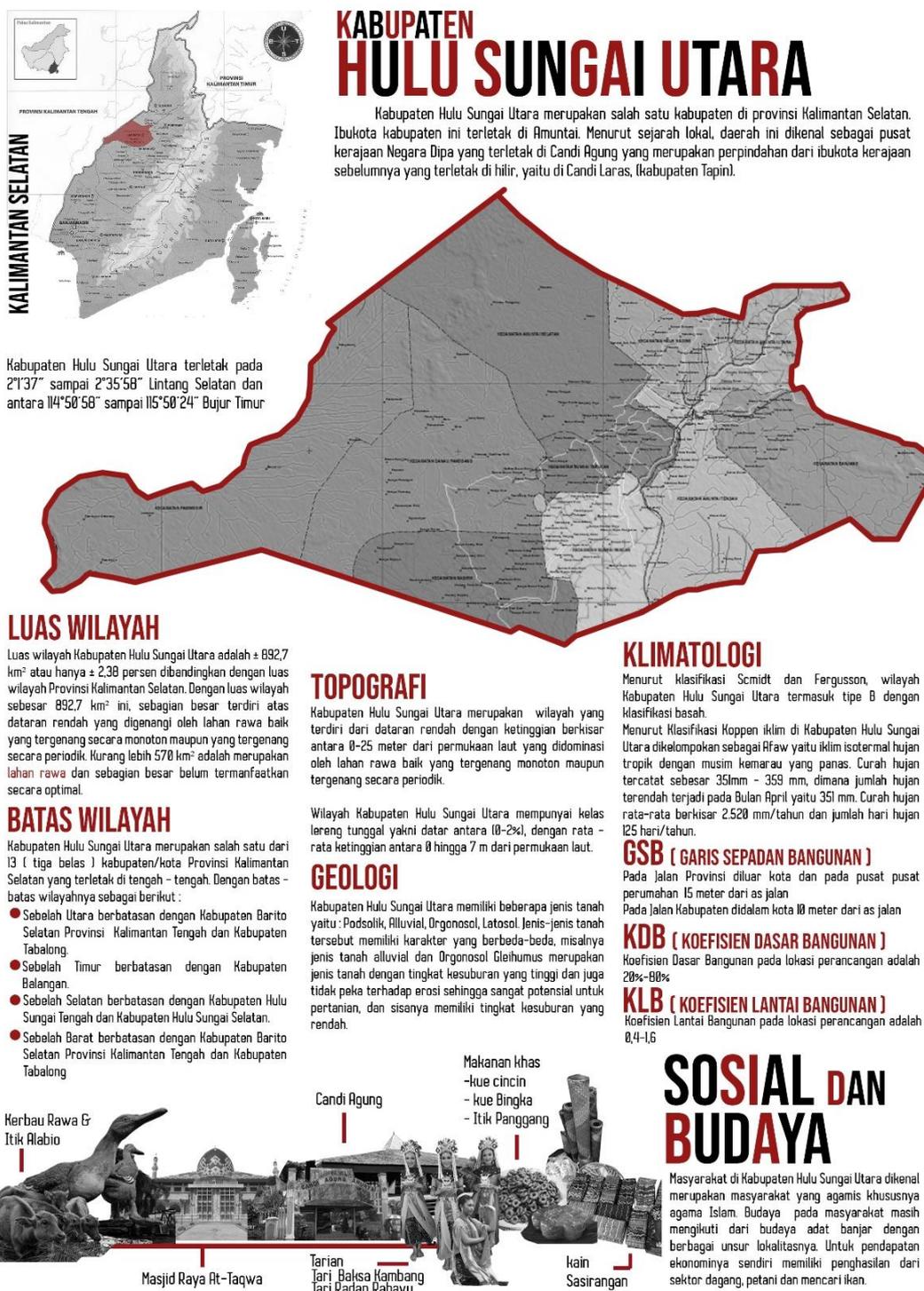
Untuk mendirikan suatu bangunan pada suatu lokasi memiliki beberapa syarat ataupun ketentuan yang berasal dari kebijakan umum maupun berasal dari kebijakan pemerintah.

- a. Bangunan objek wisata tidak mengganggu masyarakat dan habitat sekitar dalam hal aktifitas dan yang lainnya
- b. Aksesibilitas yang memadai untuk mencapai objek wisata
- c. Bangunan yang ramah akan lingkungan sekitarnya
- d. Sistem infrastruktur yang baik pada objek seperti sistem pengairan/air, sumber listrik dan energy, jaringan komunikasi, Sistem pembuangan limbah kotor, dan jasa - jasa kesehatan.
- e. Menerapkan peraturan daerah seperti KDB (koefisien dasar bangunan), GSB (Garis Sempadan Bangunan), GSJ (garis sempadan jalan), KLB (koefisien Lantai Bangunan).
- f. Menerapkan peraturan tentang pengelolaan sungai dan rawa sebagai suatu bangunan publik
- g. Menerapkan bangunan yang tidak berpotensi untuk merusak alam sekitarnya.

4.1.2 Gambaran Umum lokasi tapak perancangan

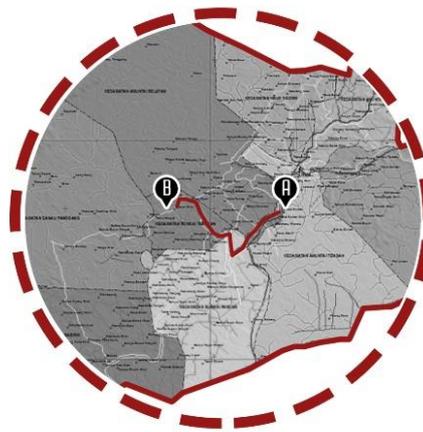
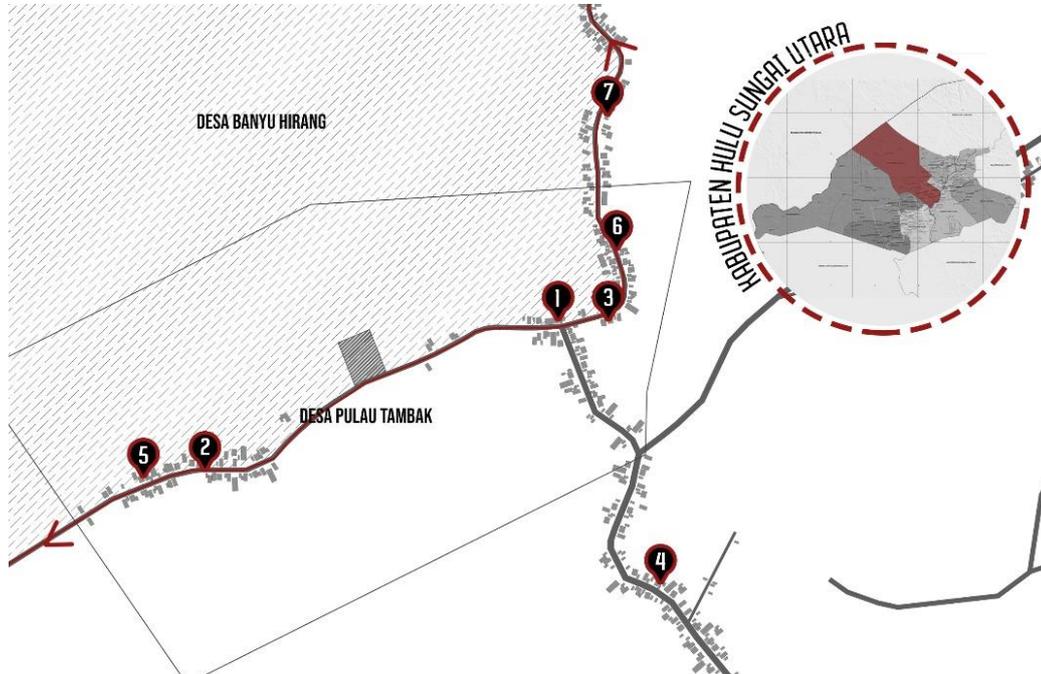
A. Gambaran Makro (Profil Lokasi Objek)

Gambaran Makro



Gambar 4. 1 Data Kabupaten Hulu Sungai Utara (Sumber: Analisis Pribadi, 2018)

Analisis kawasan perancangan adalah salah satu tahapan untuk memastikan kelayakan keberadaan objek perancangan terhadap kawasan yang dipilih. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kondisi lingkungan sekitar kawasan objek, aksesibilitas, dan sirkulasi kawasan. Berikut penjelasan dari analisis kawasan perancangan:



Jarak desa ke Ibukota kecamatan sekitar 2 km yang bisa ditempuh selama 10 menit, sedangkan jarak desa ke ibukota kabupaten sekitar 8 km atau bisa ditempuh selama 20 menit dan jarak desa ke Ibukota Provinsi sekitar 200 km atau bisa ditempuh selama 300 4 jam

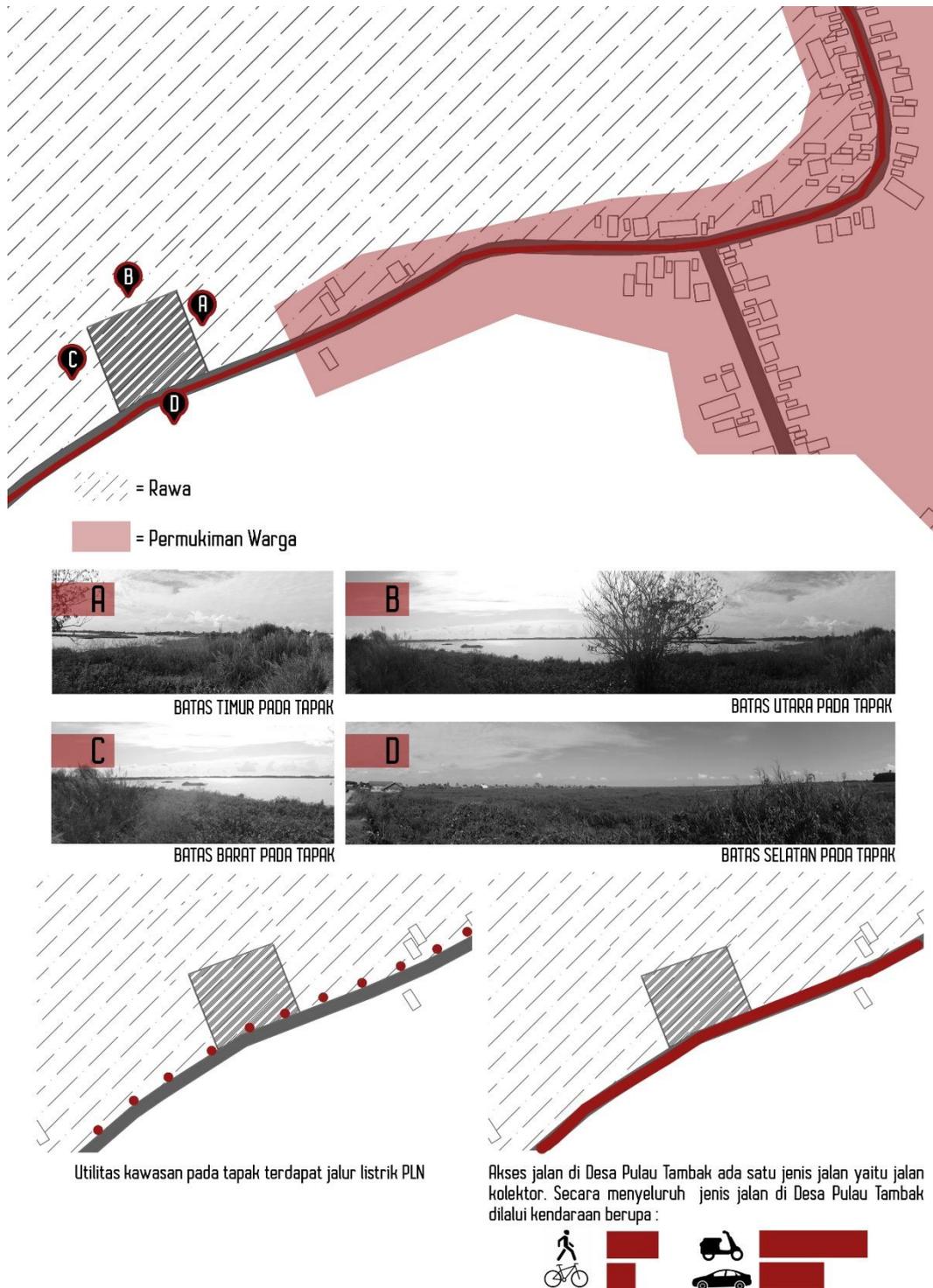


Berdasarkan data pada Kecamatan Amuntai Selatan dalam angka yang diterbitkan oleh BPS kabupaten Hulu Sungai Utara, luas wilayah Desa Pulau Tambak adalah 5km persegi atau 2,73 persen dari luas wilayah kecamatan Amuntai Selatan.

Gambar 4. 2 Data Eksisting
(Sumber: Analisis Pribadi, 2018)

B. Gambaran Mikro (Profil Lokasi Objek)

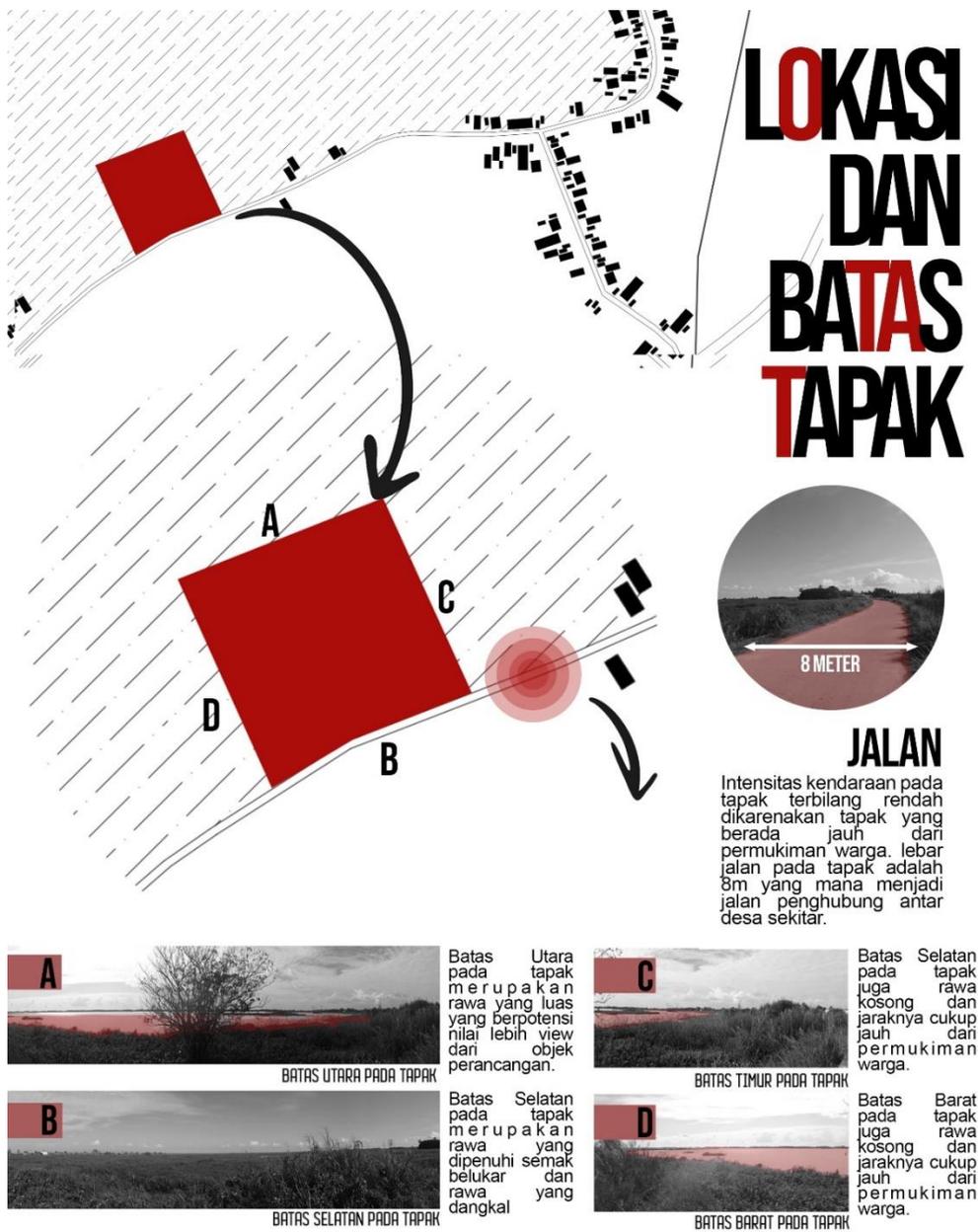
Gambaran Makro merupakan data karakteristik tapak yang terpilih secara makro. Berikut penjabaran dari profil pada tapak perancangan:



Gambar 4. 3 Lokasi dan Batas Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi, 2018)

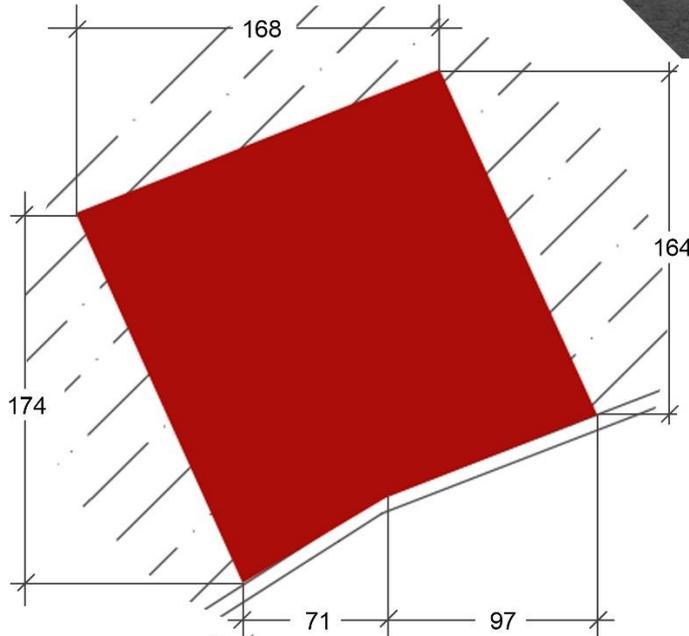
4.1.3 Analisis Tapak

Analisis Tapak merupakan analisis keadaan asli yang ada pada tapak dan sekitarnya. Dalam menganalisis sebuah tapak terdapat langkah pengamatan permasalahan dan potensi pada sebuah tapak. Analisis tapak kemudian disesuaikan dengan tema perancangan untuk menghasilkan hasil rancangan yang baik dan tepat. Dalam proses menganalisis sebuah tapak, kesesuaian langkah analisis dengan pendekatan yang digunakan harus diperhatikan. Dalam perancangan Objek Wisata Rawa ini pendekatan yang dipakai adalah pendekatan Arsitektur Ekologi dengan prinsip-prinsip dari Heinz Frick yang mengedepankan iklim pada daerah setempat.



Gambar 4. 4 Analisi Lokasi dan Batas Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi, 2018)

A. Regulasi Tapak

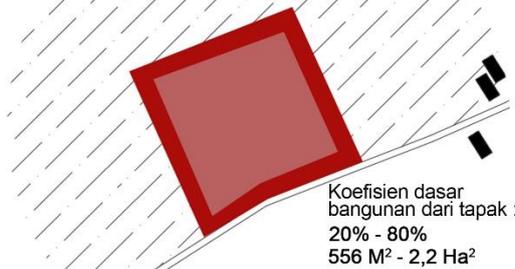


LAND USE

Bentukan tapak pada Objek Perancangan ini berbentuk persegi yang sebagian besar tapak berupa air rawa. Luas keseluruhan dari tapak ini adalah 2,78 Hektar, yang mana cukup untuk membuat sebuah objek wisata dengan tema rawa setempat.

KDB [KOEFISIEN DASAR BANGUNAN]

Koefisien Dasar Bangunan untuk Perancangan Objek Wisata rawa menurut peraturan pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah 20%-80%



GSB [GARIS SEPADAN BANGUNAN]

Garis Sepadan Bangunan untuk Perancangan Objek Wisata rawa menurut peraturan pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah 15 meter dari As Jalan



KLB [KOEFISIEN LANTAI BANGUNAN]

Koefisien Lantai Bangunan untuk Perancangan Objek Wisata rawa menurut peraturan pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah 0,4-1,6

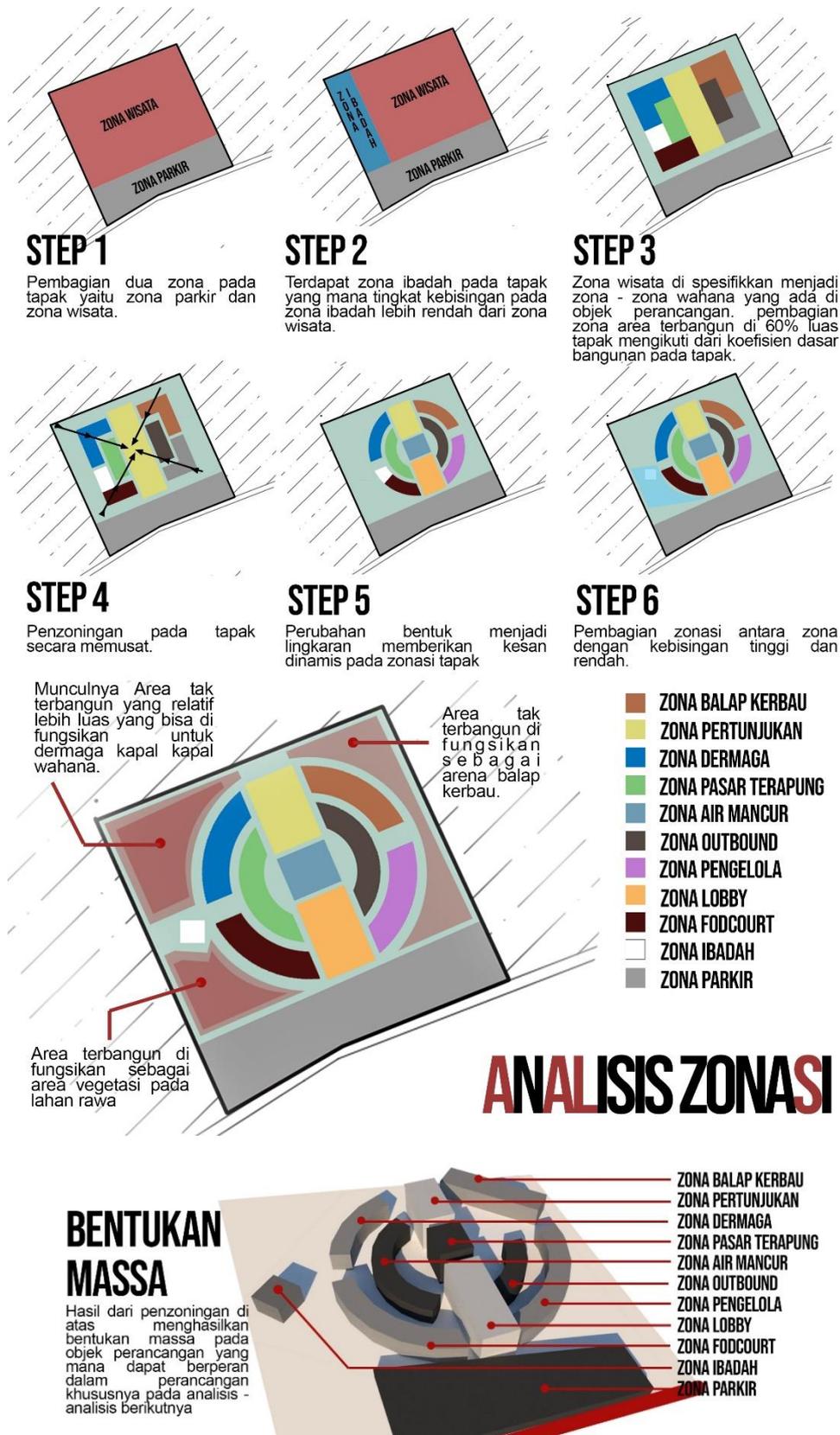
RTH [RUANG TERBUKA HIJAU]

Ruang Terbuka Hijau untuk Perancangan Objek Wisata Rawa menurut peraturan pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Utara adalah 30%

Ruang Terbuka Hijau dari Objek Perancangan ini adalah 834 M²

Gambar 4. 5 Analisis Land Use (Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

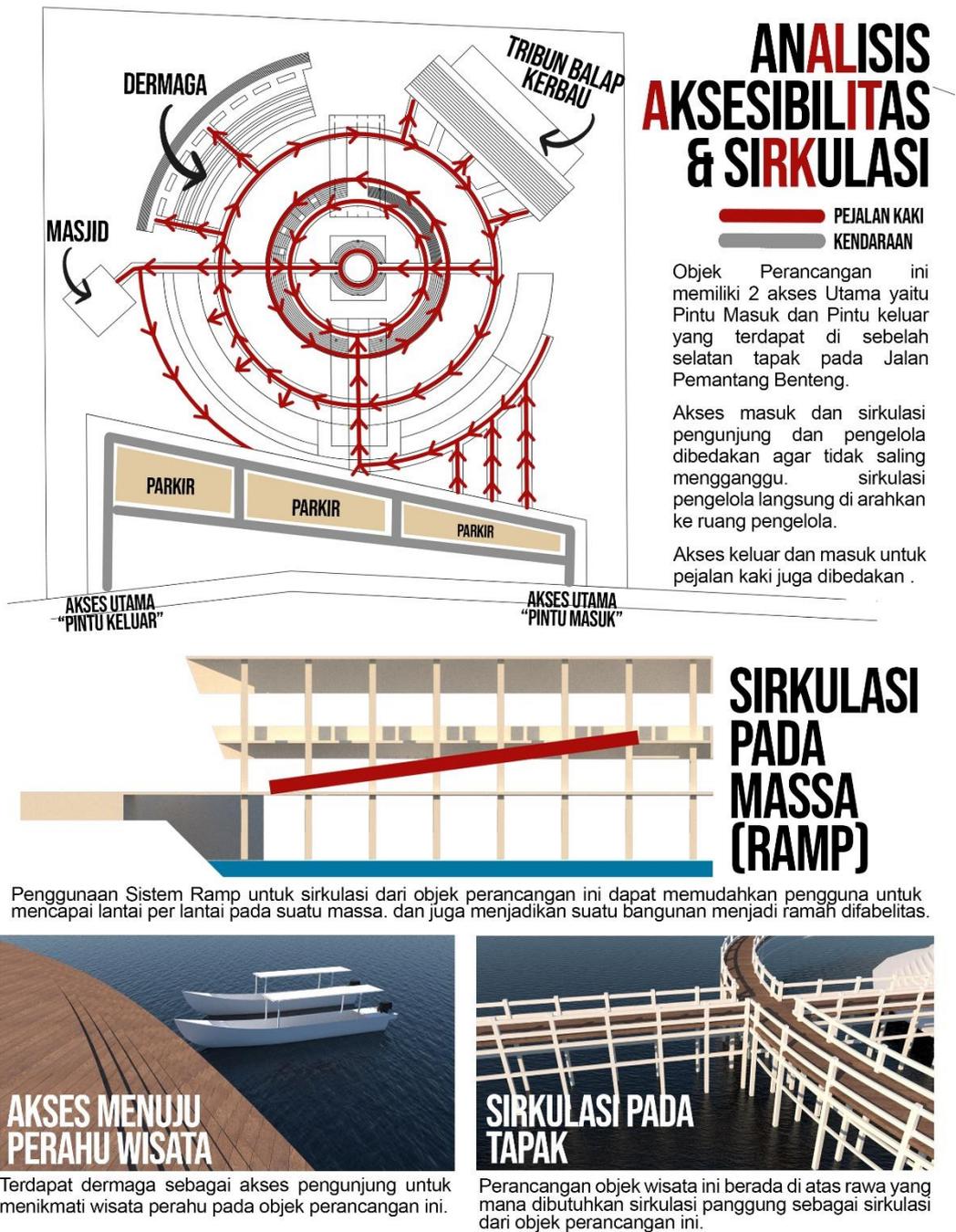
B. Analisis Zonasi



Gambar 4. 6 Analisis Zonasi
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

C. Analisis Sirkulasi

Dalam merancang objek wisata rawa ini di butuhkan Analisis yang membahas tentang aksesibilitas dan juga sirkulasi pada objek perancangan ini. Sehingga analisis ini nantinya dapat berguna bagi objek perancangan. Lokasi tapak berada di Jalan Pemantang Benteng yang mana akses menuju tapak hanya dapat dicapai dari Jalan Pemantang Benteng.



Gambar 4. 7 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

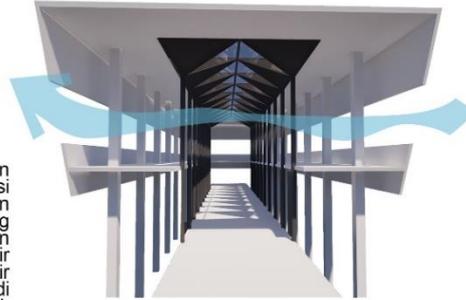
D. Analisis Klimatologi

Kalimantan Selatan merupakan provinsi beriklim tropis yang kaya akan sinar matahari dan angin khususnya pada daerah rawa. Orientasi terhadap matahari dan angin selalu berperan untuk suatu perancangan dengan pendekatan Arsitektur Ekologi yang mana memiliki prinsip - prinsip tentang Klimatologi. Untuk curah hujan pada tapak relatif tinggi terjadi pada bulan Desember hingga bulan Maret. Dan kecepatan Angin tertinggi terjadi di bulan Februari pada musim hujan dan Oktober pada musim kemarau.



BENTUKAN SKYLIGHT

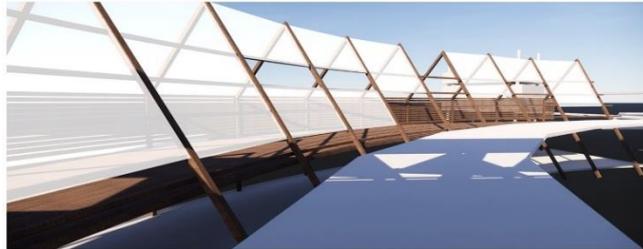
Penerapan bentuk atap yang berfungsi menampung air hujan kemudian langsung mengalirkan air hujan ke penampungan air hujan yang nantinya air hujan dapat di gunakan pada objek wisata rawa sehingga untuk kegiatan pengunjung maupun pengelola tidak menggunakan air rawa dan air pdam.



CROSS VENTILATION

penggunaan cross ventilation pada objek untuk memaksimalkan penghawaan.

BENTUKAN ATAP



Penggunaan bentuk atap pelana pada beberapa massa di objek perancangan selain memiliki kesan tropis juga berfungsi untuk memaksimalkan turunnya air hujan.

BUKAAN PADA MASSA

Bukaan pada massa agar memaksimalkan penghawaan sehingga objek perancangan menggunakan penghawaan alami yang mana menjadikan bangunan ramah lingkungan



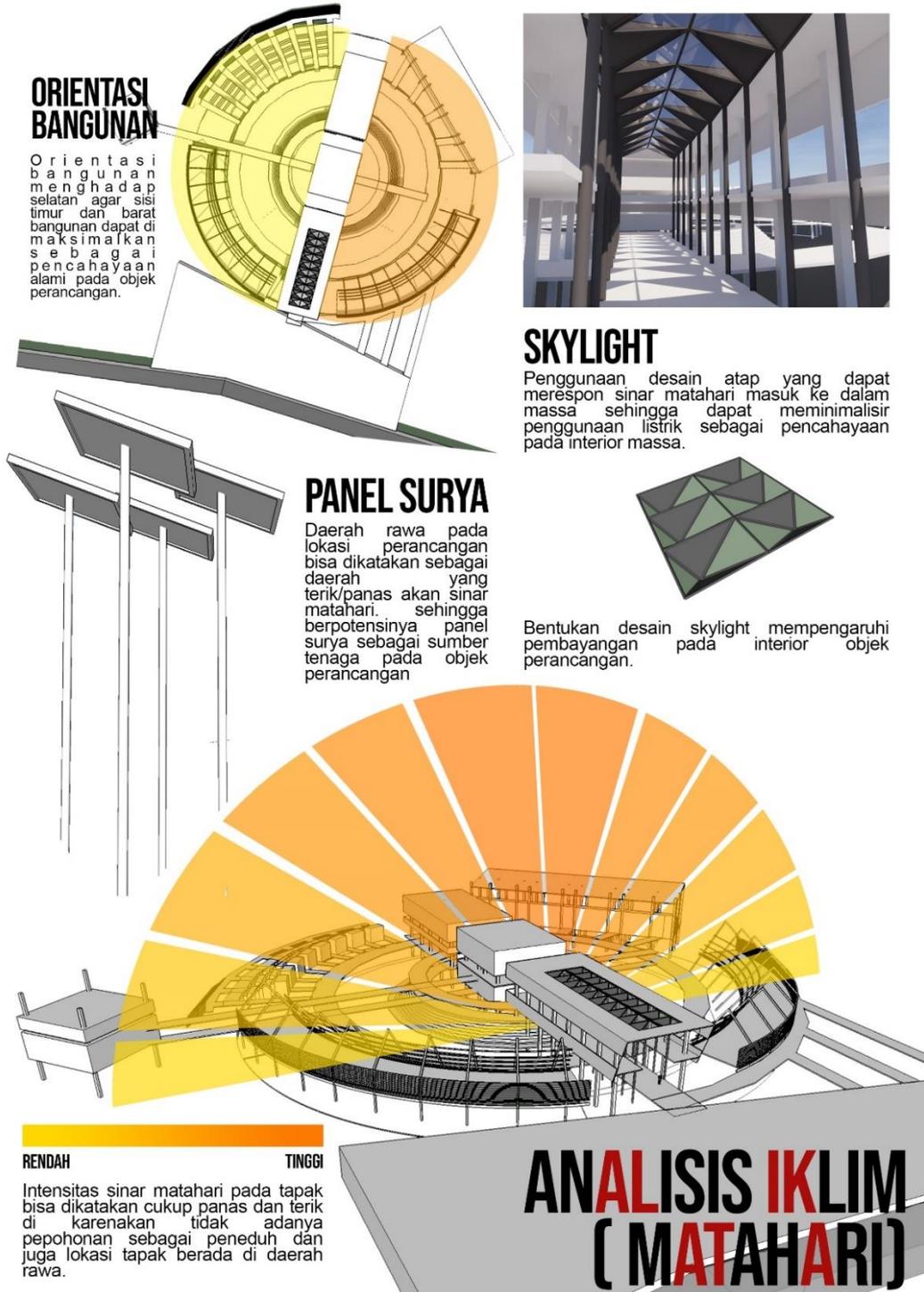
Arah angin pada tapak berhembus dari arah timur menuju ke arah barat.



