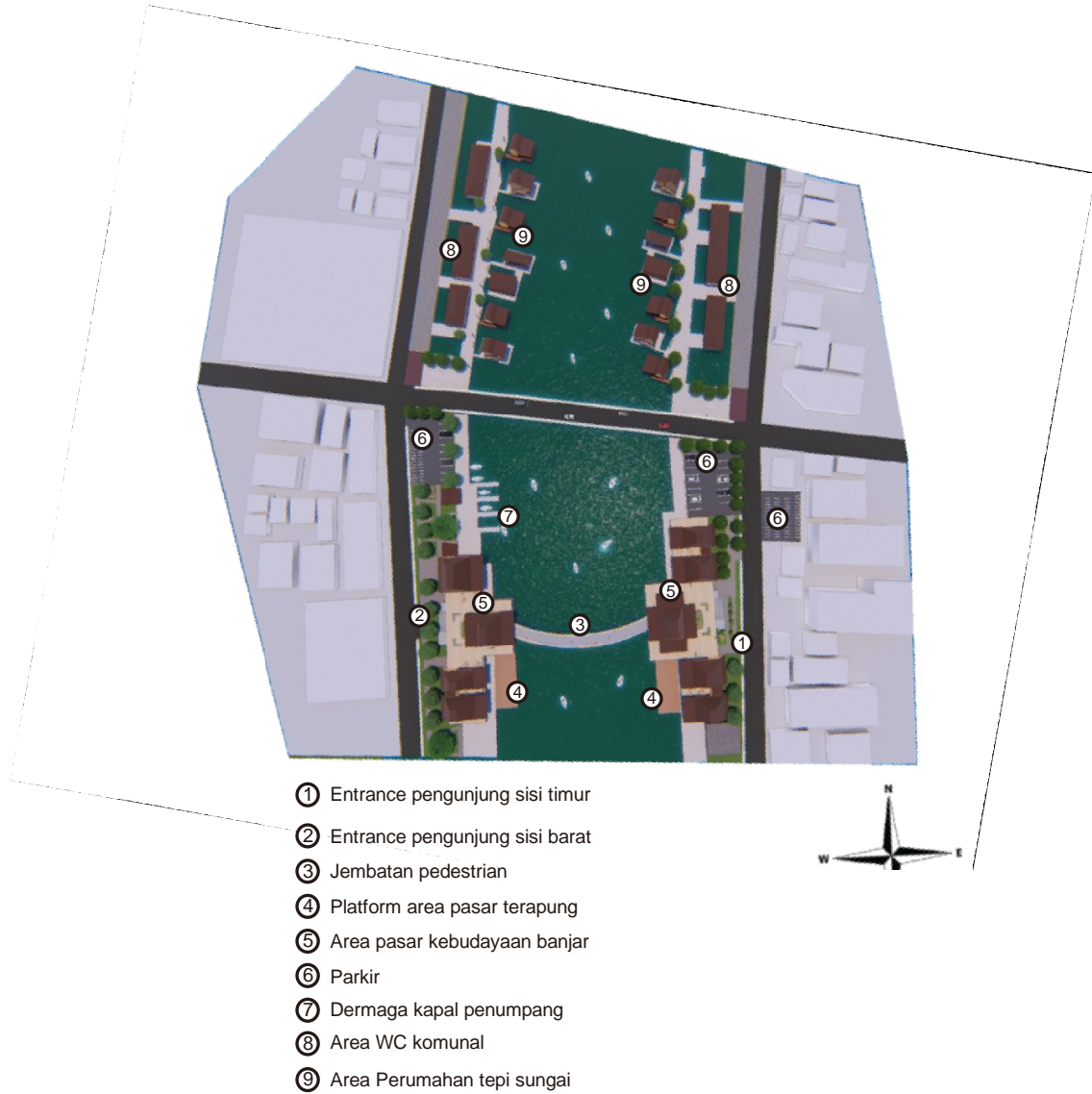


BAB IV

LAPORAN PERANCANGAN

4.1 Siteplan

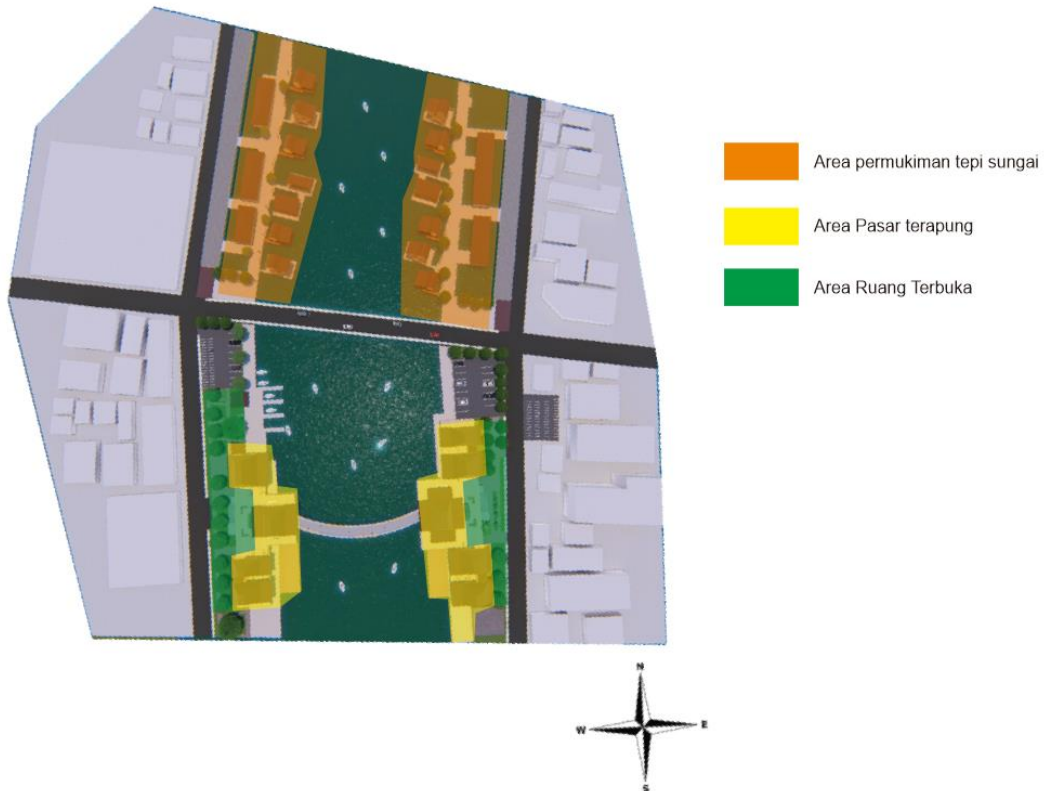
4.1.1 Siteplan dan keterangan



Gambar 4.1 : Siteplan dan Keterangan

Sumber : penulis

4.1.2 Zoning Tapak



Gambar 4.2 : Zoning Siteplan

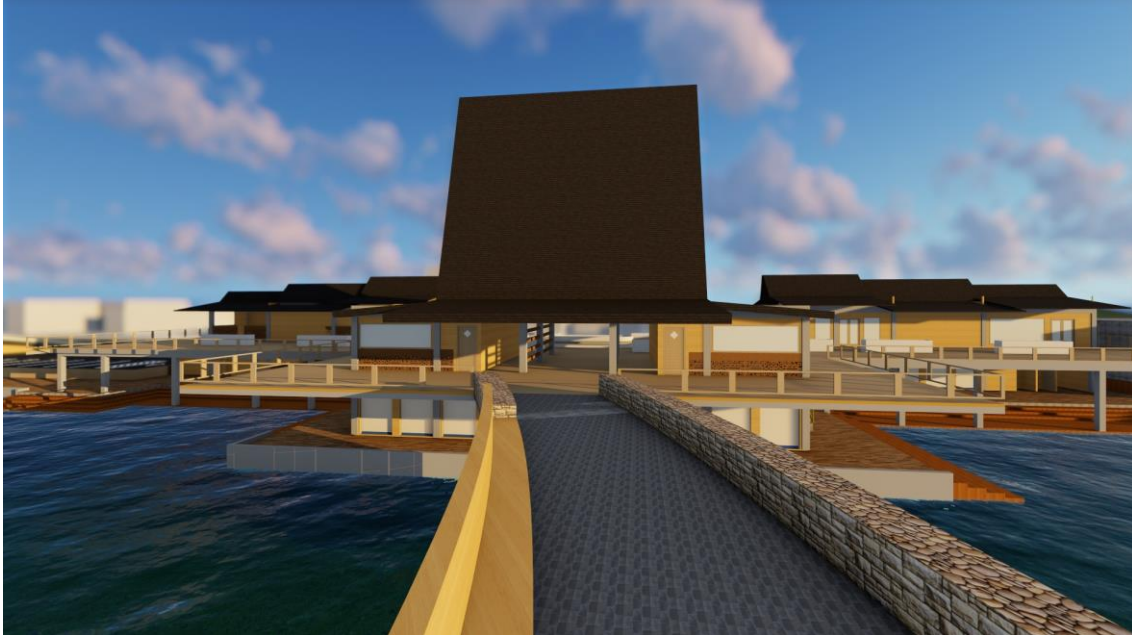
Sumber : penulis

Ketiga zona dirancang untuk merespons tujuan rancangan yang mampu meningkatkan aktivitas dan mengembalikan kebudayaan air di sungai martapura. Dengan arah