

FINAL DEFENSE / STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

**PERANCANGAN ULANG
MENARA PANDANG BANJARMASIN
DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN
DESAIN INFILL**

**DOSEN PEMBIMBING :
ARIADI SUSANTO S.T., M.T.**

**MUHAMMAD TOFAN
AZEMA JOANDITRA
17512064**



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**



**DEPARTMENT of
ARCHITECTURE**



**한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board**



**CANBERRA
ACCORD**



PERANCANGAN ULANG MENARA PANDANG BANJARMASIN DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN DESAIN INFILL

Redesign of Menara Pandang Banjarmasin with
Adaptive Reuse and Design Infill Approaches

MUHAMMAD TOFAN AZEMA JOANDITRA
17512064

DOSEN PEMBIMBING :
ARIADI SUSANTO S.T., M.T.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architectural Design Studio Entitled:

Perancangan Ulang Menara Pandang Banjarmasin Dengan Pendekatan *Adaptive Reuse* Dan *Desain Infill*

Redesign of Menara Pandang Banjarmasin with Adaptive Reuse and Design Infill Approaches

Nama Lengkap Mahasiswa

Student Full Name

: Muhammad Tofan Azema Joanditra

Nomor Induk Mahasiswa

Student Identification Number

: 17512064

Telah Diuji dan Disetujui pada

Has been Evaluated and Agreed on

: Yogyakarta, 16 Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Supervisor

Ariadi Susanto, S.T., M.T.

Penguji 1

Examiner 1

Ir. Muhammad Iftirohi, MLA.

Penguji 2

Examiner 2

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

Diketahui Oleh:

Acknowledged By:

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



Lembar Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architectural Design Studio Book Assessment Entitled:

Perancangan Ulang Menara Pandang Banjarmasin Dengan Pendekatan *Adaptive Reuse* Dan *Desain Infill*

Redesign of Menara Pandang Banjarmasin with Adaptive Reuse and Design Infill Approaches

Oleh / By :

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Muhammad Tofan Azema Joanditra**

Student Full Name

Nomor Induk Mahasiswa _____ : **17512064**

Student Identification Number

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga

Direkomendasikan / tidak direkomendasikan*)

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Yogyakarta, August 26th 2024

Pembimbing

Supervisor

Ariadi Susanto, S.T., M.T.



Pernyataan Keaslian

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architectural Design Studio Entitled:

Perancangan Ulang Menara Pandang Banjarmasin Dengan Pendekatan *Adaptive Reuse* Dan *Desain Infill*

Redesign of Menara Pandang Banjarmasin with Adaptive Reuse and Design Infill Approaches

Oleh / By :

Nama Lengkap Mahasiswa : Muhammad Tofan Azema Joanditra

Student Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 17512064

Student Identification Number

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang di sebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruh ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, Agustus 2024



Muhammad Tofan Azema Joanditra

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan atas izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul "Perancangan Ulang Menara Pandang Banjarmasin Dengan Pendekatan Adaptive Reuse Dan Desain Infill".

Dalam Prosesnya pembuatan hingga penyelesaian buku ini tidak lepas dari berbagai pihak yang memberi dukungan secara moril, maupun materil, oleh karena itu penulis mempersembahkan kata pengantar ini untuk memberikan apresiasi sebesar-besarnya dan penghargaan kepada semua pihak yang berkontribusi. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT karena berkah, nikmat, dan rahmat-Nya kepada penulis serta diberi kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini.
2. Bapak (H. Anasa'i (alm)), Ibu (Hj. Emma Pultina) dan keluarga penulis yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan semangat juga dukungan baik secara material maupun non material.
3. Bapak Ariadi Susanto S. T., M. T. selaku dosen pembimbing yang telah senantiasa membimbing, memberi arahan dan memberi masukan kepada penulis dalam menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Bapak Ir. Muhammad Iftironi , MLA. dan Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah memberi saran, kritik dan masukan terkait laporan Studio Akhir Desain Arsitektur penulis
5. Saudari Farida, drg. yang senantiasa menemani, mendengar dan mendukung penulis untuk menyelesaikan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini.
6. Anak - anak "THE BOYSS" yaitu Bryan Putra Persada Sinaga, Ar., S.Ars , Muhammad Kemal Adro, Ar., S.Ars , Aris Ryant Kurniawan, S.Ars. dan Muhammad Farhan Nurjaman
7. Teman - teman sebangunan penulis yaitu Zulfa Aqsha Pashalenko, Prasista Arsa Wisista, Cita Auliah dan Aisyah Rahmaningtyas.
8. Teman - teman Angkatan 2017 Arsitektur Universitas Islam Indonesia
9. Semua orang yang membantu penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Sarjana ini Masih jauh dari kata sempurna, maka Kritik dan saran sangat diharapkan untuk mengembangkan Ilmu Arsitektur. Namun, penulis berharap hasil dari perancangan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dapat menjadi referensi di kemudian hari. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

ABSTRAKSI

Menara Pandang Banjarmasin, sebuah landmark ikonik di kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, telah mengalami kemunduran dan kehilangan fungsinya seiring waktu. Usulan ini memperkenalkan perancangan ulang menara dengan pendekatan Adaptive Reuse dan Desain Infill untuk merevitalisasi strukturnya dan mengintegrasikannya kembali ke dalam konteks perkotaan yang dinamis. Adaptive Reuse berfokus pada transformasi struktur yang ada menjadi fungsi baru yang sesuai dengan kebutuhan kontemporer. Dalam kasus ini, menara pandang dapat diubah menjadi ruang publik multifungsi yang menampung berbagai kegiatan, seperti galeri seni, kafe, ruang edukasi, dan dek observasi. Desain Infill melibatkan penambahan elemen baru ke dalam ruang yang ada untuk meningkatkan fungsinya dan memperkuat hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Di sini, infill dapat diterapkan untuk menciptakan area hijau di sekitar menara, menyediakan ruang terbuka bagi publik untuk berinteraksi dan menikmati pemandangan kota. Perancangan ulang ini diharapkan dapat menghidupkan kembali landmark ikonik dan meningkatkan nilai sejarah budayanya, memperluas ruang publik, dan meningkatkan ekonomi lokal.

Perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan Adaptive Reuse dan Desain Infill menawarkan solusi inovatif untuk merevitalisasi struktur ikonik ini dan mengintegrasikannya kembali ke dalam konteks perkotaan yang dinamis. Penelitian ini akan memberikan panduan dan rekomendasi untuk implementasi proyek yang sukses, membawa manfaat bagi masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya.

Kata Kunci: Menara Pandang Banjarmasin, adaptive reuse, desain infill

ABSTRACT

The Banjarmasin Observation Tower, an iconic landmark in the city of Banjarmasin, South Kalimantan, has been deteriorating and losing its function over time. This proposal introduces the redesign of the tower with the Adaptive Reuse and Infill Design approach **to revitalize its structure and reintegrate it into a dynamic urban context.** Adaptive Reuse focuses on transforming an existing structure into a new function that suits contemporary needs. In this case, the observation tower can be transformed into a multifunctional public space that accommodates various activities, such as an art gallery, cafe, educational space, and observation deck. Infill Design involves adding new elements into an existing space to enhance its function and strengthen its relationship with the surrounding environment. Here, infill can be applied to create a green area around the tower, providing an open space for the public to interact and enjoy the city view. This redesign is expected to **revive the iconic landmark and enhance its cultural history value, expand public space, and boost the local economy.**

The redesign of the Banjarmasin Observation Tower with Adaptive Reuse and Infill Design offers an innovative solution to revitalize this iconic structure and reintegrate it into a dynamic urban context. This research will provide guidance and recommendations for successful project implementation, bringing benefits to the people of Banjarmasin and its surroundings.

Keywords: Menara Pandang Banjarmasin, adaptive reuse, infill design

DAFTAR ISI

Halaman Judul - Bahasa Indonesia	ii
Halaman Judul - Bahasa Inggris	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Catatan Dosen Pembimbing	iv
Halaman Pernyataan Keaslian	v
Halaman Kata Pengantar	vi
Abstraksi	vii
Abstract	viii
Daftar Isi	1
Daftar Gambar	4
Daftar Tabel	6
Bab 1. Pendahuluan	7
1.1 Premis Perancangan	8
1.2 Latar Belakang	9
1.2.1 Kota Banjarmasin	9
1.2.2 Menara Pandang Banjarmasin	9
1.2.3 Visi Pemerintah Kota Banjarmasin	10
1.2.4 Kondisi Menara Pandang Banjarmasin	11
1.2.5 Urgensi Perencanaan Ulang Menara Pandang Banjarmasin	11
1.2.6 Adaptif Reuse untuk Meningkatkan Fungsionalitas Bangunan	12
1.2.7 Desain Infill untuk Memaksimalkan Penggunaan Lahan Tapak	12
1.3 Persoalan Perancangan	13
1.3.1 Permasalahan Umum	13
1.3.2 Permasalahan Khusus	13
1.3.3 Tujuan Perancangan	13
1.4 Batasan Perancangan	14
1.5 Peta Permasalahan	15
1.6 Metode Perancangan	16
1.7 Kerangka Berpikir	17
1.8 Orisinalitas	18
Bab 2. Kajian Perancangan	19
2.1 Kajian Kontekstual	20
2.1.1 Kajian Lokasi	20
2.1.2 Kajian Tapak	21

DAFTAR ISI

2.1.2.1 Kajian Bangunan Eksisting	22
2.1.2.2 Kajian Fasilitas Tapak	27
2.1.2.3 Kajian Batas Tapak	28
2.1.2.4 Kajian Sekitar Tapak	29
2.1.2.5 Kajian Aksesibilitas Tapak	30
2.1.3 Kajian Klimatologi	31
2.1.3.1 Hari Berawan, Cerah, dan Curah Hujan	31
2.1.3.2 Suhu Rata-rata	31
2.1.3.3 Kecepatan Angin	31
2.1.3.4 Arah Angin	32
2.2 Kajian Tematik	33
2.2.1 Tipologi Menara Pandang Banjarmasin	33
2.2.2 Tipologi Ruang Terbuka Menara Pandang Banjarmasin	36
2.2.3 Kajian Angket Pengguna	38
2.2.4 Kajian Adaptive Reuse	51
2.2.5 Kajian Desain Infill	54
2.3 Kajian Preseden	57
2.3.1 Buildings 12	57
2.3.2 Okinosu Indoor Park	60
2.3.3 Plato Contemporary Art Gallery	63
2.4 Kajian Regulasi	66
Bab 3. Konsep Perancangan	69
3.1 Analisis Konteks	70
3.2 Analisis Program Arsitektural	71
3.3 Eksplorasi Strategi Rancangan & Transformasinya	75
3.3.1 Integrasi Fungsi Lama dan Baru	75
3.3.2. Gagasan Siteplan	76
3.3.3. Gagasan Adaptive Reuse	77
3.3.4 Gagasan Desain Infill	78
3.3.5 Kesimpulan Gagasan	80
3.4 Pendalaman Pendekatan	81
3.4.1 Konsep Fungsi Menara Pandang Terbarukan	81
3.4.2 Konsep Adaptif Reuse Struktur Bangunan Menara Pandang	82

DAFTAR ISI

3.4.3 Konsep Pengembangan Pengalaman Spasial Menara Pandang	83
3.4.4 Konsep Amphitheater sebagai Desain Infill untuk Mewadahi Kegiatan Masyarakat	84
3.4.5 Konsep Aksesibilitas Terintegrasi pada Kawasan	85
Bab 4. Hasil Perancangan	87
4.1 Implementasi Konsep Fungsi Menara Pandang Terbaru	88
4.2 Implementasi Konsep Adaptive Reuse Struktur Bangunan Menara Pandang	89
4.3 Implementasi Konsep Pengembangan Pengalaman Spasial Menara Pandang	90
4.4 Implementasi Konsep Amphitheater sebagai Desain Infill untuk Mewadahi Kegiatan Masyarakat	91
4.5 Implementasi Konsep Aksesibilitas Terintegrasi pada Kawasan	92
4.6 Rancangan Siteplan	93
4.7 Rancangan Denah Tampak Potongan	94
4.8 Rancangan Penyelesaian Persoalan Khusus	108
4.9 Rancangan Building Envelope	109
4.10 Rancangan Suasana Interior	110
4.11 Rancangan Suasana Exterior	111
Bab 5. Hasil Evaluasi	113
5.1 Evaluasi Desain Pendadaran	114
Daftar Pustaka	117
Lampiran	119
6.1 Surat Keterangan Cek Plagiasi	120
6.2 APREB	121
6.3 Foto MAKET	123

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1** Kota Banjarmasin
- Gambar 1.2** Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 1.3** Tiga Prioritas Program Pembangunan Banjarmasin
- Gambar 1.4 dan 1.5** Kondisi Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.1** Lokasi Kalimantan Selatan
- Gambar 2.2** Lokasi Kota Banjarmasin
- Gambar 2.3** Lokasi Tapak
- Gambar 2.4** Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.5** Sketsa Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.6** Sketsa Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.7** Sketsa Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.8** Sketsa Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.9 - 2.15** Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.16** Sketsa Visi Pemerintah Banjarmasin
- Gambar 2.17** Fasilitas Tapak Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.18** Perpustakaan Umum Banjarmasin
- Gambar 2.19** Parkiran Mobil Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.20** Lokasi Tapak
- Gambar 2.21 dan 2.22** Batas Utara dan Batas Selatan
- Gambar 2.23** Lokasi Tapak
- Gambar 2.24** Lokasi Tapak
- Gambar 2.25** Hari Berawan, Cerah, dan Curah Hujan
- Gambar 2.26** Suhu Rata-rata
- Gambar 2.27** Kecepatan Angin
- Gambar 2.28** Arah Angin
- Gambar 2.29** Diorama Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.30** Ilustrasi
- Gambar 2.31** Ilustrasi
- Gambar 2.32** Ilustrasi
- Gambar 2.33** Ilustrasi
- Gambar 2.34** Parkiran Motor Perpustakaan Coklat Banjarmasin
- Gambar 2.35** Parkiran Mobil Kawasan Menara Pandang Banjarmasin
- Gambar 2.36** Ruang terbuka hijau kawasan menara pandang banjarmasin
- Gambar 2.37.1** Grafik Pengguna
- Gambar 2.37.2** Grafik Pengguna
- Gambar 2.37.3** Grafik Pengguna
- Gambar 2.37.4** Grafik Pengguna
- Gambar 2.38.1** Grafik Pengguna
- Gambar 2.38.2** Grafik Pengguna

- Gambar 2.38.3** Grafik Pengguna
- Gambar 2.38.4** Grafik Pengguna
- Gambar 2.39** Grafik Pengguna
- Gambar 2.40** Buildings 12
- Gambar 2.41** Buildings 12
- Gambar 2.42** Buildings 12
- Gambar 2.43** Buildings 12
- Gambar 2.44** Buildings 12
- Gambar 2.45** Buildings 12
- Gambar 2.46** Buildings 12
- Gambar 2.47** Buildings 12
- Gambar 2.48** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.49** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.50** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.51** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.52** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.53** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.54** Okinosu Indoor Park
- Gambar 2.55** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.56** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.57** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.58** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.59** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.60** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 2.61** PLATO Contemporary Art Gallery
- Gambar 3.1** Lokasi Site
- Gambar 3.2** Akses dari Kota
- Gambar 3.3** Alur Kegiatan
- Gambar 3.4** Zonasi Kawasan
- Gambar 3.5** Alternatif 1
- Gambar 3.6** Alternatif 2
- Gambar 3.7.1** Eksplorasi Adaptif Reuse
- Gambar 3.7.2** Eksplorasi Adaptif Reuse
- Gambar 3.8** Eksplorasi Desain Infill
- Gambar 3.9** Konsep Rumah Banjar
- Gambar 3.10** Penerapan Pendekatan pada Ketinggian Bangunan Kawasan
- Gambar 4.1** Aksono Eksploda Bangunan
- Gambar 4.2** Aksono Struktur Bangunan
- Gambar 4.3** Aksono Eksploda Bangunan

- Gambar 4.4** Desain Pergola pada Kawasan Menara Pandang
Gambar 4.5 Ilustrasi Kegiatan
Gambar 4.6 Desain Denah Sirkulasi
Gambar 4.7 Ilustrasi Alur
Gambar 4.8 Rancangan Siteplan
Gambar 4.9 Denah Lantai Dasar
Gambar 4.10 Denah Lantai 1
Gambar 4.11 Denah Lantai 2
Gambar 4.12 Denah Lantai 3
Gambar 4.13 Denah Lantai 4
Gambar 4.14 Denah Lantai 5
Gambar 4.15 Denah Lantai 6
Gambar 4.16 Tampak Timur
Gambar 4.17 Tampak Selatan
Gambar 4.18 Tampak Barat
Gambar 4.19 Tampak Utara
Gambar 4.20 Potongan a-a'
Gambar 4.21 Potongan b-b'
Gambar 4.22 Potongan c-c'
Gambar 4.23 Detail Parsial
Gambar 4.24 Detail Parsial
Gambar 4.25 & 4.26 Rancangan Suasana Interior
Gambar 4.27 & 4.28 Rancangan Suasana Eksterior Mata Elang
Gambar 4.29 & 4.30 Rancangan Suasana Eksterior Mata Manusia
Gambar 4.31 & 4.32 Rancangan Suasana Detail Kawasan
Gambar 6.1 Surat Keterangan Cek Plagiasi
Gambar 6.2 & 6.3 Poster APREB
Gambar 6.4 & 6.5 Poster APREB
Gambar 6.4 - 6.8 Maket Desain

DAFTAR TABEL

- Tabel 1.1** Peta Permasalahan
Tabel 1.2 Kerangka Berpikir
Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang
Tabel 3.3 Kesimpulan Pendekatan
Tabel 5.1 Evaluasi Desain Pendadaran
Tabel 5.2 Evaluasi Desain Pendadaran
Tabel 5.3 Evaluasi Desain Pendadaran



BAB 1. PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi gambaran umum dari keseluruhan kertas. Dari latar belakang untuk masalah dan bagaimana menyelesaikannya dengan desain arsitektur.

