

Tabel 1. Perkembangan Kunjungan Wisatawan Nusantara dan Wisatawan Mancanegara dari tahun 1993 – 1998 di Kalimantan Selatan

Tahun	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara
1993	99.419	9.992
1994	102.721	13.638
1995	111.363	14.333
1996	119.173	15.868
1997	213.544	20.702
1998	284.687	25.614

Sumber Data : Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, 1997/1998

### **1.2.3. Kondisi dan Prospek Kepariwisataaan di Kotamadya Banjarmasin**

#### **1.2.3.1. Kondisi Kepariwisataaan di Banjarmasin**

Keunggulan dan kompetitif di bidang Pariwisata yang dipunyai oleh propinsi Kalimantan Selatan khususnya pada daerah tingkat II Kotamadya Banjarmasin adalah kekayaan alam dan keunikan budaya setempat yang terkait erat dengan kondisi lingkungan seperti budaya kehidupan sungai dan masyarakat pedalaman.

Adapun obyek-obyek wisata yang menjadi sasaran para wisatawan dan dapat dikembangkan di Kalimantan Selatan khususnya yang terdapat di Kotamadya Banjarmasin adalah :<sup>12</sup>

1. Pasar Terapung
2. Pulau Kembang
3. Pembuatan Perahu Kelotok ( Perahu Alalak )
4. Makam Sultan Suriansyah
5. Mesjid Raya Sabilal Muhtadin
6. Taman Kota

hutan wisata yang terdapat kera dengan jumlah yang cukup banyak, yang hidup secara bebas ) terletak diseberang Pasar Terapung.

- d. Berekreasi dengan menggunakan perahu ( klotok ), yang tidak hanya menikmati pemandangan yang ada, melainkan juga memang ingin berbelanja di Pasar Terapung ini.

Dengan adanya jenis-jenis kegiatan di atas, masih dimungkinkan untuk pengembangan jenis-jenis kegiatan lainnya, seperti :

- a. Berekreasi menggunakan perahu (klotok) dapat dikembangkan dengan menggunakan sarana jet sky dan bersepeda air.
- b. Kegiatan memancing tidak hanya dapat dilakukan di atas perahu (klotok), tapi dapat juga dilakukan di suatu tempat pemancingan.

Wisatawan yang akan melakukan kegiatan wisata tirta ini, kebanyakan menuju ke obyek wisatanya menggunakan kendaraan, baik itu kendaraan pribadi ataupun menyewa. Dimana kendaraannya mereka di parkir di daratan.

Jika dilihat dari beberapa jenis kegiatannya yang ada sekarang, masih harus ditunjang dengan diadakannya pemenuhan kebutuhan dari kegiatan-kegiatannya tersebut. Karena hal tersebut sebagai syarat dari suatu Daerah Tujuan Wisata (DTW).

Pada kawasan ini, terutama untuk obyek wisatanya yaitu “Pasar Terapung”, masih memerlukan beberapa fasilitas penunjangnya. Karena obyek wisata Pasar Terapung ini jika diurutkan peringkatnya dalam obyek wisata di Kotamadya Dati II Banjarmasin adalah berada pada peringkat yang pertama, obyek wisata yang paling banyak dikunjungi dan diminati/disenangi oleh wisatawan baik itu wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara.<sup>13</sup>

Penyediaan fasilitas rekreasi seperti fasilitas yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman (restoran) dan juga fasilitas lainnya seperti pengadaan sarana cafe shop, open space (ruang terbuka), souvenir shop, tempat pertunjukan atraksi kesenian, tempat persewaan alat-alat kegiatan wisata, dll, yang layaknya dimiliki oleh setiap tempat obyek wisata, belum dimiliki oleh obyek wisata ini. Penyediaan fasilitas rekreasi terutama bagi kegiatan wisata tirta adalah merupakan salah satu usaha yang dilakukan sebagai bagian dari penyediaan akomodasi, ataupun sebagai usaha yang berdiri sendiri. Jadi pengadaan fasilitas rekreasi dalam hal ini fasilitas rekreasi yang mengikuti keadaan daerah kawasan yang sebagian besar berada di atas permukaan air,

---

<sup>13</sup> Dinas Pariwisata Dati I Kalsel, Penelitian Profil dan Pandangan Pengunjung Wisatawan ke Kalimantan Selatan, 1997/1998

## **I.8. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Mengungkapkan batasan pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, keaslian penulisan, dan pola pikir.

### **BAB II TINJAUAN UMUM ( TEORITIKAL )**

Berisi tentang gambaran umum wisata tirta, tinjauan fasilitas rekreasi, klasifikasi fasilitas rekreasi, pengertian keseluruhan fasilitas rekreasi wisata tirta. Dan berisi tentang pengertian ruang, karakter sirkulasi ruang luar dan tata ruang dalam, pengertian kawasan perairan, prinsip-prinsip dalam pembangunan di kawasan perairan.

### **BAB III TINJAUAN DAERAH PERANCANGAN ( FAKTUAL )**

Berisi tentang kondisi kota Banjarmasin, prospek kepariwisataan di Banjarmasin, potensi alam sebagai modal dasar pengembangan di Banjarmasin, kondisi Pasar Terapung, prospek wisata tirta di Pasar Terapung.

### **BAB IV ANALISIS & PENDEKATAN PERENCANAAN & PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis kajian teoritis dan faktual fasilitas rekreasi yang mendukung bagi kegiatan wisata tirta. Dan suatu pendekatan dalam pemilihan site, tata ruang luar dan ruang dalam, program ruang bangunan dan besaran ruang, organisasi ruang, hubungan ruang, pencapaian, sirkulasi, bentuk, utilitas, struktur bangunan, penampilan bangunan, yang akan dipakai untuk konsep perencanaan dan perancangan.

### **BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang konsep-konsep dasar diantaranya program ruang, pola tata ruang luar dan ruang dalam, organisasi dan hubungan ruang, pola sirkulasi, fisik bangunan, sistem struktur, sampai pada utilitas.