orientasi bangunan menghadap sungai, serta desain ruang-ruang terbuka di tepi sungai, mendukung transaksi perniagaan sebagai aktivitas utama pada desain, dengan menjadikan sungai Sebagai penghubung utama antar zonasi.

4.2 Bangunan

Pada keseluruhan desain pasar terapung, terdapat 2 bangunan utama yang saling berhadapan tepat di tepian sungai, dan dihubungkan oleh jembatan pedestrian di lantai 2. dengan pertimbangan agar jembatan menjadi rata tanpa memerlukan undakan untuk memberikan ruang di bagian bawah jembatan sebagai titik akses transportasi air, sehingga jembatan dapat digunakan oleh penyandang difabel dengan mudah. Kedua bangunan ini memiliki tenant yang menjajakan barang-barang yang berbeda dengan

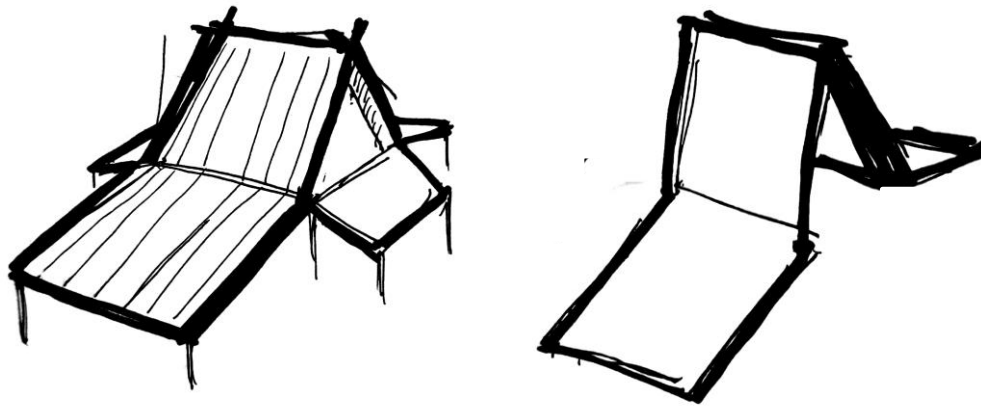
tenant di seberang. Hal ini sebagai salah satu penerapan poin arsitektur *well-being* yang dapat memicu pengguna bangunan untuk banyak berjalan, dan merasakan pengalaman yang berbeda dari tiap-tiap destinasinya.