ANALISIS IKLIM (ANGIN & HUJAN)

Gambar 4. 8 Analisis Iklim (Angin dan Hujan)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Lokasi tapak yang berada di atas permukaan air rawa yang mana tidak adanya pepohonan pada lokasi tapak dan sekitarnya menjadikan Intensitas sinar matahari cukup tinggi pada siang hari. Sehingga di butuhkan analisis yang dapat mengatasi maupun memanfaatkan Intensitas sinar matahari yang tinggi pada objek perancangan ini.



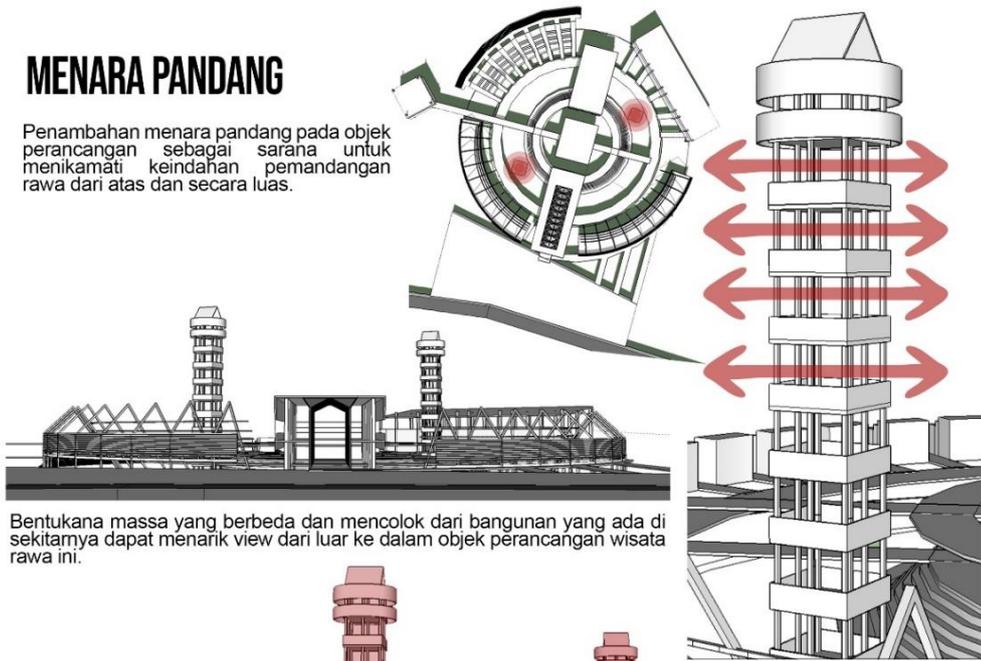
Gambar 4. 9 Analisis Iklim (Matahari)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

E. Analisis View



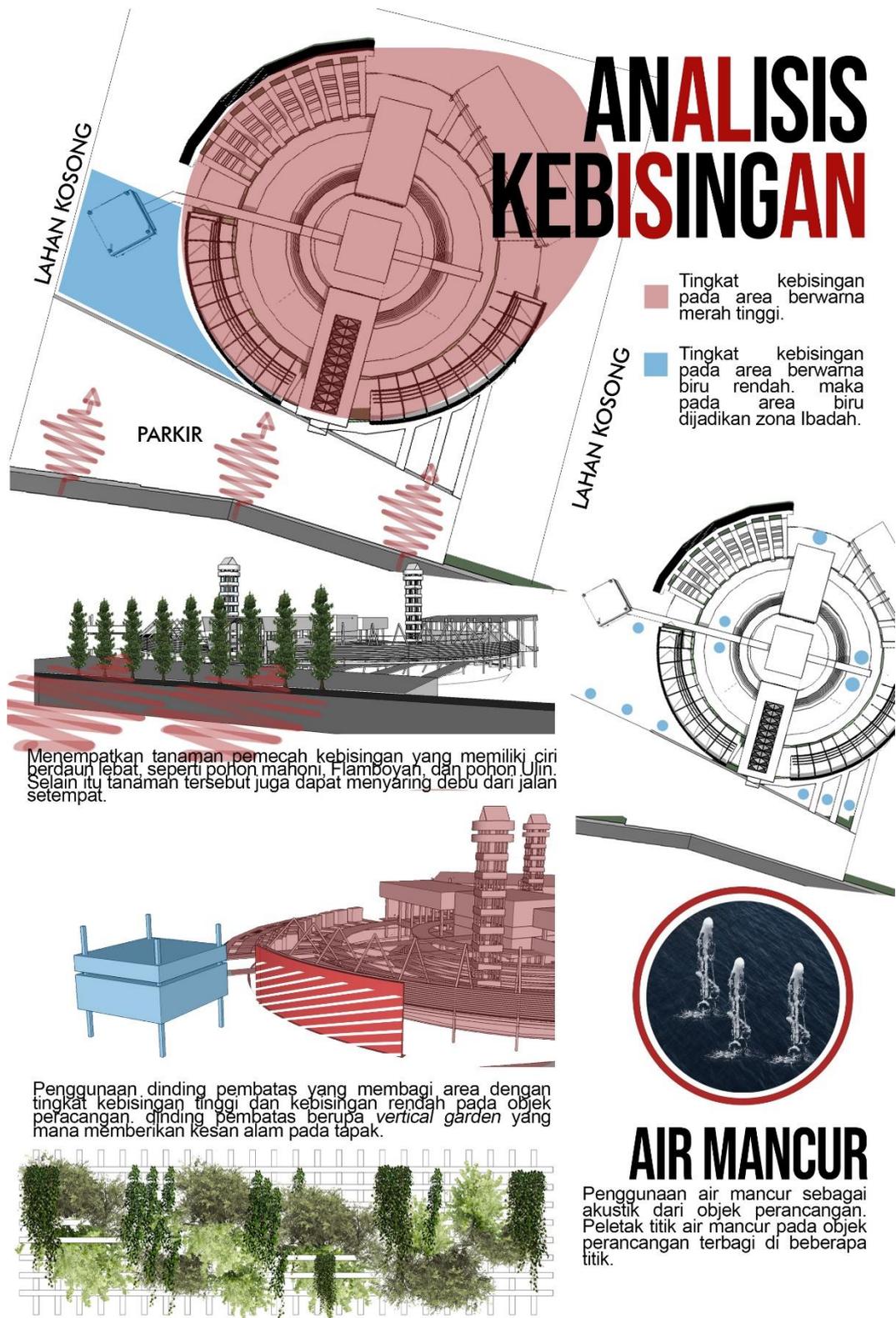
MENARA PANDANG

Penambahan menara pandang pada objek perancangan sebagai sarana untuk menikmati keindahan pemandangan rawa dari atas dan secara luas.



Gambar 4. 10 Analisis View
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

F. Analisis Kebisingan



Gambar 4. 11 Analisis Kebisingan
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

G. Analisis Vegetasi

ANALISIS VEGETASI

Penataan lanskap vegetasi sangat dibutuhkan pada tapak karena mempengaruhi berbagai aspek pada objek perancangan seperti, peneduh, kebisingan dan membuat objek perancangan tampak alami.



TERATAI



ECENG GONDOK

Karena tapak berada di daerah rawa maka dibutuhkan tanaman - tanaman yang hidup di air tawar (rawa) seperti tanaman teratai dan eceng gondok. pemilihan eceng gondok adalah sebagai tanaman tempat bertelurnya ikan.

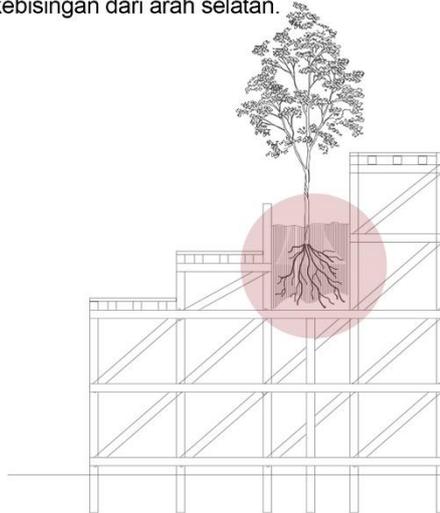


KETAPANG

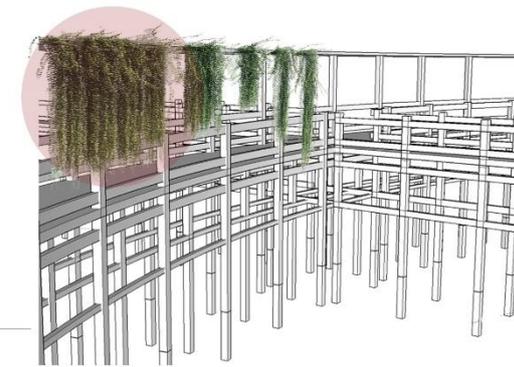
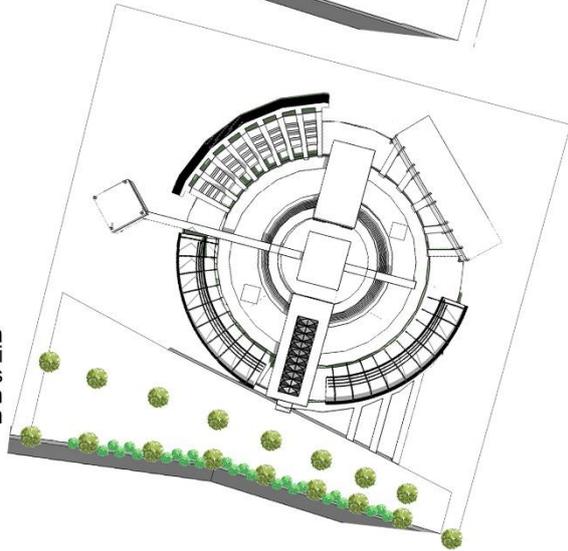
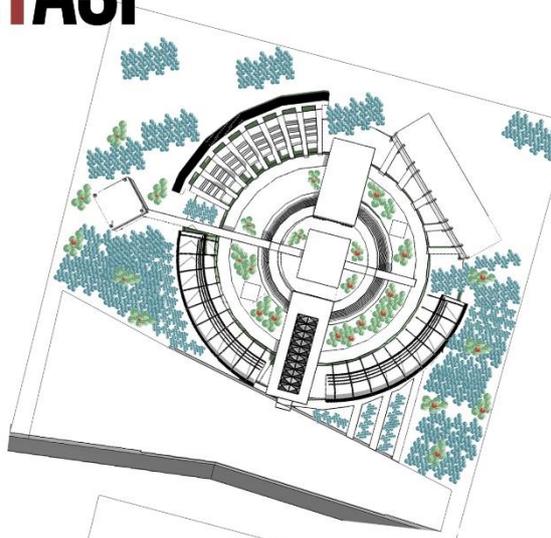


GLODOKAN TIANG

Penggunaan tanaman peneduh dan pemecah kebisingan . tanaman peneduh berfungsi untuk menaungi lingkungan dari panas matahari sedangkan tanaman pemecah kebisingan berfungsi untuk memecah kebisingan dari arah selatan.



Penggunaan pot tanaman pada area tribun dermaga sebagai tempat tanaman dengan akar kecil.

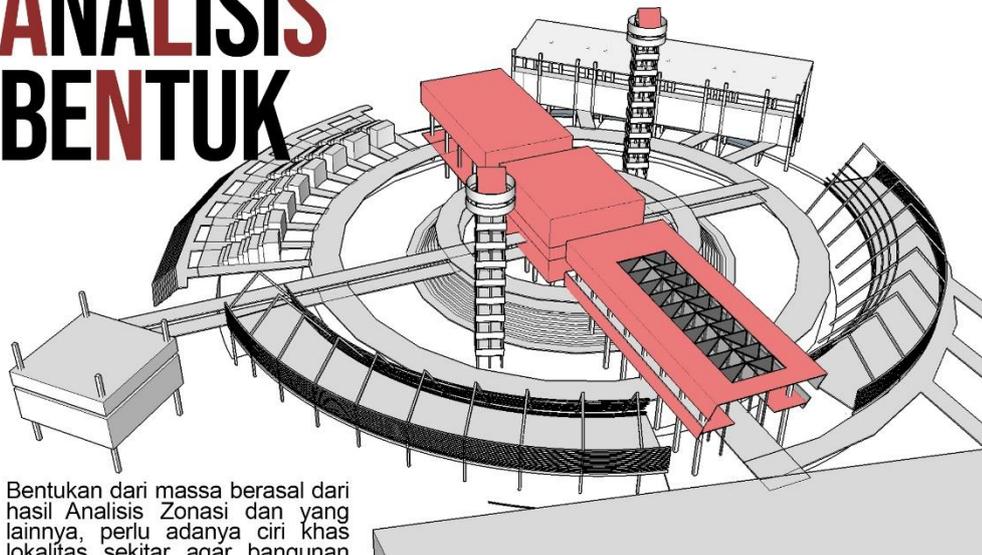


Penggunaan tanaman Lee Kuan Yew , tanaman hias merambat ini menawarkan kesan teduh pada objek perancangan.

Gambar 4. 12 Analisis Vegetasi
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

H. Analisis Bentuk

ANALISIS BENTUK



Bentukan dari massa berasal dari hasil Analisis Zonasi dan yang lainnya, perlu adanya ciri khas lokalitas sekitar agar bangunan tidak terlalu kontras dengan bangunan sekitarnya.



Rumah Bubungan Tinggi adalah salah satu jenis rumah adat atau rumah tradisional dari suku banjar, rumah ini menjadi mascot atau rumah yang paling terkenal dari rumah adat banjar lainnya. Rumah banjar Bubungan tinggi memiliki ciri khas dengan atapnya yang tinggi melancip

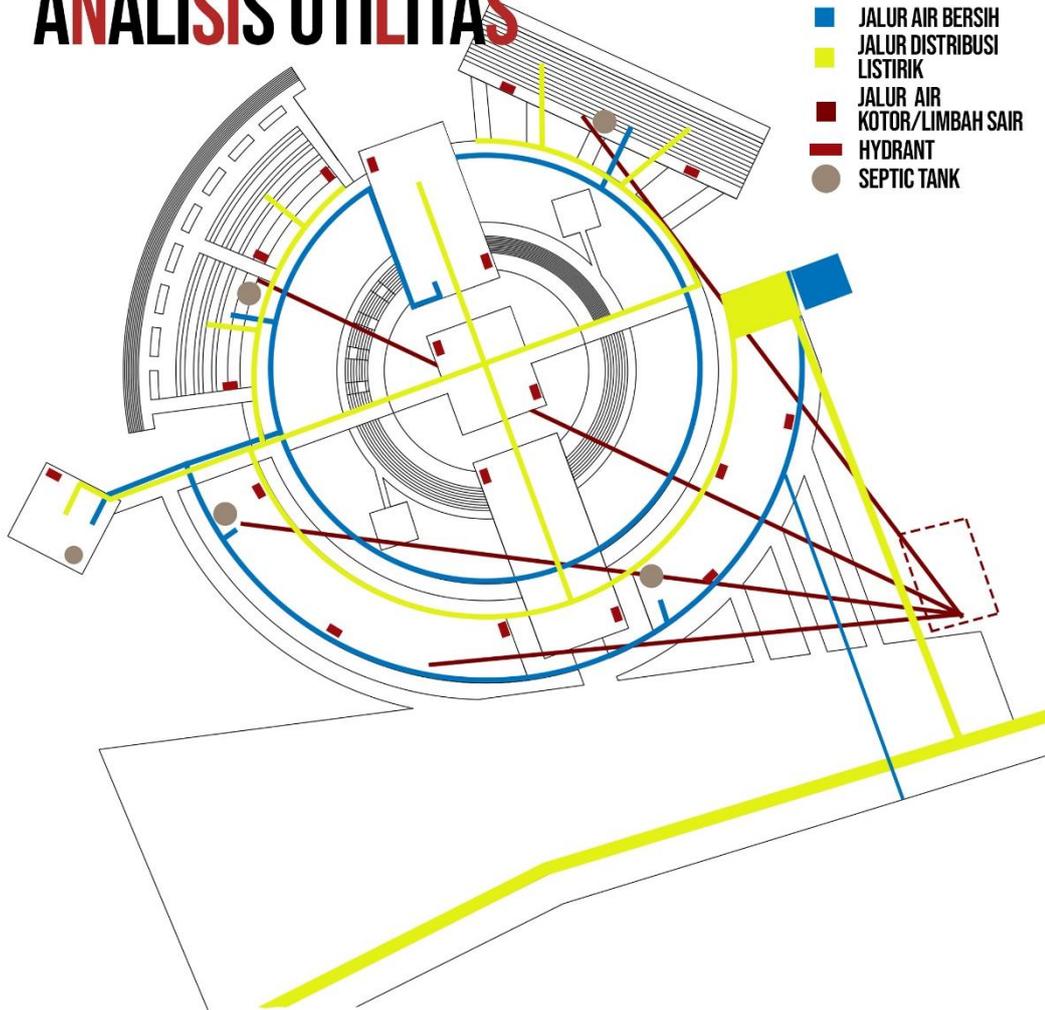


Penerapan bentukan atap pada Objek perancangan memberikan nilai lokalitas tersendiri yang mana bentukan menjadi seperti rumah ada khas Banjar (Bubungan Tinggi) dalam versi kontemporer

Gambar 4. 13 Analisis Bentuk
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

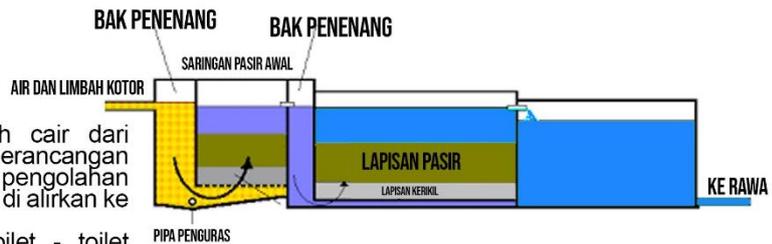
I. Analisis Utilitas

ANALISIS UTILITAS



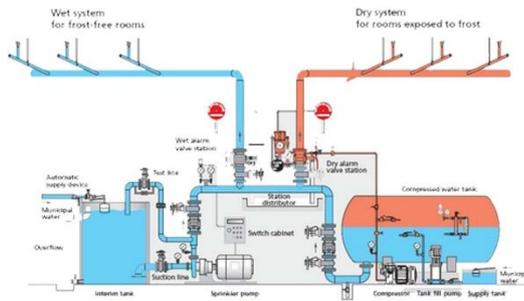
PENGOLAHAN AIR KOTOR

Air kotor dan limbah cair dari foodcourt pada objek perancangan di alirkan menuju bak pengolahan air agar bisa dan layak di alirkan ke rawa sekitar tapak. Untuk limbah dari toilet - toilet langsung di alirkan ke septiktank masing - masing toilet.



SISTEM HYDRANT

Air dari hydrant yang ada dalam perancangan ini berasal dari pengolahan air rawa sekitar.



KELISTRIKAN

kelistrikan dari objek perancangan ini berasal dari PDAM, Panel Surya dan juga Genset

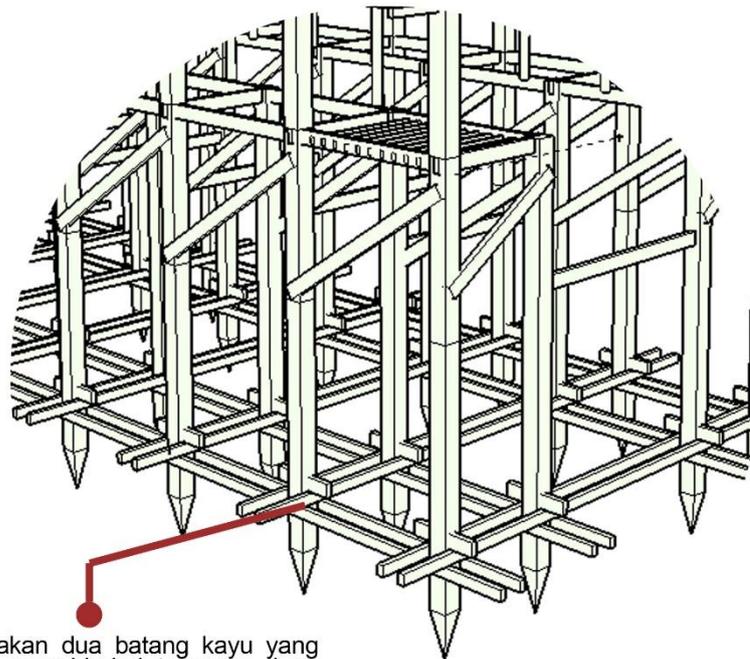
Gambar 4. 14 Analisis Utilitas (Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

J. Analisis Struktur

ANALISIS STRUKTUR

Fondasi tiang pancang kayu hanya dapat digunakan jika selalu berada di dalam air sehingga tidak terjadinya pembusukan pada kayu (karena tidak adanya oksigen). Jarak antara tiang pancang kayu sekurang-kurangnya 2.5 kali garis tengah dan seharusnya > 60cm. Pada konstruksi fondasi kayu perlu diperhatikan bahwa kayu yang tidak selalu terendam air akan membusuk. Untuk menghindari hal tersebut sebaiknya digunakan kayu ulin,

PANJANG TIANG KAYU	DIAMETER TIANG KAYU	KEKUATAN TIANG KAYU
4.00 m	20 cm	---
6.00 m	20-25 cm	280 kN
10.00 m	25-35 cm	330 kN
15.00 m	35 - 45 cm	400 kN



Menggunakan dua batang kayu yang bertujuan menghindari turunya tiang struktur bangunan pannggung yang di lengkapi juga dengan sepatu.

Gambar 4. 15 Analisis Struktur
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

4.1.4 Analisis Fungsi

Analisis Fungsi merupakan cara untuk mengetahui dan menentukan fungsi-fungsi apa saja yang nantinya akan diwadahi dalam suatu objek perancangan. Analisis fungsi juga menjadi acuan utama dalam proses perancangan dengan mengetahui fungsi dari objek tersebut. Fungsi utama dari Perancangan Objek Wisata Rawa ini adalah sebagai sarana rekreatif yang mana pada objek rancangan ini sendiri akan mengarahkan wisatawan untuk merasakan, memelihara serta menjaga lingkungan sekitar khususnya pada daerah rawa . Adapun Penjabarandari analisis fungsi akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 4. 16 Analisis Fungsi
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

4.1.5 Analisis Pengguna dan Aktifitas

Pada analisis pengguna akan dijelaskan siapa saja pengguna dari objek wisata rawa ini baik pengguna bersifat konsumtif (pengunjung) maupun pengguna servis (pengelola), Berikut adalah pengguna dari Perancangan Objek Wisata Rawa ini :

- Pengelola pada Objek Wisata Rawa terbagi menjadi 2 bagian yakni pengelola yang bersifat mengelola perusahaan (manajerial) dan pengelola bersifat service untuk Objek Wisata Rawa itu sendiri, pengelola manajerial sebagai berikut :



- Pengunjung Objek Wisata Rawa direncanakan untuk pengunjung :



Gambar 4. 17 Analisis Pengguna
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

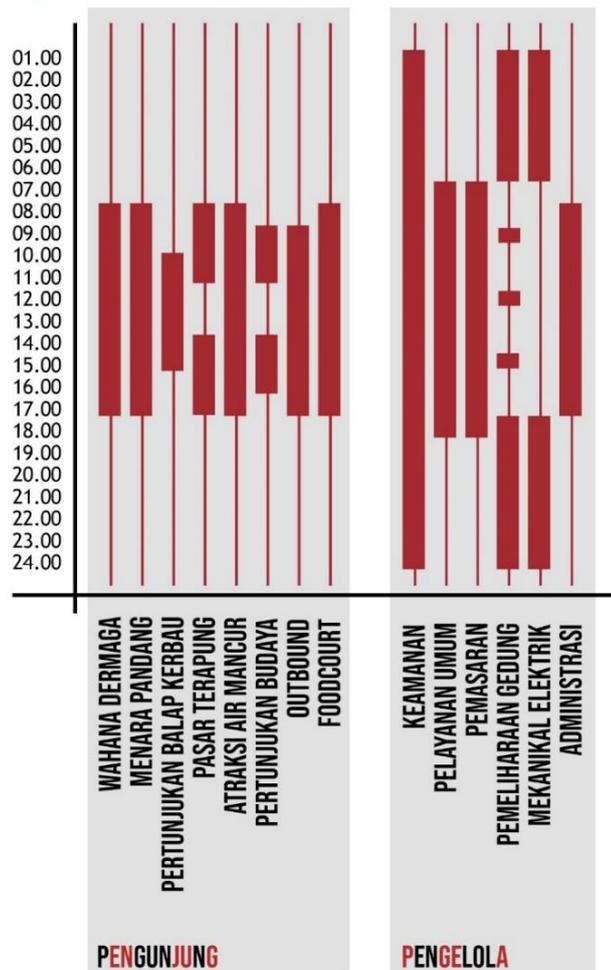
Aktifitas yang dilakukan oleh user diklasifikasikan berdasarkan fungsinya, lalu dijabarkan mengenai aktifitasnya, dan juga pen-klasifikasian pengguna serta ruang-ruang yang mungkin saja dibutuhkan. Ruang-ruang ini nantinya dapat menjadi acuan awal untuk analisa ruang baik kebutuhan ruang maupun besaran ruang.

	AKTIFITAS	PENGGUNA	KEBUTUHAN RUANG	
FUNGSI PRIMER	● Wisata Rawa	Mengelilingi rawa dengan menggunakan perahu.	Dermaga	
		Menyaksikan pertandingan balap kerbau.	Tribun	
		Menikmati Keindahan Rawa.	Pengunjung	Menara Pandang
		Jual - Beli di Pasar terapung	Penjual	Area Pasar Terapung
Pengunjung	Dermaga Pasar Terapung			
FUNGSI SEKUNDER	● Wisata Budaya	Pengenalan kembali Budaya Banjar.	Pengunjung	Panggung pertunjukan
			Pengelola	Ruang Ganti
				Ruang Istirahat
	● Wisata Kuliner	Menikmati makanan khas daerah setempat.	Penjual	Foodcourt (Stand Berjualan)
			Pengunjung	Foodcourt (Tempat Makan)
	● Permainan	Menikmati wahana outbound	Pengelola (Petugas)	Loket
				Stand pengawas
			Pengunjung	Hell Barrier
				Flying Fox
	● Pelayanan	Menjual tiket	Pengelola (Petugas)	Loket Tiket Masuk
Memberikan Informasi			Pusat Informasi	
FUNGSI PENUNJANG	● Parkir	Memarkirkan Kendaraan	Pengunjung & Pengelola	Tempat Parkir Roda 2
				Tempat Parkir Roda 4
	● Keamanan	Menjaga keamanan Objek Wisata	Petugas (Satpam)	Pos Satpam
		Menjaga Ketertiban		Ruang CCTV
	● Ibadah	Sholat	Pengunjung & Pengelola	Ruang Keamanan
		Wudhu		Tempat Sholat (mushola)
	● Buang Air	BAB dan BAK	Pengunjung & Pengelola	Tempat Wudhu
				Toilet
	● Pengelolaan	Memimpin Jalannya objek Wisata rawa	Pengelola (Pimpinan)	Ruang Pimpinan
		Mengatur Administrasi	Staff Administrasi	Ruang Administrasi
		Mengatur Pelayanan Umum dan Pemasaran	Staff Pelayanan dan Staff Pelayanan	Ruang Pelayanan
				Ruang Pemasaran

	Mengatur dan Memantau Mekanikal dan Elektrikal	Staff Ahli Mekanikal dan Elektrikal	Ruang Penel
			Ruang Genset
			Ruang ME
			Gudang
	Merawat dan Menjaga Fasilitas Objek Wisata	Staff Pemeliharaan	Ruang Staff Pemeliharaan
			Gudang
		Cleaning Service	Ruang Cleaning Service
			Ruang Pantry
	Mengambil Sampah	Petugas Sampah	Waste Treatment
	Membuang Sampah		

4.1.6 Analisis Waktu Aktivitas

ANALISIS WAKTU AKTIVITAS

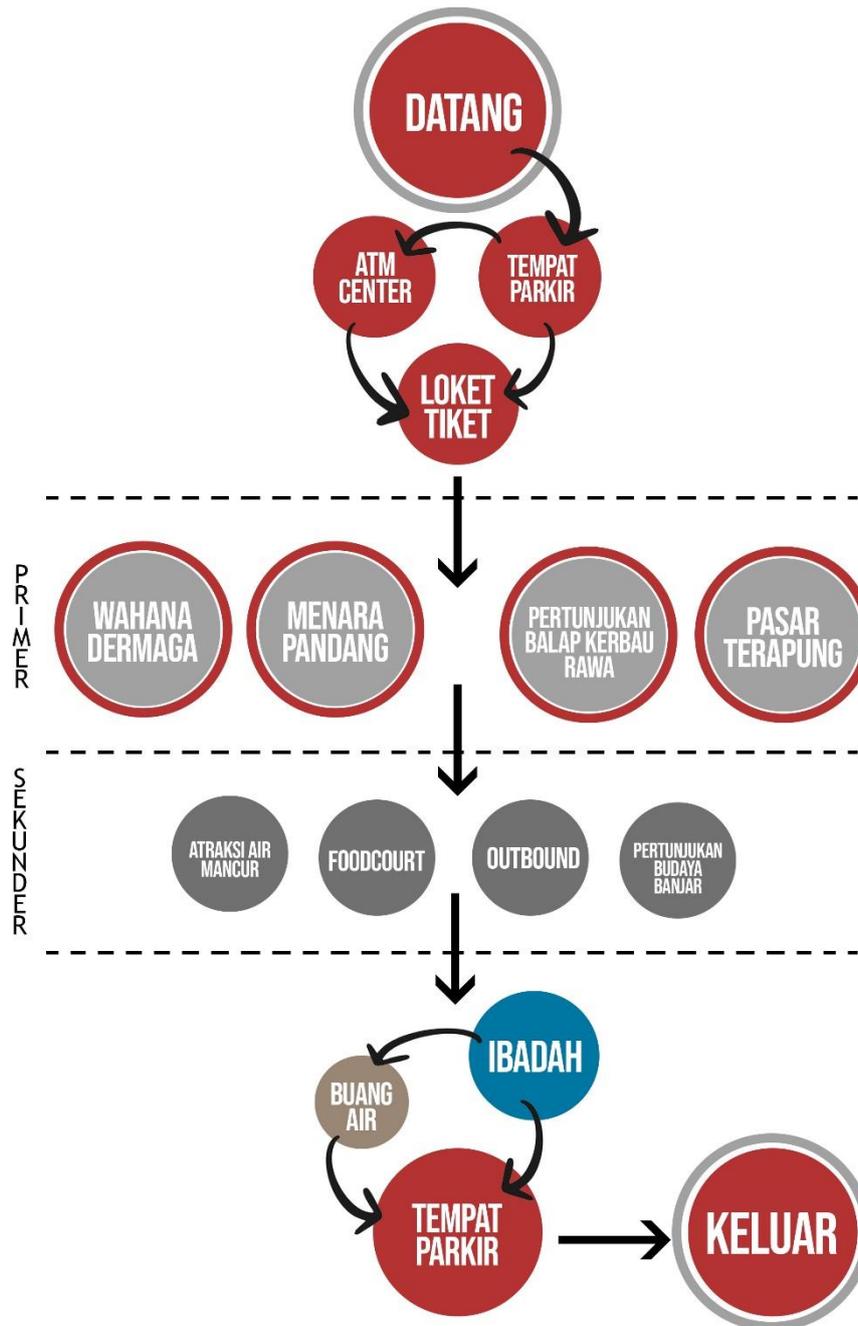


Gambar 4. 18 Analisis Waktu Aktivitas
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

4.1.6 Analisis Alur Sirkulasi

Analisis alur sirkulasi merupakan alur setiap pengunjung yang berada dalam museum yang sesuai dengan kegiatan dan kebutuhan pengunjung, dan pengelola museum. Dalam alur sirkulasi memiliki kebebasan, karena setiap pengguna memiliki kebutuhan ruang yang berbeda dan memiliki karakter tersendiri.