1.1 Premis Perancangan

Menara Pandang Banjarmasin, sebuah landmark ikonik di kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, telah mengalami kemunduran dan kehilangan fungsinya seiring waktu. Usulan ini memperkenalkan perancangan ulang menara dengan pendekatan Adaptive Reuse dan Desain Infill untuk merevitalisasi strukturnya dan mengintegrasikannya kembali ke dalam konteks perkotaan yang dinamis. Adaptive Reuse berfokus pada transformasi struktur yang ada menjadi fungsi baru yang sesuai dengan kebutuhan kontemporer. Dalam kasus ini, menara pandang dapat diubah menjadi ruang publik multifungsi yang menampung berbagai kegiatan, seperti galeri seni, kafe, ruang edukasi, dan dek observasi. Desain Infill melibatkan penambahan elemen baru ke dalam ruang yang ada untuk meningkatkan fungsinya dan memperkuat hubungannya dengan lingkungan sekitarnya. Di sini, infill dapat diterapkan untuk menciptakan area hijau di sekitar menara, menyediakan ruang terbuka bagi publik untuk berinteraksi dan menikmati pemandangan kota. Perancangan ulang ini diharapkan dapat menghidupkan kembali landmark ikonik dan meningkatkan nilai sejarah budayanya, memperluas ruang publik, dan meningkatkan ekonomi lokal.

Perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan Adaptive Reuse dan Desain Infill menawarkan solusi inovatif untuk merevitalisasi struktur ikonik ini dan mengintegrasikannya kembali ke dalam konteks perkotaan yang dinamis. Penelitian ini akan memberikan panduan dan rekomendasi untuk implementasi proyek yang sukses, membawa manfaat bagi masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kota Banjarmasin



Gambar 1.1 Kota Banjarmasin

(sumber: <https://images.app.goo.gl/q7418RdqwqYhrpCu7>, 2024)

Kota Banjarmasin merupakan ibukota Kalimantan Selatan Kota, Banjarmasin menyimpan sejarah panjang dan kaya. Didirikan pada tanggal 24 September 1526, kota ini berawal dari sebuah perkampungan bernama "Banjarmasih" yang terletak di dataran rendah. Kota Banjarmasin merupakan kota yang terkenal dengan julukan Kota Seribu Sungai.

Populasi Banjarmasin pada tahun 2024 ini diperkirakan mencapai sekitar 700.869 jiwa. Angka ini berdasarkan data dari tahun 2018 dan diproyeksikan dengan mempertimbangkan laju pertumbuhan penduduk rata-rata.

Sebagai kota terbesar di Kalimantan Selatan, Banjarmasin terus mengalami perkembangan dan menarik penduduk dari berbagai daerah. Hal ini tentunya membawa dampak terhadap berbagai aspek kehidupan di kota ini, seperti kebutuhan

infrastruktur, lapangan pekerjaan, dan pelayanan publik. Sebagai salah satu daerah di Indonesia yang memiliki aliran sungai yang banyak, membuat Banjarmasin juga dikenal sebagai kota dengan daya tarik destinasi wisata sungainya. Potensi-potensi wisata sungai itulah yang menjadi aset wisata bagi kota Banjarmasin.

1.2.2 Menara Pandang Banjarmasin



Gambar 1.2 Menara Pandang Banjarmasin

(sumber: <https://images.app.goo.gl/NGYWikjQkNMMiByj6>, 2024)

Menara Pandang Banjarmasin, berdiri megah di tepian Sungai Martapura, telah menjadi salah satu landmark ikonik kota sejak diresmikan pada tanggal 16 Juni 2014. Menara setinggi 33 meter ini tak hanya menawarkan panorama indah kota Banjarmasin, namun juga menyimpan sejarah menarik yang mencerminkan modernisasi dan kemajuan kota.

Sejak dahulu kala, Sungai Martapura telah menjadi urat nadi perekonomian dan budaya masyarakat Banjar. Alirannya yang jernih dan deras dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti transportasi, irigasi, sumber air minum, dan kegiatan perikanan. Di sepanjang tepian sungai, berdiri rumah-rumah penduduk yang berjejer rapi, membentuk pemandangan khas "Kota Seribu Sungai". Pasar terapung Lok Baintan, yang terletak di Sungai Martapura, menjadi ikon wisata Banjarmasin yang terkenal dengan aktivitas jual beli di atas perahu. Keindahan alam dan kearifan lokal masyarakat Banjar melekat erat dengan Sungai Martapura. Tak heran, sungai ini menjadi simbol identitas dan budaya bagi masyarakat setempat.

Namun, seiring perkembangan zaman, Sungai Martapura menghadapi berbagai tantangan, seperti pencemaran air, sedimentasi, dan alih fungsi lahan. Upaya pelestarian dan revitalisasi pun terus dilakukan untuk menjaga kelestarian sungai ini dan memastikan keberlangsungan manfaatnya bagi generasi mendatang.

1.2.3 Visi Pemerintah Kota Banjarmasin

Pemerintah Kota Banjarmasin mengusung visi "Baiman", yang merupakan akronim dari Bertakwa, Aman, Indah, Maju, Amanah, dan Nyaman. Visi ini menjadi pedoman utama dalam pembangunan dan pengembangan kota ke arah yang lebih baik. Visi "Baiman" ini diwujudkan melalui berbagai program dan kebijakan yang berfokus pada berbagai sektor, seperti infrastruktur, pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan pariwisata. Pemkot Banjarmasin terus berupaya untuk meningkatkan kualitas

layanan publik, ekonomi, dan pariwisata. Pemkot Banjarmasin terus berupaya untuk meningkatkan kualitas layanan publik, membangun infrastruktur yang memadai, dan menciptakan iklim investasi yang kondusif. Dengan visi "Baiman", Pemkot Banjarmasin optimis dapat membawa kota ini menuju masa depan yang lebih gemilang dan sejahtera. Visi ini menjadi kompas yang menuntun langkah pembangunan dan pengembangan kota, demi mewujudkan Banjarmasin yang Bertakwa, Aman, Indah, Maju, Amanah, dan Nyaman bagi seluruh masyarakat.



Gambar 1.3 Tiga Prioritas Program Pembangunan Banjarmasin (sumber: <https://images.app.goo.gl/yK4Dxdx6GDBD54Wv7>, 2024)

1.2.4 Kondisi Menara Pandang Banjarmasin



Gambar 1.4 dan 1.5 Kondisi Menara Pandang Banjarmasin (sumber: penulis, 2024)

Daya tarik kawasan menara pandang ini terletak di lokasinya yang strategis yang menawarkan kegiatan seperti kuliner dan pariwisata. beberapa pengunjung menjadikan kawasan ini sebagai tempat menghabiskan waktu bersama keluarga, pasangan dan teman-teman

Lantai 1 Menara Pandang Banjarmasin saat ini sering dipergunakan untuk kegiatan bakti sosial seperti kegiatan donor darah, pembuatan KTP dan sejenisnya. ada juga beberapa kegiatan sosial lainnya yang bersifat rekreatif seperti mewarnai bagi anak-anak dan pentas kesenian. Lantai 2 sampai 4 menawarkan fungsi sebagai galeri kesenian, co-working space dan area pandang yang saat ini memiliki sedikit peminat.

1.2.5 Urgensi Perencanaan Ulang Menara Pandang Banjarmasin

Alasan Perencanaan Ulang Menara Pandang Banjarmasin:

- Meningkatkan Daya Tarik Wisata: Desain lama Menara Pandang Banjarmasin mungkin sudah terkesan usang dan kurang menarik bagi wisatawan modern. Redesain dapat meningkatkan estetika dan fungsionalitas menara, menjadikannya daya tarik wisata yang lebih kekinian dan instagramable.
- Memperkuat Identitas Kota: Desain baru dapat menggabungkan elemen budaya Banjar dan modernitas, memperkuat identitas Kota Banjarmasin sebagai kota yang kaya budaya dan berwawasan masa depan.
- Menyediakan Fasilitas yang Lebih Lengkap: Redesain dapat menambahkan fasilitas baru yang menarik bagi pengunjung, seperti kafe tematik, toko souvenir, atau area pertunjukan seni, menjadikan Menara Pandang Banjarmasin sebagai destinasi wisata yang lebih lengkap dan interaktif.

Perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan pendekatan adaptive reuse dan desain infill tidak hanya menawarkan peluang untuk memperkuat identitas kota, tetapi juga meningkatkan fungsi dan efisiensi bangunan, meningkatkan ekonomi lokal, dan mengintegrasikan bangunan dengan konteks urban yang lebih luas. Pendekatan ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat dan lingkungan Banjarmasin.

1.2.6 Adaptif Reuse untuk Meningkatkan Fungsionalitas Bangunan

Pendekatan adaptive reuse memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan fungsionalitas bangunan, khususnya dalam perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin. Berikut adalah beberapa keunggulan utama yang dapat meningkatkan fungsionalitas bangunan tersebut:

1. Penambahan Fungsi Baru
2. Peningkatan Aksesibilitas
3. Modernisasi Infrastruktur
4. Peningkatan Kapasitas dan Pengalaman Pengguna
5. Fungsi Publik dan Komunitas
6. Peningkatan Daya Tarik Wisata

Pendekatan adaptive reuse dalam perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin menawarkan berbagai keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan fungsionalitas bangunan. Dengan menambah fungsi baru, meningkatkan aksesibilitas, memodernisasi fasilitas, meningkatkan efisiensi energi, memanfaatkan desain eksisting, meningkatkan kapasitas dan pengalaman pengguna, menyediakan fungsi publik dan komunitas, serta meningkatkan daya tarik wisata, adaptive reuse dapat menjadikan Menara Pandang lebih relevan, efisien, dan menarik bagi berbagai pemangku kepentingan.

1.2.7 Desain Infill untuk Memaksimalkan Penggunaan Lahan Tapak

Pendekatan desain infill memiliki beberapa keunggulan dalam memaksimalkan penggunaan lahan tapak, terutama dalam perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin. Berikut ini adalah keunggulan utama dari pendekatan desain infill:

1. Pemanfaatan Optimal dari Lahan yang Tersedia
2. Integrasi dengan Infrastruktur yang Ada
3. Peningkatan Aksesibilitas dan Konektivitas
4. Fleksibilitas dan Adaptabilitas Desain
5. Peningkatan Nilai Ekonomi dan Sosial
6. Peningkatan Estetika dan Identitas Kota

Pendekatan desain infill dalam perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin menawarkan berbagai keunggulan dalam memaksimalkan penggunaan lahan tapak. Keunggulan-keunggulan ini mencakup pemanfaatan optimal dari ruang yang tersedia, integrasi dengan infrastruktur yang ada, peningkatan aksesibilitas dan konektivitas, fleksibilitas dan adaptabilitas desain, efisiensi energi dan keberlanjutan, peningkatan nilai ekonomi dan sosial, serta peningkatan estetika dan identitas kota. Dengan memanfaatkan keunggulan-keunggulan ini, proyek perancangan ulang dapat memberikan manfaat yang luas dan berkelanjutan bagi masyarakat dan lingkungan Banjarmasin.

1.3 Persoalan Perancangan

1.3.1 Permasalahan Umum

- a. Bagaimana desain ulang Menara Pandang Banjarmasin yang mengintegrasikan struktur bangunan lama dengan kebutuhan ruang dan fasad yang baru?
- b. Bagaimana desain kawasan Menara Pandang Banjarmasin dengan tapak yang efisien dan memenuhi kebutuhan pengguna kawasan ?

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan teori Adaptif Reuse untuk meningkatkan fungsi bangunan ?
- b. Bagaimana perancangan ulang kawasan Menara Pandang Banjarmasin dengan teori Desain Infill untuk mengoptimalkan penggunaan lahan tapak bangunan ?

1.3.3 Tujuan Perancangan

- a. Merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan teori Adaptif Reuse untuk meningkatkan fungsi bangunan.
- b. Merancang ulang Kawasan Menara Pandang Banjarmasin dengan teori Desain Infill untuk memaksimalkan penggunaan lahan tapak bangunan.
- c. Mendesain ulang Menara Pandang Banjarmasin beserta tapaknya yang mengintegrasikan struktur bangunan eksisting dengan kebutuhan ruang dan fasad yang baru.

1.4 Batasan Perancangan

Dalam merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan pendekatan adaptive reuse dan desain infill, ada beberapa batasan yang perlu dipertimbangkan untuk memastikan proyek berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan:

1. Struktur Bangunan Eksisting

- **Kondisi Struktur Lama:** Menara Pandang yang ada mungkin memiliki keterbatasan struktural yang harus dievaluasi dengan cermat untuk memastikan bahwa bangunan dapat menopang perubahan dan penambahan tanpa mengorbankan keselamatan.
- **Kekuatan Material:** Material yang digunakan dalam bangunan lama mungkin memerlukan pengujian untuk memastikan bahwa mereka masih layak digunakan atau perlu diperkuat.

2. Regulasi Pemerintah Kota Banjarmasin

- **Peraturan Zonasi dan Bangunan:** Harus mematuhi peraturan zonasi lokal, kode bangunan, dan regulasi terkait lainnya yang mungkin membatasi perubahan tertentu atau penambahan fungsi baru.
- **Persyaratan Konservasi:** Jika Menara memiliki status perlindungan sebagai situs bersejarah, ada batasan ketat tentang apa yang dapat diubah atau ditambahkan.