Gambar 4.3 : Tampak depan bangunan pasar

Sumber : penulis

Desain atap pada kawasan komersil dirancang dengan pertimbangan rancangan yang autentik tanpa meninggalkan corak kebudayaan lokal. Untuk menemukan desain yang tepat terlebih dahulu melalui tahapan transformasi bentuk atap yang sesuai dengan pertimbangan awal. Model atap banjar “bubungan tinggi” di pecah menjadi bagian tengah, samping kanan, dan samping kiri mengikuti persebaran massa bangunan di kawasan perbelanjaan. Kemudian atap bagian tengah diperbesar untuk menjadi penanda monumental dari pasar, dan juga penanda arah orientasi pasar. Pada bagian sisi kiri dan kanan, atap ditransformasikan menjadi bentuk atap utama yang dilandaikan, dan diurutkan berdasarkan ketinggian atap, sehingga menghasilkan atap miring imajiner menyerupai bentuk atap tepi kiri dan kanan pada rancangan atap asli bubungan tinggi.



Gambar 4.4 : Model atap banjar dan bentuk utama yang di ambil

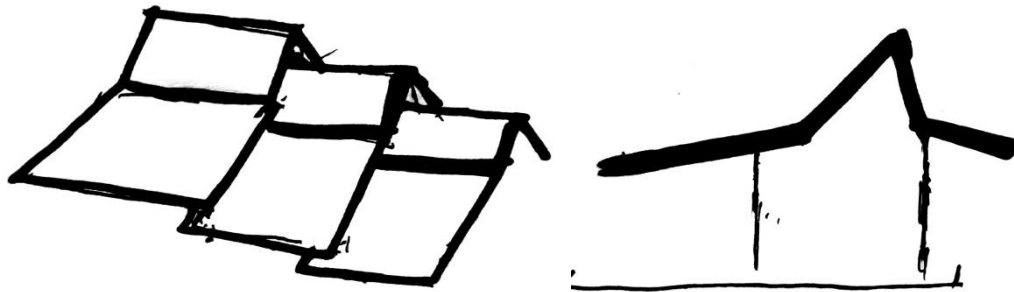
Sumber : penulis



Gambar 4.5 : Model atap utama

Sumber : penulis

Desain atap utama pada bagian tengah dipertebal massanya membentuk trapesium, untuk mempertegas kesan monumental dari atap utama. Kesan monumental diperlukan sebagai perlambang pasar yang menjadi saah satu tempet berkumpul utama masyarakat banjar, sehingga simbol dengan corak adat yang kuat diperlukan.



Gambar 4.6 : model atap bangunan sisi kiri dan kanan area pasar

Sumber : penulis

Atap pada sisi kiri dan kanan bangunan pasar terbentuk dari model atap banjar bubungan tinggi yang dipendekkan dan titik tertinggi ditarik kebelakang, untuk menegaskan arah hadap bangunan. Katinggian Atap pada area kiri dan kanan menyesuaikan dengan ketinggian atap pada area permukiman tepi sungai, agar menghasilkan desain kawasan yang terhubung secara keseluruhan. Atap juga disusun menurun apabila semakin menjauhi titik tengah untuk membentuk garis miring imajiner agar apabila dilihat dengan atap utama menghasilkan bentuk atap asli bubungan tinggi.