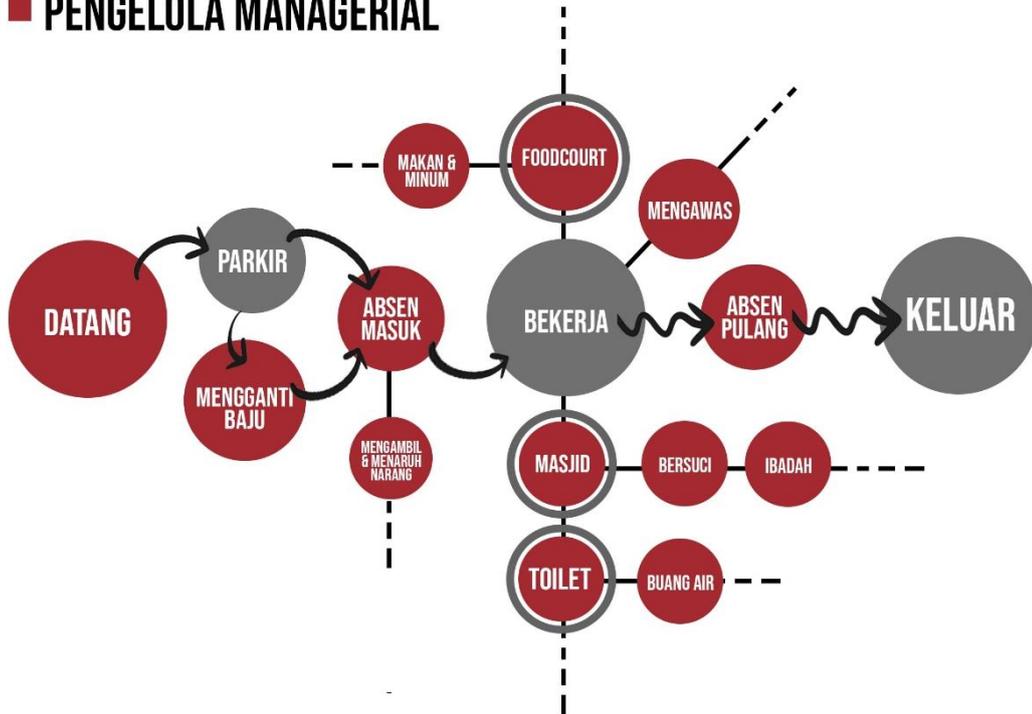
- Alur Sirkulasi Pengguna (Makro)



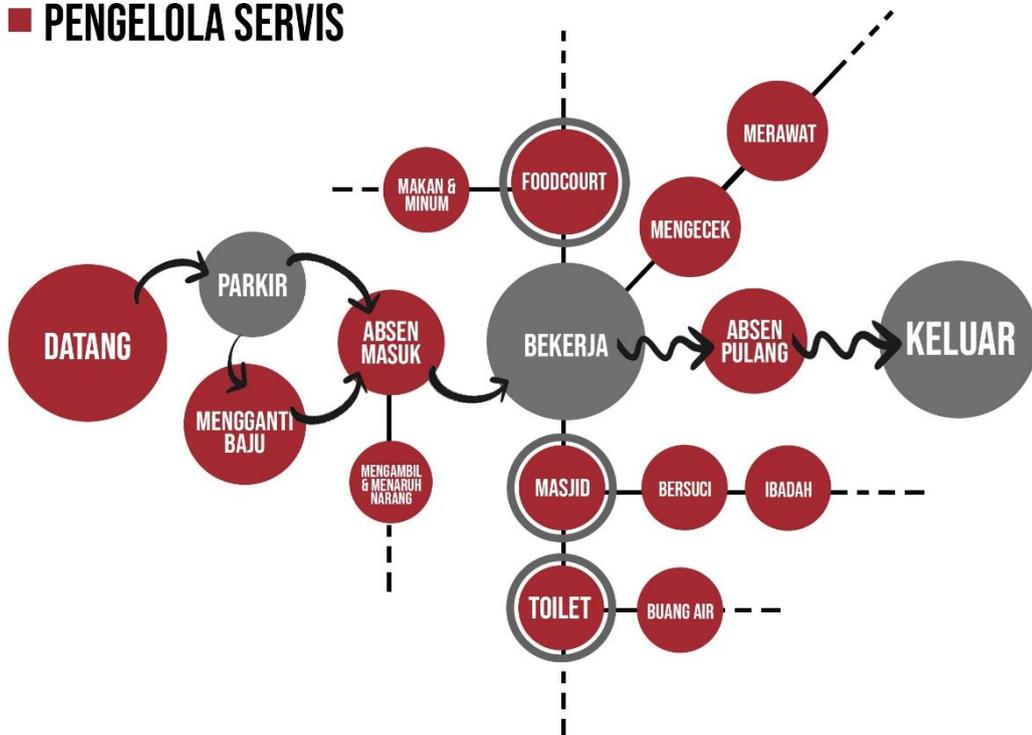
Gambar 4. 19 Alur Sirkulasi Makro
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

- Alur Sirkulasi Pengelola (Mikro)

■ PENGELOLA MANAGERIAL



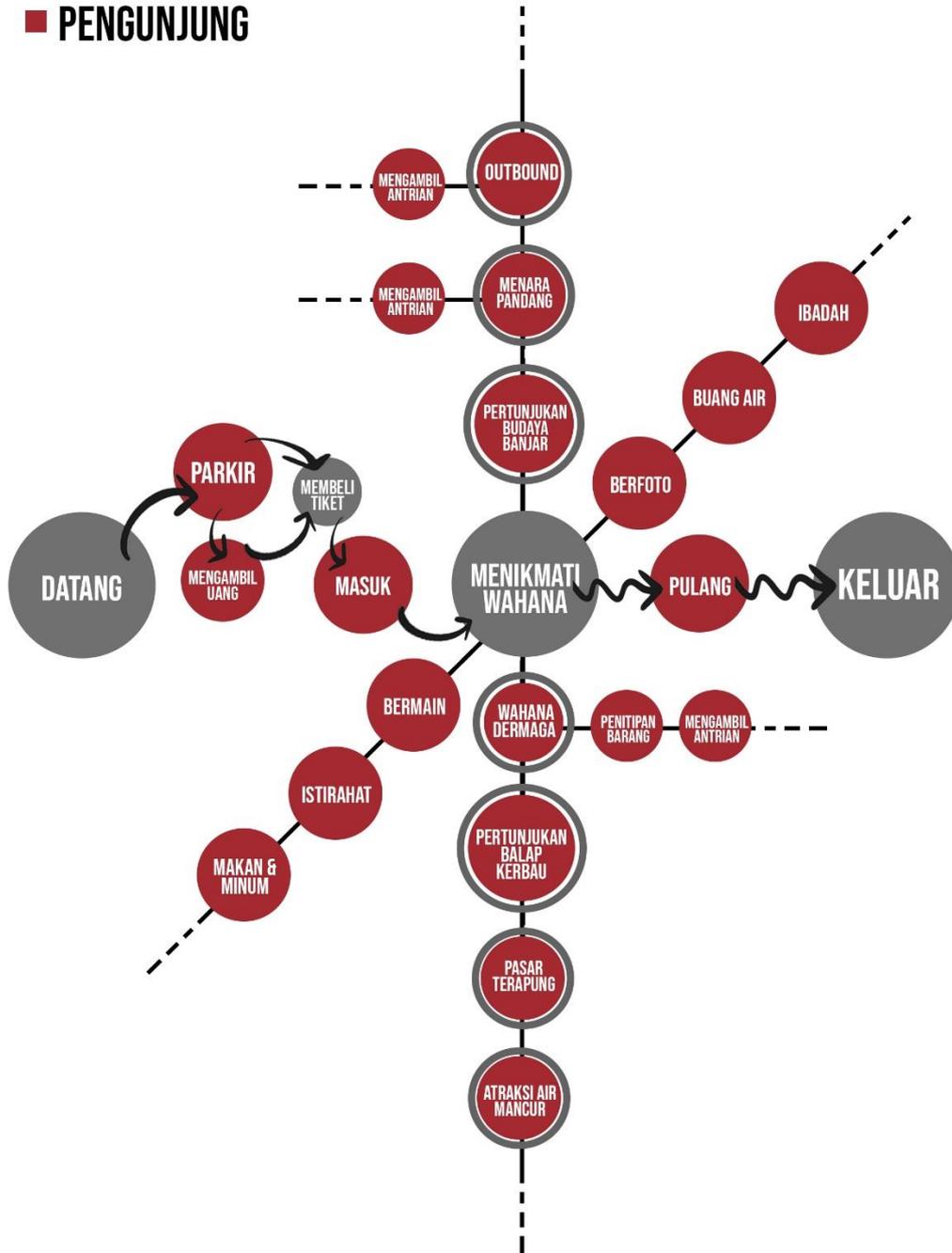
■ PENGELOLA SERVIS



Gambar 4. 20 Alur Sirkulasi Mikro (Pengelola)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

- Alur Sikulasi Pengguna (Mikro)

■ PENGUNJUNG



Gambar 4. 21 Alur Sirkulasi Mikro (Pengunjung)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

4.1.7 Analisis Kuantitatif

Setelah mengetahui pengunjung dan aktifitas yang dilakukakn maka dibutuhkan analisis besaran ruang untuk mengetahui kebutuhan besartan ruang yang ada pada rancangan. Analisis kebutuhan ruang serta ruang akan dijelaskan pada table berikut:

Jenis Ruang	Standar Ruang	Kapasitas	jumlah	Dimensi Ruang	Luas Ruang (m2)
Parkiran					
Parkir Motor (70% Pengunjung + 30% Pengelola)	1,5 m2/ motor	AS	250 Motor	1,5 x 250 motor + Sirkulasi 20 %	375 m2 + 75 m2 = 450 m2
Parkir Mobil (70% Pengunjung + 30% Pengelola)	25 m2 / mobil	AS	50 Mobil	25 x 50 mobil + Sirkulasi 30 %	1250 m2 + 375 m2 = 1625 m2
Parkir Bus	43 m2 / Bus	AS	15 Bus	43 m2 x 15 Bus + Sirkulasi 30 %	645 m2 + 193 m2 = 838 m2
Total					2913 m2
Lobby	0.8 m2/orang	NAD	550 orang	1 Ruang 0.8 x 400 orang + sirkulasi 80%	320 m2 + 256 m2 = 576 m2
Dermaga					
Area Perahu	2,3 m2 / Perahu	NAD	50 Perahu	2,3 m2 x 50 perahu + Sirkulasi 30%	115 m2 + 34,5 m2 = 149,5 m2
Tribun Pengunjung	1,3 m2 / Orang	NAD	300 orang	1,3 m2 x 300 orang + Sirkulasi 15 %	390 m2 + 58,5 m2 = 448,5 m2
Loket Antrian Perahu	4 m2 / Orang	AS	4 Orang	1 Ruang 4 m2 x 4 orang + Sirkulasi 20% + Perabot 30%	16 m2 + 3,2 m2 + 4,8 m2 = 24 m2
Toilet Pria	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang 0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m2
Toilet Wanita	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang 0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m2
Total					668 m2
Area Balap Kerbau Rawa					
Tribun Penonton	1,3 m2 / Orang	NAD	400 Orang	1,3 x 400 orang + Sirkulasi 15 %	520 m2 + 78 m2 = 598 m2
Toilet Pria	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang 0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m2
Toilet Wanita	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang 0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m2
Ruang Petugas Wahana	4 m2 / Orang	AS	8 Orang	4 m2 x 8 Orang + Sirkulasi 20% + Perabot 30 %	32 m2 + 6,4 m2 + 9,6 = 48 m2
Gudang	16 m2 / Unit	AS	-	2 Ruang 16 m2 x 2 Ruang	32 m2
Total					724 m2
Pasar Terapung					
Area Perahu Penjual	2,3 m2 / Perahu	NAD	30 Perahu	2,3 m2 x 30 perahu + Sirkulasi 30%	69 m2 + 20,7 m2 = 89,7 m2
Dermaga Pembeli	1,3 m2 / Orang	AS	50 Orang	1,3 m2 x 50 + Sirkulasi 20%	65 m2 + 13 m2 = 78 m2
Total					167,7 m2
Area Menara Pandang					

Menara Pandang	1,3 m ² / Orang	AS	10 Orang Perlantai (8 lantai	2 Buah	1,3 m ² x 10 orang per lantai + Sirkulasi 30% x 8 lantai	13 m ² + 3,9 m ² = 16,9 m ² x 8 = 135,2 m ²
Total						270,4 m²
Foodcourt						
Ruang makan	1,3 m ² / Orang	AS	100 Orang		1,3 m ² x 100 Orang + Sirkulasi 15% + Perabot 30%	130 + 19,5 + 39 = 188,5
Dapur	1,3 m ² / Orang	AS	30 Orang		1,3 m ² x 30 Orang + Sirkulasi 30% + Perabot 30%	39 + 11,7 + 11,7 = 62,4 m ²
Kasir Ruang Service	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	SRG AS	2 orang 2 orang	1 ruang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =3,2m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m ² +Sirkulasi 30%	10 m ² 3,2 + 8.38 + 30% = 11,58 + 3,4 = 14,98
Gudang Alat dan Bahan	(5m x 5m)	AS		1 ruang		25 m ²
Toilet Pria	2 m ² / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang	0,2 m ² / Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m ²
Toilet Wanita	2 m ² / orang	TSS	10 Orang	1 Ruang	0,2 m ² / Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23 m ²
Ruang Wastafel	1 m ² / Orang	AS	5 Orang	-	1 m ² / Orang + Sirkulasi 15%	5 + 0.72 = 5.72 m ²
Total						352,6 m²
Pertunjukan Budaya Banjar						
Tribun Penonton	1,3 m ² / Orang	AS	50 Orang	1 Ruang	1,3 m ² x 50 + Sirkulasi 15%	65 m ² + 9,75 = 74,75 m ²
Panggung Pertunjukan	5 m x 3 m = 15m ²	AS				15 m ²
Ruang Ganti / Istirahat	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	3 orang	1 ruang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =4,8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m ² +Sirkulasi 30%	4,8 + 8.38 + 30% = 13,18 + 3,9 = 17,08 m ²
Toilet	2 m ² / orang	TSS	10 Orang	2 Ruang	0,2 m ² / Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23m ² x 2 + 46 m ²
Total						152,83 m²
Ruang Atraksi Air Mancur						
Tribun penonton	1,3 m ² / Orang	NAD	30 Orang		1,3 x 30 orang + Sirkulasi 15 %	39 m ² + 5,85 m ² = 44,85 m ²

Kolam Air Mancur	9 m2	AS				9 m2
Total						53,85 m2

Area Outbound

Flying Fox	Tinggi = 15m, Panjang tali = 40m	-	-	-	-	Tinggi = 15m, Panjang tali = 40m
Hell Barrier	Tinggi = 6m, Lebar 2m	-	-	-	-	Tinggi = 6m, Lebar 2m
Birma Crosser	Tinggi = 2m, Panjang = 15m	-	-	-	-	Tinggi = 2m, Panjang = 15m

Total						-
--------------	--	--	--	--	--	---

Pengelola

Loket Tiket	4m/2 orang	NAD	10 orang	1 ruang	4m x 5 = 20m	4m x 5 = 20m ²
Pusat Informasi	-	NAD		1 ruang	Meja Resepsionis= 1.95m x 0.6m = 1.17m Laci Penyimpanan= 0.45m x 0.4m = 0.18 Kursi Resepsionis= 0.5m x 0.5m = 0.25 Sirkulasi 20%	1.17m(2) x 2m = 4.68 0.18m(2) x 2m = 0.72 0.25m x 3m = 0.75 Total = 6.15m ² + 20% = 7.38 m ²
Ruang Pimpinan	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5 x 1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m ² +Sirkulasi 40%	8+8.38+40% = 22.93 m ²
Ruang Pelayanan	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5 x 1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m ² +Sirkulasi 40%	8+8.38+40% = 22.93 m ²
Ruang Pemasaran	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5 x 1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari	8+8.38+40% = 22.93 m ²

Ruang Administrasi	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	(3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 40% Gerak : 8+8.38+40% 1.6m/org =22.93 m2 Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m =8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 40%	
Loker Pengelola	0,72/ Orang Furnitur : Lemari	AS	20 Orang		Gerak : 14,4 + 5 + 30% 0,72m/org = 25,22 m2 Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m Lemari (1x0.5x1= 0.5)x10 buah = 5 m2 +Sirkulasi 30%	
Toilet	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	2 Ruang	0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23m2 x 2 = 46 m2
Total						190,32 m2

Servis

Ruang Staff Pemeliharaan	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	Gerak : 8+8.38+40% 1.6m/org =22.93 m2 Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m =8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 40%	
Ruang M.E	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	5 orang	1 ruang	Gerak : 8+8.38+40% 1.6m/org =22.93 m2 Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m =8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 40%	
Ruang CCTV	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	3 orang	1 ruang	Gerak : 4,8 + 8.38 + 1.6m/org 30% = 13,18 + Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =4,8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) =	3,9 = 17,08

Ruang Cleaning Servis	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	2 orang	1 ruang	8.38 m2 +Sirkulasi 30% Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =3,2m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 30%	3,2 + 8.38 + 30% = 11,58 + 3,4 = 14,98
Ruang Panel	1,6/ Orang, Furnitur: Meja, Kursi, Lemari	AS	3 orang	1 ruang	+Sirkulasi 30% Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =4,8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6= 2.88) Lemari (3x0.5x1= 1.5) = 8.38 m2 +Sirkulasi 30%	4,8 + 8.38 + 30% = 13,18 + 3,9 = 17,08
Pantry	0,71 m/ orang, 1,10 m22/ meja makan + kursi 0,95 m2/ kitchen set	NAD	4 orang	1 ruang	4 x 0,71 + 1,10 + 0,95 + sirkulasi 30 %	2,84 + 1,10 + 0,95 = 4,89 + 1,4 = 6.29
Ruang Genset	50 m2/ ruang	NAD	-	1 ruang	Genset : 50 m	50 m2
Gudang	(5m x 5m)	AS		1 ruang		25 m2
Toilet	2 m2 / orang	TSS	10 Orang	2 Ruang	0,2 m2/ Orang + Sirkulasi 30 %	20 + 6 = 23m2 x 2 + 46 m2
Total						222,29 m2

Tabel 4. 1 Analisis Kuantitatif

Keterangan:

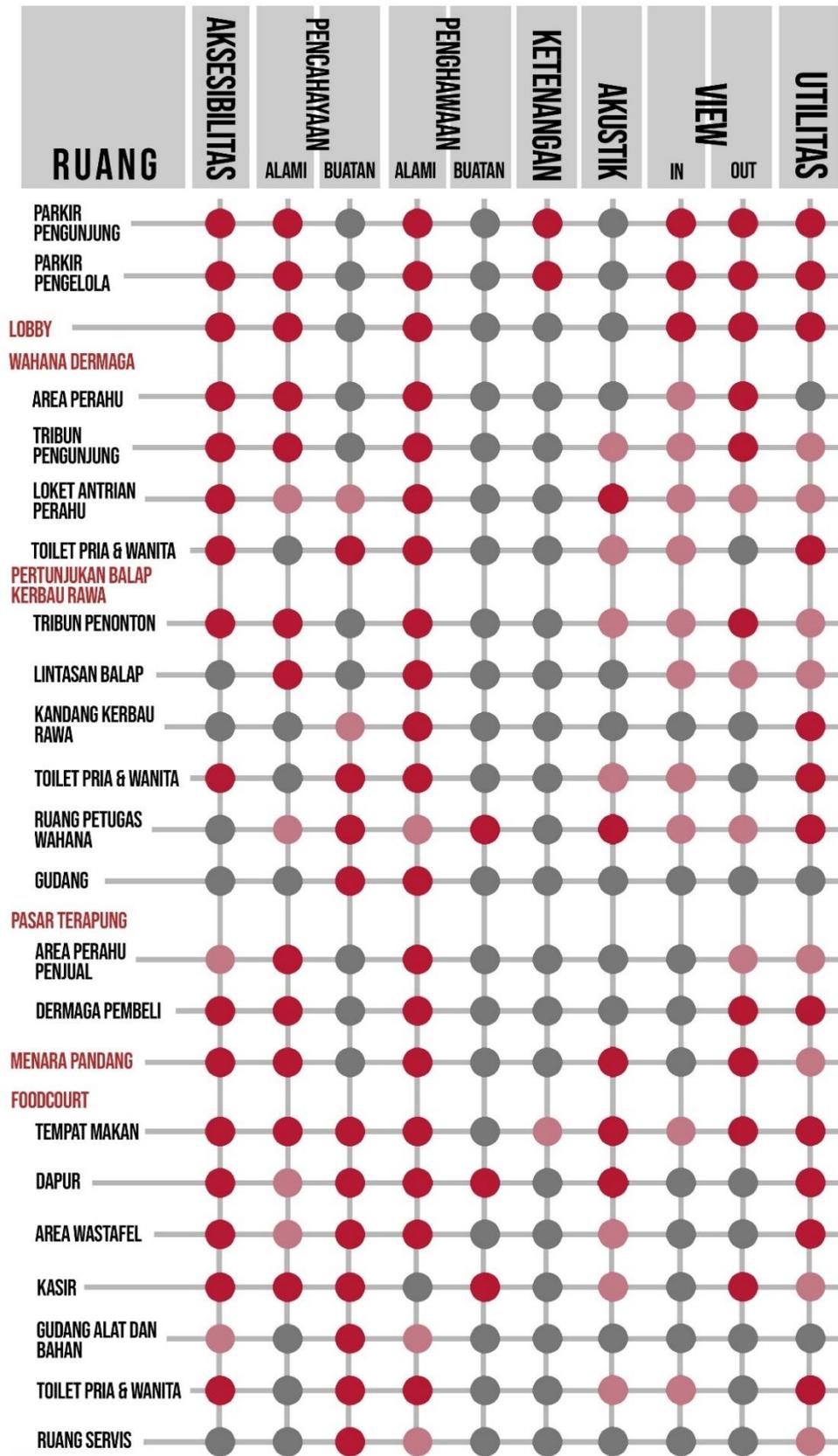
NAD : Neufert Architects Data

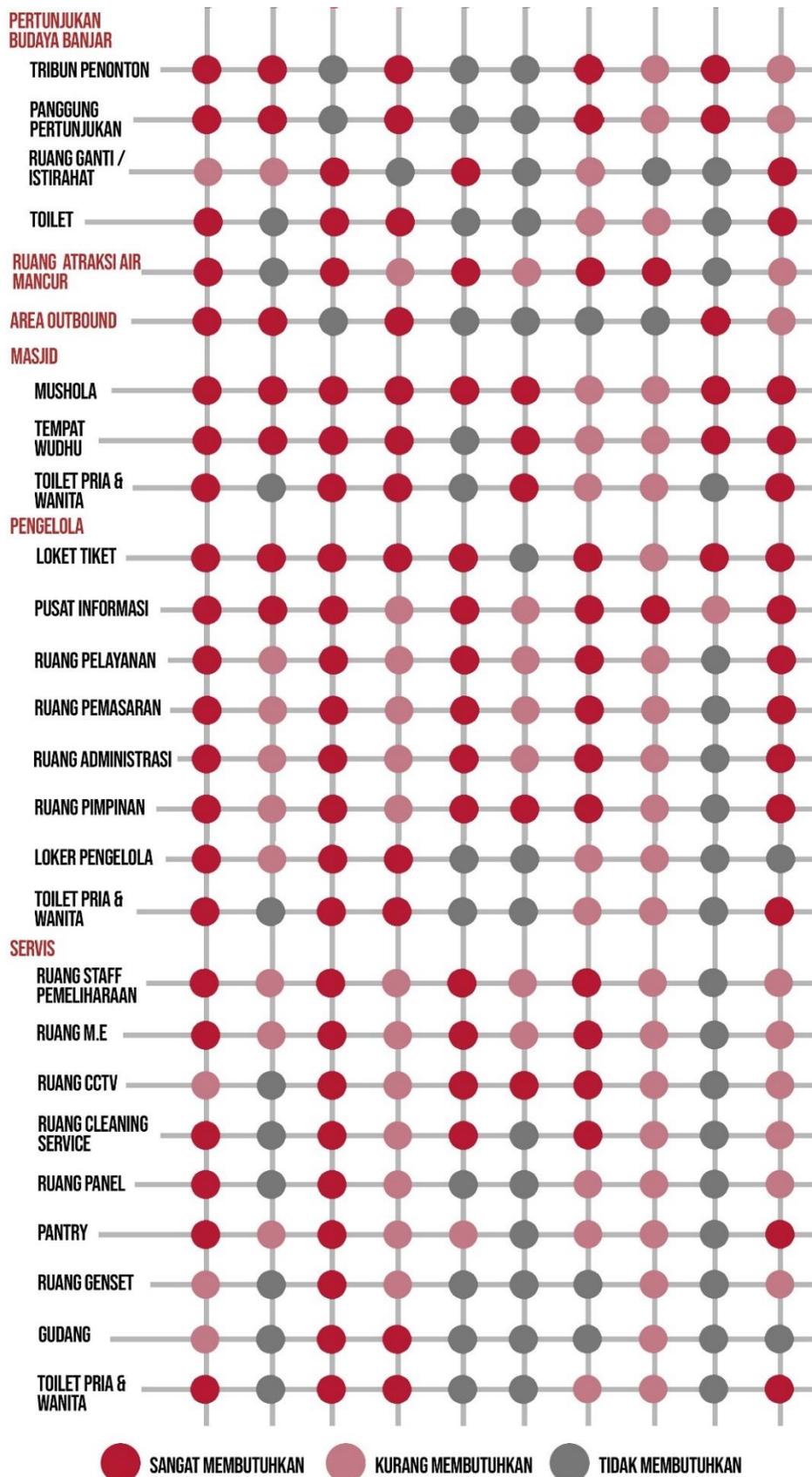
TSS : Time Saver Standards

SRG : Studi Ruang Gerak

AS : Asumsi Pribadi

4.1.8 Analisis Kualitatif

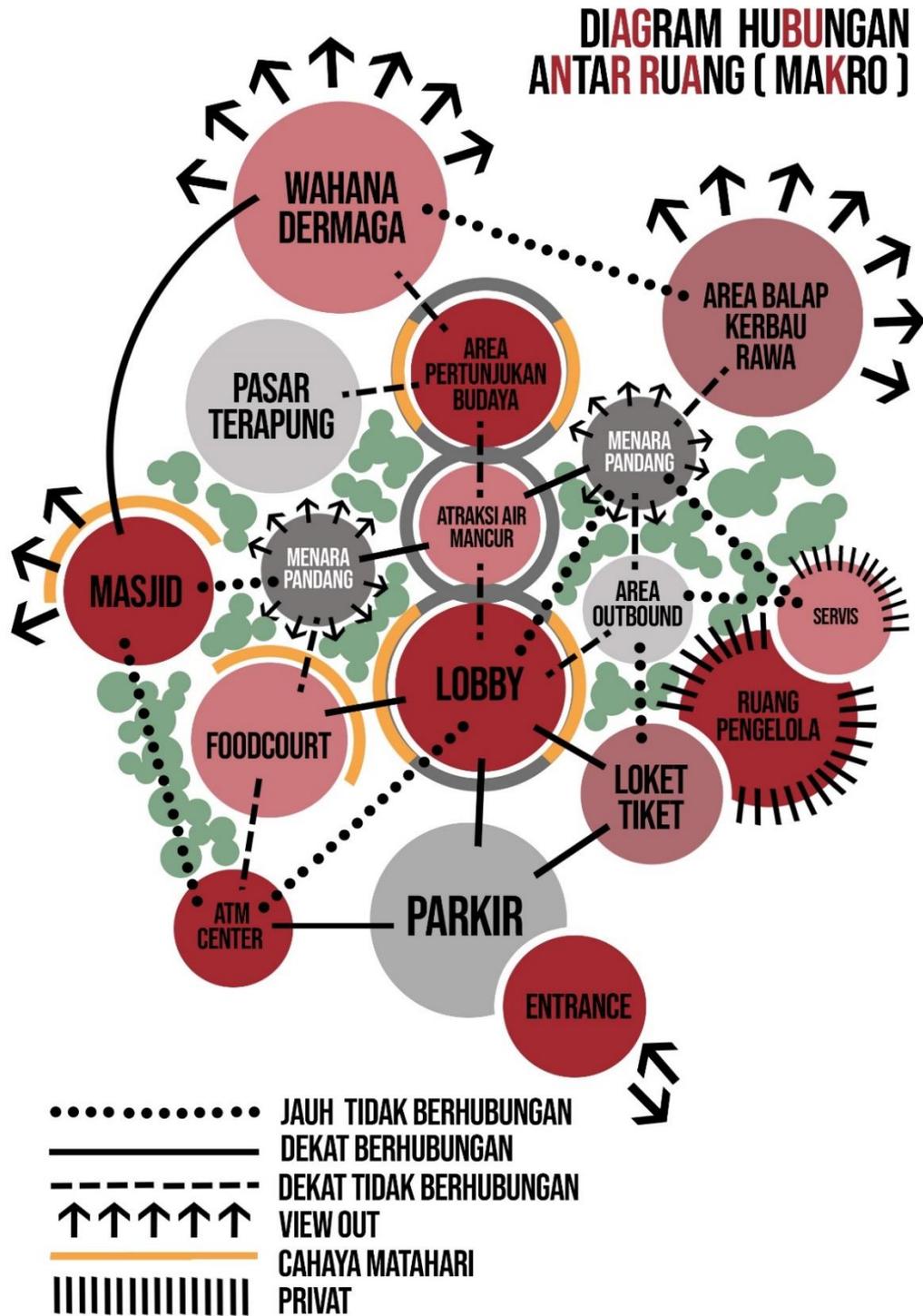




Gambar 4. 22 Analisis Kualitatif
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

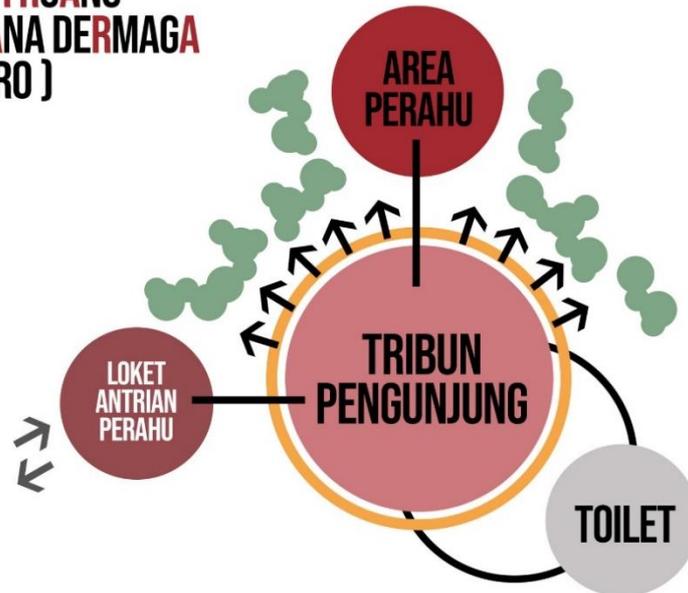
4.1.9 Analisis Keterkaitan Ruang

Diagram keterkaitan sangat dibutuhkan dalam sebuah perancangan karena untuk mengetahui hubungan ruang tersebut. Adanya hubungan antar ruang tersebut juga menentukan jarak dekat atau jauhnya bangunan satu dengan yang lainnya.