3. Keterbatasan Ruang dan Desain

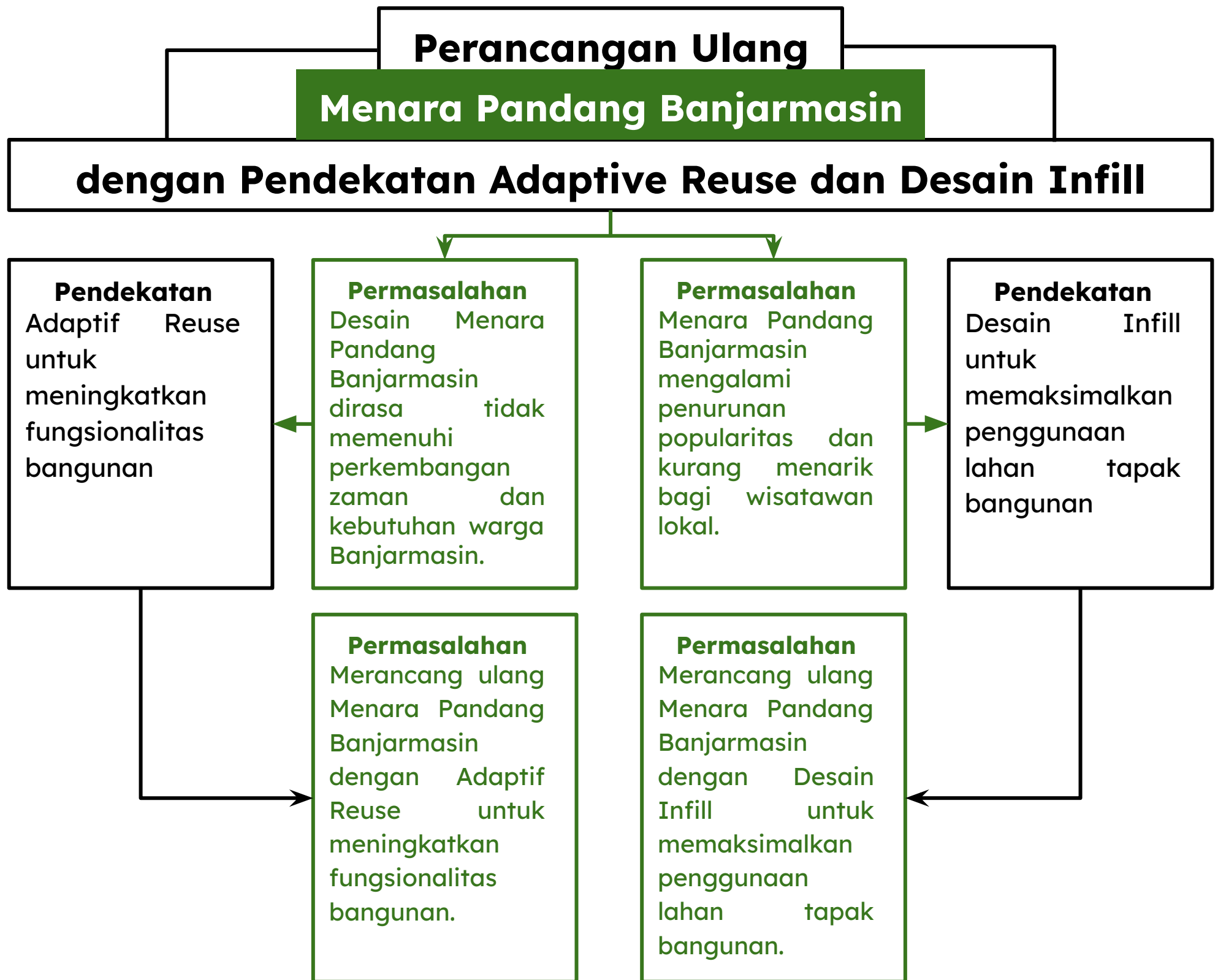
- **Ruang yang Terbatas:** Lokasi Menara mungkin memiliki ruang yang terbatas untuk pengembangan tambahan, sehingga desain harus kreatif dalam memanfaatkan setiap inci ruang yang ada.
- **Integrasi dengan Lingkungan Sekitar:** Desain harus mempertimbangkan konteks urban dan estetika lingkungan sekitarnya untuk memastikan harmoni dan keterpaduan.

4. Partisipasi Masyarakat dan Kepentingan Publik

- **Dukungan Masyarakat:** Harus ada proses konsultasi dan partisipasi masyarakat untuk memastikan bahwa proyek ini mendapat dukungan dari masyarakat lokal dan memenuhi kebutuhan mereka.
- **Kepentingan Publik:** Desain harus mempertimbangkan kepentingan publik dan memberikan manfaat nyata bagi komunitas lokal, seperti ruang publik yang lebih baik atau fasilitas yang berguna.

Merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan pendekatan adaptive reuse dan desain infill menghadapi berbagai batasan yang harus diatasi melalui perencanaan yang matang dan pelibatan pemangku kepentingan. Dengan memperhatikan dan mengelola batasan-batasan ini, proyek dapat berjalan dengan sukses dan memberikan manfaat yang signifikan bagi Kota Banjarmasin.

1.5 Peta Permasalahan

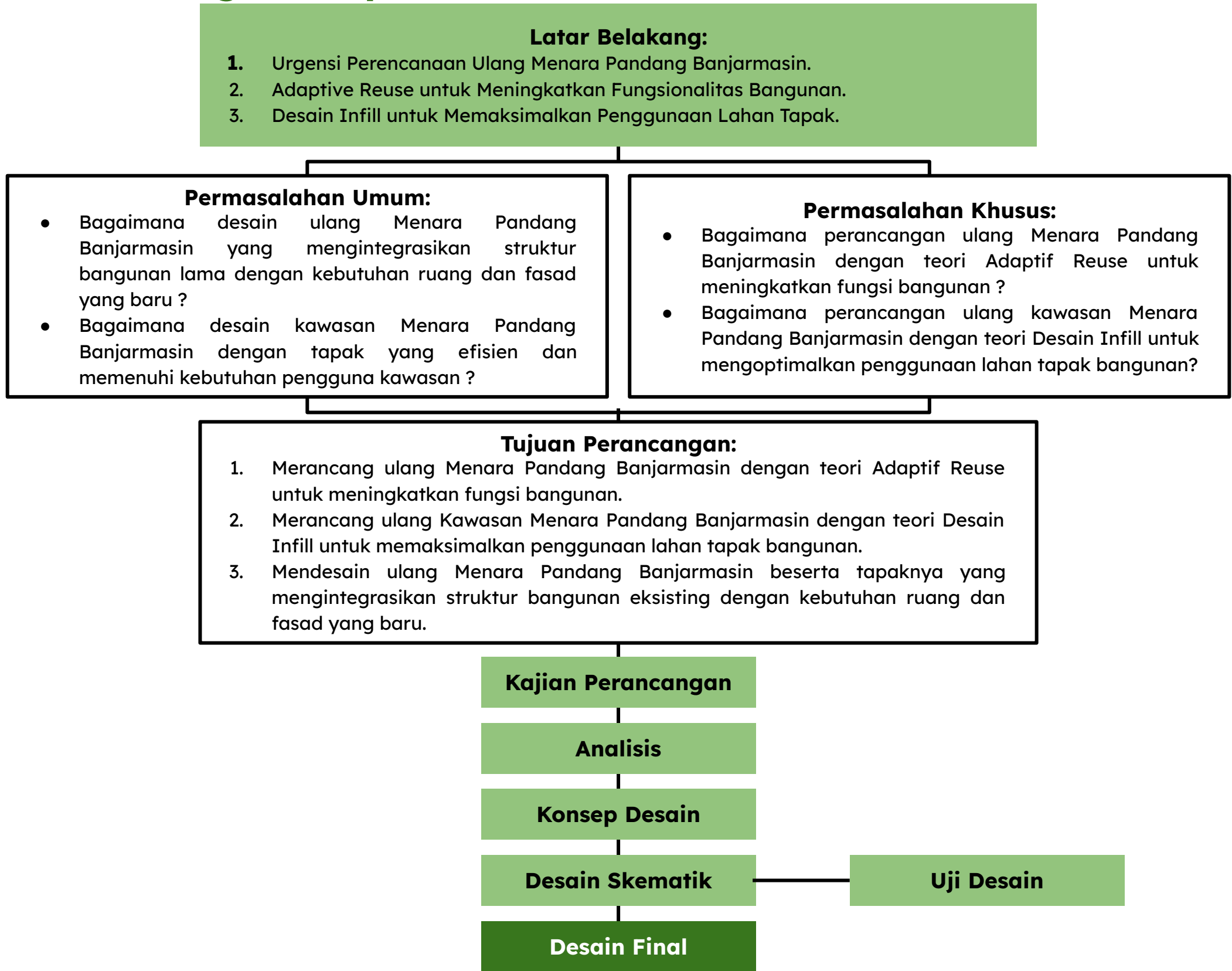


Tabel 1.1 Peta Permasalahan
(sumber: Penulis, 2024)

1.6 Metode Perancangan

1. Analisis Konteks:
Mempelajari kondisi fisik dan sosial kawasan Menara Pandang Banjarmasin. Mengidentifikasi potensi dan kendala kawasan, termasuk aksesibilitas, konektivitas ke sungai, dan karakteristik budaya lokal. Menetapkan tujuan dan sasaran perancangan yang sesuai dengan karakteristik kawasan.
2. Perancangan Berbasis Tapak:
Mengoptimalkan lokasi dan orientasi bangunan untuk memaksimalkan pemandangan sungai dan aksesibilitas. Merancang massa dan bentuk bangunan yang mempertimbangkan skala dan proporsi dengan bangunan di sekitarnya. Mengintegrasikan bangunan dengan elemen alam seperti taman dan ruang terbuka untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan berkelanjutan.
3. Perancangan Konsep Desain:
Menerapkan prinsip-prinsip bangunan seperti adaptif reuse dan desain infill untuk memaksimalkan penggunaan bangunan dan tapak Bangunan Menara Pandang Banjarmasin.
4. Sintesa Desain dengan Imbal Balik Masyarakat:
Melibatkan masyarakat dalam proses perancangan untuk mendapatkan masukan dan saran. Menyelenggarakan workshop dan diskusi publik untuk menampung aspirasi masyarakat. Memastikan perancangan bangunan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat.

1.7 Kerangka Berpikir



Tabel 1.2 Kerangka Berpikir
(sumber: Penulis, 2024)

1.8 Orisinalitas

- Judul** : Pusat Komunitas Di Kawasan Baciro Dengan Pendekatan Konsep Infill Desain
Tahun : 2017
Penulis : Muhammad Ady Wicaksana
Instansi : Universitas Islam Indonesia
Kesamaan : Perancangan Bangunan dengan pendekatan infill desain
Perbedaan : Perbedaan fungsi bangunan serta perbedaan lokasi
- Judul** : Design of Engku Putri International Ferry Terminal with Adaptive Re-use and Regionalism Approaches in Batam
Tahun : 2021
Penulis : Qois Ridha Dhiyaulhaq
Instansi : Universitas Islam Indonesia
Kesamaan : Tipologi bangunan yang digunakan hampir sama
Perbedaan : Lokasi yang berbeda serta metode pendekatan desain yang berbeda
- Judul** : Galeri Seni Pulo Kenanga dengan Strategi Adaptive Reuse dan Infill Desain
Tahun : 2021
Penulis : Tio Hermawan
Instansi : Universitas Islam Indonesia
Kesamaan : Perancangan Bangunan dengan pendekatan adaptif reuse dan infill desain
Perbedaan : Perbedaan fungsi bangunan serta perbedaan lokasi



BAB 2. KAJIAN PERANCANGAN

Kajian Perancangan berisi kontekstual tapak, kajian tentang pendekatan, dan kajian preseden. Kajian tersebut digunakan dalam konsep desain di bab berikutnya, sedangkan variabel yang dipelajari bisa digunakan untuk mengukur kinerja desain selama uji desain.

2.1 Kajian Kontekstual

2.1.1 Kajian Lokasi



Gambar 2.1 Lokasi Kalimantan Selatan
(sumber: Wikipedia, dengan modifikasi penulis, 2024)



Gambar 2.2 Lokasi Kota Banjarmasin
(sumber: Wikipedia, dengan modifikasi penulis, 2024)

Banjarmasin adalah ibukota Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota ini terletak di tepi Sungai Martapura, yang merupakan sungai terpanjang di Kalimantan Selatan. Banjarmasin dikenal sebagai Kota Seribu Sungai, karena terdapat banyak sungai kecil yang melintasi kota ini. Ekonomi Banjarmasin bertumpu pada sektor perdagangan, jasa, dan industri. Banjarmasin memiliki banyak aspek wisata yang menarik untuk diminati seperti; tempat wisata, kebudayaan banjar, dan kuliner Banjarmasin.

2.1.2 Kajian Tapak



Gambar 2.3 Lokasi Tapak
(sumber: Google Earth, dengan modifikasi penulis, 2024)

Luasan:

10.000 meter persegi

Kelebihan Tapak:

- Terletak di tengah Kota Banjarmasin.
- Mudah diakses oleh kendaraan umum.
- Terdapat banyak fungsi pendukung di sekitar tapak.
- Orientasi tapak bagus untuk pencahayaan natural.
- Bangunan sekitar tidak terlalu tinggi sehingga dapat menguatkan persepsi bangunan.

Menara Pandang Banjarmasin, juga dikenal sebagai Menara Siring, adalah sebuah menara observasi setinggi 30 meter yang terletak di tepi Sungai Martapura, di pusat Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Menara ini merupakan salah satu landmark ikonik kota Banjarmasin dan menjadi tujuan wisata populer bagi wisatawan lokal maupun mancanegara.

Tapak Menara Pandang memiliki beberapa fungsi pendukung eksisting seperti tempat parkir, perpustakaan kota, dan lansekap hijau terbuka.

2.1.2.1 Kajian Bangunan Eksisting



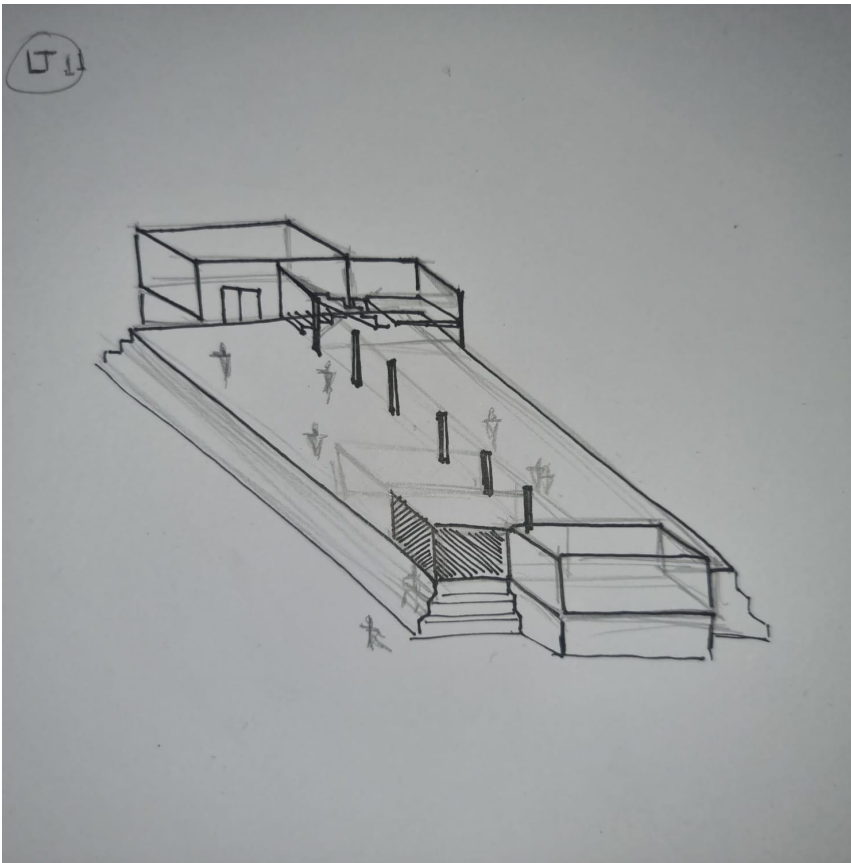
Gambar 2.4 Menara Pandang Banjarmasin
(sumber: indonesia-tourism.com, 2021)

Menara Pandang Banjarmasin terdiri dari empat lantai. **Lantai satu dan empat** dibangun tanpa dinding, memberikan akses pemandangan yang tidak terhalangi. Lantai satu berupa plaza yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan masyarakat, seperti lomba, donor darah, sampai kegiatan latihan kesenian.