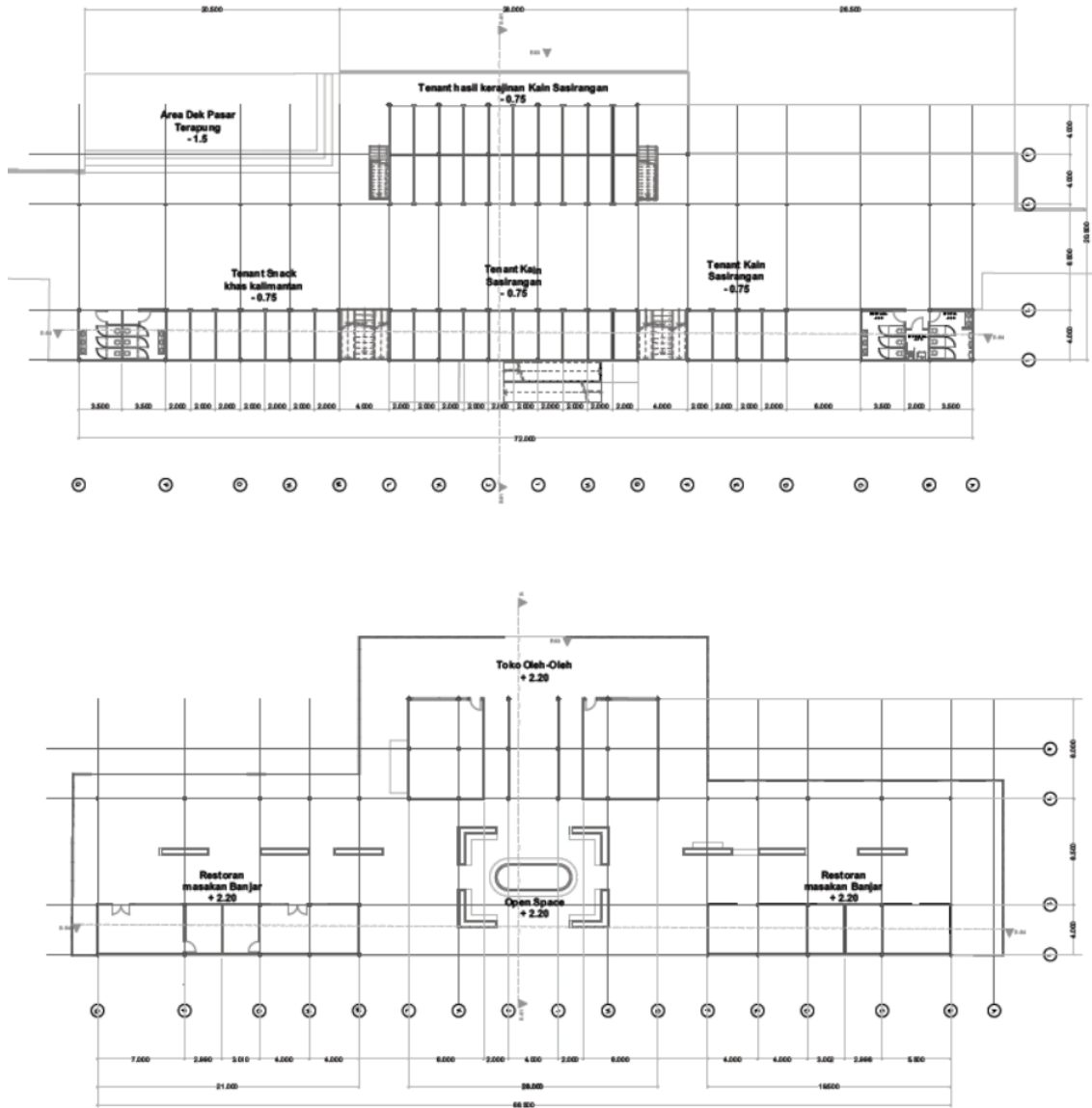


Gambar 4.7 : tampak atap secara keseluruhan

Sumber : penulis

Model dan susunan atap area pasar membentuk atap banjar bubungan tinggi secara penuh apabila dilihat dari depan dan belakang, menjadikan keseluruhan model