- c. Rekreasi dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau mempunyai motif. Motif tersebut sekaligus memilih gerakan atau bentuk dan macam kegiatan yang hendak dilakukan.
- d. Rekreasi hanya dilakukan pada waktu senggang (*leisure time*), itu berarti bahwa semua kegiatan yang dilakukan dalam waktu senggang tersebut tidak dapat digolongkan sebagai kegiatan rekreasi.
- e. Rekreasi dilakukan secara bebas dari segala bentuk dan macam paksaan.
- f. Rekreasi itu bersifat universal, rekreasi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia.
- g. Rekreasi dilakukan secara sungguh-sungguh dan mempunyai maksud-maksud tertentu guna mendapatkan kepuasan dan kesenangan.
- h. Rekreasi adalah fleksibel, ini berarti bahwa rekreasi tidak dibatasi oleh tempat (*indoor recreation & outdoor recreation*), rekreasi dapat dilakukan oleh perorangan / kelompok dan rekreasi tidak dibatasi oleh apapun juga.

### **II.1.3. Klasifikasi Rekreasi**

Rekreasi dapat diklasifikasikan menurut jenis kegiatan, tempat/obyek kegiatan, bentuk pewadahan, dan tempat kegiatan ( Lawson & Bound Bovy dalam Swasto,17 ).

Menurut jenis kegiatan / aktivitas, rekreasi dapat dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu :

- a. Rekreasi berupa kegiatan yang dilakukan dalam / di sekeliling rumah, seperti membaca buku, menonton TV, dan mengerjakan kegiatan yang menjadi hobi.
- b. Rekreasi berupa kegiatan dengan kepuasan sosial tinggi, misalnya makan-makan di luar bersama keluarga, bercanda / bersenda gurau dengan rekan-rekan sekelompok, dsb.
- c. Rekreasi berupa kegiatan budaya dan seni, misalnya mengunjungi museum, menonton teater, melihat-lihat pameran budaya, dsb.
- d. Rekreasi berupa kegiatan olahraga, seperti berenang, sepakbola, tenis, dsb.
- e. Rekreasi berupa kegiatan / aktivitas di luar yang tidak resmi, seperti piknik, jalan-jalan, berbelanja, keliling kota dengan kendaraan, dsb.

Berdasarkan obyek kegiatan, rekreasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu :

- a. Rekreasi Budaya  
Yaitu rekreasi dengan obyek wisata berupa benda-benda atau hal-hal yang mempunyai nilai seni budaya / sejarah yang tinggi, seperti kesenian tradisional, budaya setempat, peninggalan bersejarah, dsb.
- b. Rekreasi Alam  
Yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai obyek utama, misalnya pemandangan sun rise/sun set, ombak yang bergulung-gulung di tepi pantai, panorama laut dengan perahu nelayannya, dsb.
- c. Rekreasi Buatan  
Yaitu rekreasi yang obyek wisatanya merupakan buatan manusia, seperti pentas teater, akuarium laut buatan, dsb.

Menurut bentuk pewartannya, rekreasi dapat dibagi menjadi 2 kegiatan, yaitu :

- a. Rekreasi Tertutup  
Yaitu rekreasi yang dikerjakan di dalam ruangan (in door), seperti makan dan minum di restoran/café, berbelanja di toko souvenir, bersantai/beristirahat di lobby, olahraga di ruangan tertutup, dsb.
- b. Rekreasi Terbuka  
Yaitu rekreasi yang dilakukan di luar ruangan (out door), misalnya berjalan-jalan menyusuri pantai, menonton pertunjukan di panggung terbuka, dsb.

Berdasarkan dari tempat kegiatannya, rekreasi dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu :

- a. Rekreasi di daratan ( misalnya di pegunungan, pantai,dll ), dengan kegiatan seperti olahraga, menikmati pemandangan, jalan-jalan, dsb.
- b. Rekreasi di perairan ( misalnya di laut, sungai, danau, waduk, dll ), dengan kegiatan seperti memancing, berenang, bersampan / berperahu, olahraga air, berwisata dengan kapal-kapal rekreasi, dsb.

## II.2. Tinjauan Karakter Kreatif

Definisi dari kreatif adalah sesuatu yang tidak membosankan, tidak monoton, dapat memberikan kesenangan tersendiri, sesuatu yang dapat menghibur.<sup>18</sup>

Dari pengertian diatas, sehingga terdapat banyak elemen yang dapat dimanfaatkan dalam menciptakan suasana kreatif baik pada ruang luar maupun pada ruang dalam yang elemen-elemen tersebut dapat menegaskan bagian dari karakter Kreatif. Elemen-elemen yang dapat dipakai adalah air, tanah (permainan kontur), dan vegetasi.

Karakter kreatif dapat tercermin pada beberapa hal, yaitu :

### 1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan karakter kreatif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal yang digunakan pada suatu perancangan, dengan cara mengkomposisikannya. Keanekaragaman akan lebih terasa dalam menciptakan karakter kreatifnya jika dibandingkan dengan hal-hal yang beragam / monoton.<sup>19</sup>

### 2. Pola / Pattern

Ada beberapa pola / pattern yang digunakan dalam menciptakan suasana yang kreatif pada suatu ruangan, yaitu pola linier ( suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang ), terpusat / memusat ( suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang ruang sekunder dihadapkan ), radial / menyebar ( sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari ), grid ( ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain ) dan cluster ( ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual ).

Dalam mewujudkan karakter kreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dari beberapa pola / pattern, sehingga tidak monoton.<sup>20</sup>

### 3. Sistem

Sistem merupakan urutan-urutan yang jelas. Dimana sistem yang dipakai disesuaikan dengan kebutuhan pada bangunan yang bersangkutan.<sup>21</sup>

### 4. Suasana / Kualitas Ruang

<sup>18</sup> Francis J. Geck, M.F.A, "Interior Design and Decoration", WM.G.Briwn Company Publisher, 1984

<sup>19</sup> Edward T. White, "Concept Sourcebook, a Vocabulary of architecture Forms", Intermatra Bandung, 1990

<sup>20</sup> Ching, Francis, DK, "Form, Space and Order, van Nostrand Reinhold Company Inc-USA, hal 204

<sup>21</sup> Ibid, hal 350

b. Facilities

Adalah fasilitas-fasilitas yang diperlukan. Fasilitas cenderung berorientasi pada attraction di suatu lokasi, karena fasilitas harus terletak di daerah tujuan wisata. Fasilitas cenderung mendukung / mendorong pertumbuhan dan cenderung berkembang pada saat yang sama atau sesudah attraction berkembang. Suatu attraction juga dapat merupakan salah satu dari fasilitas.

c. Infrastructure

Attraction dan fasilitas tidak dapat dicapai dengan mudah kalau belum ada infrastuktur. Dasar infrastuktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah dari suatu wilayah atau daerah.