Di **lantai dua**, terdapat Galeri Baiman, yang ditambahkan lima tahun setelah menara ini berdiri, yaitu pada akhir 2019. Di **lantai tiga**, terdapat Power King Space, sebuah ruangan besar yang dapat digunakan untuk kegiatan besar seperti sosialisasi, rapat, atau seminar-seminar UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah).

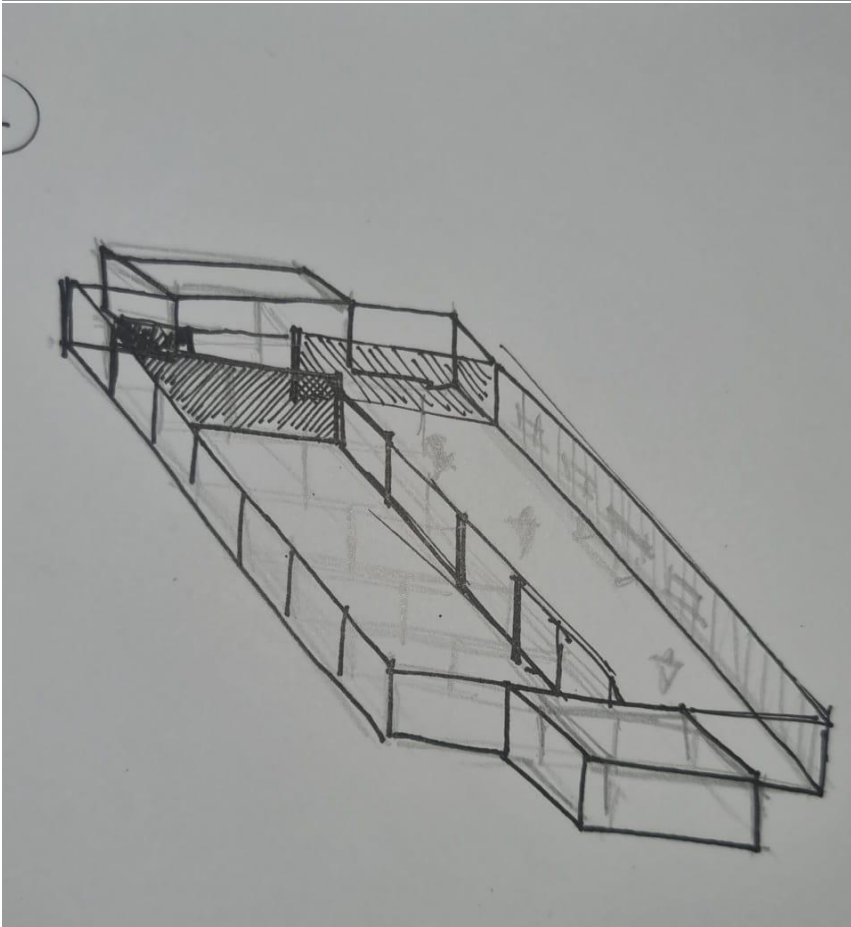
Lantai tertinggi atau lantai empat merupakan sebuah ruang terbuka. Di sini, para pengunjung dapat melihat pemandangan Kota Banjarmasin dari ketinggian. Di bagian kanan dan kirinya, terdapat tambahan ruangan kecil untuk menikmati pemandangan dari ruang yang lebih privat.

Untuk mencapai puncak Menara Pandang Banjarmasin, pengunjung harus menaiki tangga sebanyak 155 anak tangga. Namun, usaha yang dilakukan akan sepadan dengan pemandangan luar biasa yang bisa dinikmati dari atas menaranya, yaitu Kota Banjarmasin dan sekitarnya.



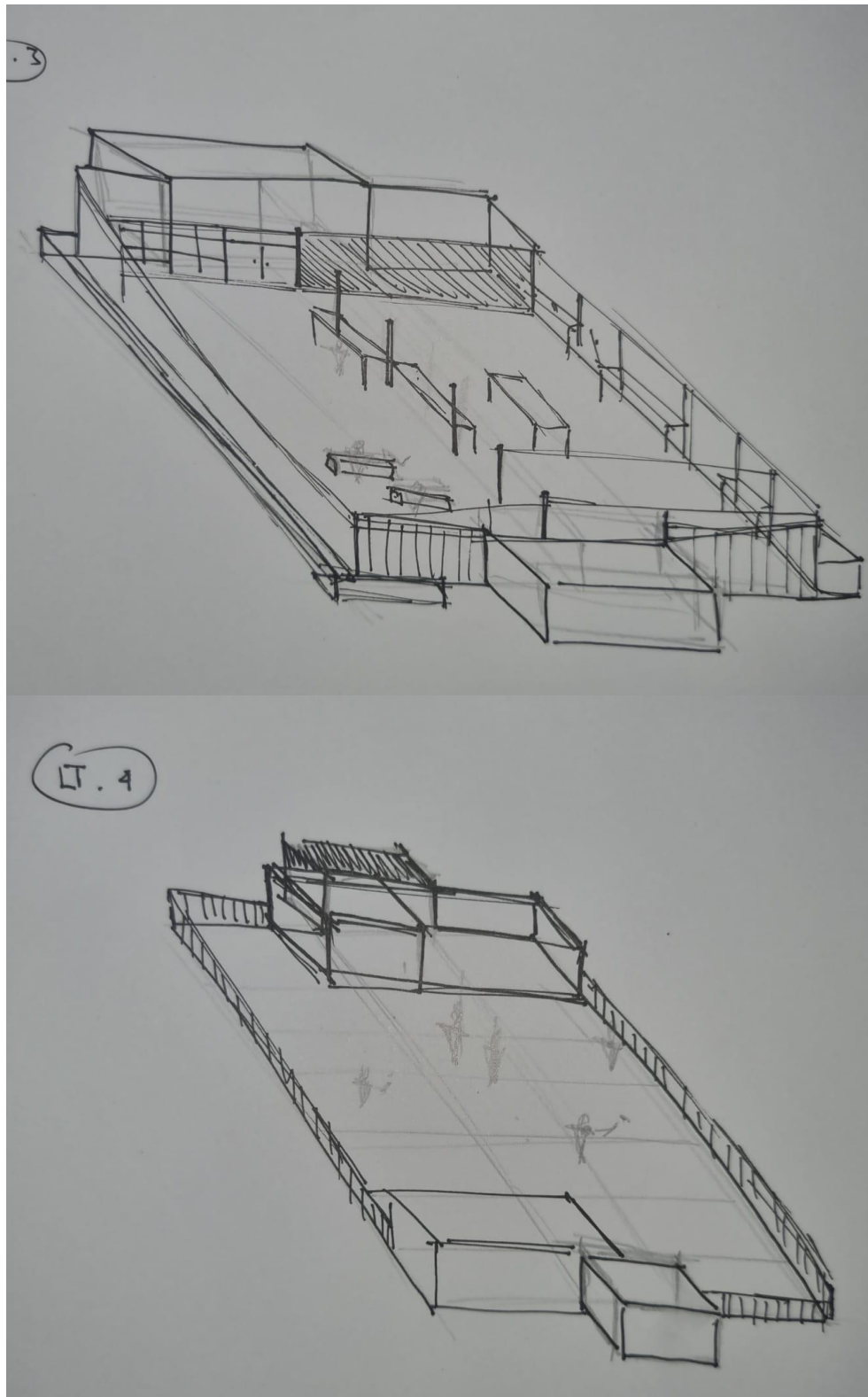
Lantai satu dibangun tanpa dinding, memberikan akses pemandangan yang tidak terhalangi. Lantai satu berupa plaza yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan masyarakat, seperti lomba, donor darah, sampai kegiatan latihan kesenian.

Gambar 2.5 Sketsa Menara Pandang Banjarmasin (sumber: penulis, 2024)



Di **lantai dua**, terdapat Galeri Baiman, yang ditambahkan lima tahun setelah menara ini berdiri, yaitu pada akhir 2019.

Gambar 2.6 Sketsa Menara Pandang Banjarmasin (sumber: penulis, 2024)

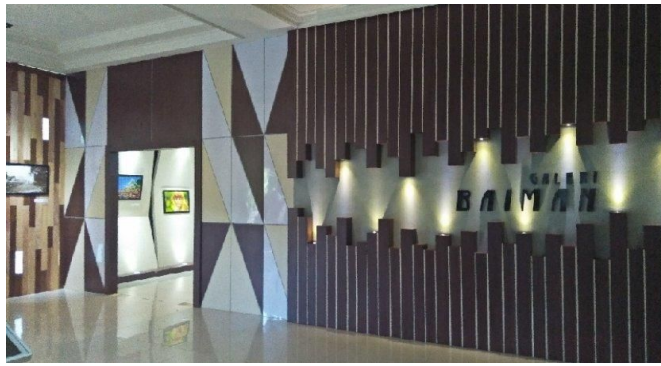


Di **lantai tiga**, terdapat Power King Space, sebuah ruangan besar yang dapat digunakan untuk kegiatan besar seperti sosialisasi, rapat, atau seminar-seminar UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah).

Gambar 2.7 Sketsa Menara Pandang Banjarmasin (sumber: penulis, 2024)

Lantai tertinggi atau lantai empat merupakan sebuah ruang terbuka. Di sini, para pengunjung dapat melihat pemandangan Kota Banjarmasin dari ketinggian. Di bagian kanan dan kirinya, terdapat tambahan ruangan kecil untuk menikmati pemandangan dari ruang yang lebih privat.

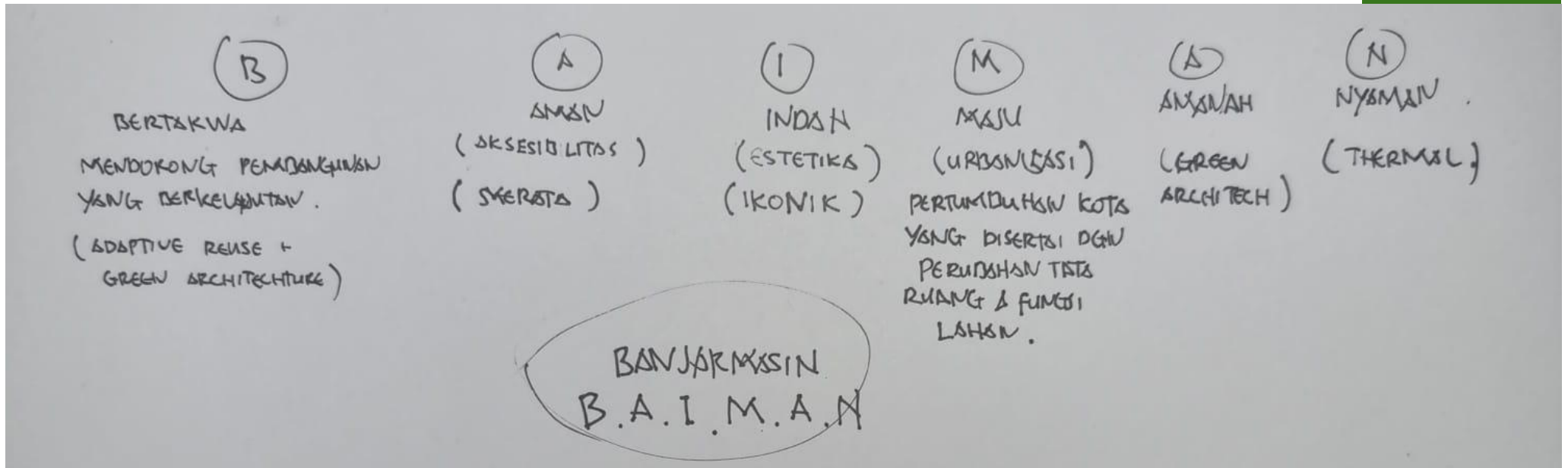
Gambar 2.8 Sketsa Menara Pandang Banjarmasin (sumber: penulis, 2024)



Dari gambar - gambar baris pertama sama paling bawah menunjukkan lantai 1-4 bangunan menara pandang yang mana lantai 1 adalah ruang terbuka tanpa dinding, lantai 2 nya merupakan galeri seni, lantai 3 merupakan ruang serbaguna (co-working space) dan lantai 4 adalah area pandang.



Gambar 2.9 - 2.15 Menara Pandang Banjarmasin (sumber: Google, 2024)



Gambar 2.16 Sketsa Visi Pemerintah Banjarmasin
(sumber: penulis, 2024)

Diatas adalah mind map yang menggambarkan konsep "BAIMAN" sebagai akronim dari kata "Bertakwa, Aman, Indah, Maju, Asri, dan Nyaman" yang merujuk pada visi untuk Kota Banjarmasin.

Berikut adalah analisis untuk setiap huruf dalam akronim tersebut:

1. **B (Bertakwa)**
 - Berkaitan dengan membangun pembangunan yang berkelanjutan.
 - Memiliki pendekatan "Adaptive Reuse" dan "Green Architecture".
2. **A (Aman)**
 - Mengacu pada aspek keamanan, baik dari segi desain maupun struktur.
 - Memprioritaskan keselamatan dengan desain yang tepat.
3. **I (Indah)**
 - Berfokus pada estetika atau ikon dari kota.
 - Menciptakan lingkungan yang menarik secara visual.

2. **M (Maju)**
 - Mengacu pada urbanisasi dan pertumbuhan kota.
 - Berorientasi pada perkembangan yang didukung oleh teknologi dan fungsi urban.
3. **A (Asri)**
 - Mencerminkan aspek asri dari kota, baik dari segi lanskap maupun arsitektur.
 - Fokus pada kebersihan dan lingkungan hijau.
4. **N (Nyaman)**
 - Berhubungan dengan kenyamanan, baik secara termal maupun fungsi lainnya.
 - Merujuk pada ruang-ruang yang nyaman untuk penghuninya.

Gambar ini mungkin digunakan sebagai dasar atau panduan dalam proses perancangan ulang menara pandang di Banjarmasin, dengan pendekatan yang berfokus pada nilai-nilai yang diwakili oleh kata BAIMAN tersebut.

2.1.2.2 Kajian Fasilitas Tapak



Gambar 2.17 Fasilitas Tapak Menara Pandang Banjarmasin (sumber: Google Earth, dengan modifikasi penulis, 2024)

1. Perpustakaan Umum Banjarmasin
2. Parkiran Motor
3. Parkiran Mobil
4. Ruang Terbuka Hijau

Menara Pandang Banjarmasin memiliki kapasitas 500 orang, untuk mengakomodasi kebutuhan transportasi pribadi pengguna, lahan parkir dibagi menjadi 2 yaitu Parkiran Motor, dan Parkiran Mobil. Perpustakaan Umum Banjarmasin merupakan fungsi bangunan lain yang dimasukkan kedalam tapak yang diharapkan dapat diintegrasikan dengan Menara Pandang Banjarmasin.

Ruang terbuka hijau terdedikasi sementara terletak pada bagian utara dari tapak. Ruang terbuka hijau dapat diintegrasikan lebih baik lagi untuk tersebar di keseluruhan tapak secara merata.