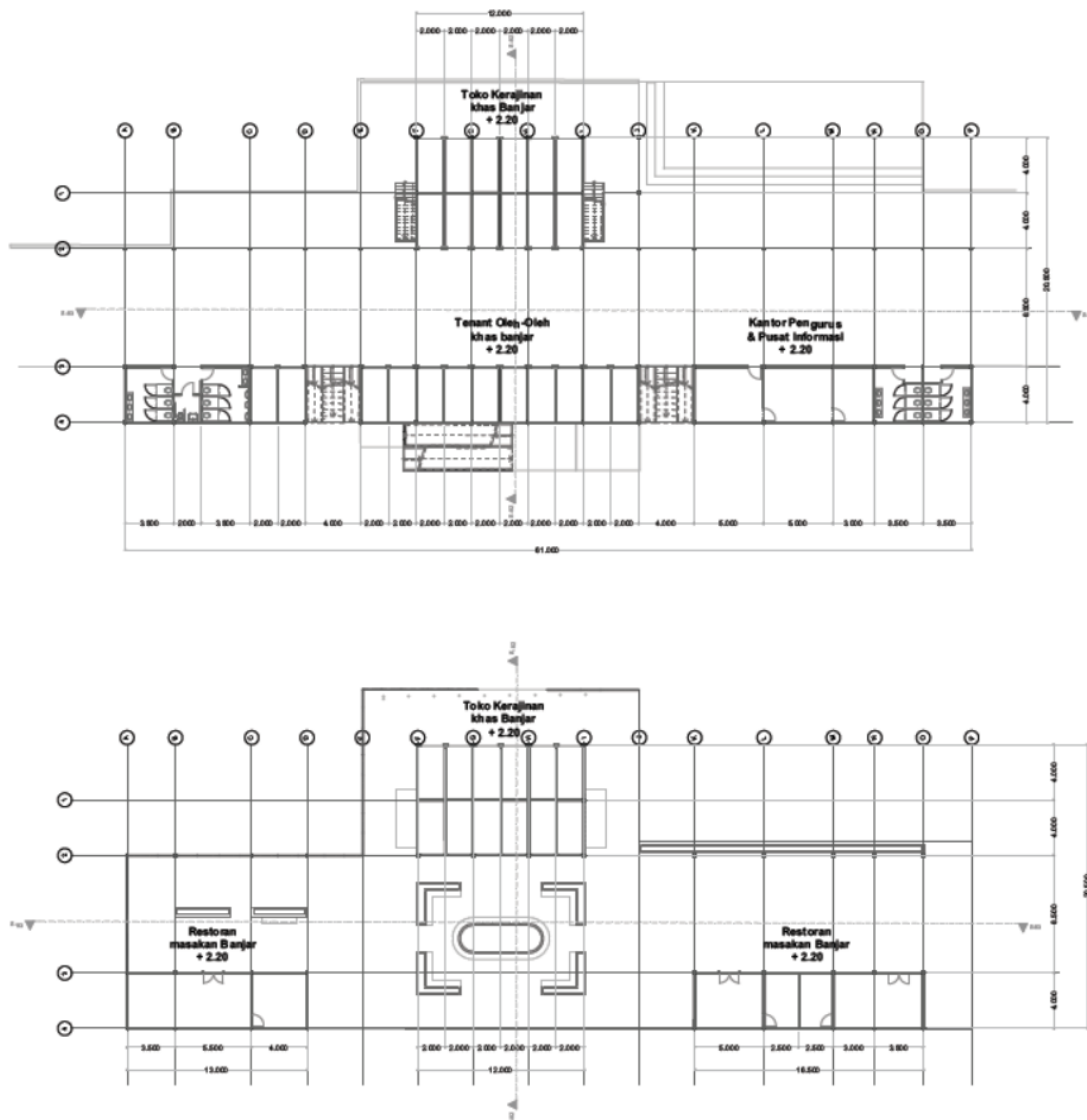
rancangan menjadi satu kesatuan, dan mempertahankan bentuk asli dari model asal dengan adaptasi massa bangunan yang berbeda.



Gambar 4.8 : Denah bangunan Pasar A

Sumber : penulis

Bangunan pasar A berfungsi sebagai area komersil yang utamanya menjajakan kain sasirangan serta beragam produk dari kain sasirangan, dan juga masakan khas banjar.



Gambar 4.9 : Denah bangunan Pasar B

Sumber : penulis

Bangunan pasar B menjadi sentra penjualan kerajinan dan oleh-oleh khas banjar, seperti kerajinan kayu, rotan, dan manik-manik.

Lantai dasar area komersil terhubung langsung dengan sungai untuk memudahkan interaksi dengan pedagang pasar terapung, dengan ditambahkan undakan agar pedagang dapat menyesuaikan posisi perahu dengan ketinggian air sungai pada saat itu terhadap tepian bantaran sungai.

Selain desain area komersil, pada area permukiman tepi sungai juga dilakukan redesain dan penataan kawasan yang bertujuan untuk merapihkan dan memastikan pemukim memiliki tempat tinggal yang layak serta mendukung peran masyarakat dalam mengembalikan kebudayaan sungai di Banjarmasin.