Bagian penting dari infrastuktur pariwisata adalah sebagai berikut :

- Air, kuantitas dan kualitas air terjamin (sanitasi)
- Tenaga energi / listrik
- Sarana komunikasi
- Sistem drainase
- Jasa-jasa kesehatan, sesuai dengan jenis wisata yang disediakan
- Jalan / jalan raya

d. Transportasi

Kelancaran transportasi untuk mencapai suatu daerah tujuan wisata diupayakan berjalan lancar. Di samping itu koordinasi antara alat transportasi yang satu dengan yang lainnya harus saling mendukung.

e. Keramah-tamahan & Keamanan

Wisatawan dapat dikatakan berada disuatu lingkungan yang tidak dikenalnya, maka kepastian atau jaminan mengenai keamanan sangatlah penting. Situasi yang kurang aman mengenai makanan, air, atau juga terhadap perlindungan pihak keamanan (polisi) memungkinkan orang menghindari berkunjung ke suatu lokasi.

## **II.4. Tinjauan Wisata Tirta**

### **II.4.1. Pengertian Wisata Tirta**

---

<sup>30</sup> J.Spillane.S.J.James. Dr, Pariwisata Indonesia, Kanisius, Yogyakarta, 1994

#### **II.4.1.4. Jenis Kegiatan Wisata Tirta <sup>33</sup>**

Jenis kegiatan wisata tirta yang dilakukan adalah antara lain :

a. Santai di tepian perairan (dalam hal ini adalah sungai)

Santai di tepian ini merupakan aktivitas pasif, tidak membutuhkan suatu keahlian dan biasanya dilakukan secara massal. Aktivitas ini memerlukan kondisi lahan yang baik dan kualitas visual yang bagus. Kegiatan ini dapat pula dilakukan sambil berjalan-jalan, duduk-duduk, dan makan serta minum.

b. Memancing

Memancing merupakan aktivitas aktif karena memerlukan suatu keahlian khusus, dilakukan pada tepian dan di atas air menggunakan sampan / perahu. Kegiatan ini memerlukan tempat yang tenang, air dengan pasang surut kecil dan arusnya relatif kecil.

c. Bersampan / Berperahu

Bersampan / berperahu merupakan kegiatan wisata yang pasif, karena tidak memerlukan keahlian khusus. Bila kegiatan ini dilakukan secara massal, dapat menggunakan sampan / perahu yang berukuran sedang. Kegiatan bersampan dengan sampan kecil yang dilakukan secara individual termasuk dalam kegiatan wisata tirta yang aktif, karena membutuhkan keterampilan khusus.

d. Ski air (water sky)

Water sky merupakan kegiatan aktif yang memerlukan keahlian khusus yang dilakukan pada permukaan air. Kegiatan ini membutuhkan air yang relatif tidak ada arusnya, bersuhu 24°C dan mempunyai luasan dengan radius minimal 250 meter.

e. Jet sky

Wisata air ini bersifat aktif, memerlukan keterampilan khusus dan dilakukan pada permukaan air secara individual. Kegiatan ini membutuhkan kondisi air yang hampir sama dengan kegiatan ski air.

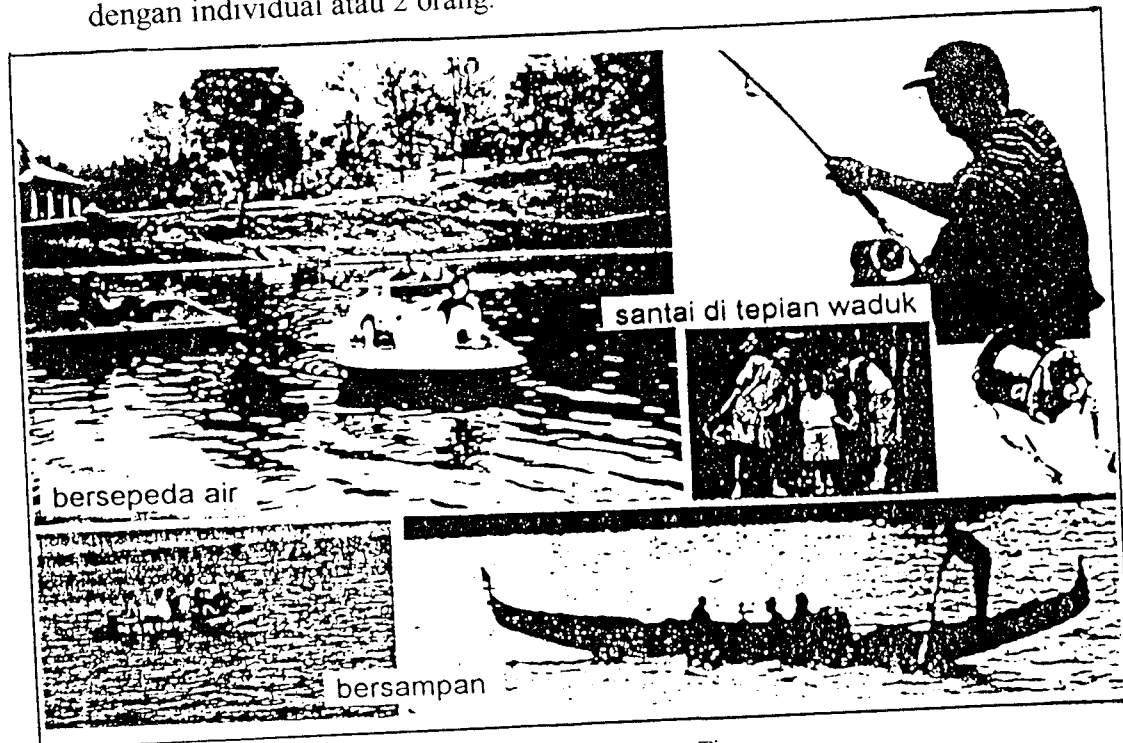
f. Bersepeda air

---

<sup>33</sup> Ummul Mutaqimah, "Tugas Akhir", JUTA UGM, 1997, hal 11



Bersepeda air merupakan kegiatan wisata tirta yang aktif, dapat dilakukan dengan individual atau 2 orang.