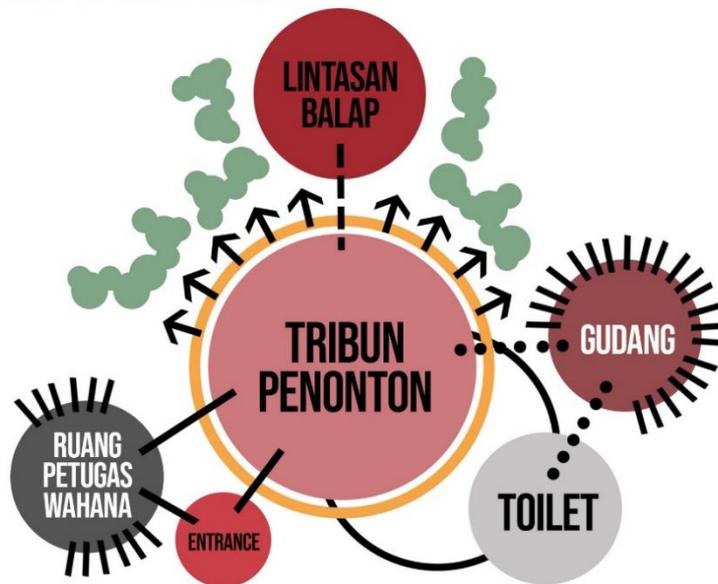


Gambar 4. 23 Diagram Hubungan Antar Ruang (Makro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

**DIAGRAM HUBUNGAN
ANTAR RUANG
WAHANA DERMAGA
(MIKRO)**



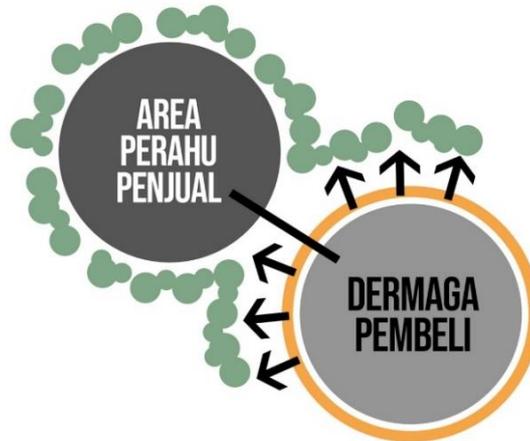
**DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG
ATRAKSI BALAP KERBAU RAWA
(MIKRO)**



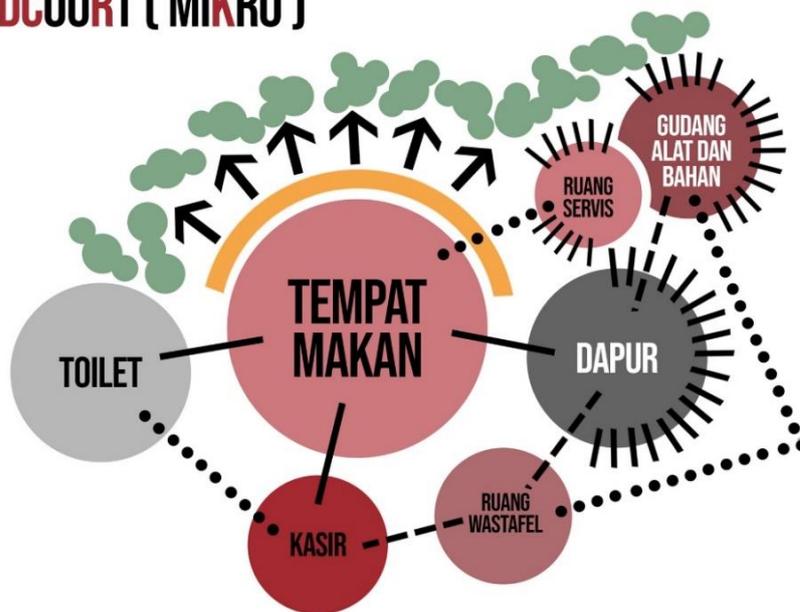
- JAUH TIDAK BERHUBUNGAN
- DEKAT BERHUBUNGAN
- - - - - DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN
- ↑↑↑↑↑ VIEW OUT
- CAHAYA MATAHARI
- ||||| PRIVAT
- RTH

Gambar 4. 24 Diagram Hubungan Antar Ruang 1 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

**DIAGRAM HUBUNGAN
ANTAR RUANG
PASAR TERAPUNG
(MIKRO)**



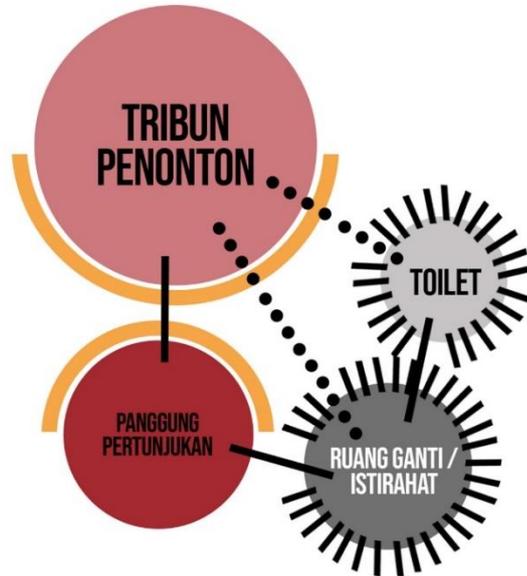
**DIAGRAM HUBUNGAN
ANTAR RUANG
FOODCOURT (MIKRO)**



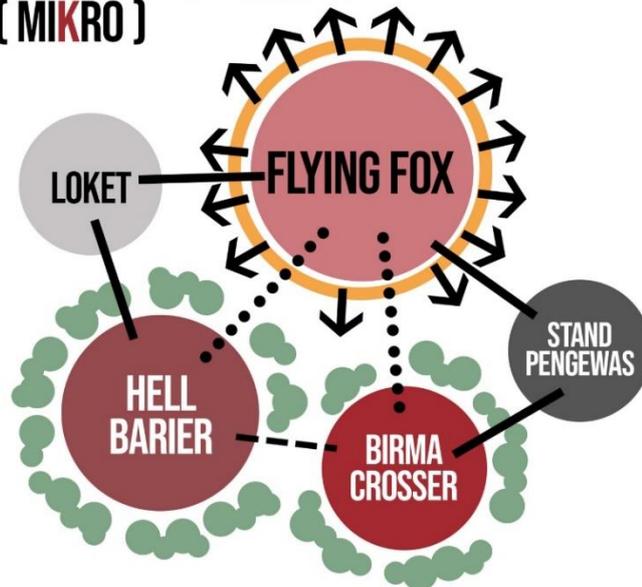
- JAUH TIDAK BERHUBUNGAN
- DEKAT BERHUBUNGAN
- - - - - DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN
- ↑↑↑↑↑ VIEW OUT
- CAHAYA MATAHARI
- ||||| PRIVAT
- RTH

Gambar 4. 25 Diagram Hubungan Antar Ruang 2 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

**DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG
PERTUNJUKAN BUDAYA BANJAR
(MIKRO)**



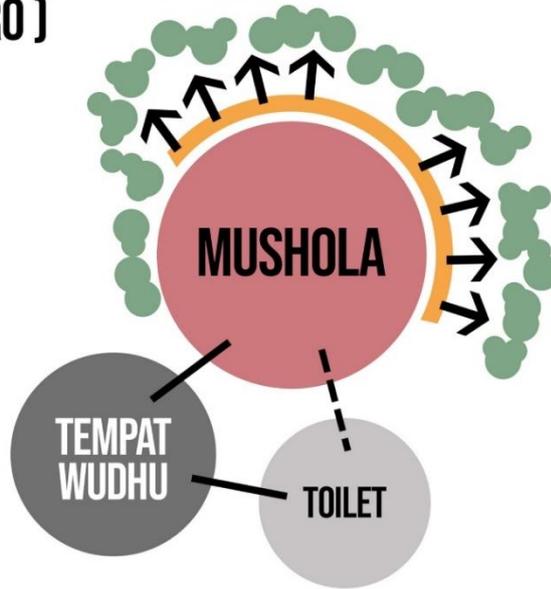
**DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG
OUTBOUND (MIKRO)**



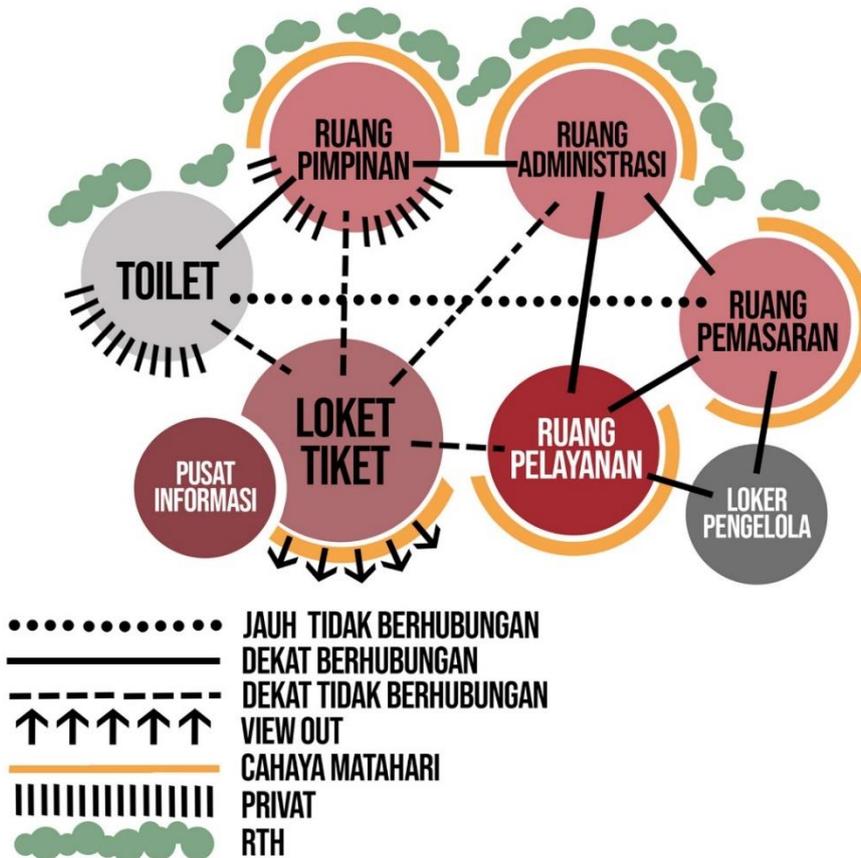
- JAUH TIDAK BERHUBUNGAN
- DEKAT BERHUBUNGAN
- - - - - DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN
- ↑↑↑↑↑ VIEW OUT
- CAHAYA MATAHARI
- ||||| PRIVAT
- RTH

Gambar 4. 26 Diagram Hubungan Antar Ruang 3 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

**DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG
MASJID (MIKRO)**

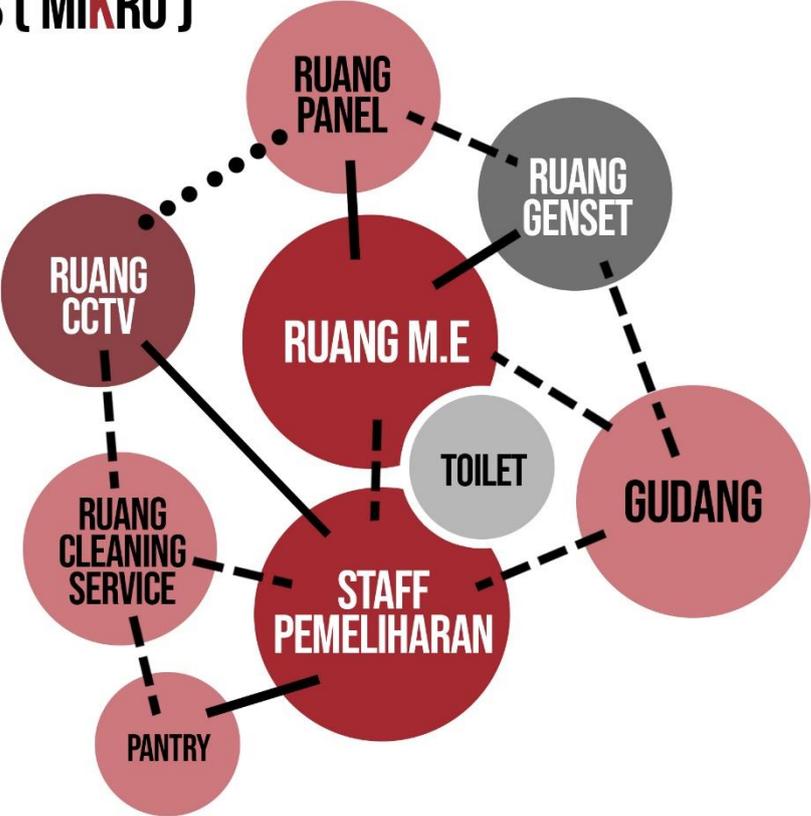


**DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG
PENGELOLA (MIKRO)**



Gambar 4. 27 Diagram Hubungan Antar Ruang 4 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

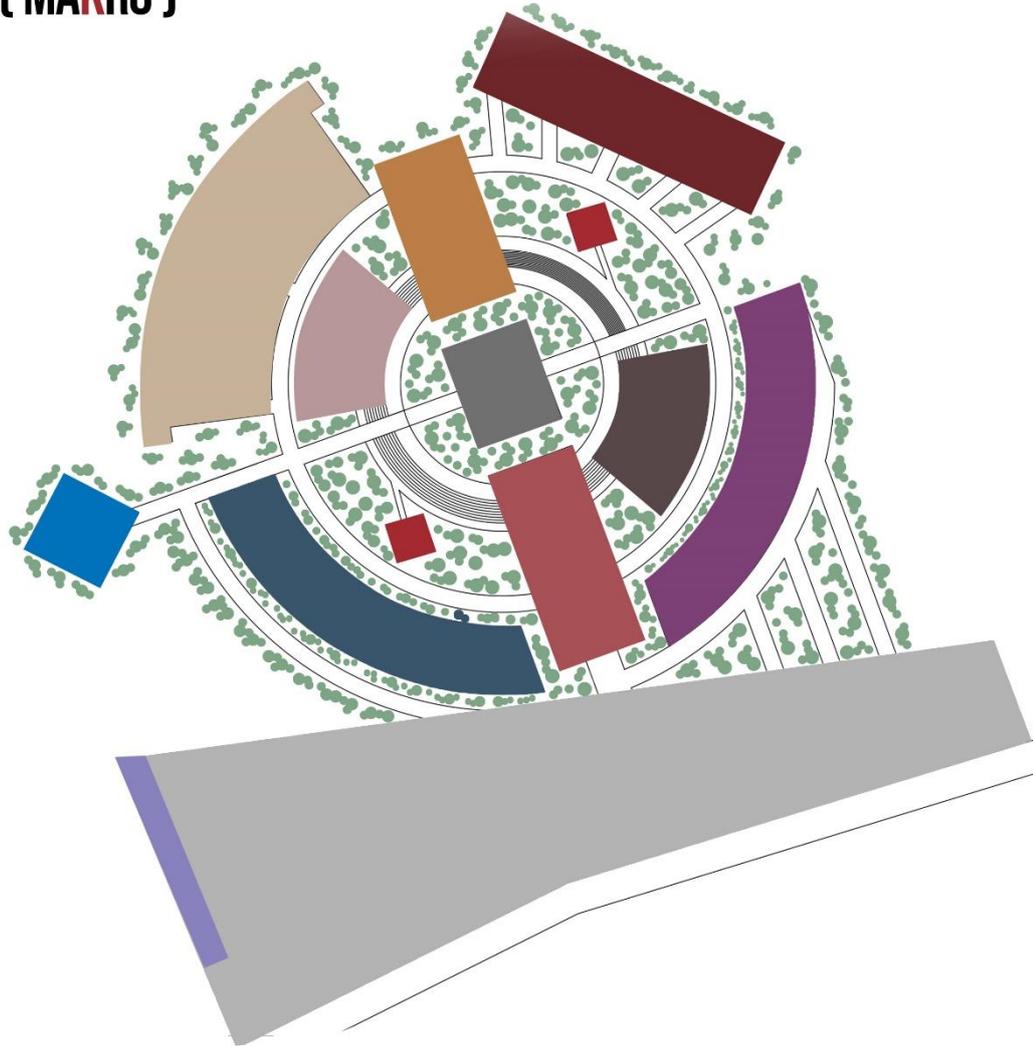
DIAGRAM HUBUNGAN ANTAR RUANG SERVIS (MIKRO)



- JAUH TIDAK BERHUBUNGAN
- DEKAT BERHUBUNGAN
- - - - - DEKAT TIDAK BERHUBUNGAN
- ↑↑↑↑↑ VIEW OUT
- CAHAYA MATAHARI
- ||||| PRIVAT
- RTH

Gambar 4. 28 Diagram Hubungan Antar Ruang 5 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

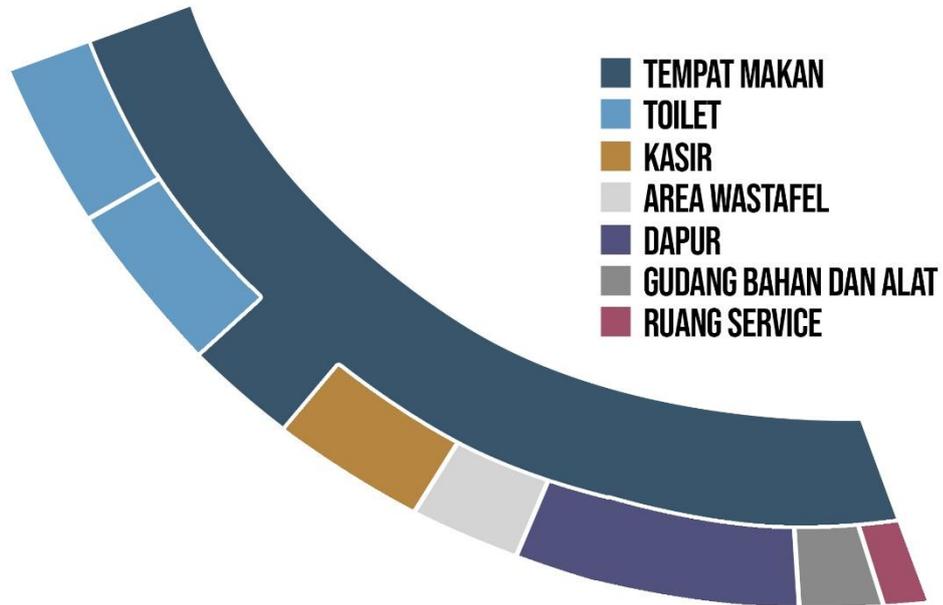
BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG (MAKRO)



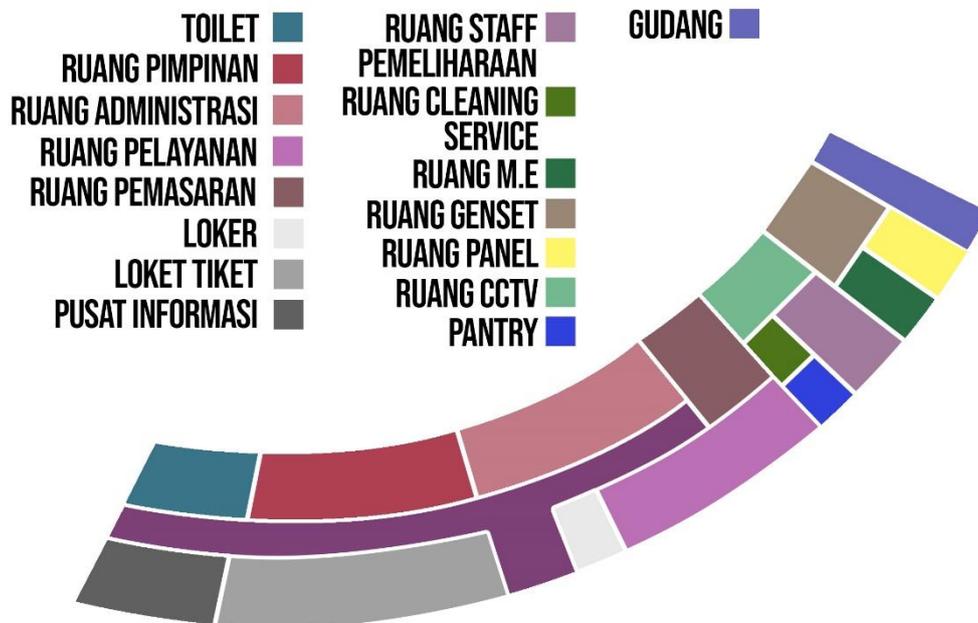
- | | |
|--|--|
| WAHANA DERMAGA | MASJID |
| AREA PERTUNJUKAN BALAP KERBAU | OUTBOUND |
| AREA PERTUNJUKAN BUDAYA | FOODCOURT |
| PASAR TERAPUNG | RUANG PENGELOLA |
| MENARA PANDANG | PARKIR |
| ATRAKSI AIR MANCUR | ATM CENTER |
| LOBBY | RTH |

Gambar 4. 29 Blok Plan (Makro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG FOODCOURT (MIKRO)



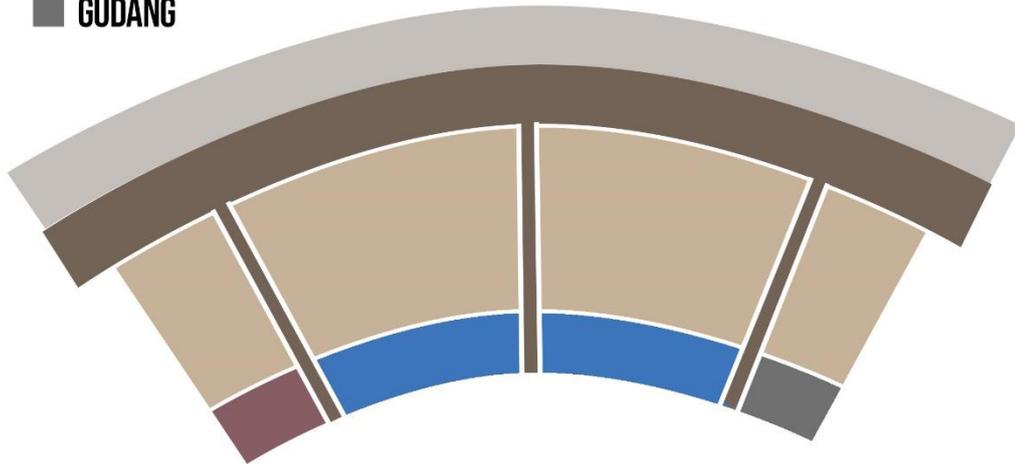
BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG PENGELOLA DAN SERVIS (MIKRO)



Gambar 4. 30 Blok Plan 1 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

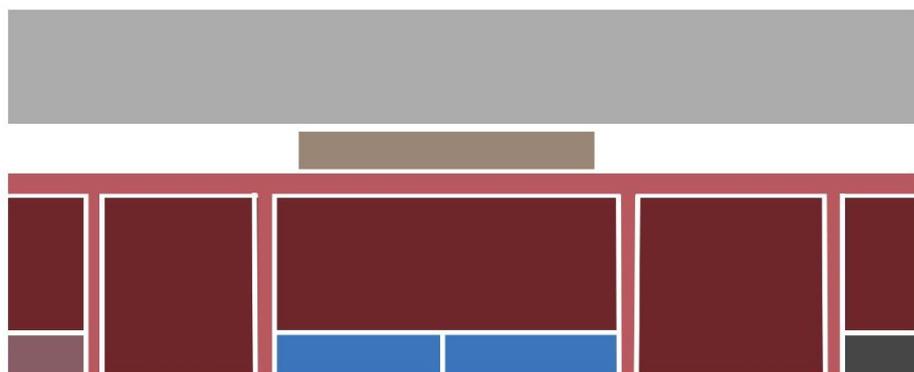
BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG WAHANA DERMAGA (MIKRO)

- AREA PERAHU
- TRIBUN PENGUNJUNG
- LOKET ANTRIAN PERAHU
- TOILET
- GUDANG



BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG PERTUNJUKAN BALAP KERBAU RAWA (MIKRO)

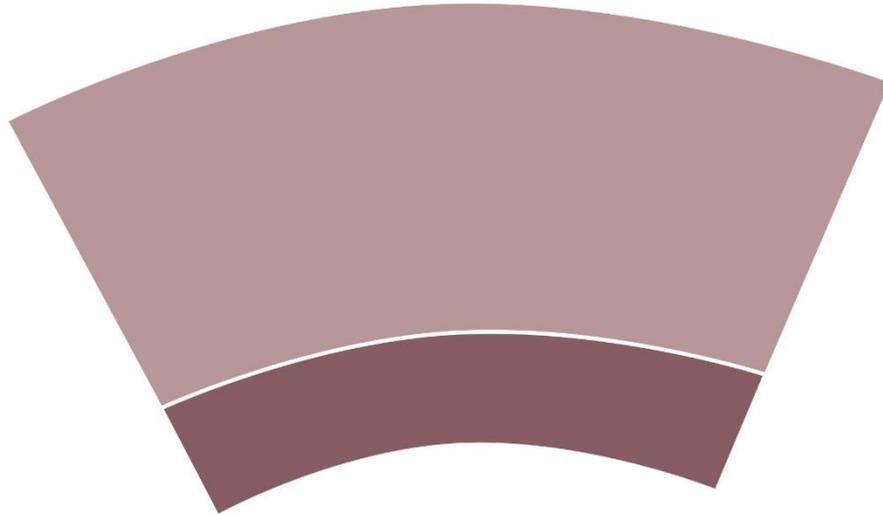
- LINTASAN BALAP KERBAU
- KANDANG KERBAU
- RUANG PETUGAS WAHANA
- TRIBUN PENONTON
- TOILET
- GUDANG



Gambar 4. 31 Blok Plan 2 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

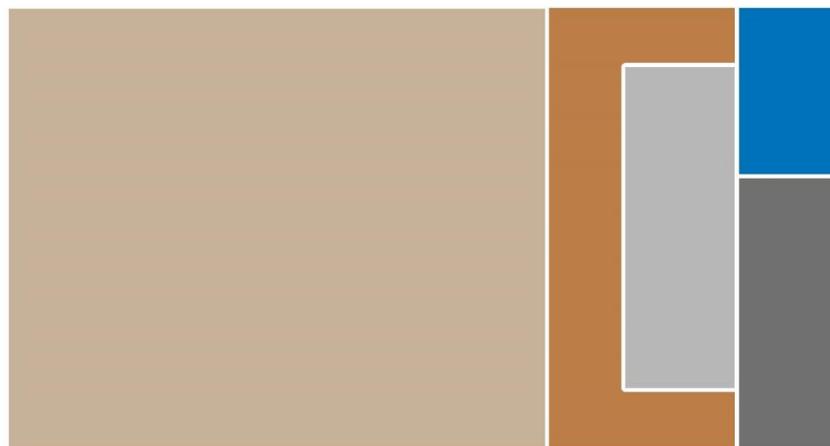
BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG PASAR TERAPUNG (MIKRO)

- AREA PERAHU PENJUAL
- DERMAGA PEMBELI



BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG AREA PERTUNJUKAN BUDAYA BANJAR (MIKRO)

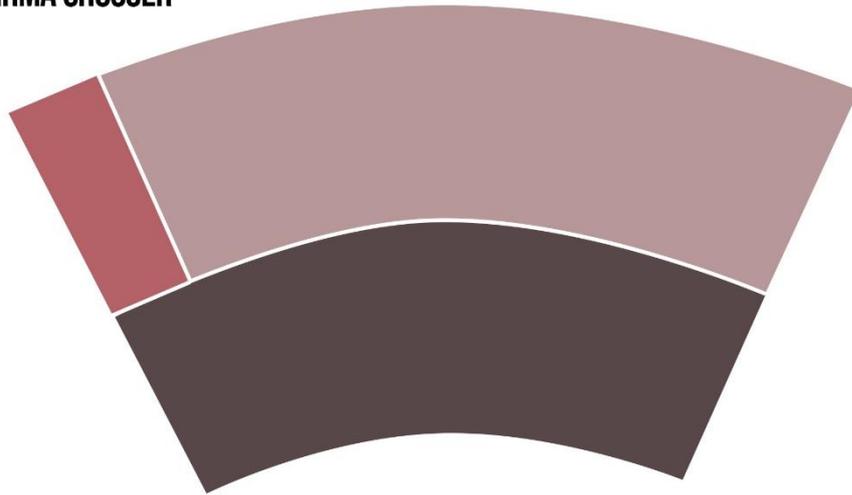
- TRIBUN PENONTON
- PANGGUNG PERTUNJUKAN
- RUANG GANTI / ISTIRAHAT
- TOILET



Gambar 4. 32 Blok Plan 3 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

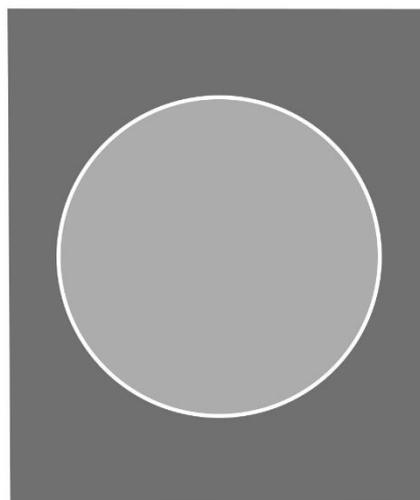
BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG WAHANA OUTBOUND (MIKRO)

- STAND PENGAWAS
- HELL BARRIER
- BIRMA CROSSER



BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG ATRAKSI AIR MANCUR MENARI (MIKRO)

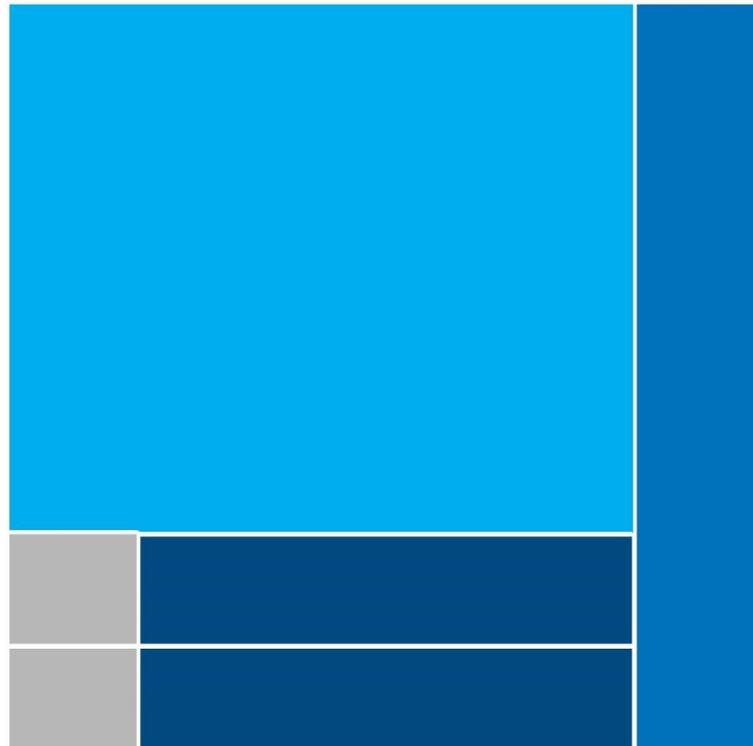
- TRIBUN PENONTON
- KOLAM ATRAKSI AIR MANCUR



Gambar 4. 33 Blok Plan 4 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

BLOK PLAN HUBUNGAN ANTAR RUANG MASJID (MIKRO)

- MUSHOLA
- TEMPAT WUDHU
- TOILET

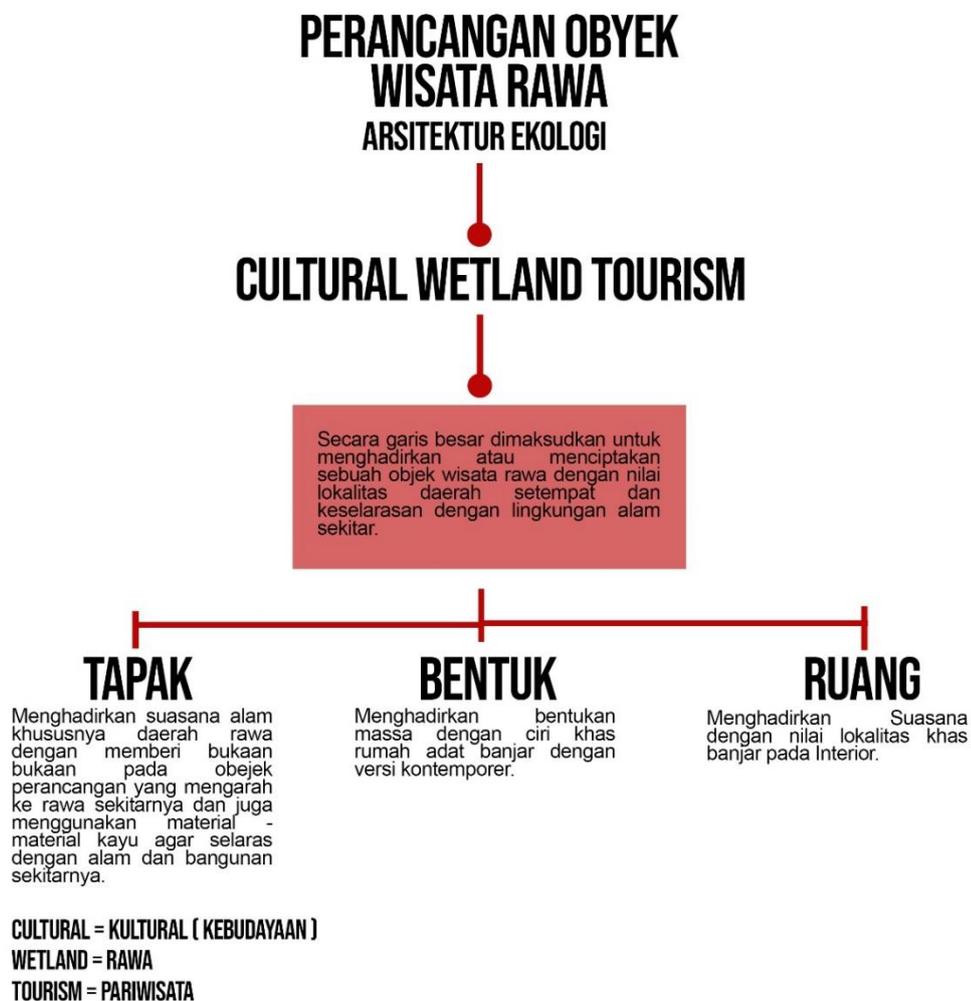


Gambar 4. 34 Blok Plan 5 (Mikro)
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

BAB V KONSEP

5.1 Konsep Dasar

Konsep perancangan Obyek Wisata Rawa menggunakan konsep yang dihasilkan keterkaitan pada pendekatan Arsitektur Ekologi yang mana dari pendekatan yang bertujuan menciptakan dan memaksimalkan hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan lingkungan alam sekitar maka konsep dasar dari perancangan ini adalah *cultural wetland tourism*. *cultural wetland tourism* merupakan penggabungan antara nilai lokalitas daerah setempat dan keselarasan lingkungan alam di daerah rawa tersebut sehingga dapat menarik minat dari wisatawan - wisatawan baik wisatawan domestik maupun internasional.



Gambar 5. 1 Konsep Dasar
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

5.2 Konsep Tapak

KONSEP TAPAK



Penggunaan pencahayaan dengan sistem panel surya pada tapak untuk memanfaatkan intensitas sinar matahari pada tapak

Penggunaan air mancur sebagai akustik dari objek perancangan. Peletak titik air mancur pada objek perancangan terbagi di beberapa titik.



ATM CENTER

Untuk menyembunyikan fasad dari ATM Center diterapkan penghijauan berupa rumput dan tanaman kecil agar tampilan dari fasad atm center tampak hijau.



BATAS TAPAK

Objek perancangan tidak menggunakan pagar yang bertujuan untuk memperluas view baik kedalam maupun keluar dan menambahkan tanaman berupa pohon ketapang kencana dan juga tanaman perdu yang bertujuan membuat tapak menjadi hijau



SLASAR

Pemberian Slasar pada sirkulasi pejalan kaki pada objek perancangan memberikan kenyamanan pengunjung saat menikmati objek perancangan ini dan juga terdapat tanaman rambat Lee kuan Yew sehingga memberikan kesan teduh dari panasnya sinar matahari pada objek perancangan.