Gambar 4.10 : Jenis-jenis rumah lanting di kawasan permukiman

Sumber : penulis

Terdapat 3 jenis rumah lanting hasil dari redesain ulang kawasan permukiman. Redesain rumah lanting dengan mempertimbangkan untuk membawa pengunjung agar dapat berkunjung dan melaksanakan kegiatan di area perumahan melalui jalur sungai, sebagai bentuk aktivitas yang menghidupkan lagi kebudayaan sungai, karena itu didesain rumah lanting yang juga berfungsi sebagai tempat berjualan agar aktivitas warga dan pengunjung dapat berlangsung dinamis. Selain itu, keberadaan pengunjung di area permukiman juga akan membantu mengubah kebiasaan warga sekitar menggunakan air sungai langsung sebagai tempat MCK, dan akan bergeser menggunakan kamar mandi komunal yang telah disediakan.

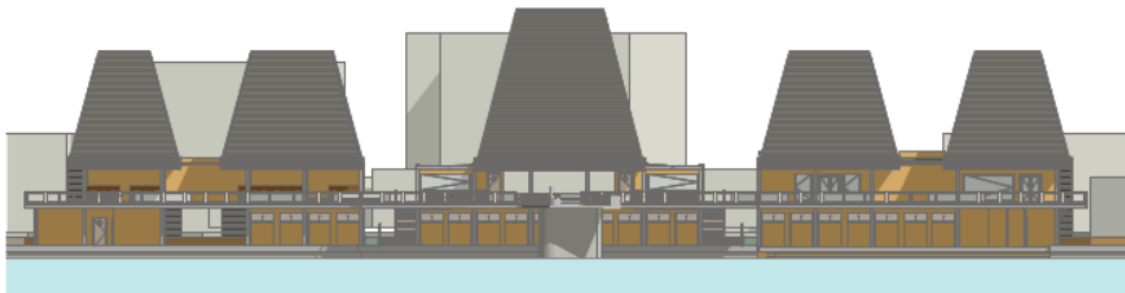
4.2.1 Tampak Bangunan dan kawasan



Gambar 4.11 : Tampak Kawasan area pasar terapung

Sumber : penulis

Ketinggian desain utama menjadikan desain sebagai landmark kawasan sungai martapura, dengan bentuk desain diambil dari bentuk atap rumah banjar, tepatnya pada bagian atap bubungan tinggi yang menjulang ke atas.



Gambar 4.12 : Tampak bangunan utama pasar terapung

Sumber : penulis

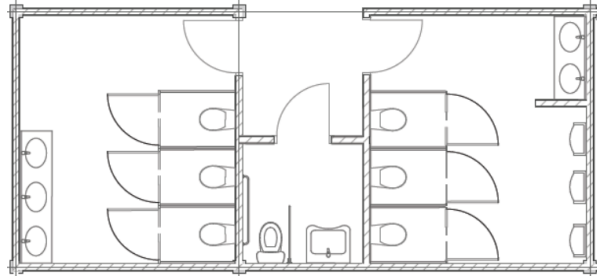
4.2.2 Rancangan akses difabel dan keselamatan bangunan



Gambar 4.13 : Ramp untuk akses ke tiap lantai di area pasar terapung

Sumber : penulis

Akses difabel diberikan dengan tersedianya ramp untuk aksesibilitas tiap-tiap lantai, yang diletakkan tepat di titik entrance dan dekat dengan area parkir. Selain ramp juga disediakan parkir khusus difabel dan juga toilet khusus difabel.



Gambar 4.14 : Toilet untuk umum dan difabel

Sumber : penulis

4.2.3 Area Tenant pasar



Gambar 4.15 : lorong tenant di area pasar terapung

Sumber : penulis

Area tenant berfungsi untuk menjajakan produk khas Banjarmasin, seperti kain sasirangan, kerajinan kayu dan rotan, serta kuliner oleh-oleh Banjarmasin. Lorong untuk sirkulasi diatur agar memiliki space yang memungkinkan pergerakan pengunjung tetap nyaman tanpa harus bertubrukan dengan pengunjung yang berhenti untuk melihat-lihat. Di jalur tengah lorong diletakkan tempat duduk dan vegetasi, selain untuk beristirahat

namun juga berfungsi untuk mengatur sirkulasi pengunjung. Namun poin utama kondisi alam pada lantai dasar yang ditonjolkan adalah area sungai, dengan batas siring sungai didekatkan dengan area tenant sehingga membangun kesinambungan antara area pedagang darat dengan area sungai, dan juga membangun suasana yang berbeda antara lantai dasar dan lantai 2 area komersil utama.