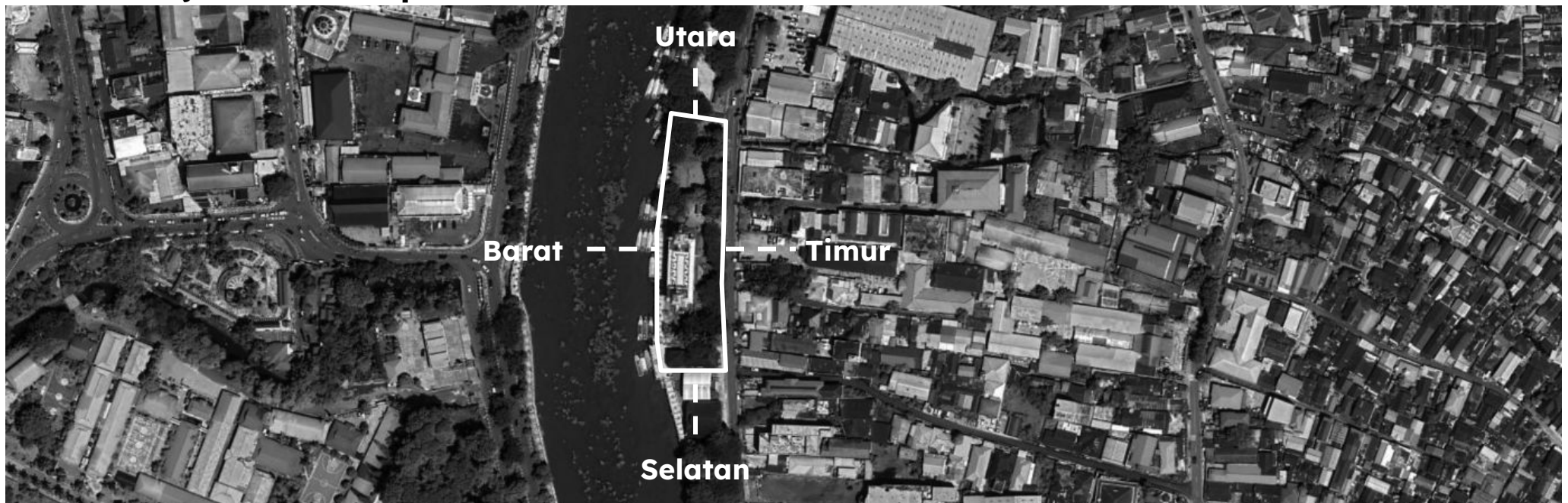


Gambar 2.18 Perpustakaan Umum Banjarmasin (sumber: Google Maps, 2024)



Gambar 2.19 Parkiran Mobil Menara Pandang Banjarmasin (sumber: Google Maps, 2024)

2.1.2.3 Kajian Batas Tapak



Gambar 2.20 Lokasi Tapak
(sumber: Google Earth, dengan modifikasi penulis, 2024)

Batas Tapak:

- Utara: Pangkalan Kapal Klotok
- Timur: Jl. Kapten Piere Tendean
- Selatan: Pasar Terapung Kapten Piere Tendean
- Barat: Sungai Martapura

Di sebelah timur, terlihat Pegunungan Meratus yang hijau, yang sekaligus menjadi latar belakang alami keindahan kota. Di sebelah barat, terdapat Sungai Martapura yang terlihat menakjubkan dari ketinggian serta melihat perahu-perahu yang hilir mudik membawa penumpangnya di Sungai Martapura. Sementara itu, di sebelah timur, terdapat kawasan pertokoan, untuk pengunjung dapat berbelanja.



Gambar 2.21 dan 2.22 Batas Utara dan Batas Selatan
(sumber: Google Maps, 2024)

2.1.2.4 Kajian Sekitar Tapak



Gambar 2.23 Lokasi Tapak
(sumber: Google Earth, dengan modifikasi penulis, 2024)

Informasi:

1. Pangkalan Kapal Klotok
2. Pasar Terapung Kapten Piere Tendean
3. Area Pertokoan
4. Suria Futsal dan Basket
5. Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin

Terdapat banyak fasilitas umum di sekitar Menara Pandang Banjarmasin. Variasi dari fungsi bangunan juga beragam, sehingga pengguna dapat terinsentifkan untuk berkeliling ke berbagai fungsi dan mengurangi saturasi akan kebosanan.

Diantara fungsi yang dilampirkan di samping, Menara Pandang Banjarmasin adalah satu-satunya fungsi bangunan yang memiliki luasan tapak yang lumayan luas, hal ini memungkinkan untuk Menara Pandang Banjarmasin untuk memiliki Ruang Terbuka Hijau yang dapat menjadi ruang transisi pejalan kaki yang menghubungkan antar bangunan.

2.1.2.5 Kajian Aksesibilitas Tapak



Gambar 2.24 Lokasi Tapak
(sumber: Google Earth, dengan modifikasi penulis, 2024)

Batas Tapak:

- Utara: Pangkalan Kapan Klotok
- Timur: Jl. Kapten Piere Tendean
- Selatan: Pasar Terapung Kapten Piere Tendean
- Barat: Sungai Martapura

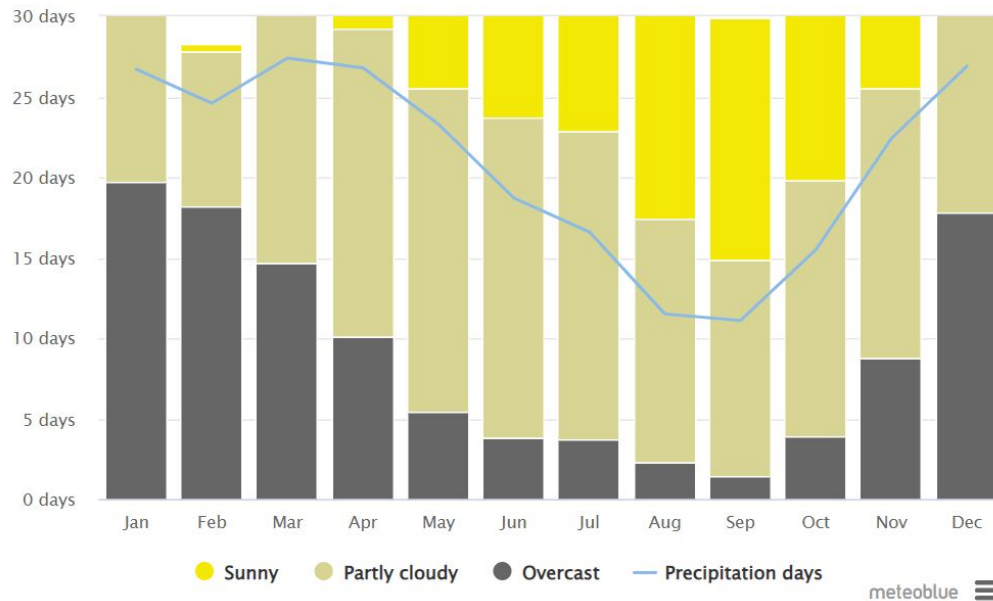
Di sebelah timur, terlihat Pegunungan Meratus yang hijau, yang sekaligus menjadi latar belakang alami keindahan kota. Di sebelah barat, terdapat Sungai Martapura yang terlihat menakjubkan dari ketinggian serta melihat perahu-perahu yang hilir mudik membawa penumpangnya di Sungai Martapura. Sementara itu, di sebelah timur, terdapat kawasan pertokoan, untuk pengunjung dapat berbelanja.

Menara ini **mudah diakses dengan berbagai moda transportasi, baik kendaraan umum maupun kendaraan pribadi**. Angkot adalah moda transportasi umum yang paling populer di Banjarmasin. Ada beberapa trayek angkot yang melewati Menara Pandang Banjarmasin, yaitu: trayek 1, 6, 10, dan 12.

Ada pula beberapa bus kota yang beroperasi di Banjarmasin dan melewati Menara Pandang Banjarmasin, yaitu: bus damri dan bus kopaja. Selain itu, transportasi umum lain yang dapat digunakan adalah becak dan ojek online. Kemudian, pengguna juga dapat mengakses dengan motor dan mobil pribadi dengan mudah.

2.1.3 Kajian Klimatologi

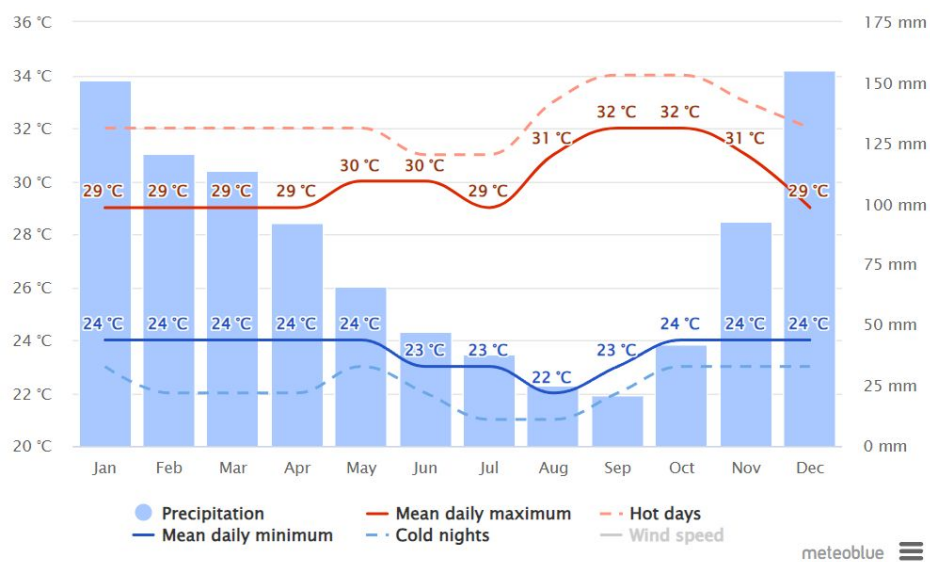
2.1.3.1 Hari Berawan, Cerah, dan Curah Hujan



Gambar 2.25 Hari Berawan, Cerah, dan Curah Hujan (sumber: Simulasi dengan Meteoblue oleh Penulis, 2024)

Grafik menunjukkan jumlah hari dengan tutupan awan kurang dari 20% dianggap cerah, dengan 20-80% tutupan awan sebagian berawan dan lebih dari 80% berawan.

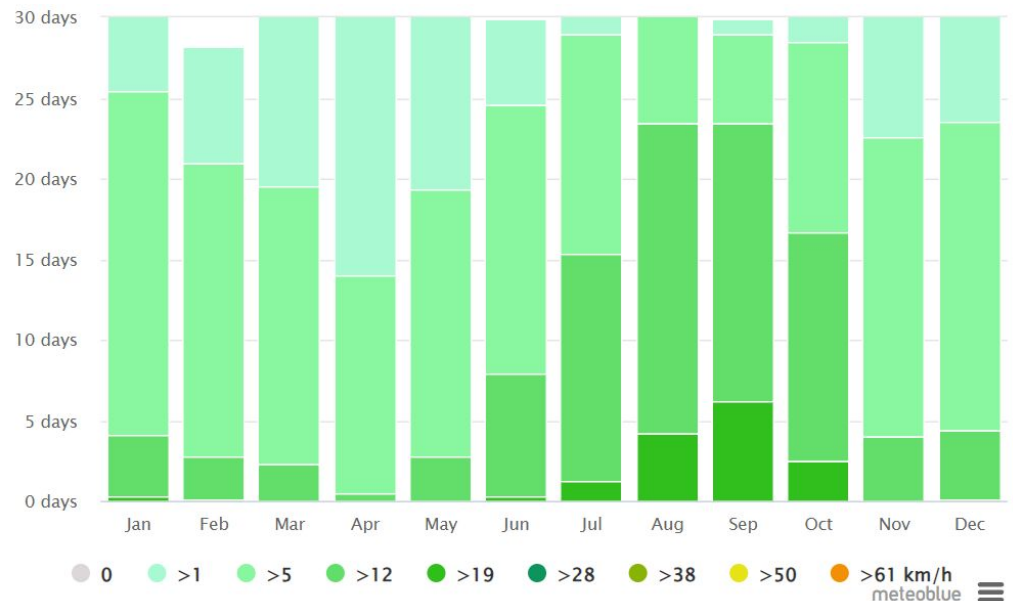
2.1.3.2 Suhu Rata-rata



Gambar 2.26 Suhu Rata-rata (sumber: Simulasi dengan Meteoblue oleh Penulis, 2024)

Garis merah solid menunjukkan suhu maksimum rata-rata harian setiap bulan di Banjarmasin. Demikian pula, "rata-rata minimum harian" (garis biru solid) menunjukkan suhu minimum rata-rata. Siang yang panas dan malam yang dingin (garis putus-putus merah dan biru) menunjukkan rata-rata siang terpanas dan malam terdingin setiap bulan.

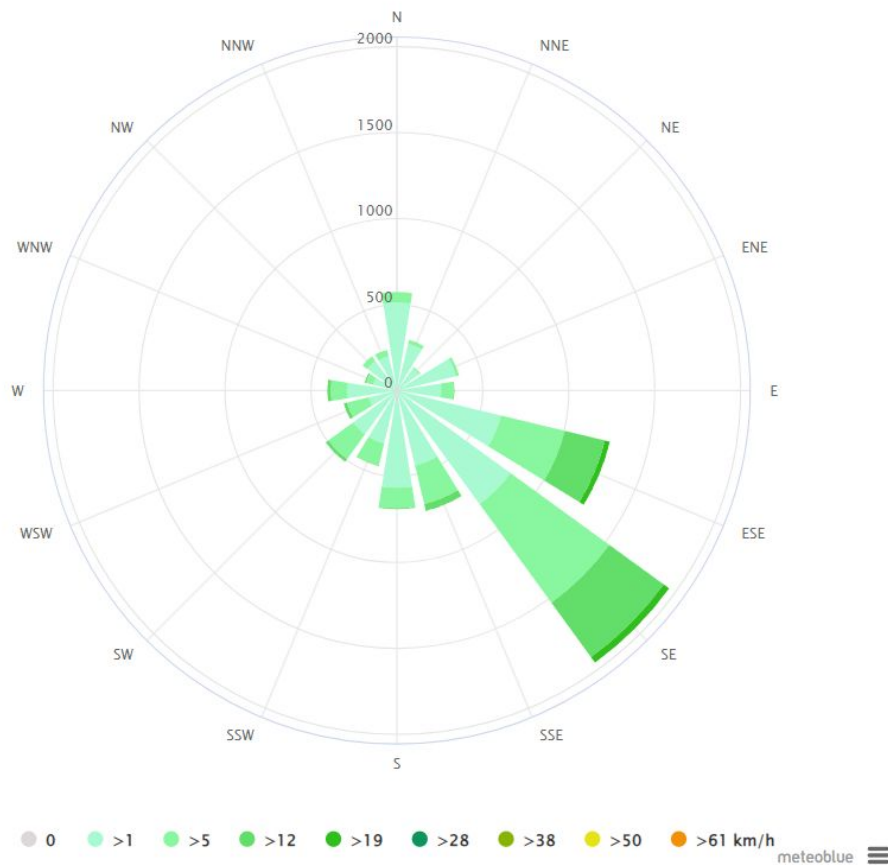
2.1.3.3 Kecepatan Angin



Gambar 2.27 Kecepatan Angin (sumber: Simulasi dengan Meteoblue oleh Penulis, 2024)

Diagram menunjukkan hari dalam sebulan dimana angin mencapai kecepatan tertentu.