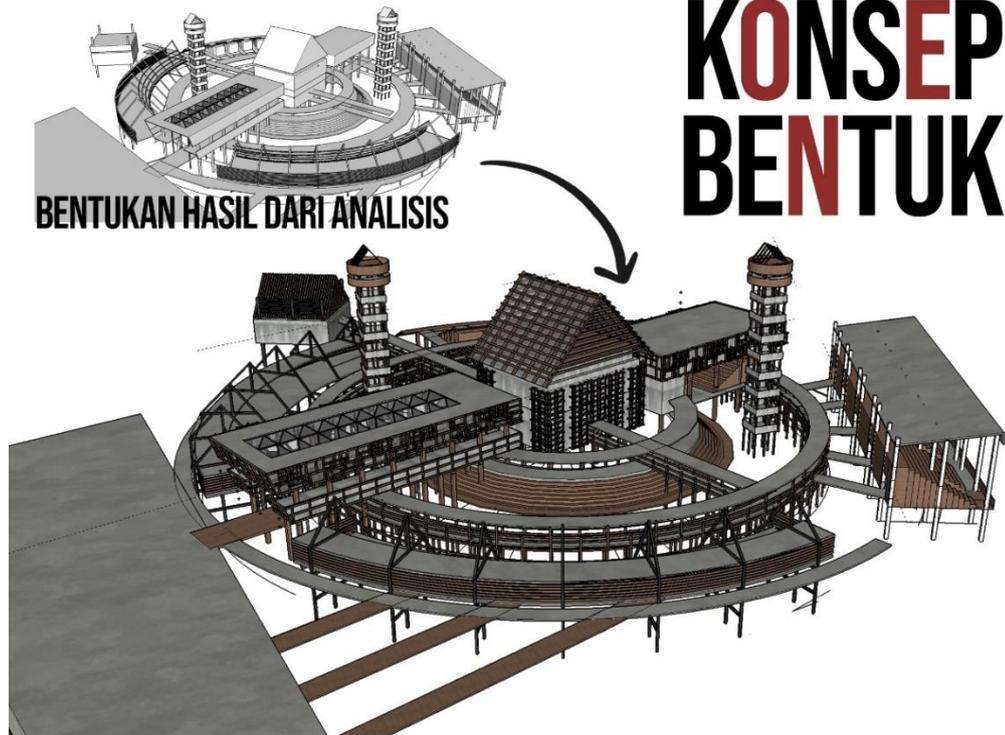


DERMAGA

Penggunaan pot tanaman pada area tribun dermaga sebagai tempat tanaman/pohon yang memiliki akar kecil sehingga area dermaga menjadi tampak hijau.

Gambar 5. 2 Konsep Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

5.3 Konsep Bentuk

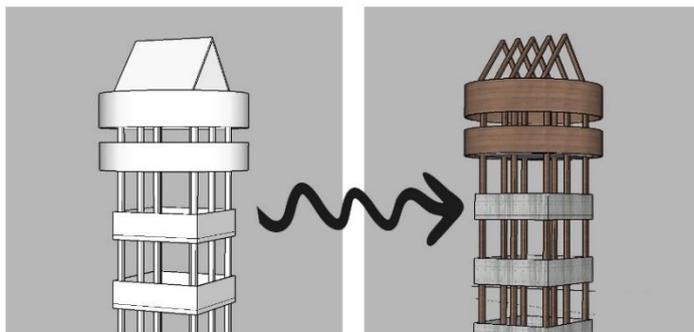


Material yang digunakan pada objek perancangan menggunakan material kayu dan flat beton, beberapa massa juga menggunakan material rangka besi sebagai struktur dari atap massa. semua massa pada perancangan. penggunaan material kayu membuat massa tampak selaras dengan alam sekitar.



FOODCOURT

Detail dari foodcourt menggunakan material kayu dan beton ekspos. Pada bagian rangka atap menggunakan material baja dan atap yang menggunakan material akrilik yang dapat merespon sinar matahari sehingga memaksimalkan pencahayaan matahari pada area foodcourt.



MENARA PANDANG

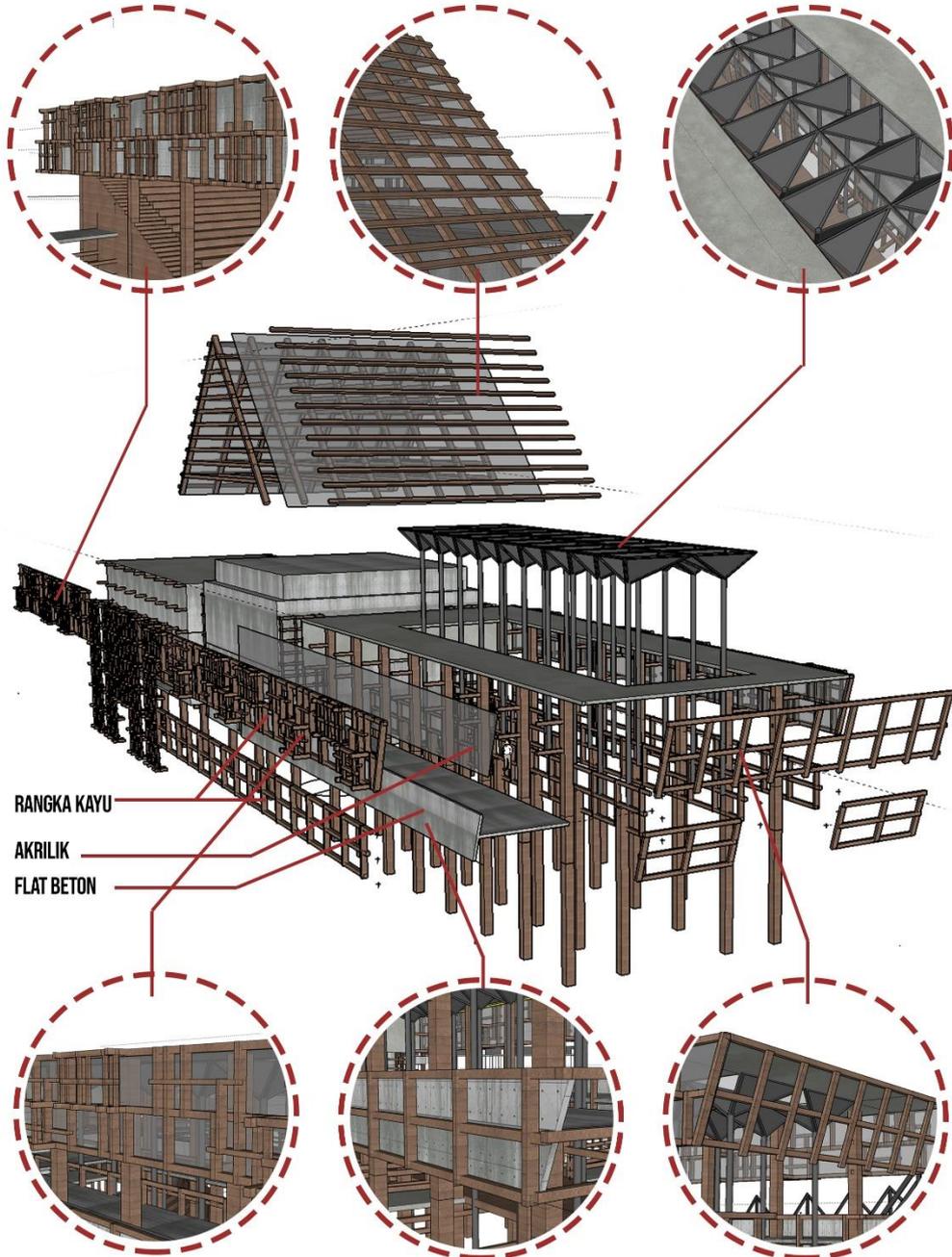
Detail dari menara pandang menggunakan material kayu dan flat beton. transformasi pada bagian atap dari menara pandang membuat kesan kontemporer pada menara pandang, permainan material kayu membuat menara tampak natural

Gambar 5. 3 Konsep Bentuk 1
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

Penggunaan material plat beton dan kayu pada massa bangunan membuat keseimbangan material pada objek karena dasar material yang digunakan pada objek perancangan adalah material kayu ulin.

Pada atap dari massa bangunan menggunakan material kaca yang di padukan dengan rangka kayu dari atap sehingga pada malam hari dapat memancarkan permainan cahaya pada bagian atap tersebut

Penggunaan desain skylight yang dapat merespon sinar matahari sehingga dapat meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan pada interior dari massa bangunan serta adanya talang air pada skylight yang dapat merespon air hujan secara langsung.



RANGKA KAYU
AKRILIK
FLAT BETON

Kombinasi antara Akrilik dengan material kayu sehingga memaksimalkan pencahayaan alami pada interior massa bangunan yang mana dapat mengurangi pencahayaan buatan pada siang hari.

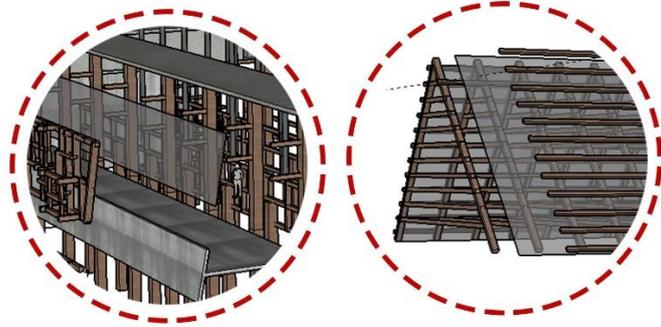
Penggunaan material plat beton dan kayu pada massa bangunan membuat keseimbangan material pada objek karena dasar material yang digunakan pada objek perancangan adalah material kayu ulin.

Rangka - rangka kayu yang memberi kesan menyatu dengan daerah sekitar serta mengoptimalkan material dari daerah setempat yaitu kayu ulin.

Gambar 5. 4 Konsep Bentuk 2
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



Pada beberapa bagian dari massa bangunan menggunakan material akrilik yang dipadukan dengan rangka kayu sehingga pada malam hari dapat memancarkan permainan cahaya. Kombinasi antara Akrilik dengan material kayu dapat memaksimalkan pencahayaan alami pada interior massa bangunan yang mana dapat mengurangi pencahayaan buatan pada siang hari.



Gambar 5. 5 Analisis Bentuk 3
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

5.4 Konsep Ruang

KONSEP RUANG



Interior Lobby di desain dengan bukaan di kedua sisi untuk sirkulasi udara dan juga mengoptimalkan cahaya matahari sehingga mengurangi pencahayaan buatan. penerapan kain batik sasirangan (Khas Banjar) pada interior menambah kesan lokalitas pada interior.



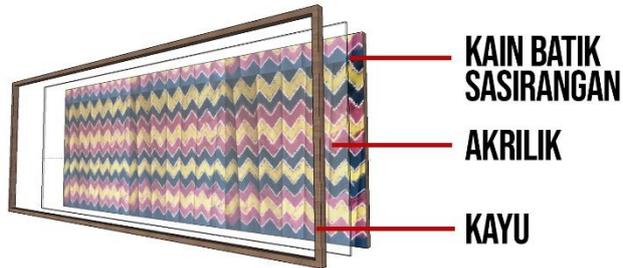
Ruang pertunjukan atraksi air mancur menari di buat tertutup dengan menerapkan unsur dari pencahayaan buatan pada interior. untuk interior sendiri masih menerapkan kain sasirangan sebagai unsur lokalitas setempat.



Gambar 5. 6 Konsep Ruang
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



Interior Lobby di desain dengan semi outdoor yang mana dapat memaksimalkan sirkulasi udara maupun pencahayaan pada interior. Kain batik sasirangan yang menjadi ornamen menjadi ciri khas lokalitas daerah setempat.



Ornamentasi kain batik khas banjar pada objek perancangan ini bisa di aplikasikan dengan motif kain batik sasirangan yang berbeda beda.



DETAIL PLAFOND

Interior dari Tribun Pertunjukan Balap Kerbau Rawa ini di dominasi dengan material kayu ulin. penggunaan desain plafond pada tribun dengan menggunakan motif batik sasirangan yang mana interior dari tribun ini dapat selaras dengan interior massa yang lainnya.

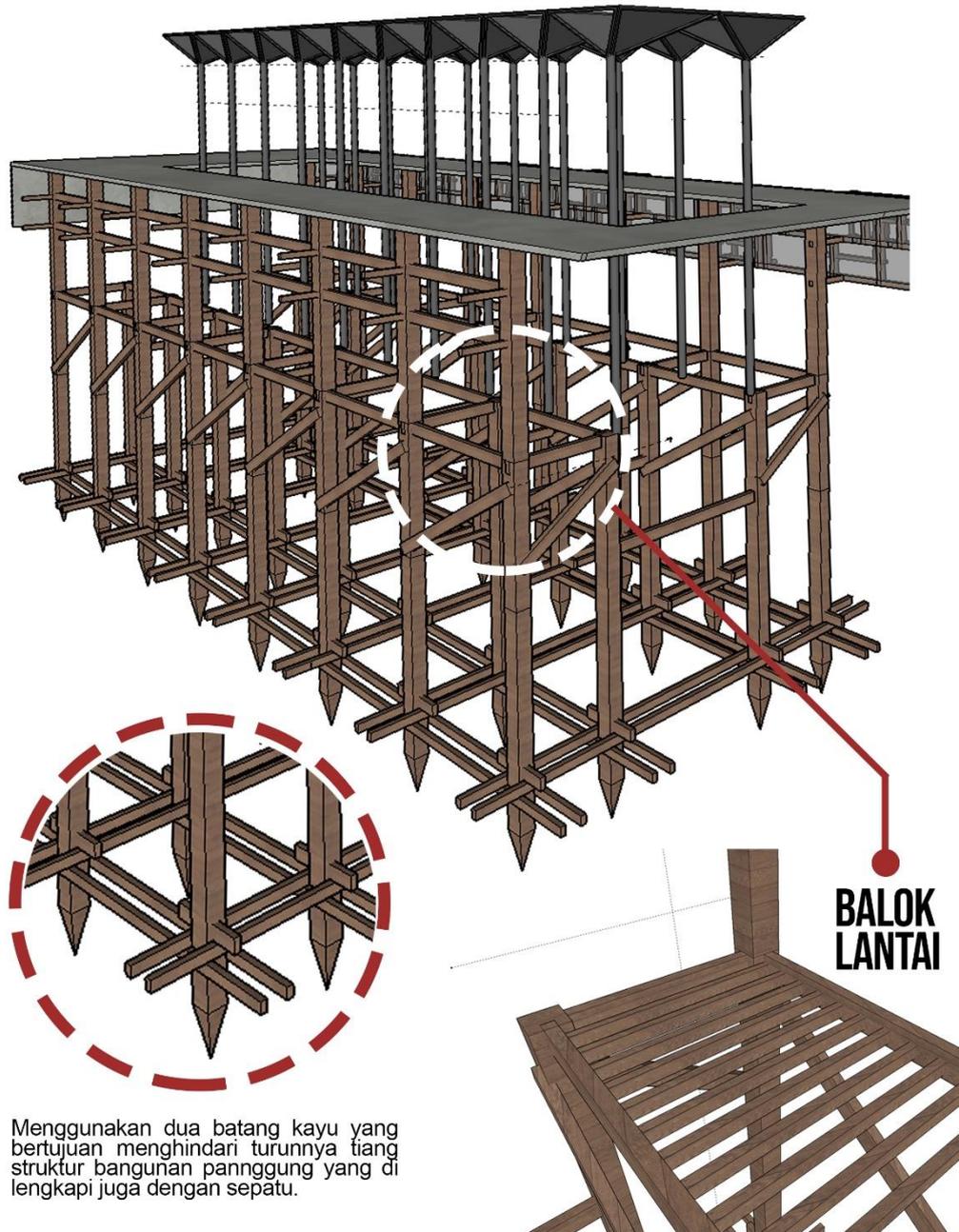
Gambar 5. 7 Konsep Ruang 2
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

5.5 Konsep Struktur

KONSEP STRUKTUR

Fondasi tiang pancang kayu hanya dapat digunakan jika selalu berada di dalam air sehingga tidak terjadinya pembusukan pada kayu (karena tidak adanya oksigen. Jarak antara tiang pancang kayusekurang - kurangnya 2.5 kali garis tengah dan seharusnya > 60cm.

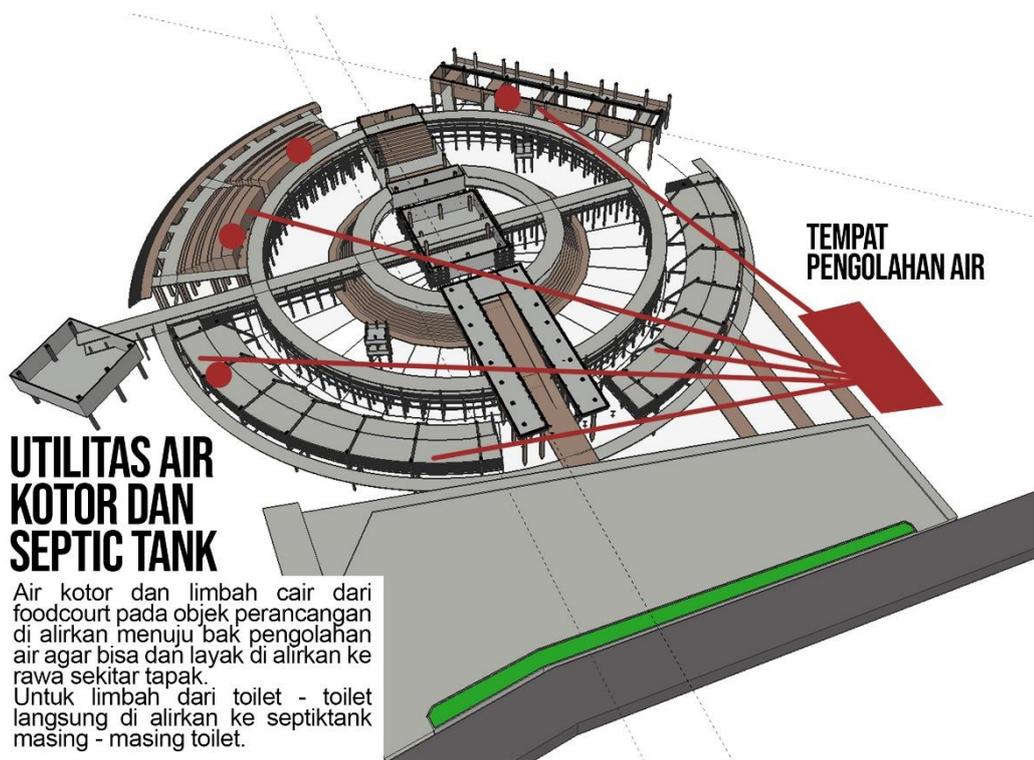
Pada kontruksi fondasi kayu perlu diperhatikan bahwa kayu yang tidak selalu terendam air akan membusuk . Untuk menghindari hal tersebut sebaiknya digunakan kayu ulin,



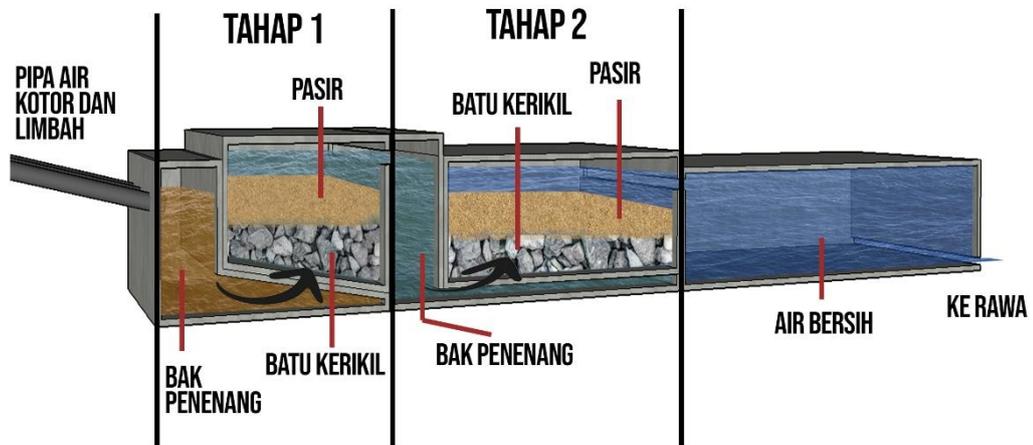
Menggunakan dua batang kayu yang bertujuan menghindari turunnya tiang struktur bangunan pannggung yang di lengkapi juga dengan sepatu.

Gambar 5. 8 Konsep Struktur
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

5.6 Konsep Utilitas



WATER TREATMENT



Water Treatment adalah suatu cara/bentuk pengolahan air dengan cara – cara tertentu dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai kebutuhan. Suatu sistem desain water treatment ditentukan oleh sumber air dan kualitas air. Pada objek perancangan ini menggunakan water treatment untuk mengolah air kotor atau limbah agar layak di alirkan ke daerah rawa sekitar. water treatment ini memiliki 2 tahapan, yang mana setiap tahapan menggunakan batu kerikil dan lapisan pasir sebagai filter dari air kotornya.



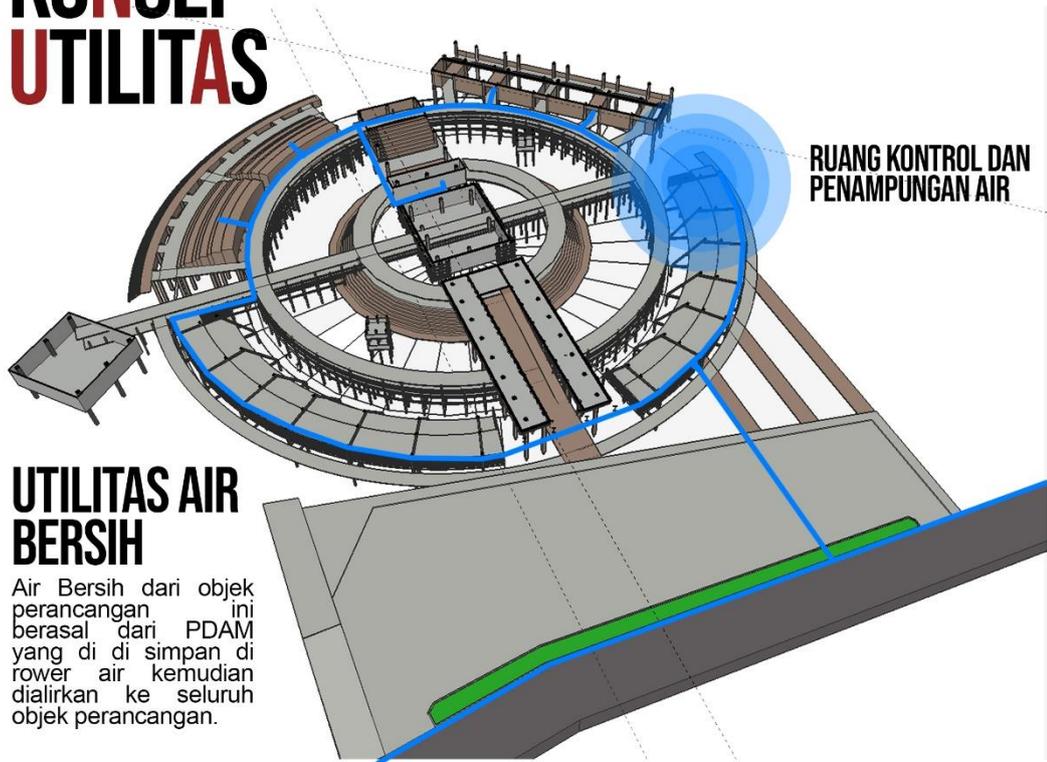
BATU KERIKIL



LAPISAN PASIR

Gambar 5. 9 Konsep Utilitas 1
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

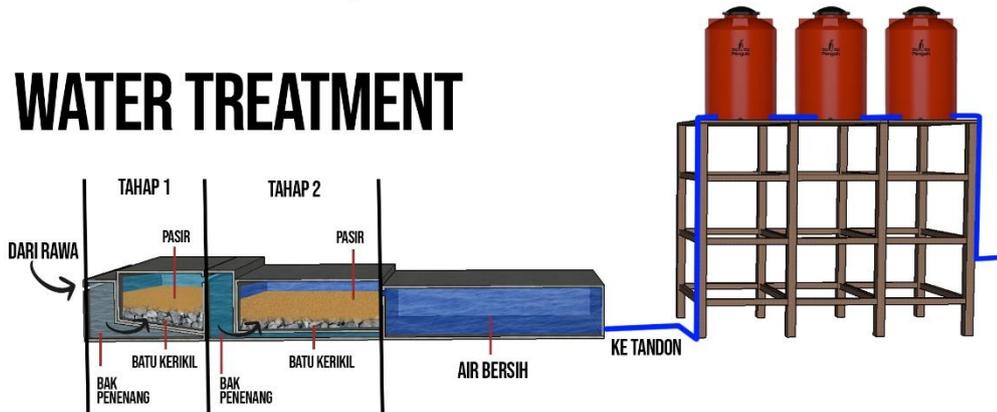
KONSEP UTILITAS



UTILITAS AIR BERSIH

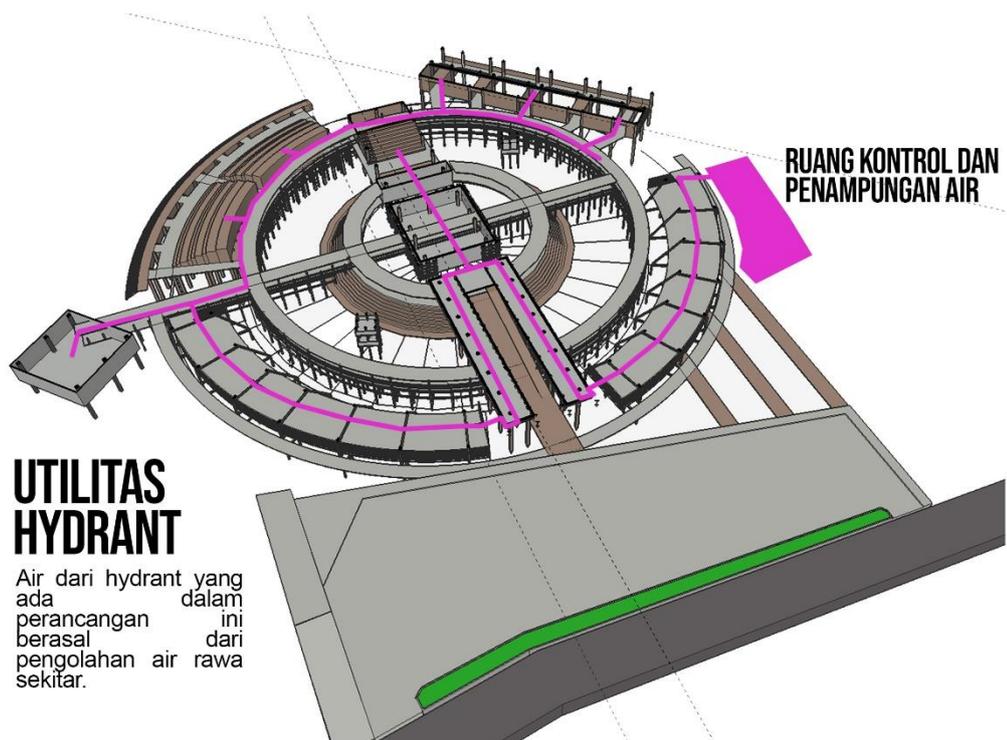
Air Bersih dari objek perancangan ini berasal dari PDAM yang di di simpan di rower air kemudian dialirkan ke seluruh objek perancangan.

WATER TREATMENT



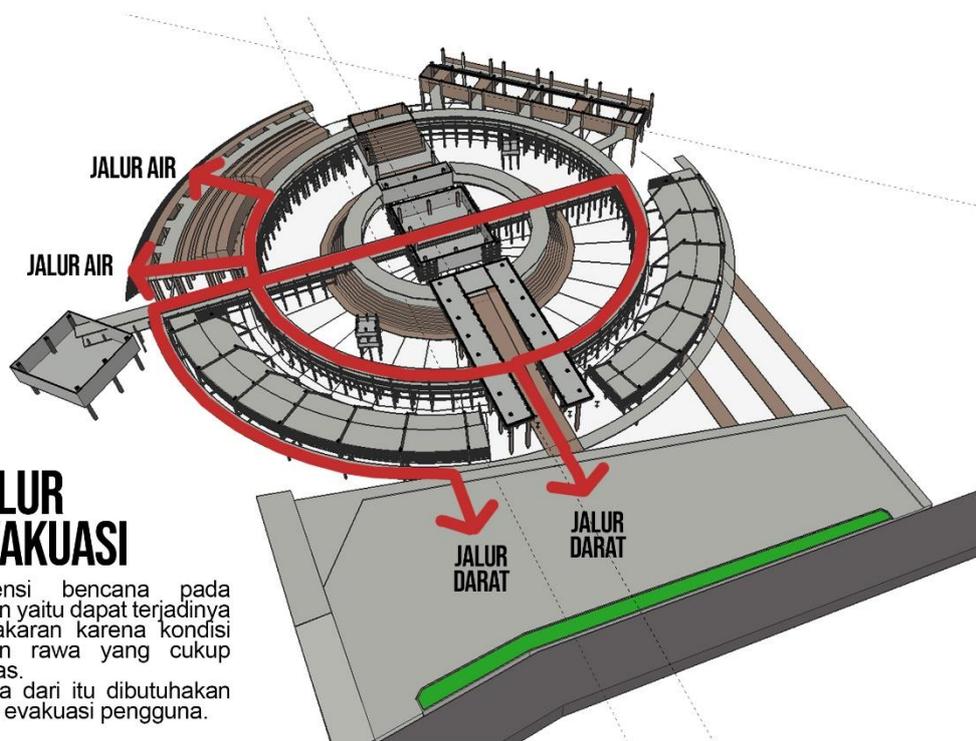
Water Treatment adalah suatu cara/bentuk pengolahan air dengan cara – cara tertentu dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan sesuai kebutuhan. Suatu sistem desain water treatment ditentukan oleh sumber air dan kualitas air. Pada objek perancangan ini menggunakan water treatment untuk mengolah air rawa agar siap di konsumsi oelh pengguna dari objek prancangan ini. water treatment pada objek perancangan ini memilik 2 tahapan pengolahan air rawa.

Gambar 5. 10 Konsep Utilitas 2
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



UTILITAS HYDRANT

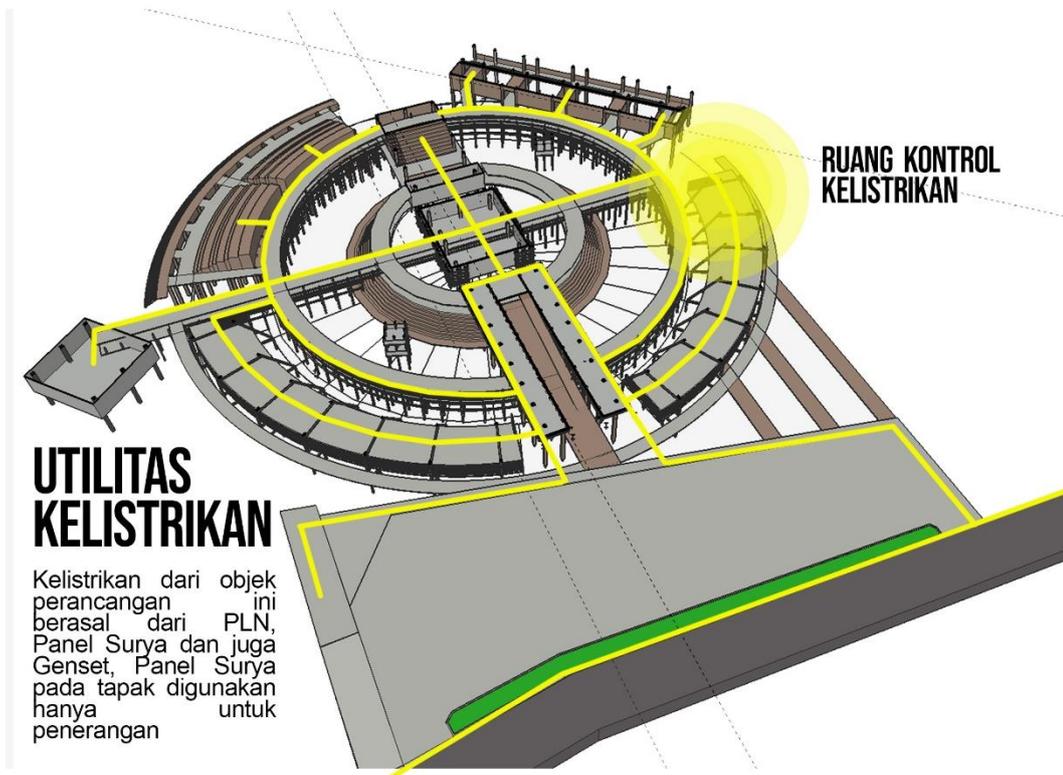
Air dari hydrant yang ada dalam perancangan ini berasal dari pengolahan air rawa sekitar.



JALUR EVAKUASI

Potensi bencana pada lahan yaitu dapat terjadinya kebakaran karena kondisi lahan rawa yang cukup panas. maka dari itu dibutuhkan jalur evakuasi pengguna.

Gambar 5. 11 Konsep Utilitas 3
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)



Gambar 5. 12 Konsep Utilitas 4
(Sumber: Analisis Pribadi, 2020)

BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Dasar Perancangan

Perancangan Objek wisata rawa ini mempunyai dasar perancangan yaitu kurang optimalnya pemanfaatan rawa oleh pemerintah maupun masyarakat setempat yang mana kondisi rawa tersebut masih sangat terjaga sehingga perancangan objek wisata rawa memiliki tujuan dapat menarik minat wisatawan dalam merasakan dan menjaga lingkungan alam. Tapak pada objek perancangan ini berada di kabupaten hulu sungai utara yang mana sumber perekonomian dari daerah tersebut hanya di dapat dari distribusi pajak perdagangan tidak seperti daerah tetangganya yang kaya akan sumber daya alam seperti pertambangan. Dengan adanya objek perancangan ini dapat menambah kesadaran wisatawan akan pentingnya menjaga lingkungan alam pada zaman sekarang.

Konsep perancangan Obyek Wisata Rawa menggunakan konsep yang dihasilkan keterkaitan pada pendekatan Arsitektur Ekologi yang mana dari pendekatan yang bertujuan menciptakan dan memaksimalkan hubungan timbal balik antar makhluk hidup dan lingkungan alam sekitar maka konsep dasar dari perancangan ini adalah *cultural wetland tourism*. *cultural wetland tourism* merupakan penggabungan antara nilai lokalitas daerah setempat dan keselarasan lingkungan alam di daerah rawa tersebut sehingga dapat menarik minat dari wisatawan - wisatawan baik wisatawan domestik maupun internasional.