Gambar 2.1. Jenis Kegiatan Wisata Tirta

Sumber : Dokumentasi Penulis

#### II.4.2. Fasilitas Wisata Tirta

Usaha penyediaan fasilitas rekreasi bagi wisata tirta merupakan usaha tang kegiatannya menyediakan dan mengelola prasarana dan sarana serta jasa-jasa lainnya yang berkaitan dengan kegiatan wisata tirta.<sup>34</sup>

##### II.4.2.1. Jenis Fasilitas Wisata Tirta<sup>35</sup>

Fasilitas wisata tirta pada sungai ini antara lain meliputi fasilitas pengakomodasian moda wisata tirta, fasilitas olah raga air, fasilitas untuk makan dan minum wisatawan serta souvenir shop.

a. Dermaga wisata

Dermaga wisata merupakan tempat untuk mengakomodasikan moda wisata tirta. Bentuk dan ukuran dermaga disesuaikan dengan jenis moda, kapasitas moda dan kondisi lahan.

b. Fasilitas olah raga

<sup>34</sup> Undang-Undang RI No.9 "tentang Kepariwisataaan", 1990

<sup>35</sup> Ummul Mutaqimah, "Tugas Akhir", JUTA UGM, 1997, hal 12

Fasilitas ini antara lain sky jumping untuk olah raga water sky, ruang perlengkapan dan gudang peralatan.

c. Fasilitas untuk makan dan minum

Fasilitas ini dapat berupa restoran, rumah makan, café, bar, atau dengan warung makan kecil. Aktivitas makan dan minum dilakukan sambil bersantai menikmati pemandangan, sehingga keberadaan fasilitas makan dan minum ini memerlukan tempat yang memiliki kualitas visual yang baik. Lokasi ini dapat di darat, tepian air atau terapung di atas air. Fasilitas ini berfungsi pula sebagai tempat peristirahatan sementara bagi para wisatawan setelah melakukan kegiatan wisata tirta.

d. Souvernir shop

Fasilitas ini menyediakan berbagai cinderamata yang khas sebagai buah tangan bagi para wisatawan, misalnya seperti hiasan dinding, berbagai macam aksesoris, dan lain-lain.

#### **II.4.2.2. Jenis Kegiatan pada Fasilitas Wisata Tirta**

Fasilitas wisata tirta sebagai suatu wadah untuk melakukan kegiatan wisata tirta, diharapkan mampu menampung minat wisatawan yang mengunjunginya. Wisatawan yang berkunjung mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk bersenang-senang, bersantai, dan berekreasi. Namun bukan berarti bahwa mereka akan melakukan kegiatan yang sama pada obyek wisata tersebut. Kondisi demikian menuntut fasilitas wisata tirta yang mampu mewedahi beragam kegiatan, baik kegiatan wisata maupun kegiatan penunjangnya.

Kegiatan pada fasilitas wisata tirta meliputi :

a. Kegiatan wisata tirta

Kegiatan wisata tirta di sini merupakan kegiatan utama pada fasilitas wisata tirta yang dilakukan oleh para wisatawan. Kegiatan ini dapat dilakukan di air, di tepian air atau di darat, baik secara aktif maupun pasif, dengan air sebagai sasaran utama kegiatannya.

b. Kegiatan pelayanan

Kegiatan yang mendukung fasilitas wisata tirta dalam menjalankan fungsinya agar menjadi lebih baik dan efektif. Kegiatan ini mendukung berlangsungnya kegiatan utama, Kegiatan pelayanan berupa jasa (informasi, persewaan perahu, persewaan

ruang luar (out door) maupun ruang dalam (in door). Komponen-komponen pokok tersebut adalah yang akan dijelaskan di bawah ini.

**II.5.2.1. Pencapaian ke Bangunan**

a. Pencapaian Langsung

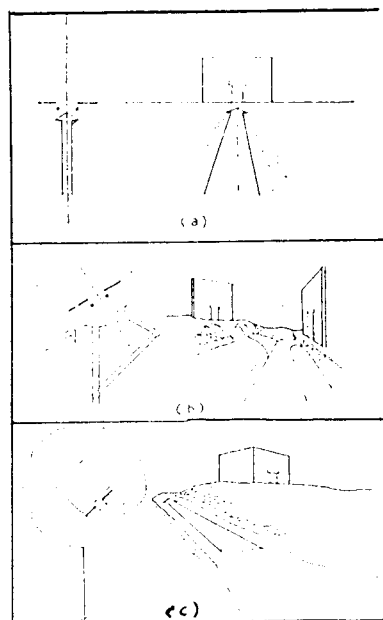
Suatu pencapaian yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk melalui sebuah jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupkan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tempat masuk dipertegas.

b. Pencapaian Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat atau memperpanjang urutan pencapaian. Jika sebuah bangunan didekati pada sudut yang ekstrim, jalan masuknya dapat memproyeksikan apa yang ada di belakang fasade depan sehingga dapat terlihat dengan jelas.

c. Pencapaian Berputar

Sebuah jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu mengelilingi tepi bangunan. Jalan masuk bangunan mungkin dapat dilihat dengan terputus-putus selama waktu pendekatan untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai ditempat kedatangan.

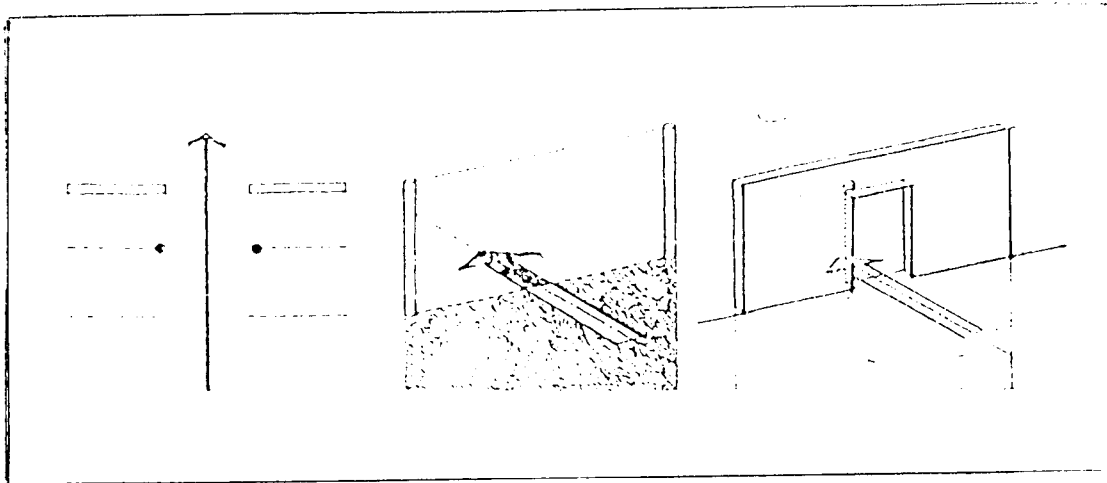


Keterangan gambar :  
 (a) Pencapaian Langsung  
 (b) Pencapaian Tersamar  
 (c) Pencapaian Berputar

Gb.2.2. Pencapaian ke Bangunan

### II.5.2.2. Pintu Masuk Bangunan

Untuk memasuki sebuah bangunan, sebuah ruang dalam bangunan, atau suatu kawasan yang dibatasi ruang luar, melibatkan kegiatan yang menembus bidang vertikal yang memisahkan sebuah ruang dari lainnya, dan memisahkan keadaan “di sini” dan “di sana”.