2.1.3.4 Arah Angin

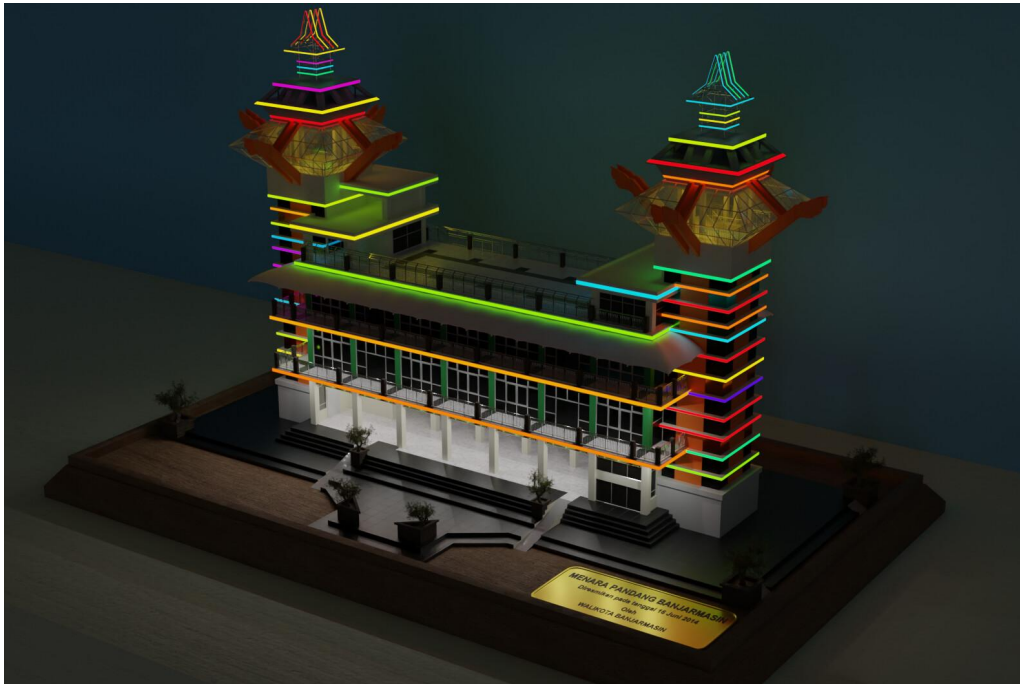


Gambar 2.28 Arah Angin
(sumber: Simulasi dengan Meteoblue oleh Penulis, 2024)

Berdasarkan peta arah angin, wilayah ini mempunyai tingkat paparan angin tertinggi dari tenggara. Arah angin dapat mempengaruhi bentuk dan selubungnya desain suatu bangunan, terutama dalam hal orientasinya.

2.2 Kajian Tematik

2.2.1 Tipologi Menara Pandang Banjarmasin



Gambar 2.29 Diorama Menara Pandang Banjarmasin
(sumber: ArtStation, 2024)

Tipologi Menara Pandang Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- Bentuk: Tabung vertikal dengan puncak kubah
- Material: Kaca dan baja
- Struktur: Rangka baja
- Fasad: Kaca reflektif
- Tinggi: 30 meter
- Lantai: 6 lantai
- Gaya: Modern dan futuristik
- Fungsi: Menara observasi, kafe, ruang pameran, dan ruang publik

Desain menara ini memiliki beberapa makna simbolis:

- Tabung vertikal: Simbol kekuatan dan keteguhan
- Puncak kubah: Simbol keagamaan dan budaya lokal
- Kaca reflektif: Simbol modernitas dan kemajuan
- Tinggi menara: Simbol ambisi dan visi kota Banjarmasin untuk menjadi kota yang maju dan berkembang

Menara Pandang Banjarmasin, juga dikenal sebagai Menara Siring, memiliki tipologi arsitektur modern yang unik dan futuristik. Bentuk menara ini menyerupai tabung yang terbuat dari kaca dan baja, dengan puncak yang berbentuk kubah. Desain menara ini terinspirasi dari bentuk kubah masjid yang banyak terdapat di Banjarmasin, sehingga menara ini menjadi landmark ikonik yang mencerminkan identitas budaya lokal.

Tipologi Menara Pandang Banjarmasin merupakan perpaduan antara arsitektur modern dan budaya lokal. Desain menara ini unik, futuristik, dan memiliki makna simbolis yang kuat. Desain menara ini juga memiliki beberapa fungsi praktis yang bermanfaat bagi pengunjung.

Kajian Tipologi Ruang

1. Hall



Gambar 2.30 Ilustrasi

(sumber:<https://images.app.goo.gl/ioz41aGcxqscZiXv9>, 2024)

Ruang besar dan terbuka yang digunakan untuk berbagai acara, seperti pameran, konferensi, konser, dan pernikahan. Biasanya memiliki langit-langit yang tinggi dan dapat menampung banyak orang. Dapat dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti sound system, lighting system, dan ruang VIP.

2. Galeri



Gambar 2.31 Ilustrasi

(sumber:<https://images.app.goo.gl/nyXPtEVLpkytKxuw7>, 2024)

Ruang yang digunakan untuk menampilkan karya seni, seperti lukisan, patung, dan fotografi. Biasanya memiliki desain yang estetik dan pencahayaan yang baik untuk memaksimalkan tampilan karya seni. Dapat dilengkapi dengan informasi tentang karya seni dan senimannya.

3. Area Komersial



Gambar 2.32 Ilustrasi

(sumber:<https://images.app.goo.gl/KsVJcb2c52t4TcQk6>, 2024)

Kawasan yang berisi berbagai toko, restoran, dan tempat usaha lainnya. Biasanya dirancang untuk menarik pengunjung dan meningkatkan aktivitas ekonomi. Dapat dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti taman, area bermain, dan tempat parkir.

4. Plaza Terbuka



Gambar 2.33 Ilustrasi

(sumber:<https://images.app.goo.gl/cZpaPbSF2dmx1oWM6>, 2024)

Ruang publik yang terbuka dan mudah diakses oleh masyarakat. Biasanya digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti bersantai, berekreasi, dan mengadakan acara publik. Dapat dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti taman, air mancur, dan tempat duduk.

Hubungan Antar Tipologi: Hall, galeri, museum, dan area komersial dapat saling melengkapi dan meningkatkan daya tarik kawasan. Plaza terbuka dapat menjadi ruang publik yang menghubungkan semua elemen dan menyediakan ruang untuk interaksi sosial.

2.2.2 Tipologi Ruang Terbuka Menara Pandang Banjarmasin

1. Parkiran Motor



Gambar 2.34 Parkiran Motor Perpustakaan Coklat Banjarmasin
(sumber:StreetView, 2024)

- Kapasitas: Sekitar 100 motor.
- Fasilitas: Atap pelindung, CCTV, Petugas keamanan
- Tarif: Rp. 2.000,- per motor.
- Fungsi:

Menyediakan tempat parkir yang aman dan terawat bagi para pengendara motor. Hal ini penting untuk mencegah motor dari kerusakan, pencurian, atau vandalisme.

Meningkatkan kenyamanan para pengunjung Menara Pandang Banjarmasin. Pengunjung yang menggunakan motor tidak perlu khawatir mencari tempat parkir yang aman dan mudah diakses.

2. Parkiran Mobil



Gambar 2.35 Parkiran Mobil Kawasan Menara Pandang Banjarmasin
(sumber:treetView, 2024)

- Kapasitas: Sekitar 50 mobil.
- Fasilitas: Atap pelindung, CCTV, Petugas keamanan, Toilet
- Tarif: Rp. 5.000,- per mobil.
- Fungsi:

Membantu mengatur lalu lintas di sekitar Menara Pandang Banjarmasin. Parkiran mobil yang terorganisir dapat membantu mengurangi kemacetan dan meningkatkan keamanan di jalan raya.

Memberikan layanan tambahan bagi para pengunjung Menara Pandang Banjarmasin. Parkiran mobil dapat dilengkapi dengan berbagai layanan tambahan, seperti penitipan kunci mobil, cuci mobil, atau penjualan makanan dan minuman.

3. Ruang Terbuka Hijau



Gambar 2.36 Ruang terbuka hijau kawasan menara pandang banjarmasin
(sumber:Abc, 2024)

- Luas: Sekitar 1.000 meter persegi.
- Fasilitas: Taman dengan berbagai jenis tanaman Tempat duduk Air mancur Panggung pertunjukan
- Fungsi: Tempat bersantai dan beristirahat, Tempat berkumpul, Tempat mengadakan acara

Ruang Terbuka Hijau (RTH) memiliki beberapa fungsi penting, baik bagi lingkungan maupun bagi manusia.

2.2.3 Kajian Angket Pengguna

Latar belakang pengguna

57 responses

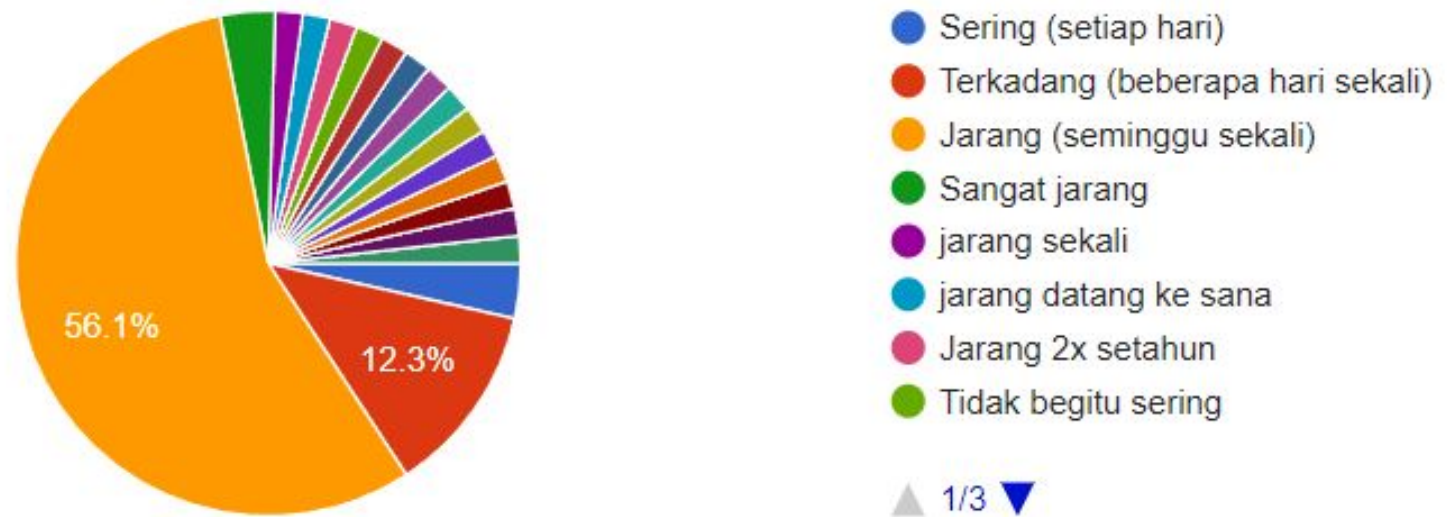


Gambar 2.37.1 Grafik Pengguna
(sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Seberapa sering anda datang ke Menara Pandang Banjarmasin?

Copy

57 responses



Gambar 2.37.2 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Apa yang membuat anda pada awalnya tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin?

Copy

57 responses

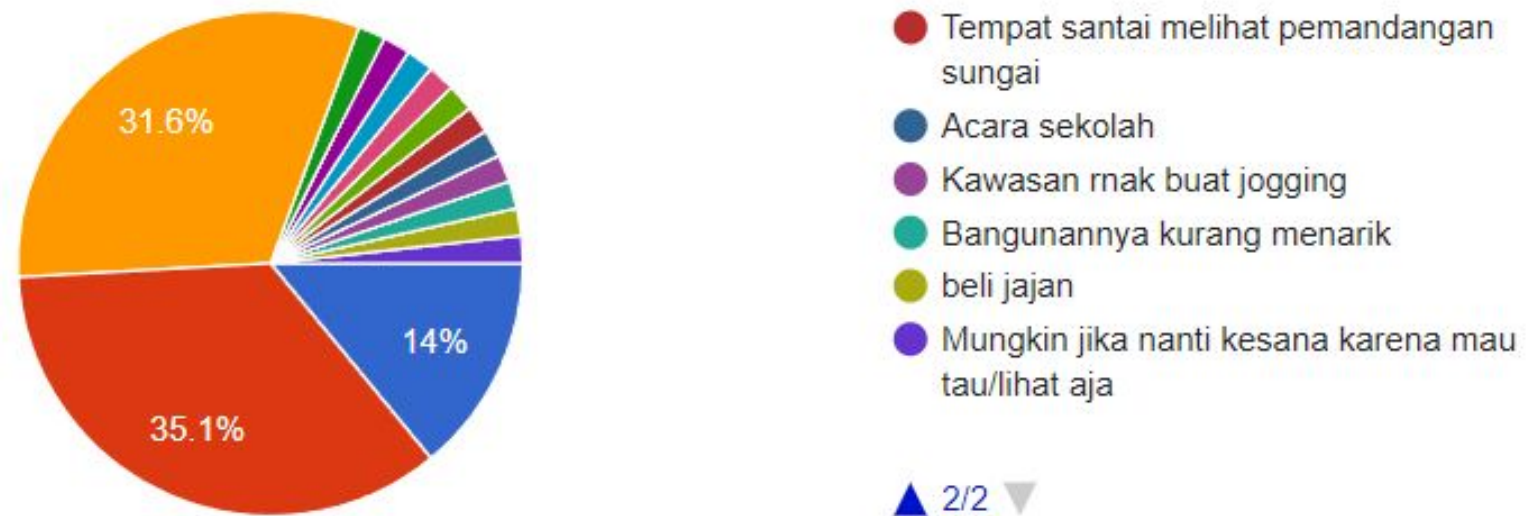


Gambar 2.37.3 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Apa yang membuat anda pada awalnya tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.37.4 Grafik Pengguna
(sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

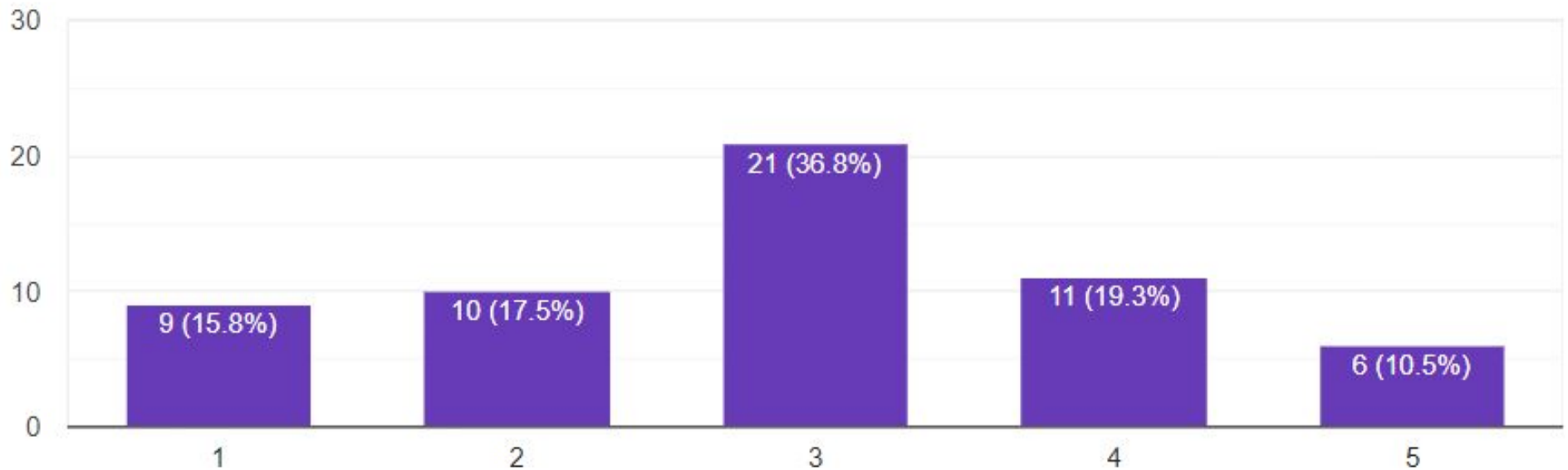
Survei dilakukan pada kurun waktu 6 Mei 2023 sampai 13 Mei 2023. Survei diisi oleh 56 individu yang berbeda. Jumlah responden survei dianggap sudah mencukupi untuk mewakili pengguna umum Menara Pandang Banjarmasin, dikarenakan kapasitas bangunan Menara Pandang Banjarmasin itu sendiri adalah 500 orang, sehingga 56 responden sudah melebihi batas minimal dari 10% kapasitas maksimal, yaitu 50 orang.