PELESTARIAN SAUNA DAN FAUNA DI OBJEK WISATA RAWA

-
- Interaksi kerbau rawa dan pengunjung pada area tribun pertunjukan balap kerbau rawa :
 - Pada area tribun pertunjukan kerbau rawa pengunjung dapat langsung berinteraksi dan memberi makanan yang sdh di sediakan oleh petugas pengelola kepada kerbau rawa.
 - Pemanfaatan tanaman eceng gondok sebagai cendramata atau kerajinan khas daerah setempat :
 - Dikarenakan pertumbuhan eceng gondok yang terlalu cepat maka diperlukan pemanfaatan tanaman eceng gondok sebagai kerajinan dari daerah setempat yang nantinya dapat dijual di area pasar terapung.
 - Pemanfaatan lahan rawa sebagai tempat penangkaran bibit ikan :
 - Terdapatnya area penangkaran bibit ikan pada area waterfall yang mana pengunjung dapat memberi makan secara langsung sehingga ketika bibit ikan sudah besar akan dilepaskan ke rawa sekitar.

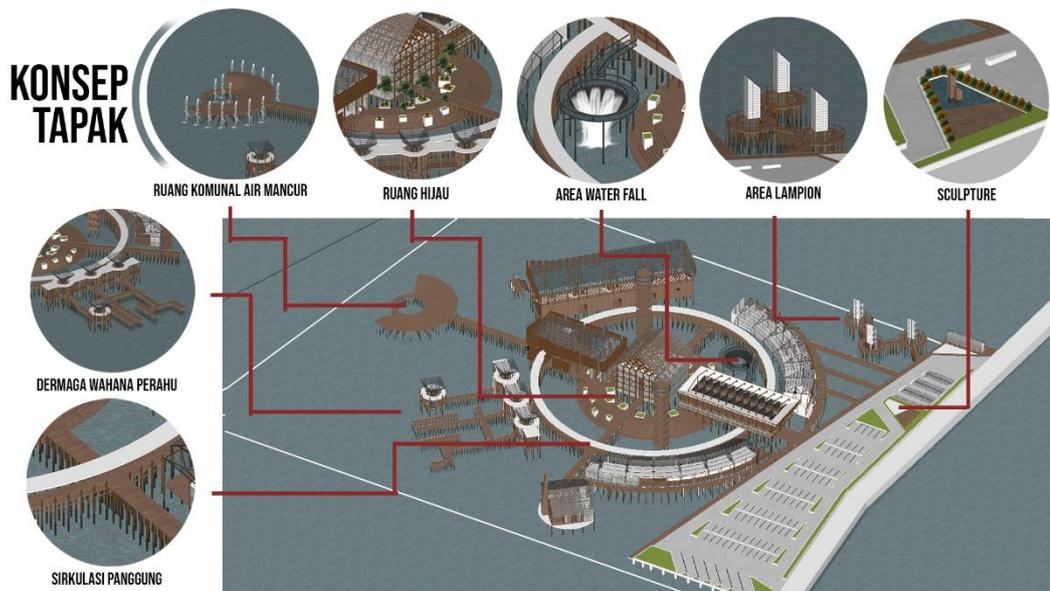
Gambar 6. 1 Pelestarian rawa
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6. 2 Konsep Perancangan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.1.1 Konsep Tapak

Terdapat sedikit perbedaan konsep tapak yang digunakan pada hasil perancangan ini. konsep tapak pada hasil perancangan ini dimaksimalkan lagi seperti penataan area parkir, penataan area hijau, serta memaksimalkan elemen alam pada objek perancangan ini sehingga dapat dikembangkan dalam bentuk penyatuan lanskap dan arsitektur sekaan dua hal tersebut menajdi satu komposisi yang tak terpisahkan.



Gambar 6. 3 Konsep tapak 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



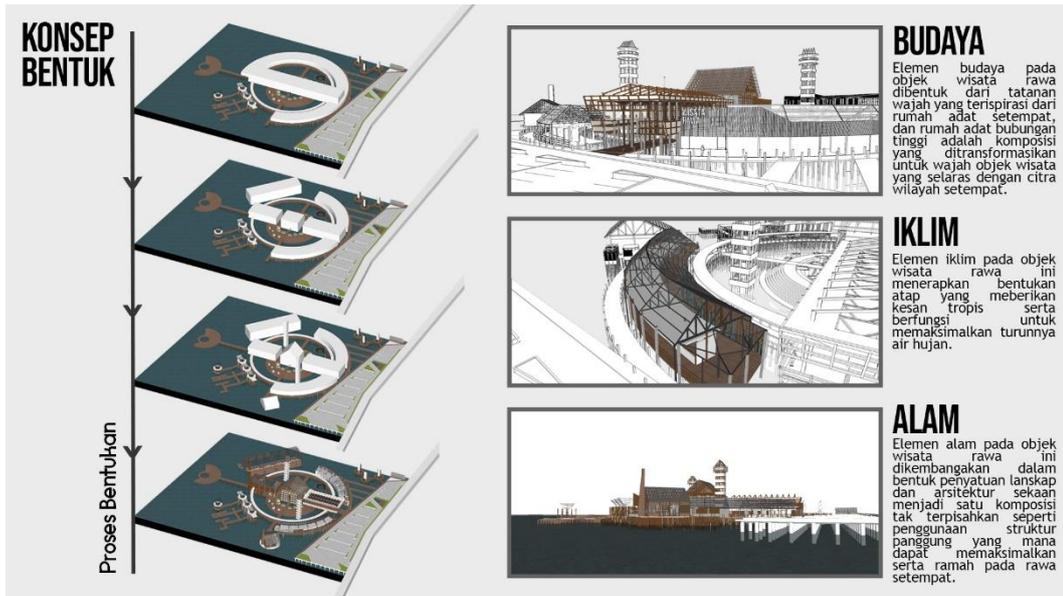
Gambar 6. 4 Konsep Tapak 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



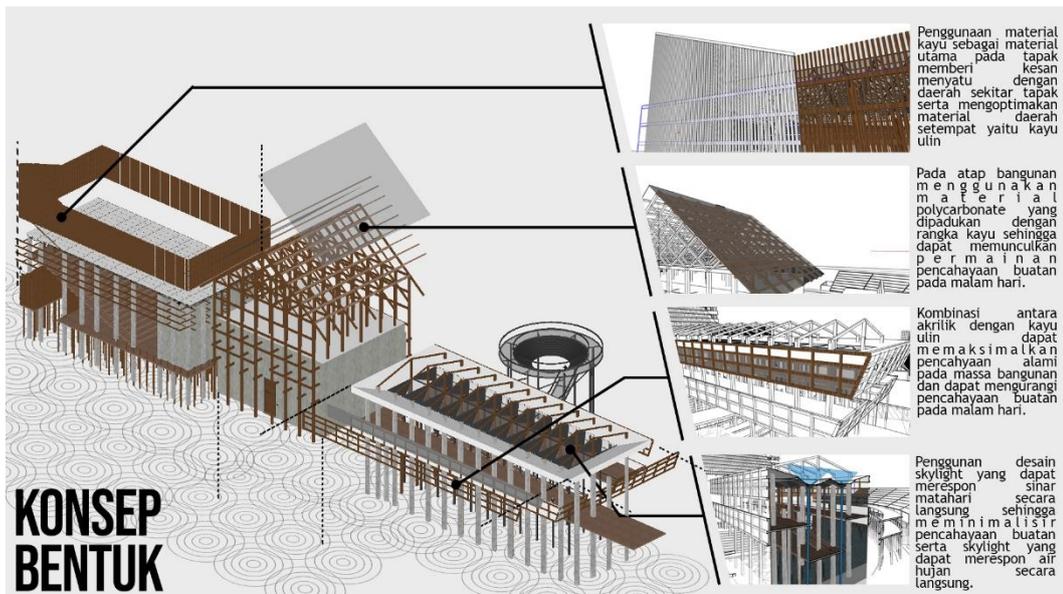
Gambar 6. 5 Konsep Tapak 3
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.1.2 Konsep Bentuk

Pada konsep bentuk perancangan ini terdapat sedikit perubahan dari konsep bentuk sebelumnya seperti bentukan dermaga yang berbeda dari sebelumnya. Bentuk pada objek perancangan ini berasal dari penzoningan yang ada pada perancangan. Material kayu ulin mendominasi sehingga memberi kesan menyatu dengan alam sekitar. Penggunaan struktur panggung yang mana dapat memaksimalkan rawa sehingga ramah akan rawa atau tapak setempat.



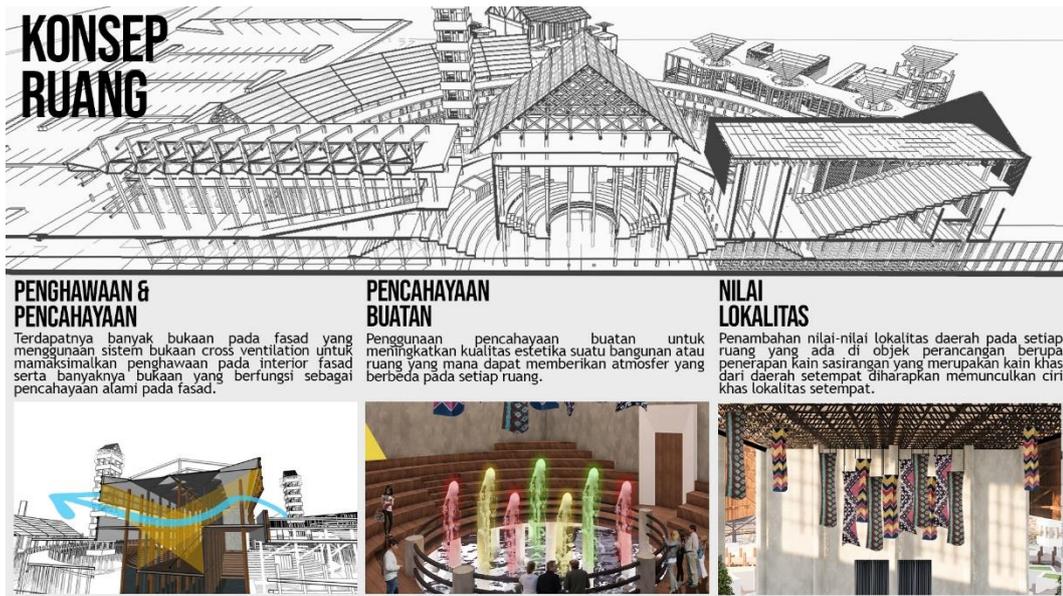
Gambar 6. 6 Konsep Bentuk 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6. 7 Konsep Bentuk 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.1.3 Konsep Ruang

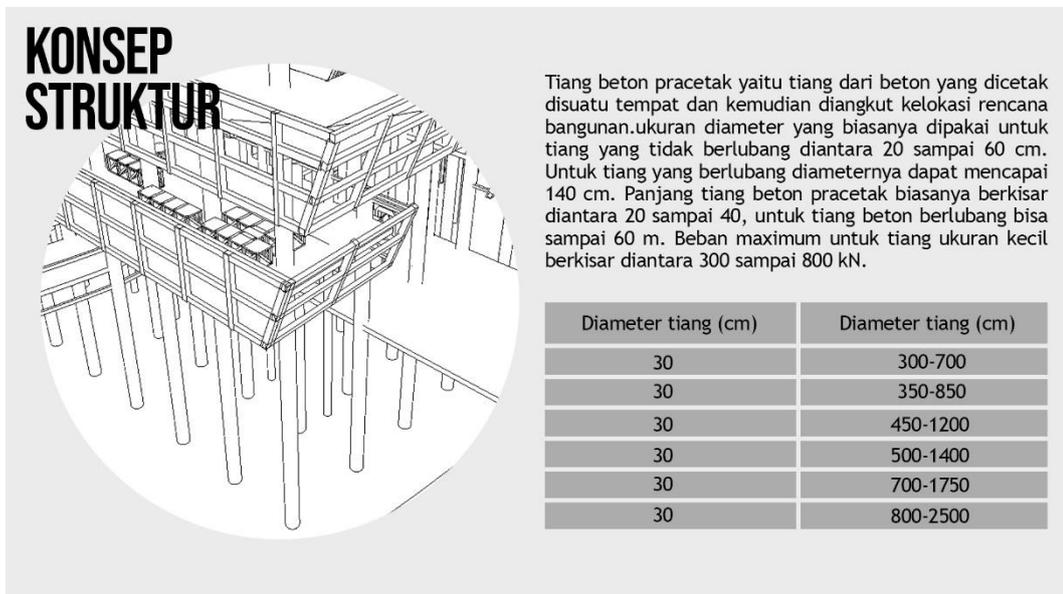
Konsep ruang yang diterapkan pada perancangan ini adalah pemanfaatan penghawaan dan pencahayaan alam serta penambahan nilai-nilai daerah sebagai suatu ciri lokalitas setempat. Permainan pencahayaan buatan juga diterapkan sehingga dapat memberi kesan yang berbeda pada suatu ruang di objek wisata rawa ini.



Gambar 6. 8 Konsep Ruang
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.1.3 Konsep Struktur

Objek wisata rawa menggunakan struktur panggung yang mana berdiri di atas rawa setempat. Perlu adanya struktur yang sesuai untuk digunakan sehingga objek wisata rawa ini dapat berdiri di atas rawa.



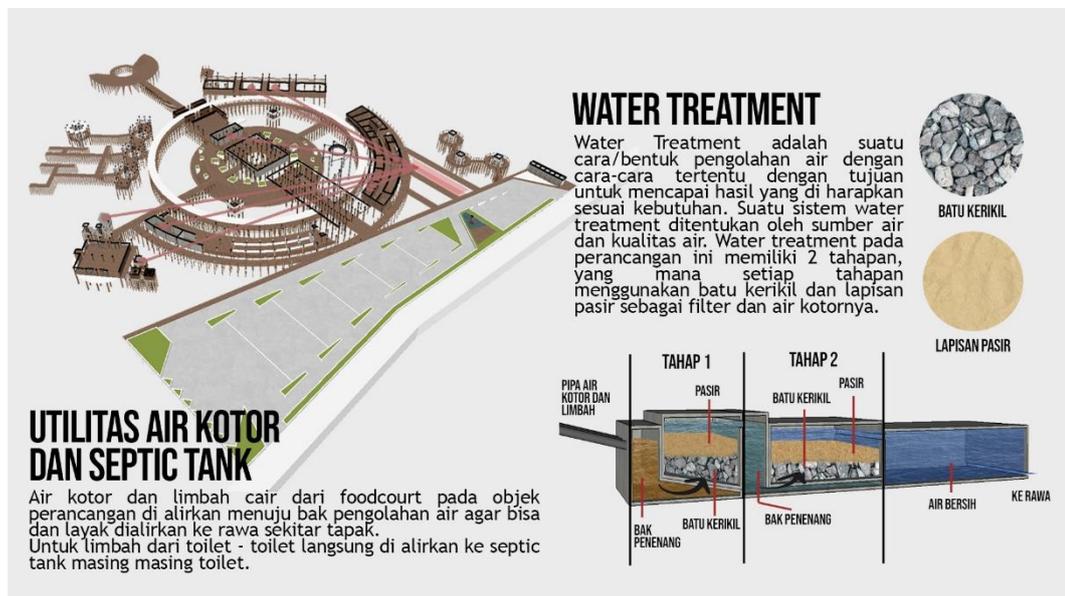
Gambar 6. 9 Konsep Struktur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.1.3 Konsep Utilitas

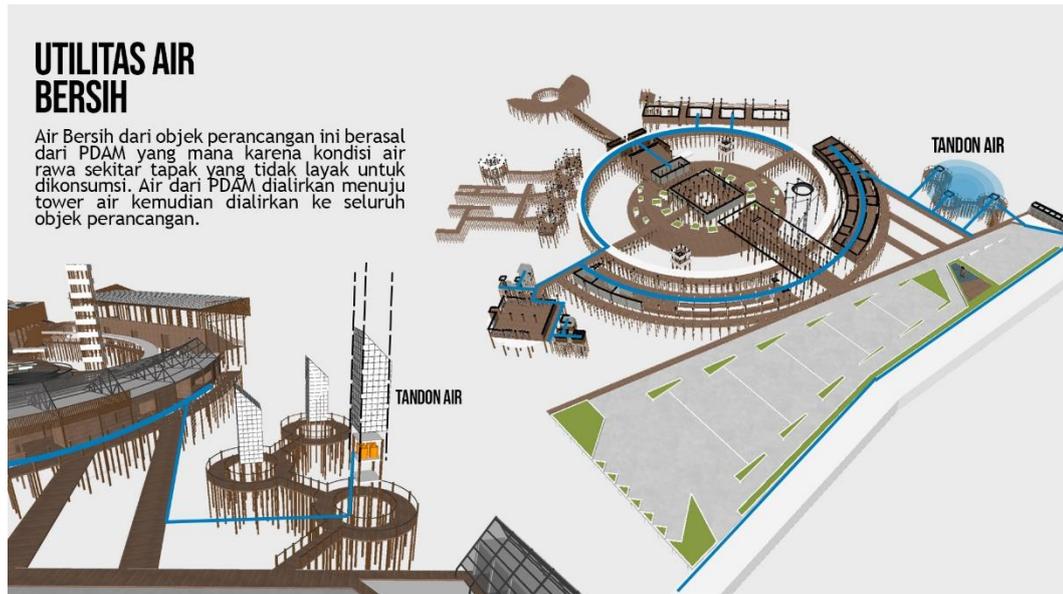
KONSEP UTILITAS



Gambar 6. 10 Konsep Utilitas 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6. 11 Konsep Utilitas 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



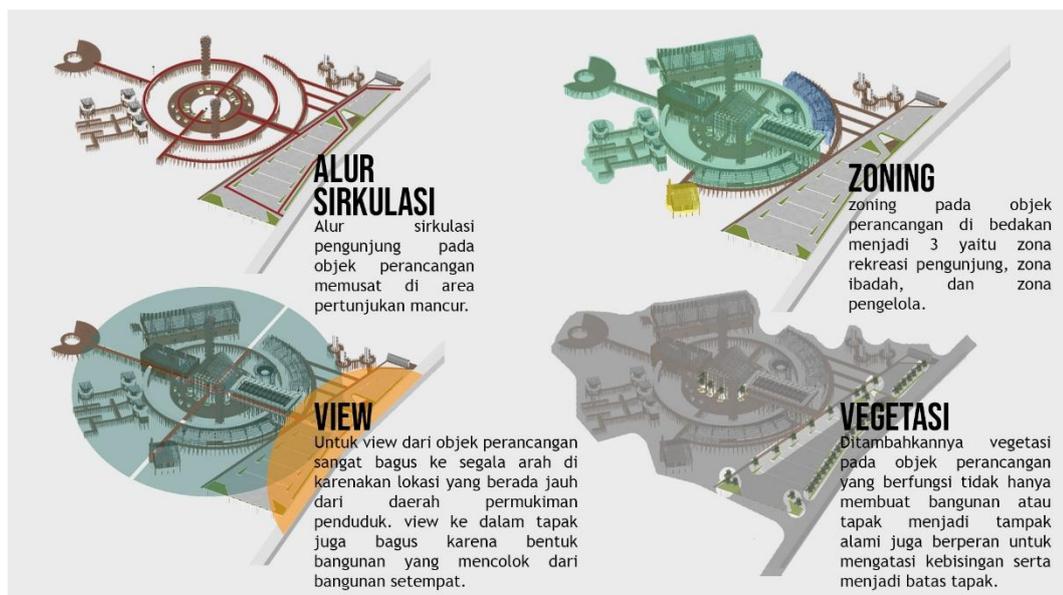
UTILITAS AIR BERSIH

Air Bersih dari objek perancangan ini berasal dari PDAM yang mana karena kondisi air rawa sekitar tapak yang tidak layak untuk dikonsumsi. Air dari PDAM dialirkan menuju tower air kemudian dialirkan ke seluruh objek perancangan.

Gambar 6. 12 Konsep Utilitas 3
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.2 Hasil Rancangan Kawasan

Pada perancangan objek wisata rawa ini terdapat zona-zona seperti zona rekreasi, zona pengelola dan zona penunjang/ibadah yang semua zona tersebut dihubungkan oleh sirkulasi yang ada pada objek perancangan. Serta pemberian vegetasi di beberapa titik memiliki perannya masing - masing. view dari objek perancangan juga dimanfaatkan semaksimal mungkin karena objek perancangan yang berada di wilayah rawa. Pemanfaatan view ini dapat menjadi suatu kelebihan pada objek perancangan ini.



ALUR SIRKULASI

Atur sirkulasi pengunjung pada objek perancangan memusat di area pertunjukan mancur.

ZONING

zoning pada objek perancangan di bedakan menjadi 3 yaitu zona rekreasi pengunjung, zona ibadah, dan zona pengelola.

VIEW

Untuk view dari objek perancangan sangat bagus ke segala arah di karenakan lokasi yang berada jauh dari daerah permukiman penduduk. view ke dalam tapak juga bagus karena bentuk bangunan yang mencolok dari bangunan setempat.

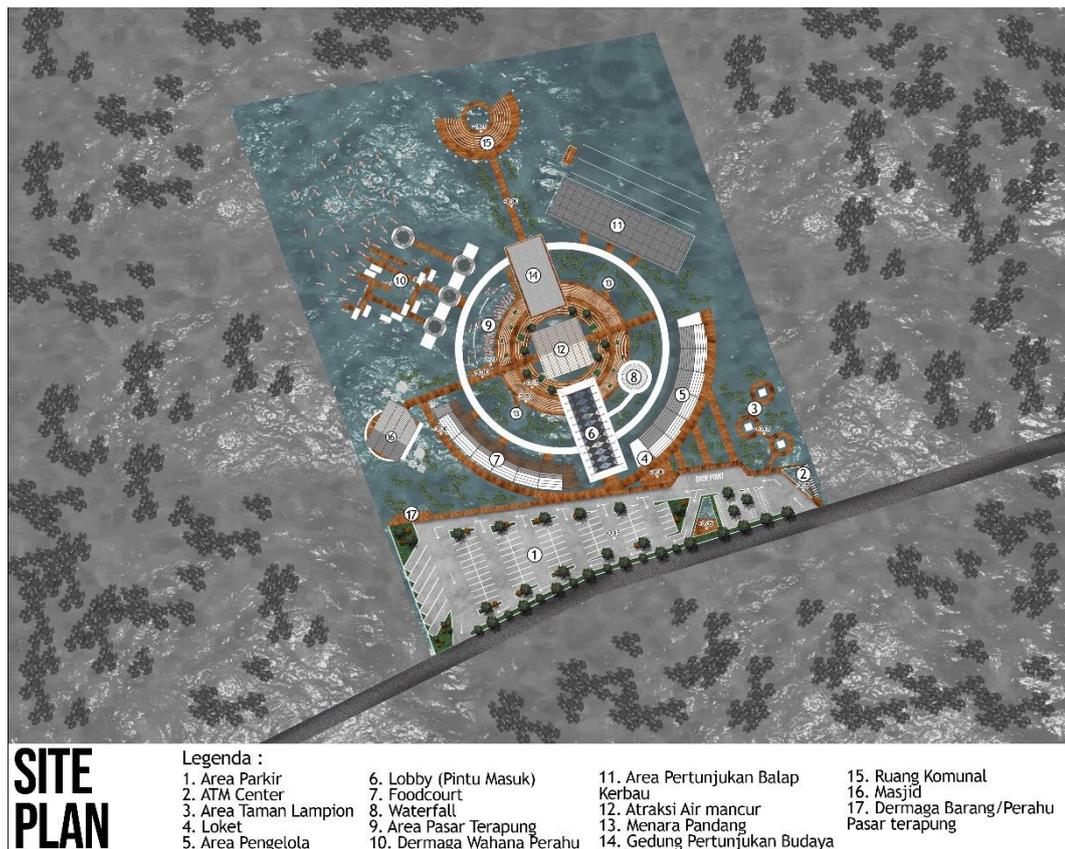
VEGETASI

Ditambahkannya vegetasi pada objek perancangan yang berfungsi tidak hanya membuat bangunan atau tapak menjadi tapak alami juga berperan untuk mengatasi kebisingan serta menjadi batas tapak.

Gambar 6. 13 Rancangan Kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

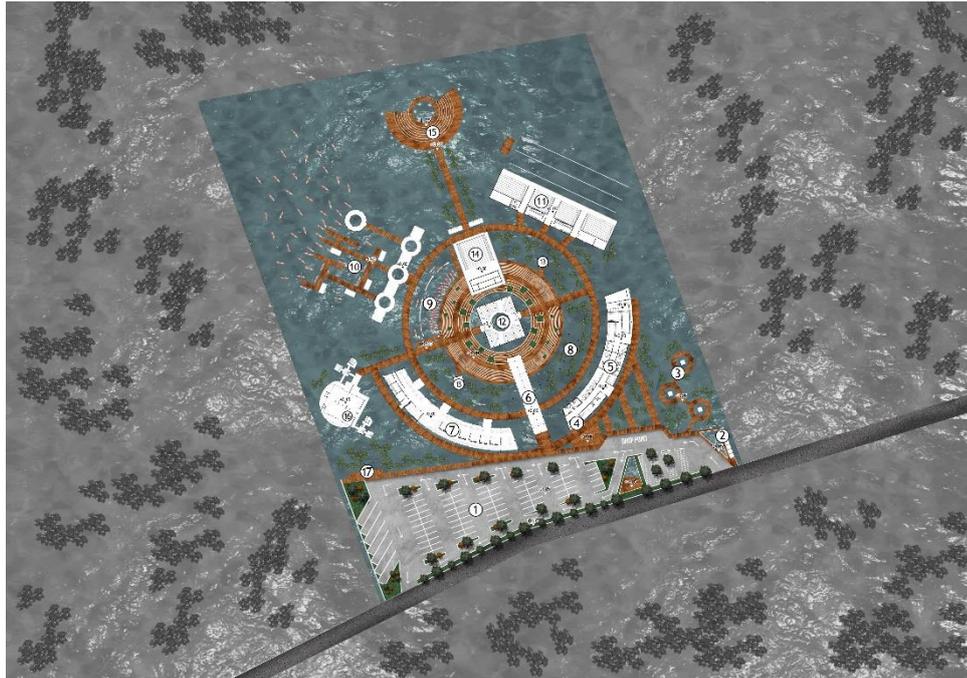
6.2.1 Site Plan dan Layout

Site plan menampilkan pola bentuk bangunan dan atap dari atas. Penataan pola sirkulasi pada perancangan ini ditujukan untuk menciptakan kemudahan terhadap pengunjung dalam menikmati setiap wahana di perancangan ini. Terdapatnya area hijau pada tapak yang dimaksimalkan untuk memberikan kesan alami pada tapak. Akses masuk dan keluar pada perancangan ini terletak di sebelah tenggara tapak. Juga terdapat atm center yang berdampingan dengan tempak parkir motor. Untuk kapasitas dari tempat parkir tersebut adalah 91 mobil, 107 motor dan 7 bus.



Gambar 6. 14 Site Plan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Selanjutnya, layout plan pada objek wisata rawa ini memperlihatkan ruang-ruang dari setiap massanya dan entrance - entrance di setiap massa yang di hubungkan dengan sirkulasi pada tapak. Terdapat juga area drop point pada objek wisata ini berfungsi sebagai area untuk kendaraan roda 4 menurunkan penumpang sehingga tidak terjadi kemacetan pada sirkulasi kendarannya.



LAY OUT PLAN

Legenda :

- | | | | |
|-----------------------|---------------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| 1. Area Parkir | 6. Lobby (Pintu Masuk) | 11. Area Pertunjukan Balap Kerbau | 15. Ruang Komunal |
| 2. ATM Center | 7. Foodcourt | 12. Atraksi Air mancur | 16. Masjid |
| 3. Area Taman Lampion | 8. Waterfall | 13. Menara Pandang | 17. Dermaga Barang/Perahu |
| 4. Loket | 9. Area Pasar Terapung | 14. Gedung Pertunjukan Budaya | Pasar terapung |
| 5. Area Pengelola | 10. Dermaga Wahana Perahu | | |

Gambar 6. 15 Layout Plan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.2.2 Tampak dan potongan kawasan

Pada gambar di bawah merupakan tampak objek perancangan dari arah tenggara dan barat daya. Pada tampak arah tenggara merupakan bagian depan bangunan dari objek perancangan yang mana bisa dilihat terdapatnya vegetasi - vegetasi yang menjadi pembatas tapak dengan jalan protocol setempat juga sebagai entrence untuk mencapai objek perancangan. Untuk dari tampak barat daya dapat dilihat terdapat area atau zona ibadah yaitu mushola yang langsung berbatasan dengan rawa setempat.



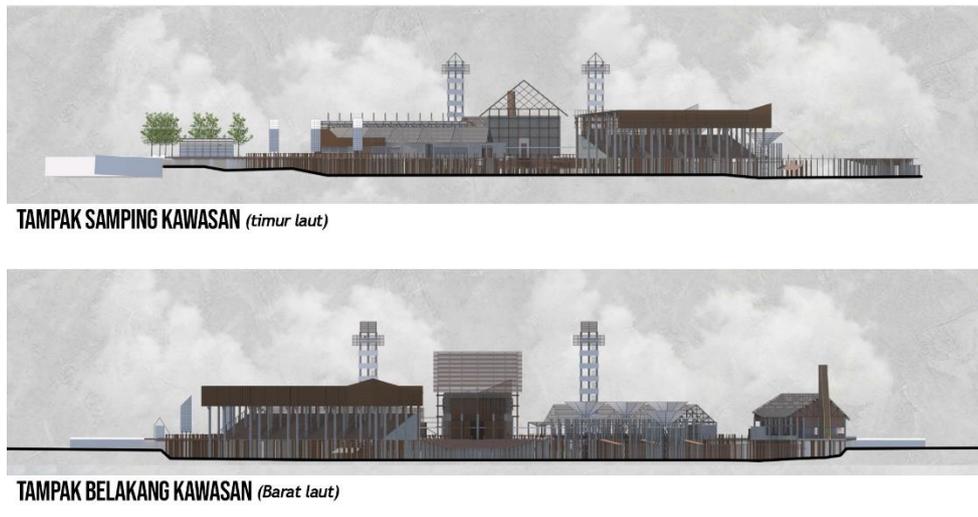
TAMPAK SAMPING KAWASAN



TAMPAK DEPAN KAWASAN

Gambar 6. 16 Tampak Kawasan 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Pada gambar dibawah merupakan tampak dari arah barat laut yang mana merupakan ruang komunal, tribun balap kerbau rawa dan dermaga yang langsung di arahkan ke arah rawa setempat. Untuk tampak dari timur laut terdapat tendon air yang di manfaatkan sebagai lampion untuk memaksimalkan lanskap dan kantor pengelola.



Gambar 6. 17 Tampak Kawasan 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk potongan kawasan B-B yaitu potongan kawasan yang memotong bangunan lobby, gedung pertunjukan air mancur dan gedung pertunjukan budaya. Untuk potongan A-A yaitu potongan yang memotong bangunan lobby, foodcourt dan gedung pengelola.



Gambar 6. 18 Potongan Kawasan
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

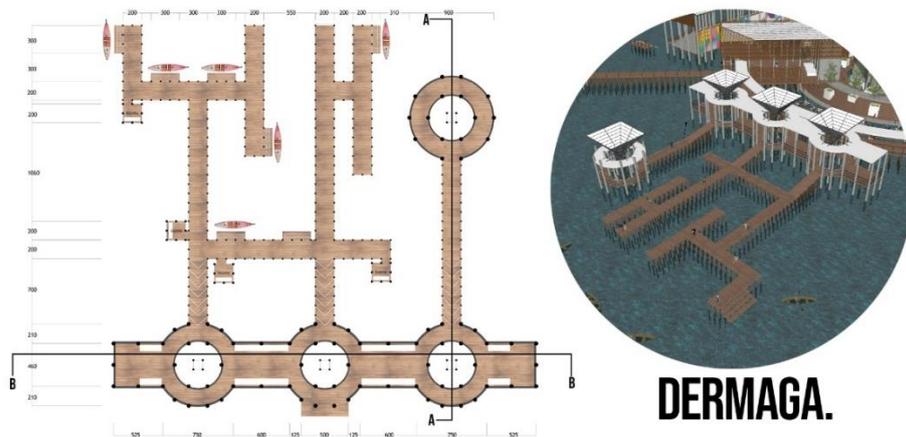
6.3 Hasil Rancangan Bangunan

Bangunan Perancangan objek wisata rawa ini terbagi menjadi 3 zona yaitu zona rekreatif, penunjang, dan pengelola. Berikut adalah gambar rancangan objek wisata rawa:

6.3.1 Zona Rekreasi

- Dermaga

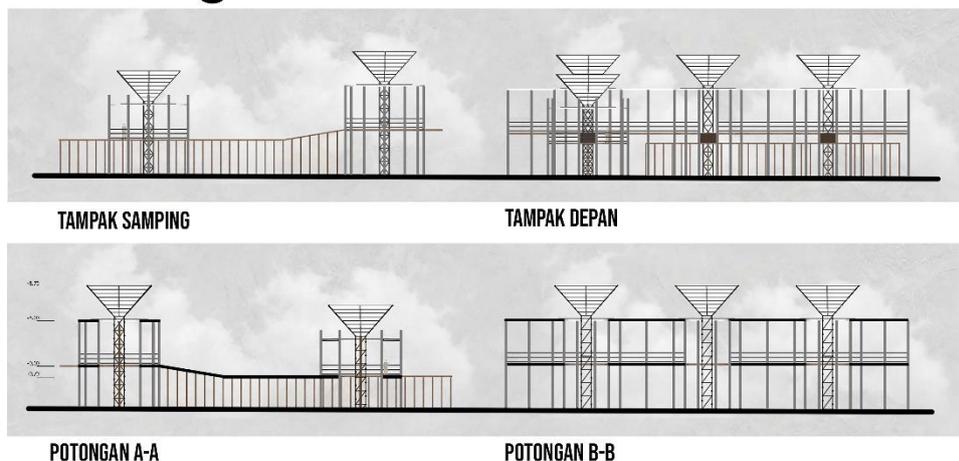
Dermaga pada objek perancangan ini adalah sebagai sarana pengunjung untuk menikmati keindahan rawa sekitar dengan menggunakan perahu. Pada dermaga juga terdapat ruang untuk menunggu dan juga beberapa gazebo.