Gb.2.3. Pintu masuk bangunan

Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a. Rata

Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaan dindingnya dan jika diinginkan juga tersamar.

b. Menjorok ke luar

Jalan masuk yang menjorok menunjukkan fungsinya sebagai pencapaian dan memberikan penauangan di atasnya.

c. Menjorok ke dalam

Jalan masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan penauangan dan menerima sebagian ruang luar menjadi bagian dari bangunan.

Pengertian suatu pintu masuk secara visual dapat diperkuat dengan cara sebagai berikut :

- Dibuat lebih rendah, lebih besar, atau lebih sempit dari yang seharusnya.
- Dibuat sangat ciam atau berliku-liku.
- Bukaan diperindah dengan ornamen-ornamen atau tambahan-tambahan yang dekoratif.

## Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta

melayani bangunan-bangunan (jalur lambat). Keduanya harus terpisah sehingga kelancaran lalu-lintas dapat dijamin. Fasilitas penunjang yang diperlukan antara lain rambu-rambu lalu-lintas dan ruang parkir yang mana harus disesuaikan dengan keadaan site yang tersedia.

### II.7. Ruang Dalam ( Interior )

#### II.7.1. Pengertian Ruang Dalam

Definisi dari ruang dalam adalah suatu wadah yang dibatasi dengan bidang datar ( lantai ), bidang vertikal ( dinding ), dan bidang yang melingkupinya ( atap ), yang juga mempunyai bentuk, ukuran, warna, tekstur, serta kualitas lainnya yang mengungkapkan dan mewadahi suatu fungsi tertentu.<sup>49</sup>

#### II.7.2. Essensi Ruang Dalam

##### II.7.2.1. Filosofis Ruang Dalam

Ruang pada dasarnya sudah ada sejak awal. Ruang tidak dibuat oleh manusia, tetapi manusia dapat merasakan adanya ruang. Seseorang tentu dapat merasakan ruang di alam bebas dengan awan sebagai langit-langit, pegunungan sebagai dinding, dan tanah tempat berpijak sebagai lantai, dan ruang-ruang yang dirasakan itu kadang-kadang tidak dapat dirasakan oleh orang lain.<sup>50</sup>

Dari keterangan tersebut diatas, kemudian muncullah adanya ruang yang disebut dengan ruang dalam. Yang penekanan terhadap batas-batasnya sudah sangat jelas.

##### II.7.2.2. Ungkapan Visual Ruang Dalam

Dalam penentuan terhadap visual ruang dalam, erat kaitannya dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip penyusunan tata ruang dalam.<sup>51</sup>

Adapun unsur-unsur tata ruang dalam tersebut adalah :

- Pembentuk ruang ( komponen ruang )

- Pengisi ruang, seperti :

- ✓ perabot yang sesuai dengan ukuran, bentuk, type/style, dan tata letak di dalam ruang dalam.

<sup>48</sup> Albert J. Rutledge, "Anatomy of a Park", 1984

<sup>49</sup> Edward T. White, "Ordering system: an introduction to architectural design". 1973

<sup>50</sup> Coenelis van de Ven, "Ruang dalam Arsitektur", PT.Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1995

<sup>51</sup> Francis J. Geck, M.F.A., "Interior Design and Decoration" WM.G.Briwn Company Publisher, 1984

- ✓ Pelengkap ruang / aksesoris ruang dalam, misalnya hiasan, gorden, lampu, dll, yang juga harus sesuai dengan ukuran, bentuk, type/style, dan tata letak dalam ruang dalam.

Sedangkan prinsip-prinsip tata ruang dalam, adalah :

- Proporsi ( perbandingan ukuran )
- Komposisi ( susunan/aturan, susunan antara komponen ruang, susunan antara pelengkap hiasan, dan susunan antara unsur-unsur ruang dalam )
- Balance ( keseimbangan )
  - ✓ Vertikal ( hiasan, pelengkap ruang, dll )
  - ✓ Horizontal ( tata letak lay out suatu perabot )
- Irama ( keteraturan menunjukkan kemonotonan/statis, keteraturan + irama menunjukkan kedinamisan/tidak monoton )
- Harmoni / keselarasan ( ungkapan dengan bentuk, warna, dan tekstur)
- Kontras ( menghilangkan sifat yang monoton, ditunjukkan dengan bentuk, warna, dan tekstur )

air terjun riam bambanan, gunung pemandangan, taman hutan raya riam kanan, dan danau salak PLTA riam kanan.

## III.2. Tinjauan Umum Kota Banjarmasin

### III.2.1. Karakteristik Fisik Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin terletak antara  $3^{\circ} 15' - 3^{\circ} 22'$  LS dan  $114^{\circ} 32' - 114^{\circ} 38'$  BT. Banjarmasin berada di tepian Sungai Barito dan dibelah dua oleh Sungai Martapura, dengan luas wilayahnya  $72 \text{ km}^2$  atau  $0,22\%$  dari luas Kalimantan Selatan. Sebagian sungai-sungai yang ada di Kota Banjarmasin berfungsi sebagai alat transportasi yang menghubungkan kota Banjarmasin dengan kota-kota lainnya di propinsi Kalimantan Selatan maupun Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur.