Survei berfokus kepada pendapat pengguna terhadap eksisting bangunan Menara Pandang Banjarmasin, aspek yang harus dipertahankan dan ditambahkan ke dalam bangunan itu, dan kawasan sekitar bangunan yang meliputi akses, parkir, dan fasilitas pendukung lainnya.

Apakah anda puas dengan fungsi **GALERI** pada **LANTAI DUA** Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.38.1 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Latar Belakang dan Frekuensi Pengunjung:

Mayoritas responden berasal dari latar belakang warga Banjarmasin dengan beberapa pengunjung menara pandang. Frekuensi kunjungan bervariasi dari yang sering (setiap hari) hingga jarang (seminggu sekali atau lebih jarang).

Alasan Kunjungan Awal:

Banyak pengunjung tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin karena ingin menikmati pemandangan dari atas menara. Beberapa lainnya datang sebagai bagian dari rutinitas harian mereka seperti olahraga pagi, atau karena kawasan ini dianggap menarik untuk nongkrong.

Kegiatan di Lantai Dua:

Berbagai kegiatan dilakukan di dua, termasuk fungsi galeri, serta pemahaman Seni yg terlihat pada lukisan dan mengamati berbagai lukisan yang dipamerkan, mengenali gaya, teknik, dan ekspresi seniman dalam karya mereka dan dapat menikmati keindahan lukisan-lukisan yang dipamerkan.

Kepuasan Terhadap Fungsi Lantai Dua:

Responden memberikan penilaian yang bervariasi terhadap fungsi di lantai dua, dengan skala 1 hingga 5. Beberapa merasa puas sementara yang lain merasa perlu ada perbaikan.

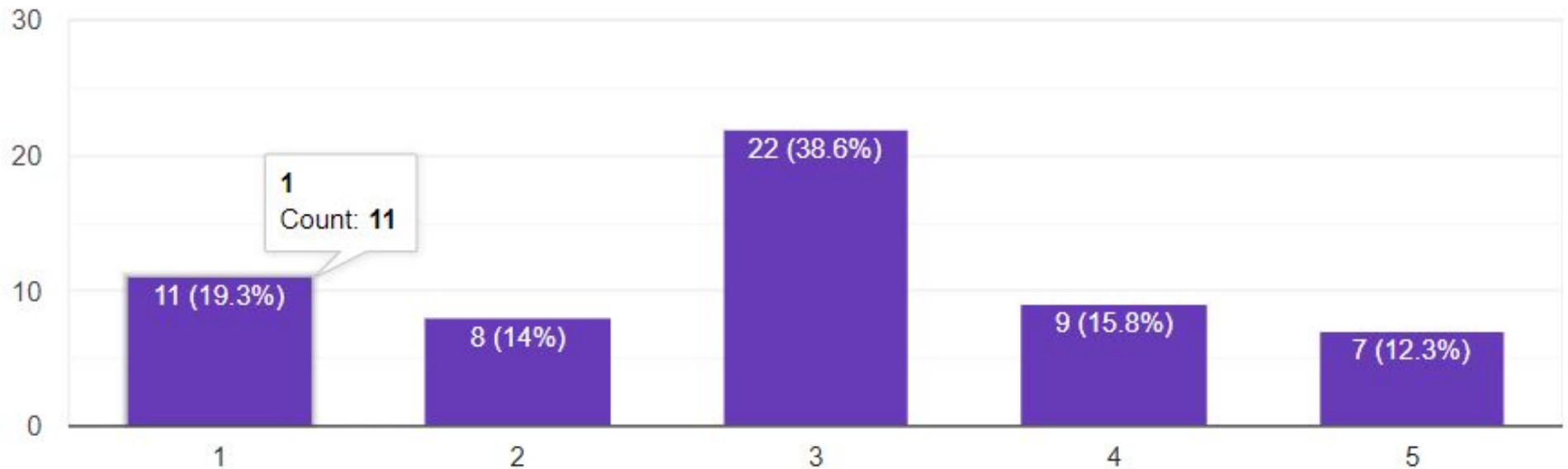
Fasilitas yang Diusulkan Responden: memberikan berbagai usulan, seperti bikin lebih bersih dan aesthetic, membangun ulang, karena sudah usang, atau direnovasi agar lebih menarik lagi, dan Aksesnya dipermudah, dijadikan working space yang banyak stop kontak dan area yang nyaman untuk belajar maupun bekerja, atau dijadikan area mini perpustakaan untuk sekedar membaca.

Saran untuk Redesain: Saran yang diberikan mencakup penambahan fasilitas penghawaan, penambahan fleksibilitas furnitur untuk aktivitas, dan peningkatan kebersihan serta kenyamanan dengan adanya kafe yang layak dan bersih.

Apakah anda puas dengan fungsi **HALL SERBAGUNA** pada **LANTAI TIGA** Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.38.2 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Latar Belakang dan Frekuensi Pengunjung:

Mayoritas responden berasal dari latar belakang warga Banjarmasin dengan beberapa pengunjung menara pandang. Frekuensi kunjungan bervariasi dari yang sering (setiap hari) hingga jarang (seminggu sekali atau lebih jarang).

Alasan Kunjungan Awal:

Banyak pengunjung tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin karena ingin menikmati pemandangan dari atas menara. Beberapa lainnya datang sebagai bagian dari rutinitas harian mereka seperti olahraga pagi, atau karena kawasan ini dianggap menarik untuk nongkrong.

Kegiatan di Lantai Tiga:

Berbagai kegiatan dilakukan di lantai tiga, termasuk melihat pemandangan, Kegiatan rapat atau seminar, dan untuk diadakan pertemuan yang lebih tertutup dibanding di plaza lantai 1

Kepuasan Terhadap Fungsi Lantai Tiga:

Responden memberikan penilaian yang bervariasi terhadap fungsi di lantai tiga, dengan skala 1 hingga 5. Beberapa merasa puas sementara yang lain merasa perlu ada perbaikan.

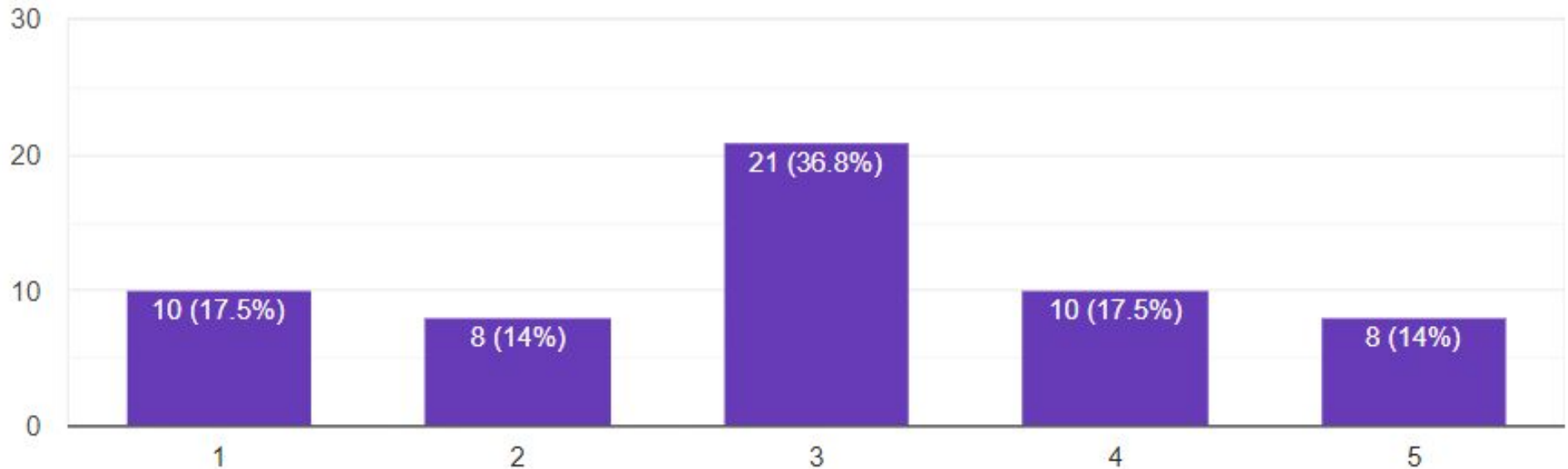
Fasilitas yang Diusulkan Responden: memberikan berbagai usulan, seperti dibuka untuk kegiatan komunitas, bikin lebih bersih dan aesthetic, dan perlengkapan yang lebih lengkap untuk menunjang kegiatan rapat atau seminarnya.

Saran untuk Redesain: Saran yang diberikan mencakup penambahan fasilitas untuk kepentingan konvensi, penambahan akses untuk kemudahan mencapai lantai, dan peningkatan kebersihan serta kenyamanan dengan adanya kafe yang layak dan bersih.

Apakah anda puas dengan fungsi **AREA PANDANG** pada **LANTAI EMPAT** Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.38.3 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Latar Belakang dan Frekuensi Pengunjung: Mayoritas responden berasal dari latar belakang warga Banjarmasin dengan beberapa pengunjung menara pandang. Frekuensi kunjungan bervariasi dari yang sering (setiap hari) hingga jarang (seminggu sekali atau lebih jarang).

Alasan Kunjungan Awal: Banyak pengunjung tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin karena ingin menikmati pemandangan dari atas menara. Beberapa lainnya datang sebagai bagian dari rutinitas harian mereka seperti olahraga pagi, atau karena kawasan ini dianggap menarik untuk nongkrong.

Kegiatan di Lantai Empat: Berbagai kegiatan dilakukan di lantai empat, termasuk melihat kota Banjarmasin dan sungai dari ketinggian, berswafoto dan jalan-jalan, dan melihat sunset.

Kepuasan Terhadap Fungsi Lantai Empat: Responden memberikan penilaian yang bervariasi terhadap fungsi di lantai empat, dengan skala 1 hingga 5. Beberapa merasa puas sementara yang lain merasa perlu ada perbaikan.

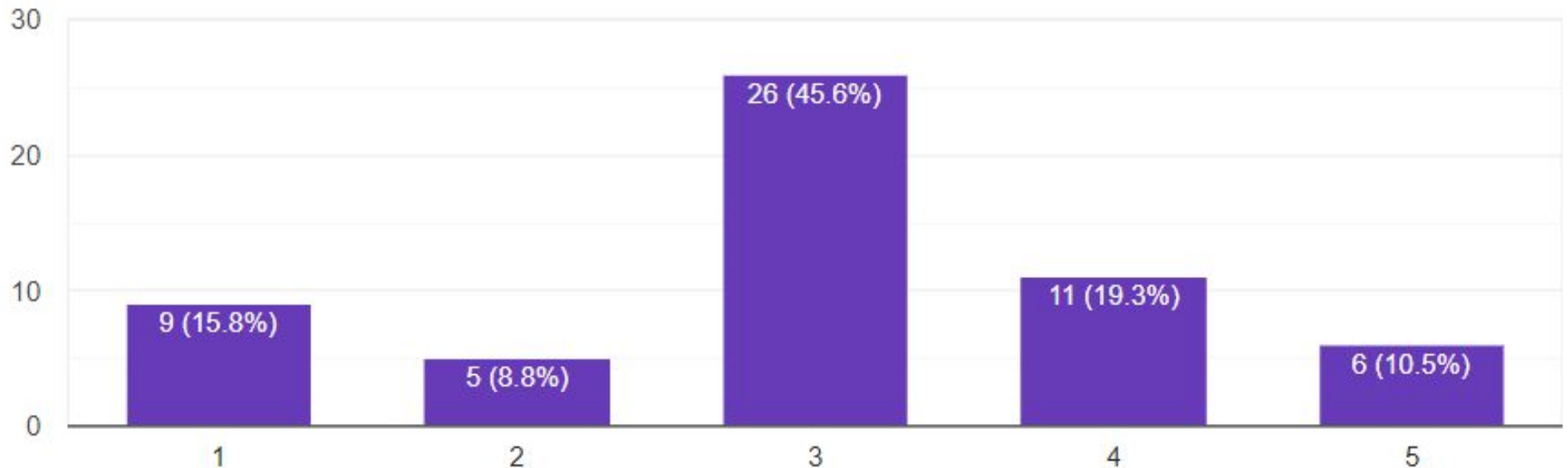
Fasilitas yang Diusulkan Responden: memberikan berbagai usulan, seperti dibikin lift supaya memudahkan manula juga bisa naik ke atas, diperbanyak tempat duduknya, dan tambah pohon bikin garden.

Saran untuk Redesain: Saran yang diberikan mencakup penambahan fasilitas untuk kepentingan kenyamanan dalam bersantai di atas, memaksimalkan pemandangan diatas. serta memudahkan aksesibilitas ke atas.

Apakah anda puas dengan fungsi dan fasilitas kawasan Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.38.4 Grafik Pengguna (sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Latar Belakang dan Frekuensi Pengunjung:

Mayoritas responden berasal dari latar belakang warga Banjarmasin dengan beberapa pengunjung menara pandang. Frekuensi kunjungan bervariasi dari yang sering (setiap hari) hingga jarang (seminggu sekali atau lebih jarang).

Alasan Kunjungan Awal:

Banyak pengunjung tertarik ke Menara Pandang Banjarmasin karena ingin menikmati pemandangan dari atas menara. Beberapa lainnya datang sebagai bagian dari rutinitas harian mereka seperti olahraga pagi, atau karena kawasan ini dianggap menarik untuk nongkrong.

Kegiatan di Kawasan Menara Pandang:

Berbagai kegiatan dilakukan di kawasan menara pandang, yaitu berjalan jalan dan kegiatan sosial, banyak permainan anak anak disana.,banyak orang berjalan, dan event acara

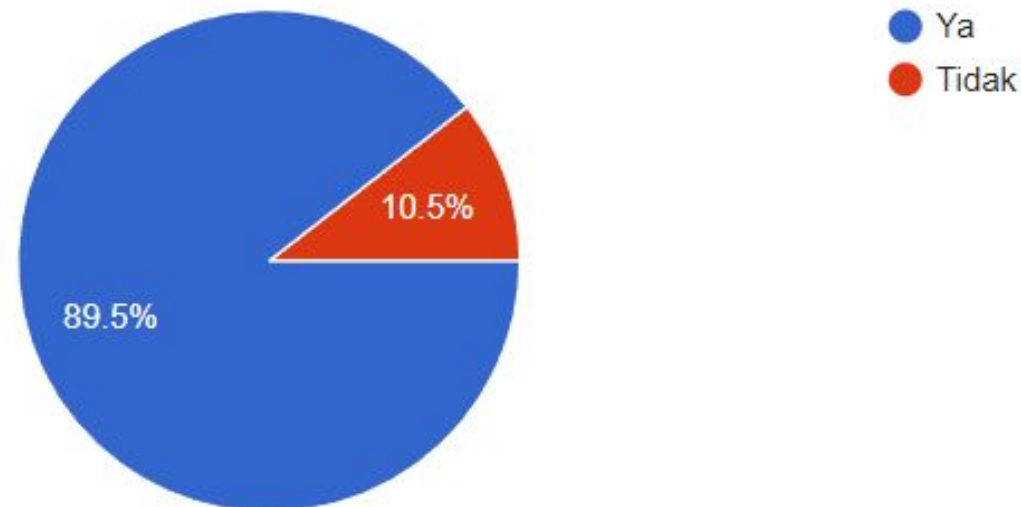
Kepuasan Terhadap Fungsi Plaza Lantai Empat:

Responden memberikan penilaian yang bervariasi terhadap fungsi plaza di lantai empat, dengan skala 1 hingga 5. Beberapa merasa puas sementara yang lain merasa perlu ada perbaikan.