Gambar 6. 19 Denah Dermaga
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

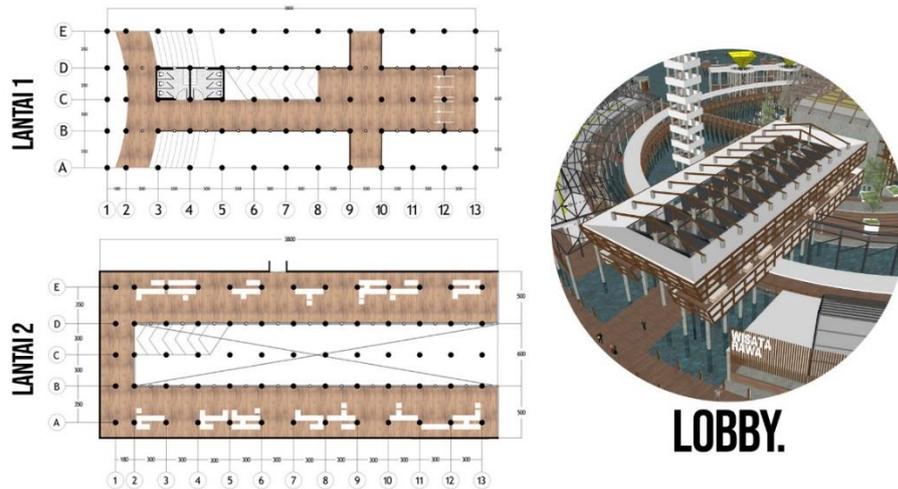
Bentukan atap pada area dermaga juga dapat merespon air hujan secara langsung dan memainkan permainan pencahayaan buatan yang menjadi suatu estetika di malam hari.

Dermaga



Gambar 6. 20 Tampak dan Potongan Dermaga
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

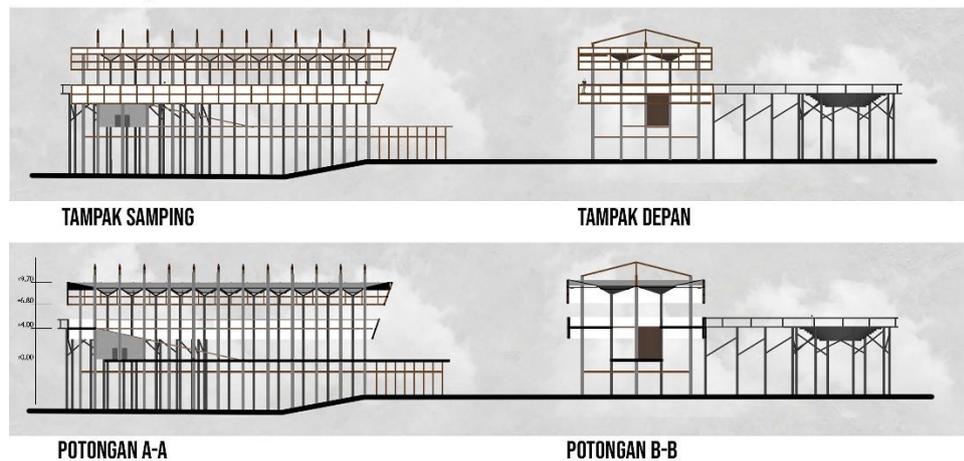
- Lobby
Bangunan lobby pada perancangan ini sebagai area masuk pengunjung untuk menikmati objek wisata rawa ini. pada lobby juga terdapat area pengunjung untuk bersantai yang menghadapkan pengunjung untuk menikmati objek wisata rawa. area lobby terbagi menjadi 2 lantai yaitu :



Gambar 6. 21 Denah Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan dapat dilihat sebagai berikut:

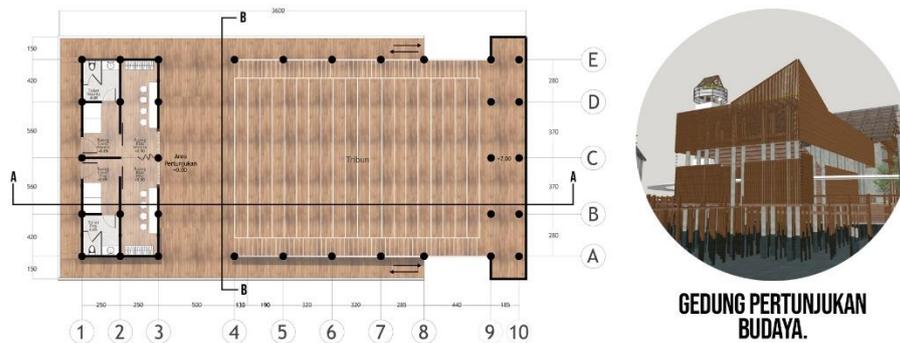
Lobby.



Gambar 6. 22 Tampak dan Potongan Lobby
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

- Gedung Pertunjukan Budaya
Gedung Pertunjukan Budaya merupakan tempat pengunjung untuk menikmati berbagai macam pertunjukan budaya lokal setempat. Gedung pertunjukan

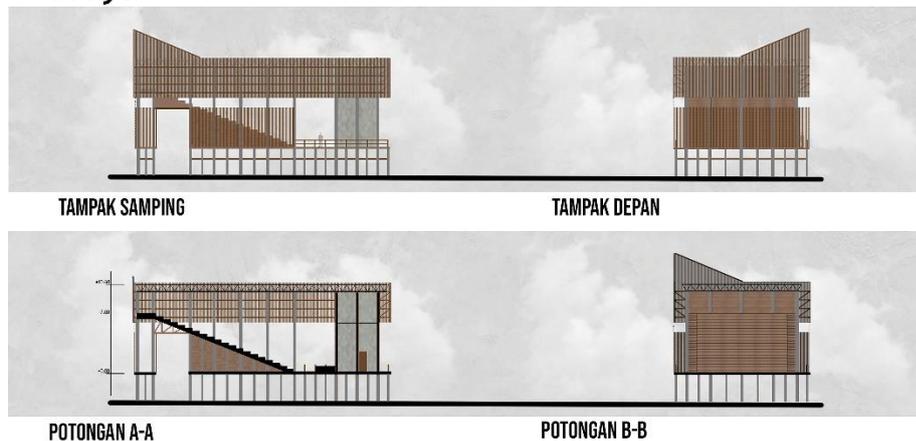
budaya memanfaatkan atap dengan struktur spaceframe sebagai atap bentang lebarnya. Permainan material kayu pada bangunan ini menghadirkan suasana yang serasi pada rawa setempat. Pada Gedung Pertunjukan juga terdapat Ruang Ganti Pria dan Wanita, Ruang Rias Pria dan Wanita dan toilet.



Gambar 6. 23 Denah Gedung Pertunjukan Budaya
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan dapat dilihat sebagai berikut :

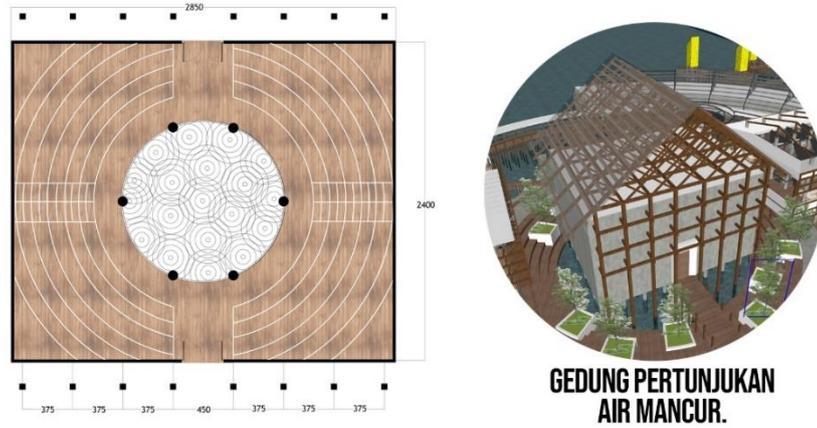
Gedung Pertunjukan Budaya



Gambar 6. 24 Tampak dan Potongan Gedung Pertunjukan Budaya
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

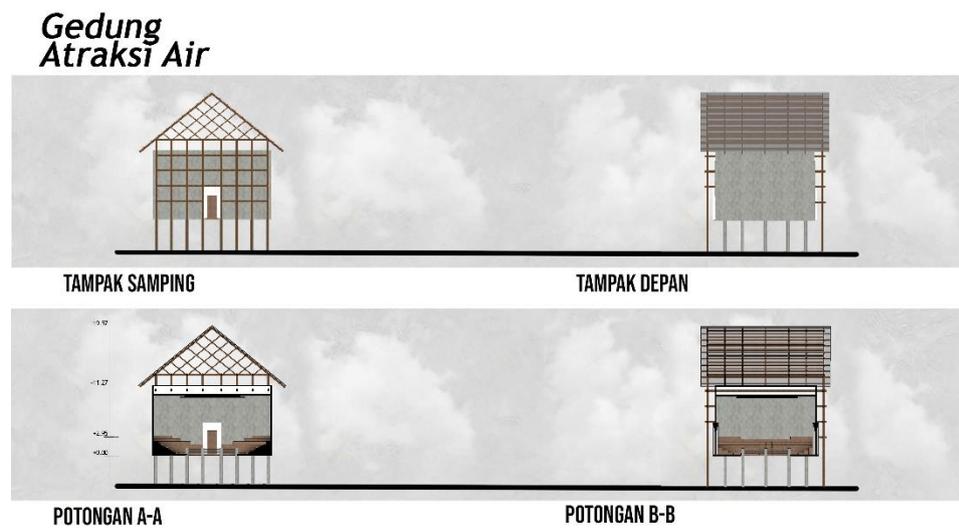
- Gedung Pertunjukan Air Mancur
Bangunan ini merupakan bangunan yang mana memanfaatkan air rawa sekitar sebagai atraksi air mancur yang menerapkan penerapan pencahayaan buatan untuk membuat suasana yang berbeda pada suatu ruang. Permainan lampion

lampion juga memberikan atmosfer berbeda pada ruang ini. Penggunaan tribun juga diharapkan memberikan kenyamanan kepada pengguna untuk menikmati atraksi air mancur tersebut.



Gambar 6. 25 Denah Gedung Pertunjukan Air Mancur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

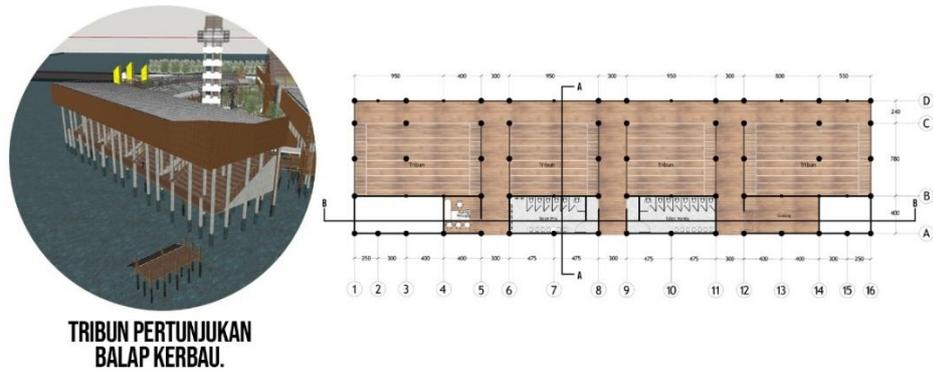
Untuk tampak dan potongan adalah sebagai berikut:



Gambar 6. 26 Tampak dan Potongan Gedung Pertunjukan Air Mancur
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

- Tribun Pertunjukan Balap kerbau
Pada acara acara tertentu masyarakat setempat sering mengadakan lomba balap kerbau rawa yang mana hal itu menjadi daya tarik kepada wisatawan. Maka dibutuhkanlah tribun sehingga para wisatawan dapat dengan jelas menyaksikan pertandingan balap kerbau rawa.

Tribun yang digunakan pada perancangan ini menggunakan tribun yang hanya memiliki 1 sisi. Terdapat Toilet Pria dan Wanita, Ruang Petugas dan Gudang pada Tribun ini. pada tribun pertunjukan balap kerbau juga terdapat ruang kesehatan yang berfungsi sebagai penunjang dalam objek perancangan ini.



Gambar 6. 27 Denah Tribun Balap Kerbau
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan adalah sebagai berikut:

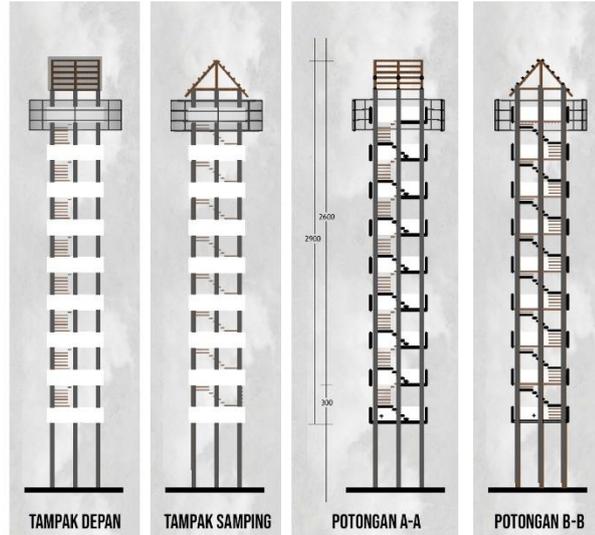
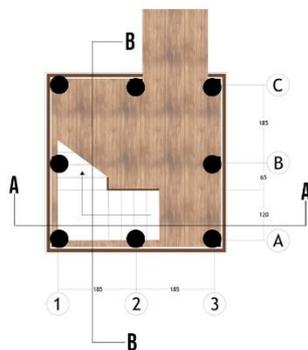
*Tribun Pertunjukan
Balap Kerbau Rawa*



Gambar 6. 28 Tampak dan Potongan Tribun Balap Kerbau
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

- Menara Pandang
Menara Pandang adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai tempat untuk menikmati keindahan pemandangan sekitar objek perancangan dari atas. Menara pandang ini di arahkan agar wisatawan dapat menikmati pemandangan rawa secara luas dari atas.

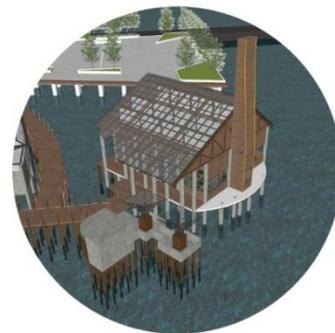
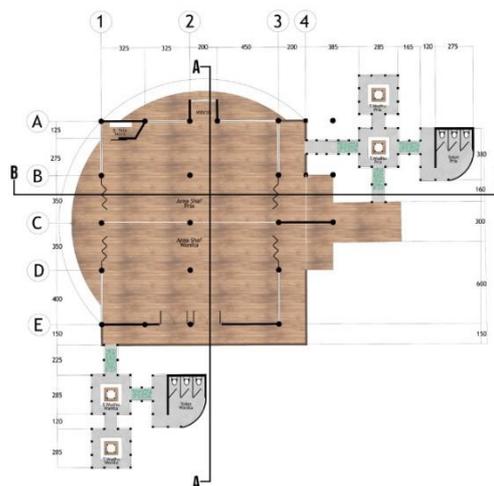
Menara Pandang.



6.3.2 Zona Penunjang

- Mushola

Objek wisata merupakan suatu objek yang waktu penggunaannya cukup lama maka perlunya sebuah sarana ibadah untuk wisatawan seperti mushola. Untuk penempatan mushola pada objek wisata rawa ini diperlukan zona fasilitas umum berupa zona peribadatan untuk wisatawan yang mengunjungi objek wisata tersebut. Pembagian zona peribadatan dan zona lainnya diharapkan agar tidak mengganggu wisatawan yang berada pada zona zona lainnya maupun wisatawan yang lagi beribadah. Area laki - laki dan perempuan dibedakan menjadi 2 zona yang saling terpisah, area berikut adalah tempat wudhu dan toilet, tempat wudhu perempuan dibuat se privasi mungkin.

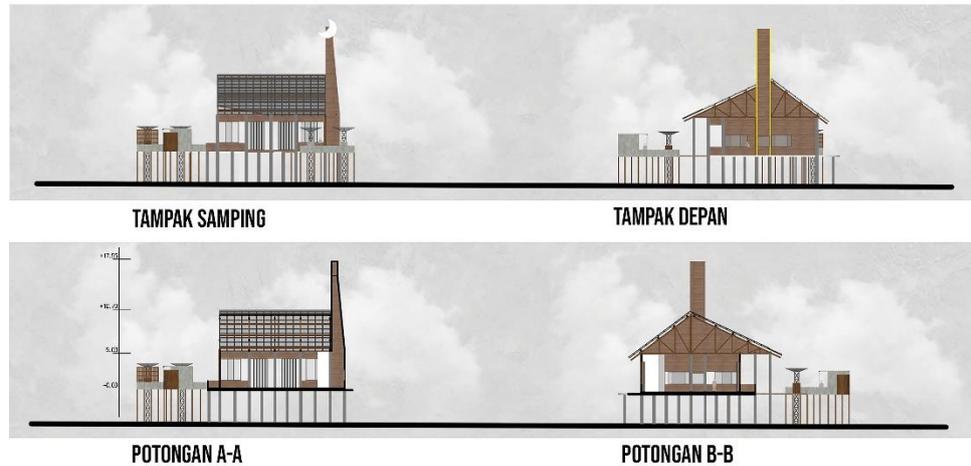


MUSHOLA.

Gambar 6. 29 Denah Mushola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan adalah sebagai berikut:

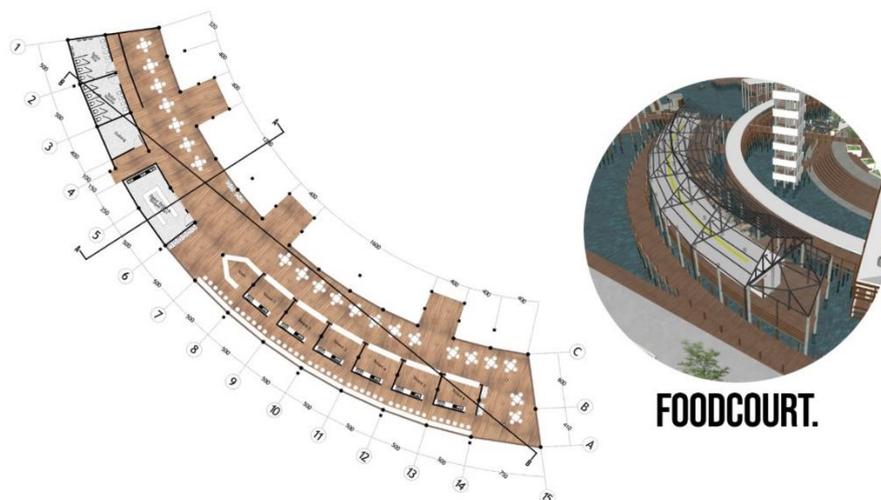
Mushola



Gambar 6. 30 Tampak dan Potongan Mushola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

- Foodcourt

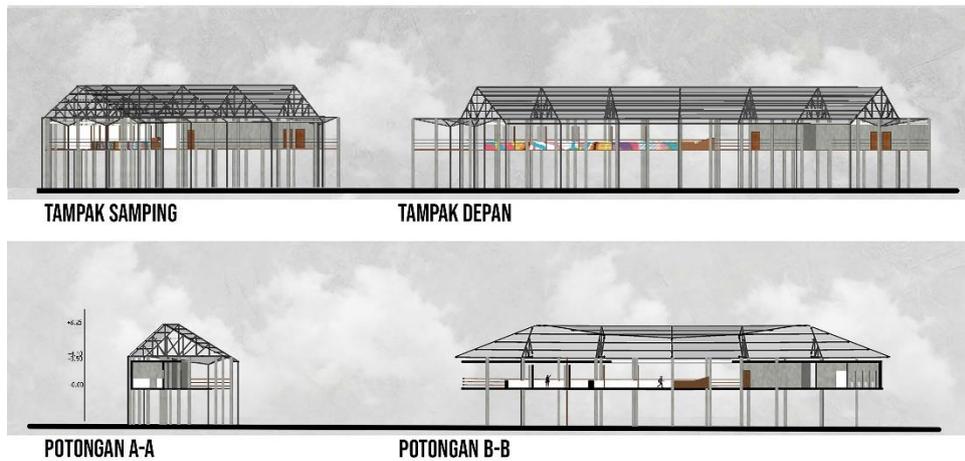
Food Court merupakan salah satu fasilitas umum yang menjadi elemen penting dalam sebuah tempat wisata. Fungsi dari Food Court sendiri adalah menjual berbagai macam makanan dalam sebuah bangunan. Pada foodcourt di objek wisata rawa ini memiliki 6 tenant yang mana nantinya menjual berbagai makanan khas daerah. Terdapat juga dapur basah yang mana nantinya dapat digunakan sebagai area kotor dan terdapat gudang untuk menyimpan bahan-bahan makanan. Foodcourt memiliki 3 Entrence untuk pengunjung dan 1 Entrence yang dikhususkan untuk pengelola dalam menyuplai bahan makanan. Foodcourt juga dilengkapi dengan Toilet Pria dan Wanita



Gambar 6. 31 Denah Foodcourt
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan adalah sebagai berikut:

Foodcourt.

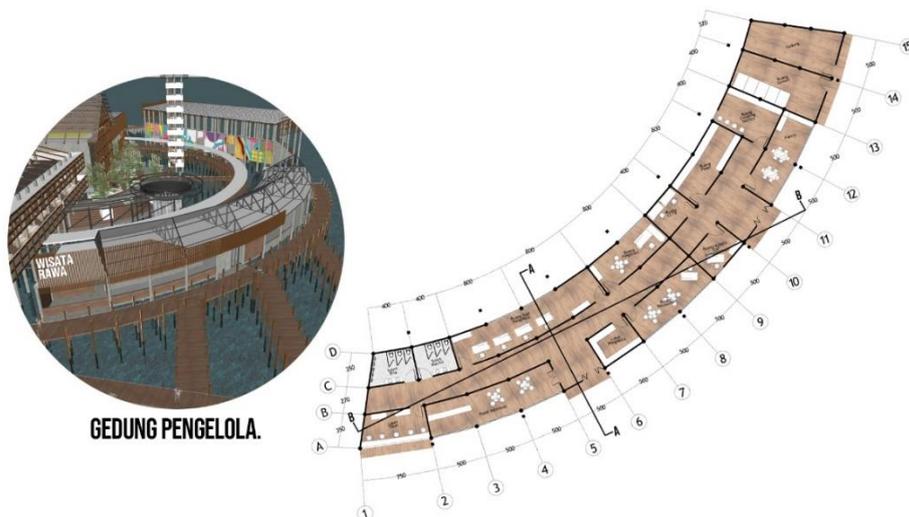


Gambar 6. 32 Tampak dan Potongan Foodcourt
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.3.2 Zona Pengelola

- Gedung Pengelola

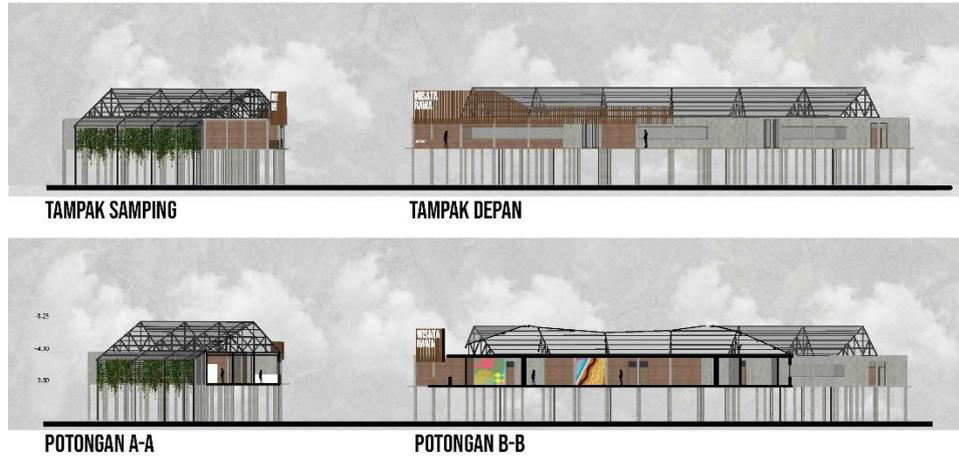
Gedung pengelola pada objek perancangan ini memiliki fungsi untuk mengelola jalannya wisata pada perancangan ini. Pada Gedung pengelola ini terdapat 2 zona yang dipisahkan yaitu zona staff pengelolaan administrasi dan staff pengelolaan servis. Pada Bangunan ini terdapat loket tiket yang mana loket tiket tersebut berdekatan dengan bangunan lobby sebagai Entrence objek wisata rawa ini.



Gambar 6. 33 Denah Gedung Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Untuk tampak dan potongan adalah sebagai berikut:

Kantor Pengelola.



Gambar 6. 34 Tampak dan Potongan Gedung Pengelola
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

6.4 Eksterior dan Interior Bangunan

6.4.1 Eksterior



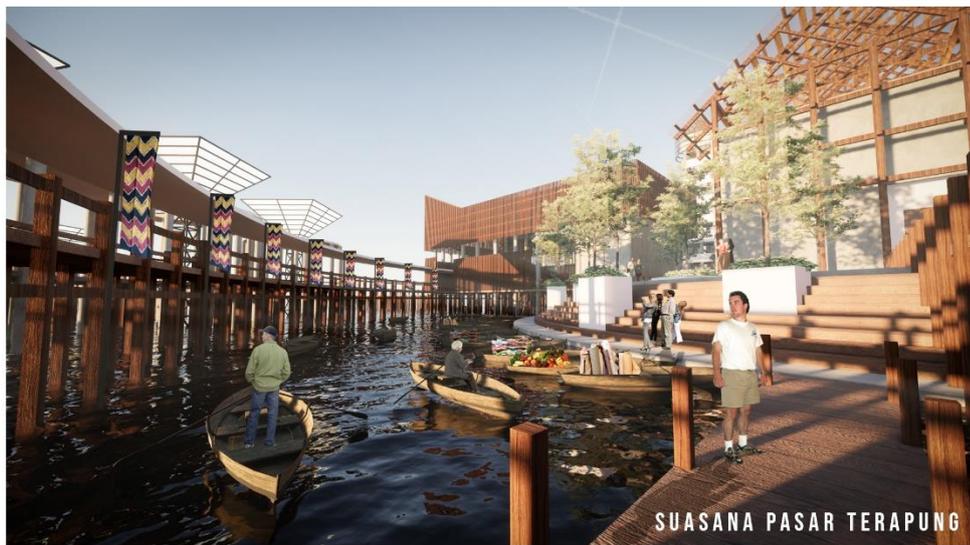
Gambar 6. 35 Eksterior Kawasan 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Bentukan bangunan terinspirasi dari tatanan wajah rumah adat daerah setempat yaitu rumah adat bubungan tinggi. Pada lanskap objek perancangan ini terdapat 3 buah tandon air yang pada malam hari dijadikan sebagai spot foto pengunjung karena tandon air tersebut disamarkan menjadi lampion - lampion. Untuk lahan parkir menggunakan struktur tiang pancang beton pracetak dan untuk kapasitasnya sendiri terdiri dari 91 mobil, 107 motor, dan 7 bus.

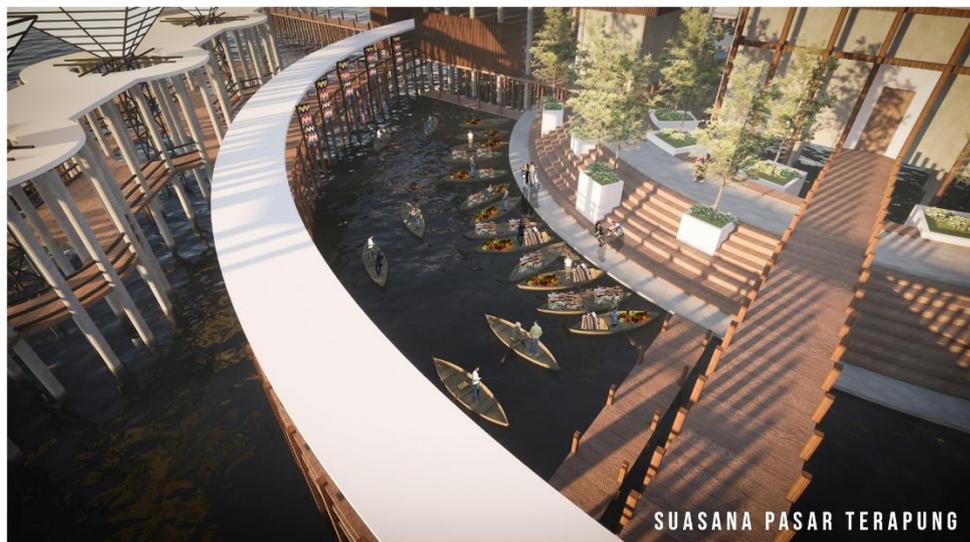


Gambar 6. 36 Eksterior Kawasan 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Penambahan vegetasi pada tapak selain memberi kesan hijau juga sebagai pemecah kebisingan, peneduh serta menjadi batas tapak dari objek perancangan. Vegetasi yang digunakan pada objek perancangam adalah jenis pohon ketapang kaca yang bertajuk lebar dan rindang, terdapat juga lampu taman untuk pencahayaan pada tapak.



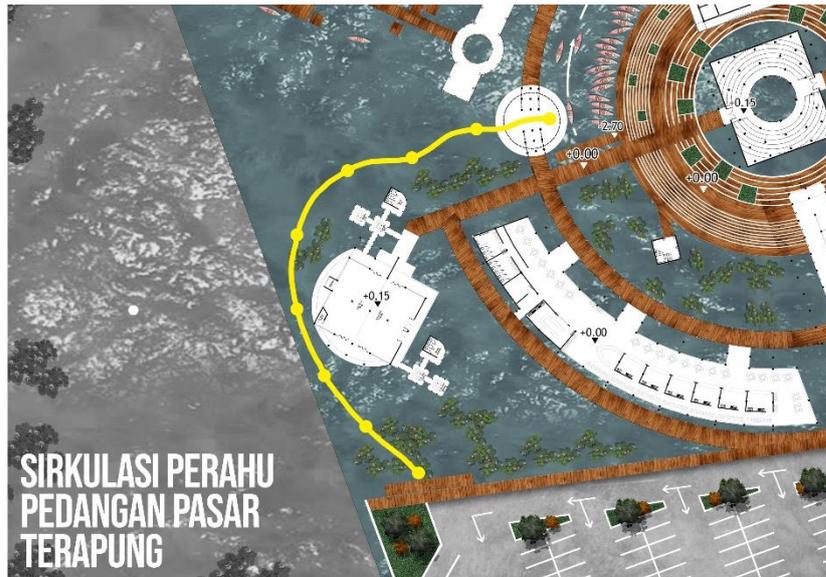
Gambar 6. 37 Eksterior Kawasan 3
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)



Gambar 6. 38 Eksterior pasar terapung
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Suasana dari pasar terapung digambarkan yang mana terjadinya interaksi antara pembeli dan penjual di lingkungan objek wisata ini. konsep pasar souvenir atau oleh-oleh

di objek wisata pada umumnya diterapkan menjadi pasar terapung sehingga menciptakan aktivitas jual beli yang menarik dan unik. Penggunaan tanaman berakar kecil dapat memberikan kesan yang alami dan sedikit pemberian motif khas daerah setempat memberikan kesan kelokalitasan budaya. Untuk pasar terapung pada objek wisata rawa ini pengunjung tidak hanya dapat melakukan jual beli dari sisi dermaga pasar terapung tetapi juga dapat melakukannya menggunakan perahu yang disediakan oleh pengelola.



Gambar 6. 39 Sirkulasi Perahu Pedagang
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Pada objek perancangan ini terdapat dermaga perahu pedagang menuju pasar terapung. Terdapat area yang lebih lebar pada pondasi cerucuk di bawah sirkulasi objek perancangan ini berfungsi sebagai jalur dari perahu menuju pasar terapung.



Gambar 6. 40 Eksterior Kawasan 4
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Penggunaan tanaman le kwan yew menambah kesan natural dan teduh pada suasana tapak objek perancangan ini. Untuk jalur sirkulasi dan struktur sirkulasi perancangan ini menggunakan material kayu ulin yang mana menerapkan ciri khas dari rumah - rumah yang ada di sekitar tapak objek perancangan yang menggunakan material serupa. Penambahan atap atau slasar pada sirkulasi ini memberi kesan teduh sehingga memberikan kenyamanan pada pengunjung.



Gambar 6. 41 Eksterior Kawasan 5
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)



Gambar 6. 42 Eksterior Dermaga
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Suasana eksterior dermaga pada objek wisata rawa ini digambarkan dengan pengunjung ber wahana perahu. Penggunaan lampion berbentuk seperti corong air

memberikan kesan pencahayaan yang menarik pada malam hari. View dari dermaga ini diarahkan ke rawa sekitar sehingga pengunjung yang berwisata perahu bisa sambil menikmati rawa sekitar.