Penduduk kota Banjarmasin berdasarkan sensus penduduk tahun 1990 tercatat 480.737 jiwa dengan laju pertumbuhan  $2,36\%$  pertahun dihitung dari jumlah penduduk menurut sensus tahun 1980 yaitu sebesar 380.884 jiwa. Berdasarkan laju pertumbuhan penduduk tahun 1980-1990, maka diproyeksikan jumlah penduduk kota Banjarmasin pada akhir Pelita VI (tahun 1999) adalah 593.053 jiwa. (Penyiapan Pembangunan Prasarana Banjarmasin)

Pembangunan dan perkembangan kota Banjarmasin, pembagian tata ruangnya dikelompokkan ke dalam zone-zone wilayah perencanaan sebagai berikut:

a. Zone-zone pusat kota

Di dalam zone pusat kota ini terdapat kegiatan antyara lain perdagangan, perkantoran/pemerintahan, pendidikan, kesehatan, kebudayaan dan rekreasi.

b. Zone-zone di luar kota

Zone itu sebagian besar merupakan daerah perumahan dengan segala fasilitasnya.

c. Zone pengembangan kota

Zone ini dimaksudkan untuk menampung kegiatan atau menampung perkembangan penduduk untuk masa mendatang.

( gambar dapat dilihat pada lampiran 3 )

Batas administrasi kota adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Daerah Tingkat II Kabupaten Barito Kuala
- Sebelah Barat : Sungai Barito/Kabupaten Barito Kuala
- Sebelah Timur : Daerah Tingkat II Kabupten Banjar
- Sebelah Selatan : Daerah Tingkat II Kabupaten Tanah Laut

( gambar dapat dilihat pada lampiran 4 )

### **III.3.4. Prospek Wisata Tirta di Obyek Wisata Pasar Terapung**

Selain obyek wisata Pasar Terapung, obyek wisata “perjalanan air” juga disenangi oleh para wisatawan yang datang ke Kalimantan Selatan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 2. hal 6, yang menunjukkan bahwa obyek wisata “perjalanan air” mendapat peringkat kedua setelah obyek wisata Pasar Terapung.

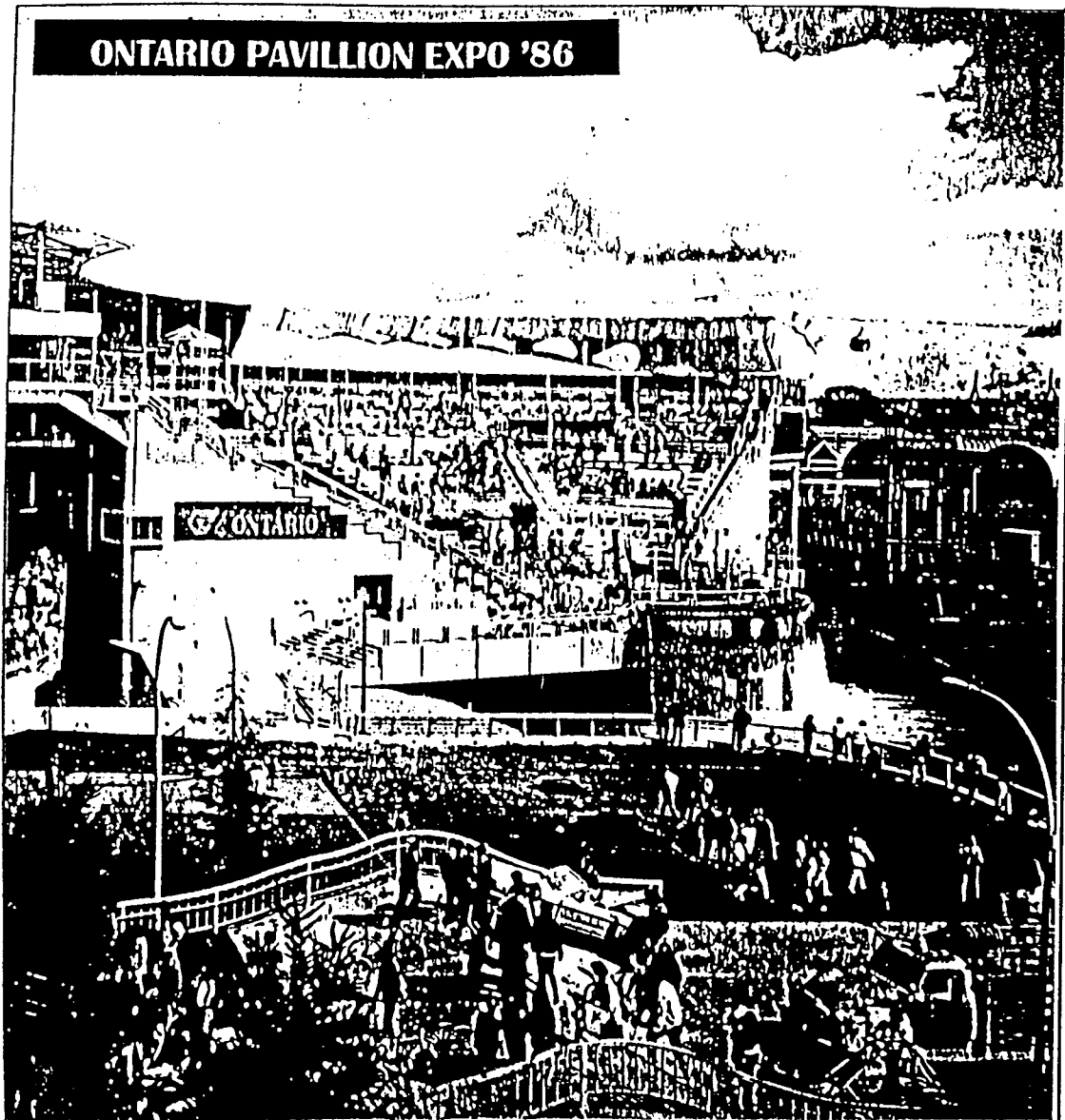
Dalam hal ini pada obyek wisata Pasar Terapung, kegiatan wisata tirta dapat tumbuh dengan cepat, karena perilaku berapriwisata di Pasar Terapung, sebagian besar tertuju pada pemanfaatan air sebagai sasaran wisatanya. Sehingga dapat dikatakan bahwa prospek wisata tirta pada obyek wisata Pasar Terapung ini adalah baik untuk dikembangkan.

## **III.4. Studi Pbandingan**

### **III.4.1. Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86, Kanada (karya Eberhard H. Zeidler)**

Ampiteater terbuka di atas pondasi tiang pancang menjorok di atas False Creek (tanjung buatan) dengan air terjun berbentuk tirai air setinggi  $\pm 4,5$  meter. Tirai air ini berasal dari kolam dangkal 20 cm menjorok setengah lingkaran, berfungsi sebagai kanopi ruang pertunjukkan. Kolam yang juga berfungsi sebagai tower pendingin ini, memisahkan paviliun dengan plaza. Sedangkan untuk memasuki plaza adalah dengan melalui jembatan ramp di atas air pada bangunan yang berbentuk setengah lingkaran beratap tenda. Dari plaza terbuka ini tampak pemandangan ke ampiteater dan False Creek.