4.2.4 Area pasar terapung

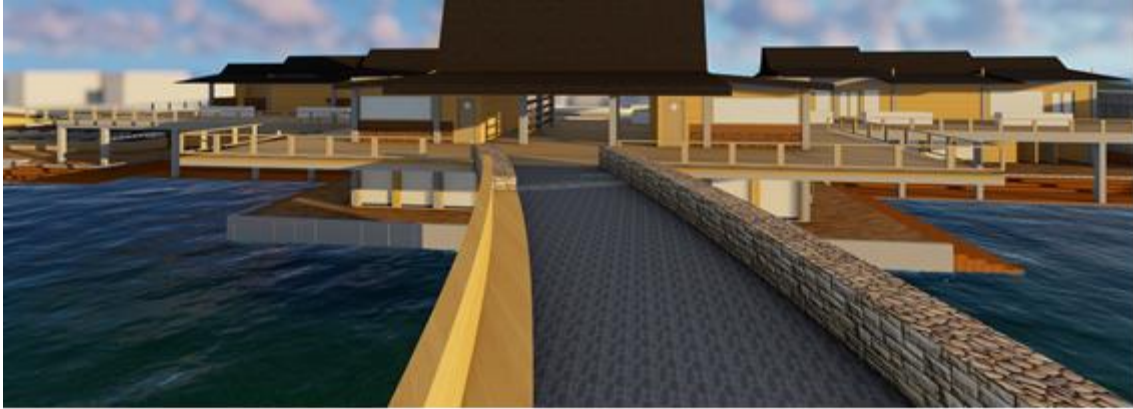


Gambar 4.16 : Platform khusus sampan di area pasar terapung

Sumber : penulis

Disediakan platform khusus untuk area berjualan perahu pasar terapung, sebagai bentuk respon terhadap ketinggian sungai. Perbedaan ketinggian sungai yang bisa mencapai hingga ± 90 cm dapat mempersulit transaksi yang dilaksanakan di tepian sungai. Karena itu dengan adanya platform yang didesain dengan ketinggian 1m dibawah permukaan jalur pengunjung normal penjual dapat menambatkan sampan mereka menyesuaikan dengan ketinggian air. Platform tersebar di seluruh tepian bataran sungai di sepanjang area pasar, untuk memaksimalkan jumlah pedagang dengan perahu sampan, selain itu tersedia juga dermaga pada tepi barat area pasar terapung untuk memungkinkan pengunjung dapat mengakses pasar di area permukiman dengan perahu.

4.2.5 Jembatan penyeberangan pedestrian



Gambar 4.17 : Jembatan pedestrian yang dapat dimanfaatkan sebagai gathering space

Sumber : penulis

Jembatan pedestrian menghubungkan lantai 2 dari area perbelanjaan, sehingga mempermudah difabel untuk mengakses jembatan penyeberangan. Jembatan penyeberangan ini juga dilengkapi dengan bangku sehingga pengunjung dapat beristirahat dan menikmati suasana sungai langsung dari tengah sungai. Bentuk melengkung dari jembatan penyeberangan sendiri diambil dari motif gelombang pada kain sasirangan.

4.2.6 Restoran Khas Banjar



Gambar 4.18 : Jembatan pedestrian yang dapat dimanfaatkan sebagai gathering space

Sumber : penulis

Untuk membangun suasana yang berbeda dari setiap level pada desain sebagai penerapan dari poin arsitektur *well-being*, pada Lantai 2 dari area komersil utamanya dimanfaatkan sebagai wadah kuliner khas Banjar. Tempat makan diletakkan semi outdoor dan berdekatan dengan sungai agar pengunjung dapat merasakan suasana tepi sungai sembari menikmati suasana sungai, menanamkan pengalaman aktivitas dengan orientasi sungai.