Gambar 6. 43 Eksterior Kawasan 6
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Terdapatnya waterfall buatan yang mana selain sebagai sarana yang disajikan untuk pengunjung juga berfungsi sebagai akustik pada wisata rawa ini. di area sekitar waterfall juga terdapat area taman dengan media pot yang menambah kesan teduh pada area tapak,



Gambar 6. 44 Eksterior Kawasan 7
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Ruang komunal ini diarahkan langsung ke arah rawa sekitar. Pada ruang komunal ini juga terdapat air mancur dan tribun, tribun pada ruang komunal ini berfungsi untuk pengunjung menikmati pemandangan rawa di sekitar tapak.

6.4.2 Interior



Gambar 6. 45 Interior 1
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)



Gambar 6. 46 Interior 2
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Seperti gambar diatas detail - detail dari interior objek perancangan ini seperti penggunaan plafond yang terbuat dari anyaman purun khas lokalitas setempat. Untuk memberi kesan hijau ditambahkannya tanaman -tanaman pot dan tanaman gantung silver hair.



Gambar 6. 47 Interior 3
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Gedung pertunjukan budaya ini menggunakan bentuk bangunan semi terbuka yang mana dapat memberikan pencahayaan alami dan penghawaan alami yang maksimal pada interiornya. Penggunaan silver hair untuk menambah kesan alami pada interiornya dan penambahan motif batik khas Kalimantan selatan sebagai unsur kelokalitasannya.



Gambar 6. 48 Interior 4
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Interior gedung pertunjukan air mancur ini mengoptimalkan pencahayaan alami yang terdapat pada air mancurnya serta penambahan motif sasirangan sebagai ornamantasi khas budaya banjar. Untuk tribun menggunakan material kayu sedangkan

untuk dinding menggunakan material bata ringan dan strukturnya menggunakan struktur tiang pancing beton.



Gambar 6. 49 Interior 5
(Sumber: Hasil Rancangan, 2021)

Mushola pada perancangan ini menerapkan banyak bukaan yang mana berfungsi sebagai pencahayaan alami pada interiornya. Permainan bentukan plafond diharapkan memberikan kesan unik dan luas pada interiornya. Bukaan pada mushola langsung diarahkan ke rawa sekitar tapak.

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Indonesia yang memiliki banyak potensi dan berbagai sumber daya alam yang masih belum banyak dikembangkan secara maksimal, salah satunya di sektor pariwisata. Perlunya pengembangan sektor pariwisata tersebut dapat melestarikan nilai-nilai kepribadian dan pengembangan budaya daerah serta dapat memanfaatkan potensi keindahan dan kekayaan sumber daya alam di Indonesia. Kalimantan Selatan termasuk dalam kepulauan beriklim tropis terbesar di dunia yang memiliki sumber daya alam dan sektor pariwisata yang melimpah tetapi masih banyak sumber daya alam yang belum dimanfaatkan secara pariwisata. Dapat dilihat belum adanya penggunaan potensi alam berupa rawa yang dijadikan sebagai pariwisata daerah di Kalimantan Selatan.

Perancangan Obyek Wisata Rawa ini bertujuan untuk menarik minat wisatawan dalam merasakan dan menjaga lingkungan alam khususnya pada daerah rawa dan mengenalkan budaya lokalitas sekitar (budaya banjar) pada wisatawan domestik maupun internasional. Perancangan Objek Wisata Rawa juga bertujuan untuk meningkatkan perekonomian dan menjadikan sumber ekonomi dari pemerintah dan masyarakat sekitar objek perancangan. Pendekatan yang digunakan pada objek perancangan ini adalah Arsitektur Ekologi, yang mana dengan pendekatan ini dapat memanfaatkan potensi alam semaksimal mungkin dan dapat mengarahkan wisatawan untuk dapat merasakan dan menjaga lingkungan alam seperti firman Allah SWT dalam Q.S Al-A'raf :56.

Hasil dari penggabungan prinsip pendekatan yang digunakan, keseluruhan analisa, konsep dan integrasi keislaman dalam perancangan Objek Wisata Rawa menjadikan sebuah bangunan yang tidak hanya sebagai sarana rekreasi dan edukasi melainkan akan menjadi sebuah icon tersendiri dari daerah setempat.

7.2 Saran

Dalam pembuatan perancangan Obyek Wisata Rawa ini masih banyak kekurangan - kekurangan antara lain kurangnya literatur mengenai obyek wisata rawa yang ada di Indonesia sehingga sulit untuk menjadi suatu pembandingan dalam objek perancangan ini, kurangnya keefektifan waktu juga menjadi suatu kekurangan di dalam laporan ini. Pendekatan dalam perancangan ini mungkin masih belum tersampaikan secara rinci sehingga perlu adanya kritik dan saran yang akan membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Oleh karena itu, pentingnya mencari literatur dan informasi mengenai objek sangatlah penting guna membantu menyelesaikan rancangan. Keefektifan dalam

memanajemen waktu mengerjakan laporan juga sangatlah penting. Dengan adanya Perancangan ini dapat menjadi acuan untuk bangunan sejenis khususnya bangunan yang berdiri pada daerah rawa.

Daftar Pustaka

Al-Quran

Frick, Heinz dan FX. Bambang Suskiyanto. 2007. *Dasar-dasar Arsitektur Ekologis*. Seri Eko Arsitektur 1. Yogyakarta : KANISIUS

Frick, Heinz dan Tri Hesti Mulyani. *Arsitektur Ekologis*. Seri Eko Arsitektur 2. Yogyakarta : KANISIUS

Neufert, Erns. 1989. *Arsitek Data*. Jakarta: Erlangga

Neufert, Erns. 1992. *Arsitek Data Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga

RTRW Kabupaten Hulu Sungai Utara 2013-2032

Rencana Pola Ruang Wilayah Kabupaten Hulu Sungai Utara

Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kabupaten Hulu Sungai Utara

Undang-undang No.9 tahun 1990 tentang kepariwisataan

<https://ayodiamahardika.wordpress.com/2013/11/09/prinsip-prinsip-ilmu-ekologi-dalam-arsitektur/>

<https://jurnal.uns.ac.id/Arsitektura/article/download/15402/12338&usg=AOvVaw0FhETk4wpNMtPaw7GxUbGF>

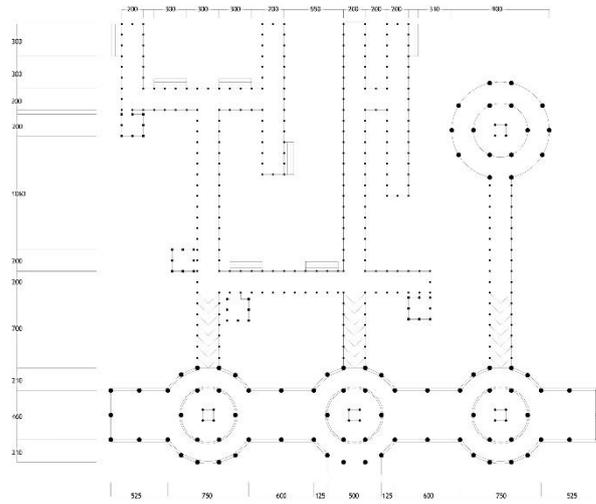
digilib.unila.ac.id/12991/14/BAB%20II.pdf

[https:// skpdkalsel.co.cc/kabupaten-hulu-sungai-utara/rencana-pola-ruang](https://skpdkalsel.co.cc/kabupaten-hulu-sungai-utara/rencana-pola-ruang)

<https://disbudpar.palangkaraya.go.id/dermaga-kereng-bangkirai/>

<http://architectureforbetterlife.blogspot.com/2012/01/green-school-bali-indonesia.html>

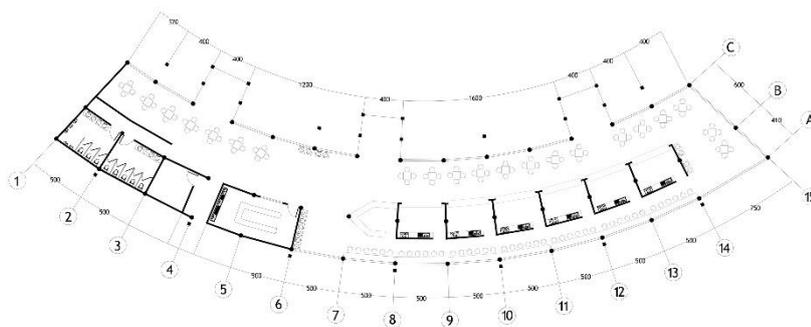
LAMPIRAN



DERMAGA WAHANA PERAHU

1:100

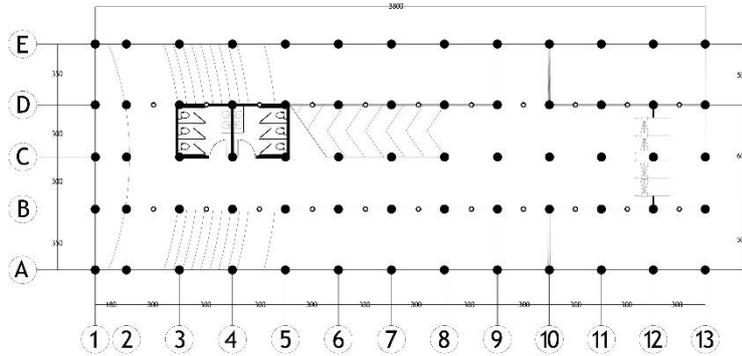
 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDDJI P. WISANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



FOODCOURT

1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDDJI P. WISANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



LOBBY (LANTAI 1)

1:100



JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

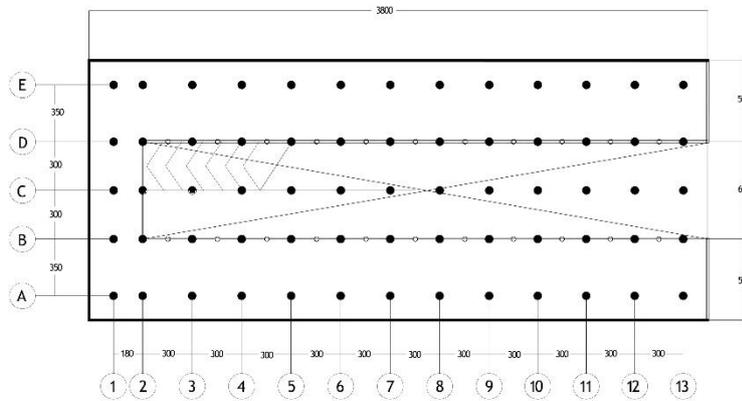
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR

SKALA



LOBBY (LANTAI 2)

1:100



JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

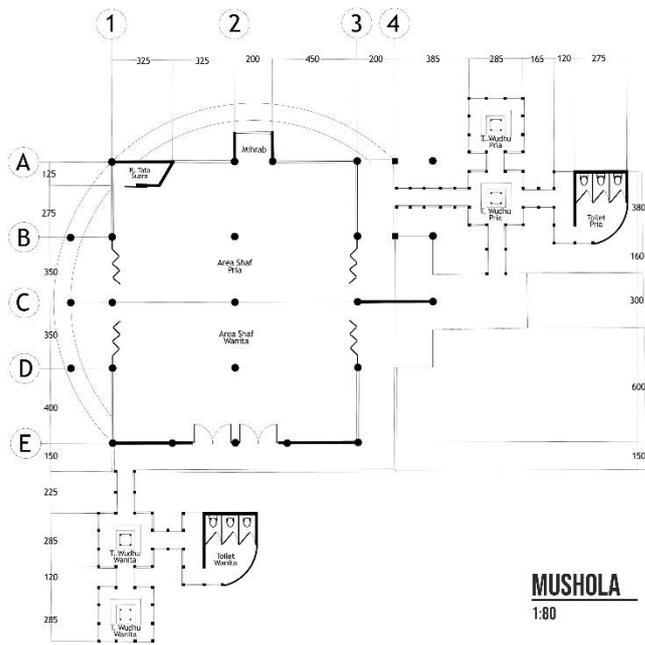
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

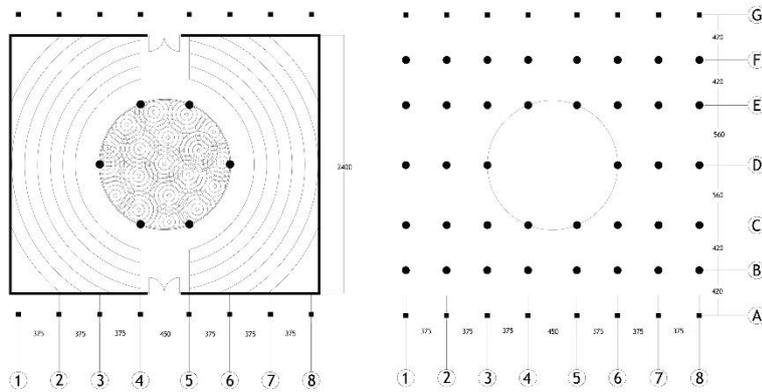
CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR

SKALA

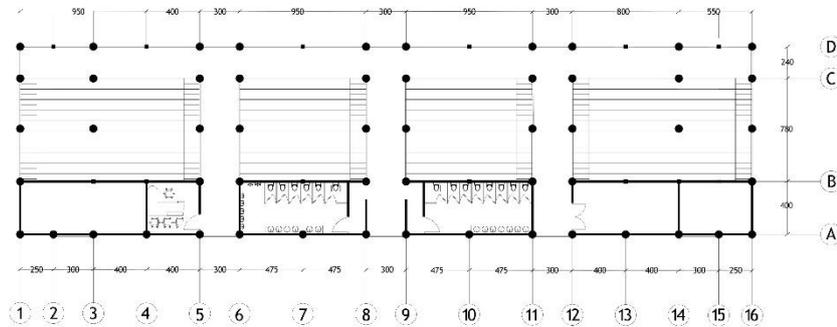


 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULLU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPING 1	
PUDDJI P. WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M.T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



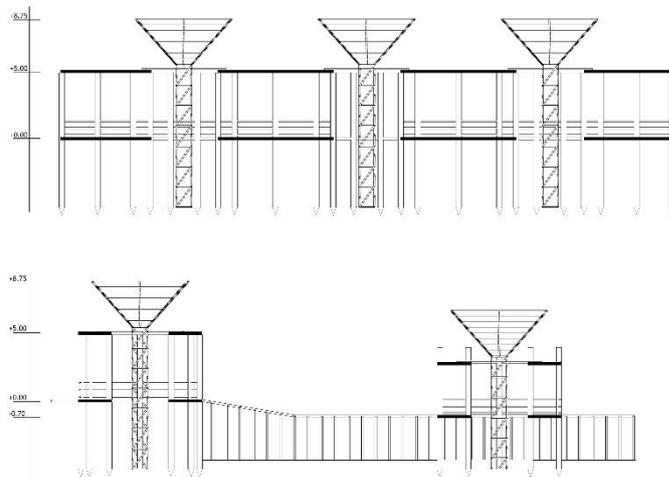
DENAH DAN POLA STRUKTUR PERTUNJUKAN AIR MANCUR
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULLU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPING 1	
PUDDJI P. WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M.T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



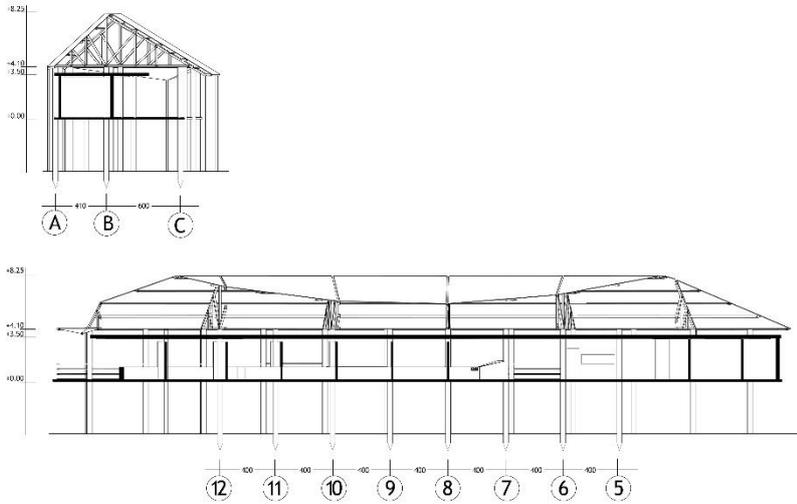
DENAH TRIBUN PERTUNJUKAN BALAP KERBAU
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



POTONGAN DERMAGA WAHANA PERAHU
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



POTONGAN FOODCOURT

1:100



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

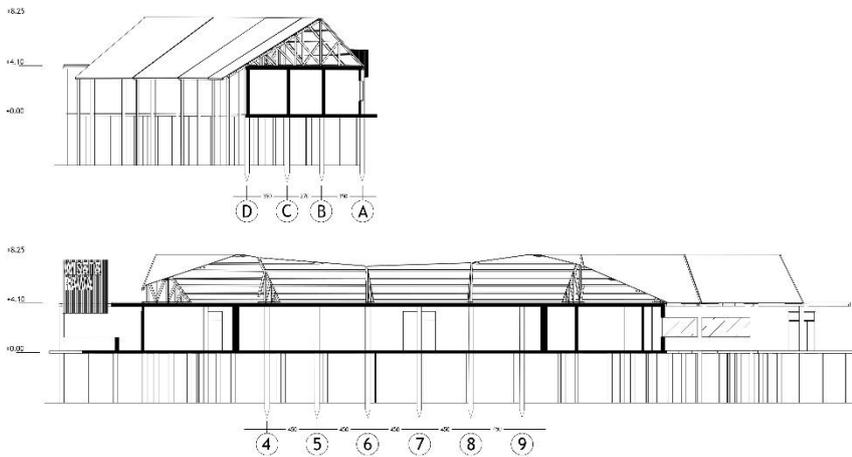
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

SKALA



POTONGAN GEDUNG PENGELOLA

1:100



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

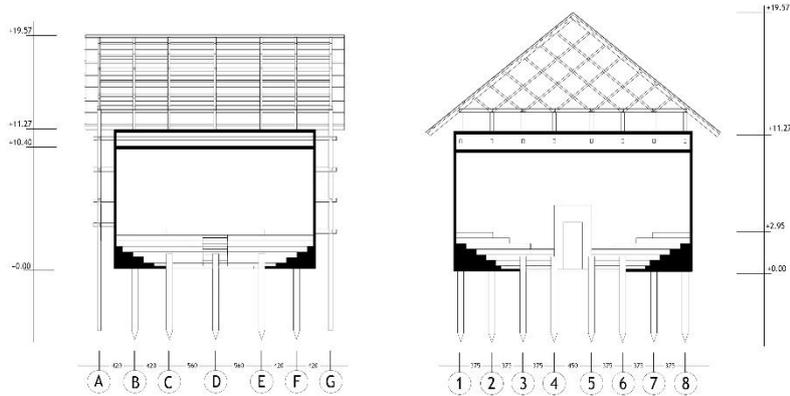
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

SKALA



POTONGAN GEDUNG PERTUNJUKAN AIR MANCUR

1:100

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

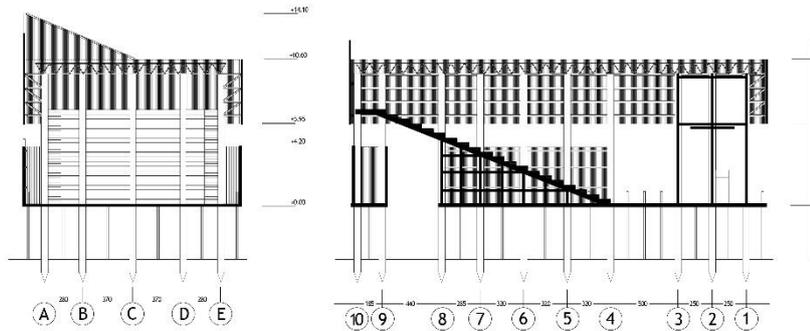
PUDJI P WISMANTARA, M.T

DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA



POTONGAN GEDUNG PERTUNJUKAN BUDAYA

1:100

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

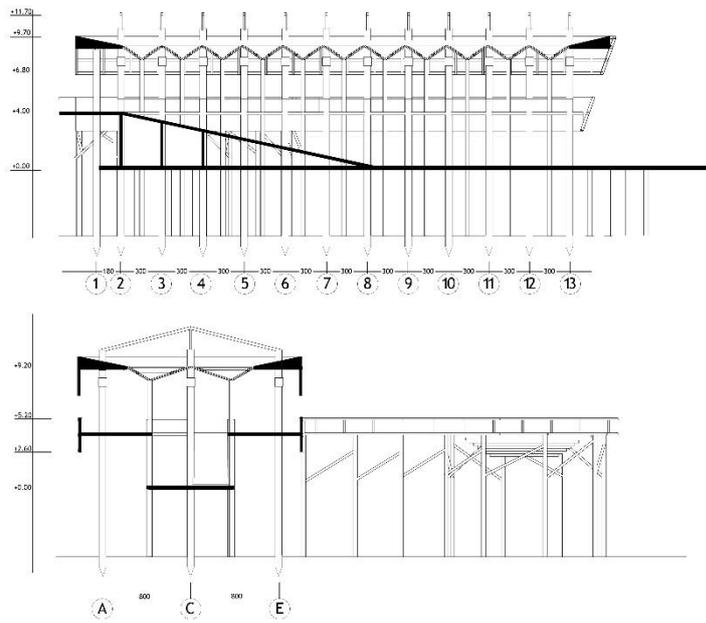
PUDJI P WISMANTARA, M.T

DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

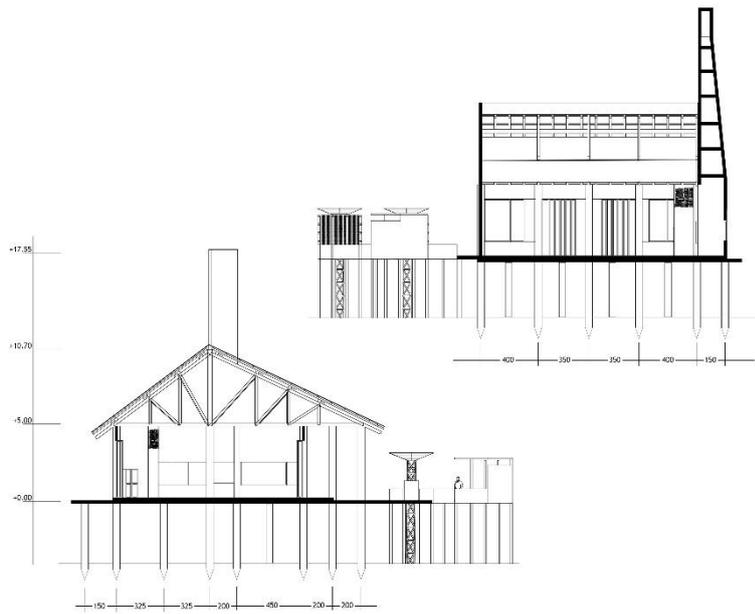
CATATAN REVISI

JUDUL GAMBAR	SKALA



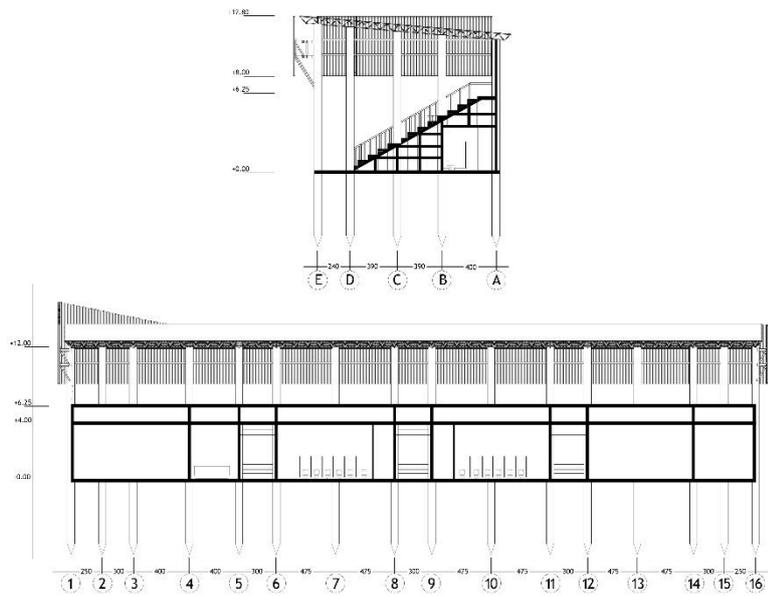
POTONGAN LOBBY
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M.T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



POTONGAN MUSHOLA
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M.T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



POTONGAN TRIBUN PERTUNJUKAN BALAP KERBAU

1:100



JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAJAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

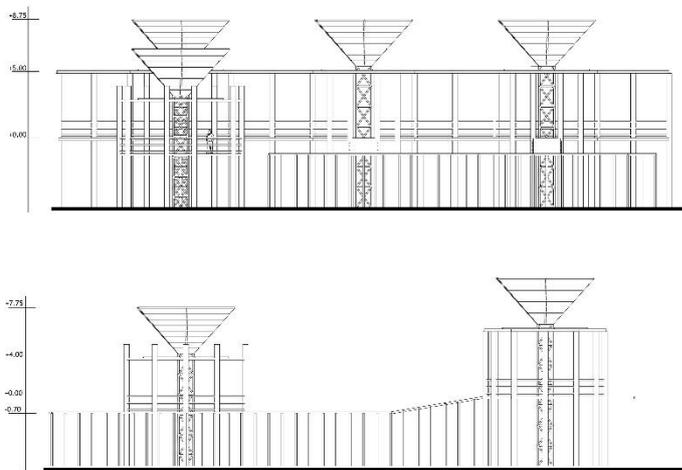
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

SKALA



TAMPAK DERMAGA WAHANA PERAHU

1:100



JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAJAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

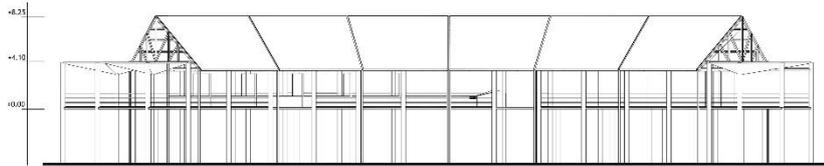
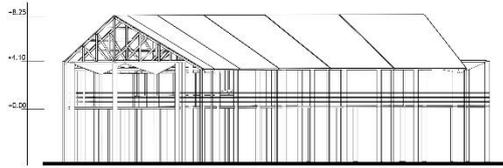
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

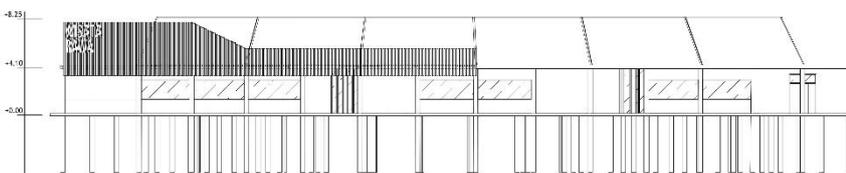
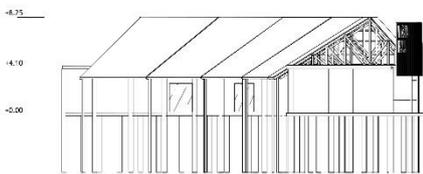
CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

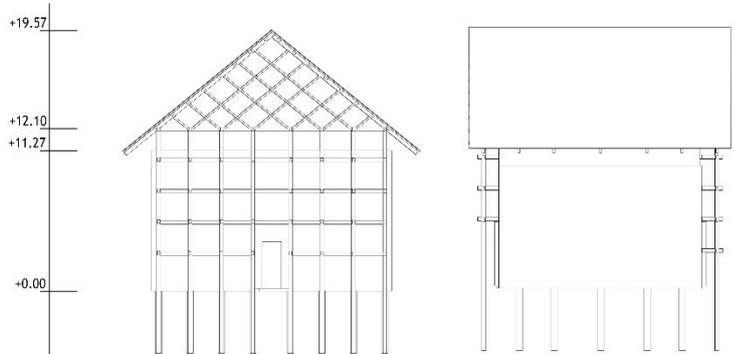
SKALA



TAMPAK FOODCOURT
1:100



TAMPAK GEDUNG PENGELOLA
1:100



TAMPAK GEDUNG PERTUNJUKAN AIR MANCUR

1:100



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

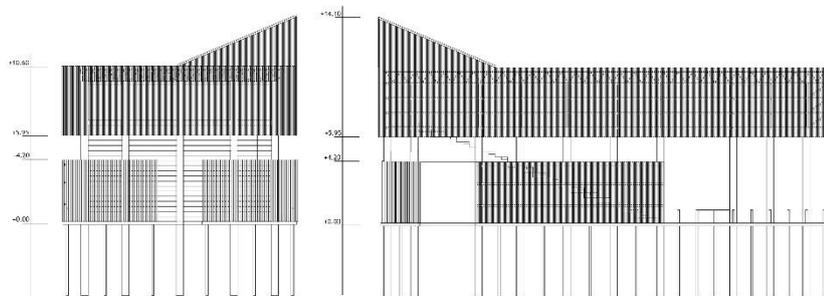
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

SKALA



TAMPAK GEDUNG PERTUNJUKAN BUDAYA

1:100



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RAWA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

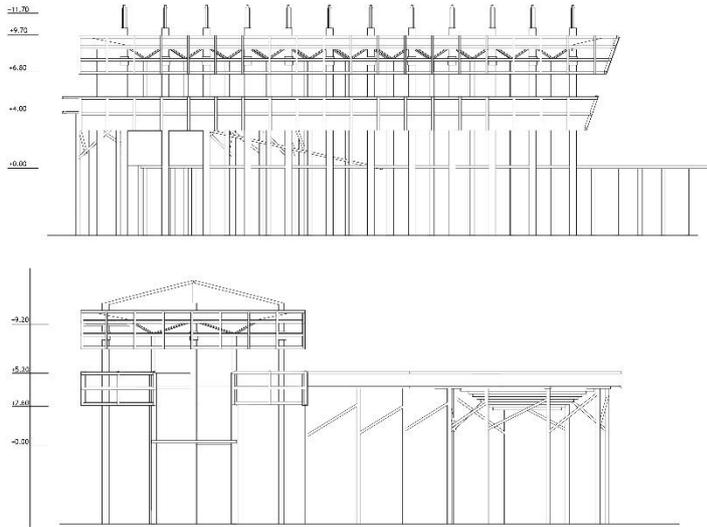
DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

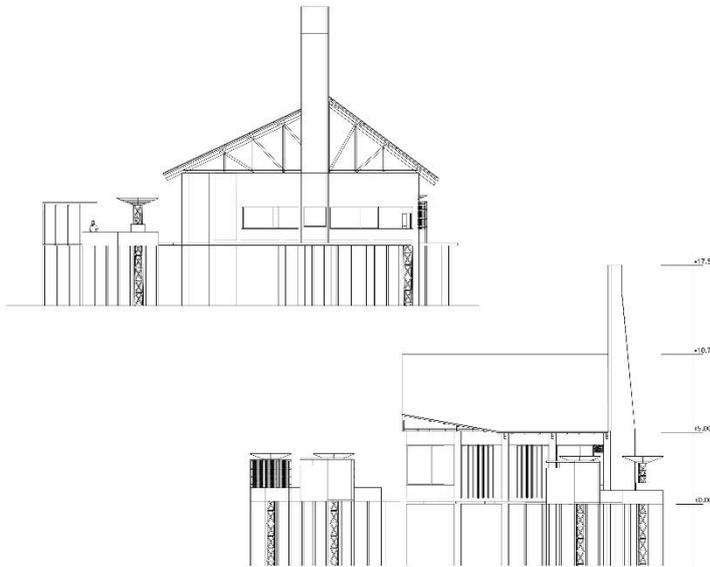
JUDUL
GAMBAR

SKALA



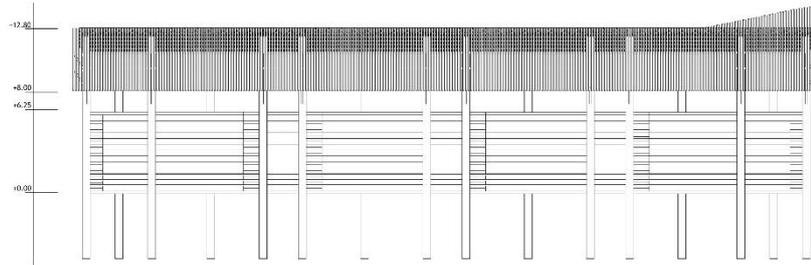
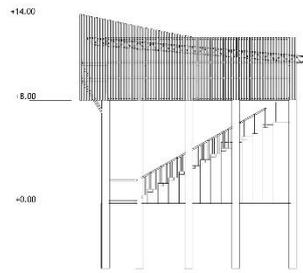
TAMPAK LOBBY
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



TAMPAK MUSHOLA
1:100

 ARCHITECTURE UIN MALANG - INDONESIA	
JUDUL TUGAS AKHIR	
PERANCANGAN OBJEK WISATA RAWA DI KABUPATEN HULU SUNGAI UTARA, KALIMANTAN SELATAN DENGAN PENDEKATAN	
NAMA	
AHMAD FAUZAN	
NIM	
15660002	
DOSEN PEMBIMPIING 1	
PUDJI P WISMANTARA, M.T	
DOSEN PEMBIMPIING 2	
ACH. GAT GAUTAMA, M. T	
CATATAN REVISI	
JUDUL GAMBAR	SKALA



TAMPAK TRIBUN PERTUNJUKAN BALAP KERBAU
1:100



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN OBJEK
WISATA RANJA DI
KABUPATEN HULU
SUNGAI UTARA,
KALIMANTAN SELATAN
DENGAN PENDEKATAN

NAMA

AHMAD FAUZAN

NIM

15660002

DOSEN PEMBIMPIING 1

PUDJI P WISMANTARA, M.T

DOSEN PEMBIMPIING 2

ACH. GAT GAUTAMA, M.T

CATATAN REVISI

JUDUL
GAMBAR

SKALA