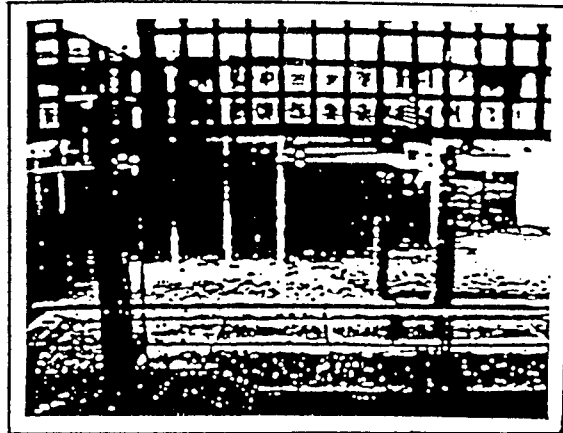


Gb.3.6. Theater Complex, Ontario Pavilion Expo'86

Sumber : Composition of Oceanic Architecture, 1991

#### III.4.2. Guest House for Tsukuba Science Expo 1985 di Jepang

Permukaan air kolam yang dangkal dan lantai hall berada pada ketinggian yang sama, sehingga air berfungsi sebagai lantai air. Penguapan yang terjadi dapat menjaga stabilitas suhu ruangan sehingga lebih dingin  $2^{\circ}\text{C}$  dari lingkungan sekitarnya. Kolam dangkal dengan kejernihan airnya memberikan kesejukan bagi mata yang memandangnya.

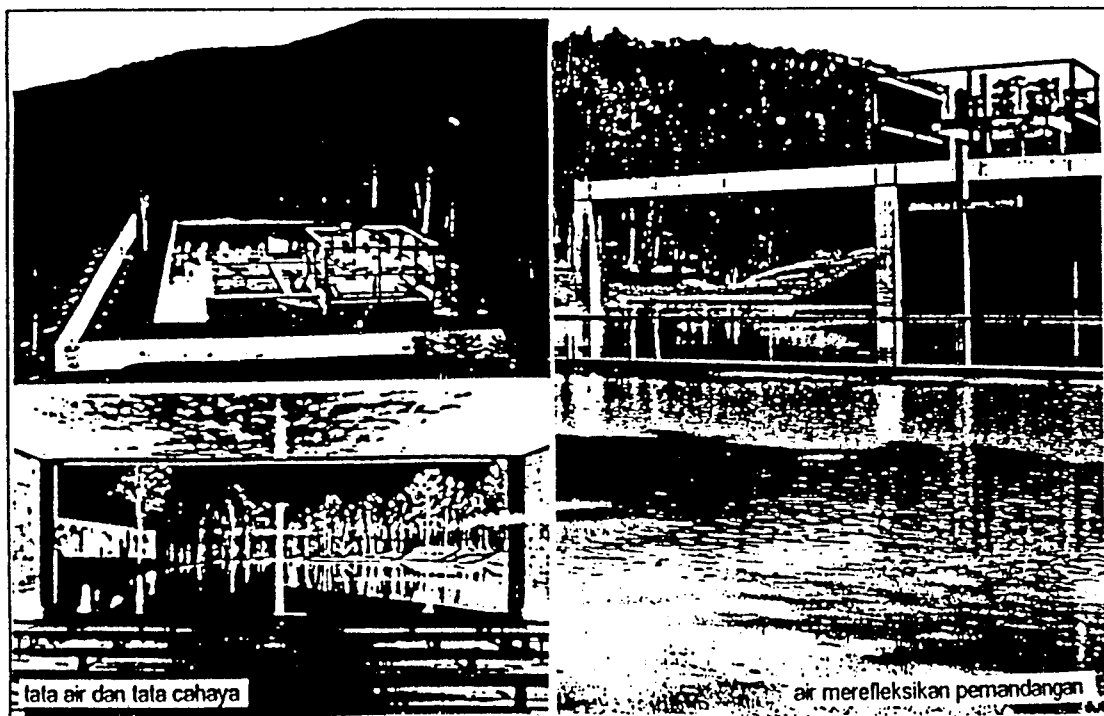


Gb.3.7. Guest House for Tsukuba Science Expo '85

Sumber : Nobuhiro Suzuki, Aquascape, 1990

### III.4.3. Church on The Water di Tomamu Yufutsu-gun Hokkaido, Jepang (karya Tadao Ando, 1988)

Sebuah gereja dengan latar depan altar berupa kolam dangkal dengan permukaan air yang sangat tenang yang merefleksikan pemandangan sekelilingnya, langit, gunung, awan putih, bintang, dan bulan. Pada malam hari, dengan pemandangan tata cahaya pada sebuah sculpture di tengah kolam, menghasilkan bayangan yang sangat menarik.



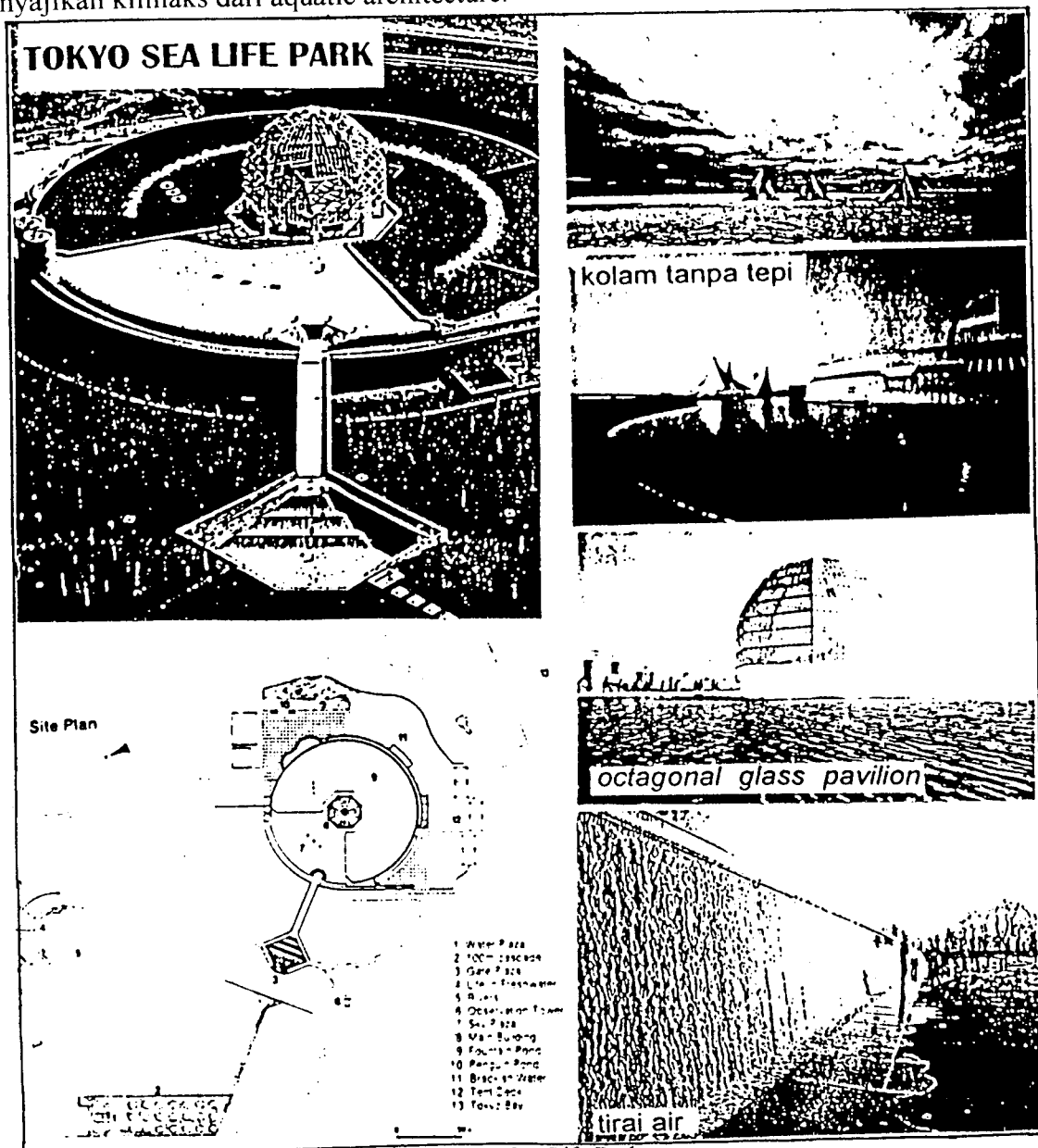
Gb.3.8. Church on the Water

Sumber : Frampton K, Tadao Ando "The Museum of Modern Art", 1991

**III.4.4. Tokyo Sea Life Park di Edokawaku, Tokyo, Jepang (karya Yoshio Taniguchi, Sinsuke Takamiya, 1989)**

Keunikan dari fasilitas di Kansai Marine Park ini adalah kolam air berbentuk tiga perempat lingkaran yang seolah tanpa tepi, hingga terlihat menyatu dengan Tokyo Bay (Teluk Tokyo). Hal ini membuat orang yang berada pada Sky Plaza pada seperempat lingkaran lainnya, merasa dekat dengan air dan laut Tokyo Bay.

Di tengah kolam terdapat sederet air mancur, serta pada sisi kolam dilengkapi dengan tirai air sepanjang 100 meter dengan ketinggian 4 meter. Bangunan utama berbentuk sebuah struktur octagonal glass pavilion yang direfleksikan oleh air menyajikan klimaks dari aquatic architecture.

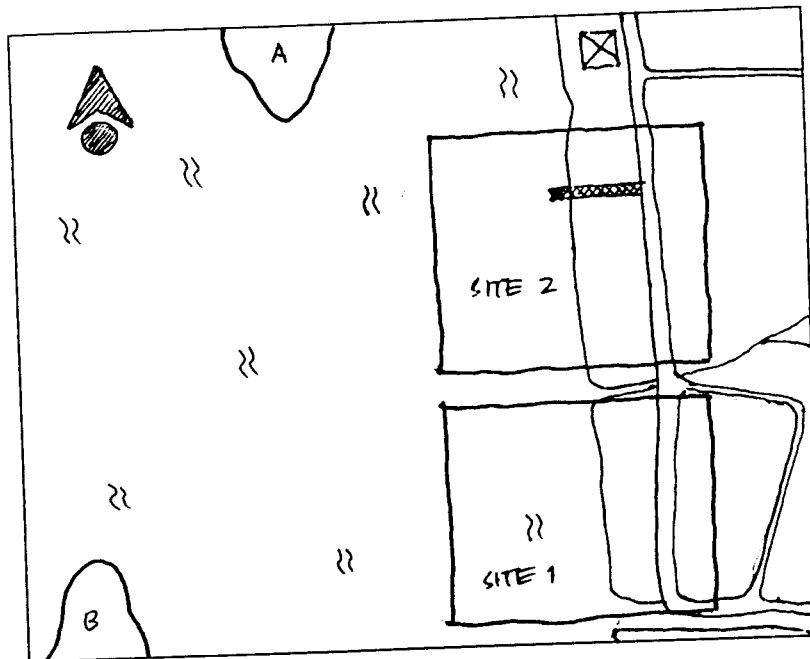


Gb.3.9. Tokyo Sea Life Park

Sumber : Composition of Oceanic Architecture, 1991

Kriteria	Dapat dicapai melalui jalur darat (0.2)	Dapat dicapai melalui jalur air (0.2)	View terhadap obyek wisata (0.3)	Fasilitas yang sudah dimiliki (0.15)	Kedekatan terhadap fasilitas lainnya (0.15)	Nilai total (1)
Site 1	1	1	0	-1	0	0.25
Site 2	1	1	1	1	1	1

Keterangan nilai : +1 = baik  
 0 = cukup  
 -1 = kurang



KETERANGAN GAMBAR :  
 A : PULAU ALALAK  
 B : PULAU KEMBANG  
 : DERMAGA  
 : FASILITAS AKOMODASI (HOTEL MELATI)  
 : JALAN  
 : SUNGAI BARITO

Gb.4.1. Alternatif site 1 (di Kel. Kuin Utara) dan site 2 (di Kel. Alalak Selatan)

Sumber : Analisa

#### IV.1.2. Site Terpilih

Dari kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada pemilihan / penilaian kriterian site diatas, dapat disimpulkan bahwa sebagai site yang terpilih adalah pada site 2. Hal ini dikarenakan site 2 memiliki lebih banyak kelebihan ( nilai terbanyak ) jika dibandingkan dengan site 1.