Apakah anda merasa ada fungsi/ fasilitas lain yang dapat ditambahkan ke kawasan Menara Pandang Banjarmasin?



57 responses



Gambar 2.39 Grafik Pengguna
(sumber:Angket oleh Penulis, 2024)

Fasilitas yang Diusulkan Responden:

memberikan berbagai usulan, seperti penambahan atap sehingga kalau ada acara tidak perlu memasang atap sendiri, disediakan tempat dilakukan kegiatan pentas seni budaya banjar, dan public area di atas ituuu biar bisa lebih mudah diakses karena masih banyak orang yang bingung dan tidak tahu.

Saran untuk Redesain:

Saran yang diberikan mencakup penambahan fasilitas untuk kepentingan kenyamanan masyarakat dalam berkunjung maupun berkegiatan sehari-hari, kemudahan dalam pelaksanaan acara kebudayaan, dan diversitas kegiatan yang dapat dilakukan di kawasan menara pandang.

2.2.4 Kajian Adaptive Reuse

Adaptive reuse, yang dalam bahasa Indonesia berarti **penggunaan kembali secara adaptif**, adalah proses mengubah fungsi bangunan yang sudah ada menjadi fungsi baru yang berbeda dari fungsi aslinya.

Proses ini umumnya melibatkan renovasi dan modifikasi struktural, tata letak, dan sistem bangunan untuk mengakomodasi fungsi barunya.

Tujuan utama adaptive reuse adalah untuk:

- **Melestarikan bangunan bersejarah:** Adaptive reuse memberikan alternatif selain menghancurkan bangunan tua yang bersejarah dan bernilai budaya.
- **Meningkatkan keberlanjutan:** Dengan menggunakan kembali bangunan yang ada, kita dapat mengurangi kebutuhan untuk membangun struktur baru, yang dapat menghemat sumber daya alam dan mengurangi emisi karbon.
- **Merevitalisasi kawasan:** Adaptive reuse dapat membantu menghidupkan kembali kawasan yang terlantar atau terbengkalai dengan menghadirkan fungsi baru yang menarik bagi masyarakat.
- **Meningkatkan nilai ekonomi:** Adaptive reuse dapat meningkatkan nilai properti dan menghasilkan keuntungan bagi pemilik bangunan.

Konsep Adaptive Reuse adalah sebuah pendekatan dalam bidang arsitektur dan perencanaan kota yang berfokus pada transformasi struktur bangunan yang ada menjadi fungsi baru yang sesuai dengan kebutuhan kontemporer. Hal ini dilakukan dengan cara mempertahankan sebagian atau keseluruhan struktur dan elemen bangunan asli, sambil melakukan renovasi dan penyesuaian yang diperlukan untuk memenuhi fungsi barunya.

Beberapa urgensi penggunaan konsep Adaptive Reuse:

- **Pelestarian warisan budaya:** Mencegah pembongkaran bangunan bersejarah dan landmark ikonik yang memiliki nilai budaya dan sejarah.
- **Keberlanjutan lingkungan:** Mengurangi limbah konstruksi dan jejak karbon dengan memanfaatkan struktur yang sudah ada.
- **Efisiensi ekonomi:** Lebih hemat biaya dibandingkan membangun gedung baru secara keseluruhan.
- **Revitalisasi kawasan:** Memberikan kehidupan baru pada suatu kawasan dengan menghidupkan kembali bangunan lama.
- **Peningkatan nilai properti:** Renovasi bangunan lama yang strategis dapat meningkatkan nilai properti di sekitarnya.
- **Kreativitas desain:** Menciptakan peluang untuk desain inovatif yang menggabungkan elemen lama dan baru.

Proses Adaptive Reuse melibatkan beberapa tahapan penting:

1. **Inventarisasi dan Analisis Bangunan:** Mengumpulkan data mengenai sejarah, kondisi fisik, dan struktur bangunan. Menganalisis potensi dan kendala yang mungkin dihadapi dalam proses adaptasi.
2. **Perumusan Program Fungsi Baru:** Menentukan fungsi baru yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan konteks lingkungan. Mempertimbangkan kelayakan fungsi baru tersebut terhadap struktur dan karakter bangunan lama.
3. **Pengembangan Konsep Desain:** Menyusun konsep desain yang mengintegrasikan fungsi baru dengan elemen bangunan lama. Menjaga keharmonisan antara elemen lama dan baru dalam keseluruhan desain.
4. **Rencana Renovasi dan Adaptasi:** Menentukan bagian struktur yang dipertahankan, diperkuat, atau diubah. Membuat rencana teknis untuk renovasi, pembongkaran, dan penambahan elemen baru.
5. **Kajian Kelayakan:** Menganalisis kelayakan ekonomi dan teknis dari rencana adaptasi. Memastikan proyek ini menguntungkan secara finansial dan dapat dilaksanakan.

Adaptive Reuse menawarkan solusi inovatif dan berkelanjutan untuk pengembangan kota. Dengan konsep ini, bangunan bersejarah dan landmark dapat dilestarikan sambil tetap relevan dan bermanfaat bagi masyarakat modern. Kajian Adaptive Reuse yang komprehensif akan menghasilkan desain yang berhasil memadukan nilai sejarah dengan fungsi kontemporer, sekaligus berkontribusi pada pelestarian lingkungan dan revitalisasi perkotaan.

Kriteria Perancangan Adaptive Reuse

Kontekstual dan Historis:

Preservasi Elemen Sejarah: Mempertahankan elemen-elemen penting dari struktur yang memiliki nilai sejarah atau arsitektur. Integrasi dengan Lingkungan: Menyesuaikan desain agar harmonis dengan konteks lingkungan sekitar dan sejarah kota Banjarmasin.

Struktural:

Evaluasi Konstruksi: Menilai kekuatan dan kondisi struktur bangunan yang ada untuk memastikan keamanan dan ketahanan setelah perubahan fungsi. Perkuatan Struktur: Jika diperlukan, menambahkan perkuatan struktur untuk mendukung fungsi baru tanpa merusak integritas bangunan asli.

Fungsional:

Adaptasi Ruang: Mengadaptasi ruang yang ada agar dapat memenuhi kebutuhan fungsi baru, seperti penambahan fasilitas modern tanpa mengubah karakter asli bangunan. Efisiensi Energi: Menerapkan teknologi hijau dan solusi efisiensi energi untuk meningkatkan keberlanjutan bangunan.

Estetika dan Kenyamanan:

Kenyamanan Pengguna: Memastikan bahwa perubahan yang dilakukan memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan mempertimbangkan aspek ergonomi dan estetika. Desain Intervensi yang Sensitif: Mengintegrasikan elemen desain baru yang sensitif terhadap karakter asli bangunan.

2.2.5 Kajian Desain Infill

Konsep Desain Infill merupakan strategi perencanaan kota yang berfokus pada pemanfaatan lahan kosong atau terbengkalai di dalam kawasan perkotaan yang sudah berkembang. Desain Infill bertujuan untuk mengisi celah-celah di antara bangunan yang sudah ada dengan struktur baru yang sesuai dengan konteks lingkungan dan kebutuhan masyarakat.

Beberapa alasan mengapa desain Infill menjadi sering digunakan:

- **Pemanfaatan Lahan Strategis:** Lahan kosong di perkotaan seringkali memiliki nilai strategis karena lokasinya yang sentral dan aksesibilitas yang baik. Desain Infill memungkinkan pemanfaatan lahan tersebut secara optimal tanpa perlu melakukan ekspansi ke daerah pinggiran kota.
- **Meningkatkan Kepadatan Kota:** Desain Infill membantu meningkatkan kepadatan kota dan menciptakan lingkungan yang lebih hidup dan dinamis. Hal ini dapat mengurangi ketergantungan pada kendaraan pribadi dan mendorong penggunaan transportasi publik.
- **Keberlanjutan Lingkungan:** Desain Infill meminimalkan konsumsi lahan baru, mengurangi limbah konstruksi, dan menghemat sumber daya alam.
- **Meningkatkan Keanekaragaman Fungsi:** Desain Infill memungkinkan terciptanya campuran fungsi di dalam kawasan, seperti perumahan, komersial, ritel, dan ruang publik.

Desain Infill yang sukses harus berpegang pada beberapa prinsip utama:

- **Konteks dan Skala:** Desain Infill harus mempertimbangkan konteks lingkungan dan skala bangunan di sekitarnya. Bangunan baru harus berharmonisasi dengan karakter arsitektur dan lansekap kawasan.
- **Keterhubungan:** Desain Infill harus meningkatkan konektivitas pejalan kaki dan pesepeda untuk menciptakan lingkungan yang ramah pejalan kaki.
- **Keberlanjutan:** Desain Infill harus menggunakan prinsip-prinsip desain berkelanjutan untuk meminimalkan dampak lingkungan.
- **Keterlibatan Masyarakat:** Desain Infill harus melibatkan masyarakat dalam proses perencanaan dan desain untuk memastikan proyek ini sesuai dengan kebutuhan mereka

Desain Infill merupakan strategi penting untuk menciptakan kota yang lebih berkelanjutan, kompak, dan dinamis. Dengan mempertimbangkan konteks lingkungan, kebutuhan masyarakat, dan prinsip-prinsip desain berkelanjutan, desain Infill dapat menghasilkan proyek yang bermanfaat dan berdampak positif pada perkembangan kota..

Kriteria Perancangan Infill Design

Kesesuaian dengan Lingkungan Sekitar:

Skala dan Proporsi: Menyesuaikan skala dan proporsi bangunan baru agar selaras dengan bangunan sekitarnya. Menyatu dengan Konteks: Desain baru harus menyatu dengan kontekstual sekitar, baik dari segi arsitektural maupun urban.

Fleksibilitas Ruang: Ruang Multifungsi:

Menciptakan ruang yang fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai fungsi sesuai dengan kebutuhan komunitas dan pengunjung. **Konektivitas Internal dan Eksternal:** Memastikan bangunan baru terintegrasi dengan baik dengan struktur lama dan lingkungan sekitar.

Estetika dan Material: Konsistensi Material:

Menggunakan material yang konsisten dengan bangunan yang ada, atau material baru yang dapat memberikan kontras yang menarik namun tetap harmonis. **Desain yang Kontemporer:** Mengaplikasikan elemen desain kontemporer yang dapat meningkatkan nilai estetika tanpa merusak karakter asli.

Fungsi Baru:

Fasilitas Publik: Menambahkan fasilitas yang meningkatkan fungsi publik, seperti galeri, ruang pameran, atau area interaktif. **Komersial dan Komunitas:** Memungkinkan penggunaan komersial seperti kafe atau toko yang dapat menarik lebih banyak pengunjung dan memberikan manfaat ekonomi.

2.3 Kajian Preseden

2.3.1 Buildings 12

Fungsi	: Pasar
Pendekatan	: Adaptive Reuse
Lokasi	: San Fransisco, Amerika
Arsitek	: Perkins&Will
Luasan	: 230000m2
Tahun	: 2022

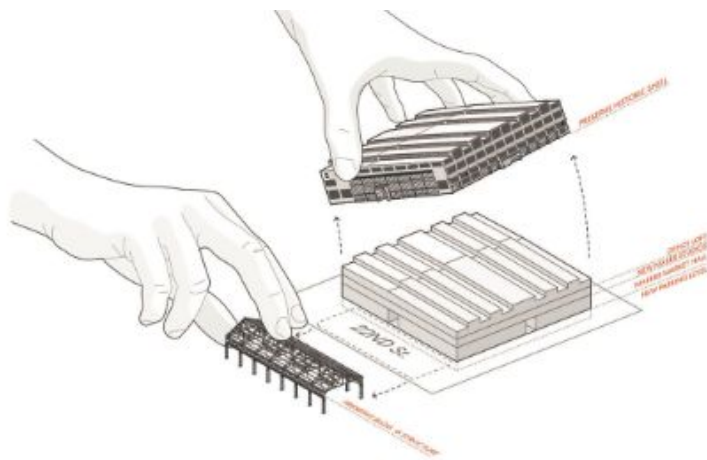


Gambar 2.40 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)

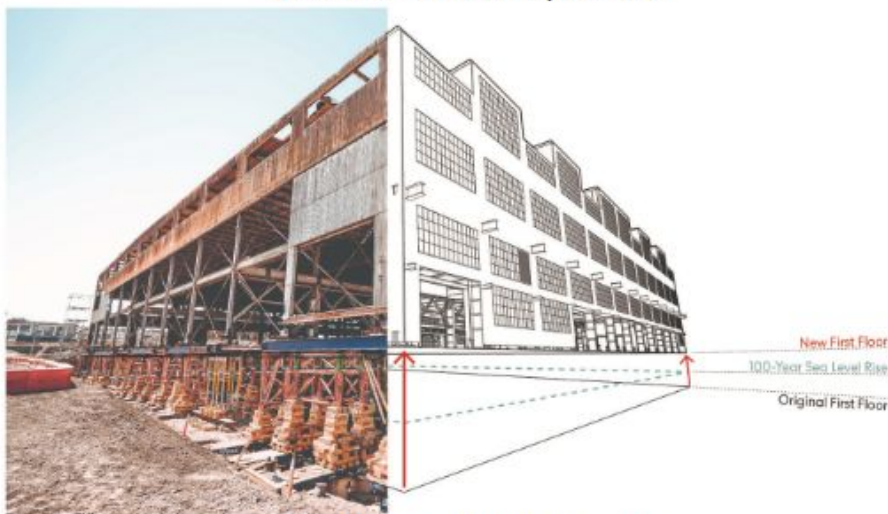
Dibangun pada tahun 1941, renovasi Gedung 12 dibayangkan sebagai tempat berkumpulnya komunitas dan ruang acara yang dinamis yang merupakan bagian integral dan terhubung dengan lanskap dan keseluruhan situs yang menawarkan pemandangan Teluk San Francisco dan kota yang spektakuler.

Desain Gedung 12 menyambut pengunjung ke aula pasar besar melalui tiga portal merah kolosal dan dinding jendela yang dapat dioperasikan sepenuhnya di sepanjang fasad utama untuk memberikan porositas maksimum antara aula pasar interior dan alun-alun serta jalan pejalan kaki di sekitarnya. Sementara lantai dasar dan mezzanine baru terbuka untuk umum, lantai kedua yang baru akan menampung studio pengrajin dan pembuat, dan bekas Mold Loft di lantai atas akan dirancang untuk tempat kerja.

Awalnya dibangun pada tahun 1941, Gedung 12 digunakan untuk pemotongan dan pembentukan pelat baja untuk lambung kapal. Sesuai dengan sejarah penggunaannya, pengalaman Gedung 12 di masa depan akan menjadi perayaan pembuatan dan manufaktur lokal yang melibatkan masyarakat dalam proses produksi sambil memberikan peluang ritel dan ruang acara untuk acara publik dan swasta. Makers Market Hall diharapkan menjadi pusat bagi produsen dan pengrajin lokal untuk menciptakan produk mereka di lokasi dan memiliki ruang publik yang menarik untuk memamerkan dagangan mereka.

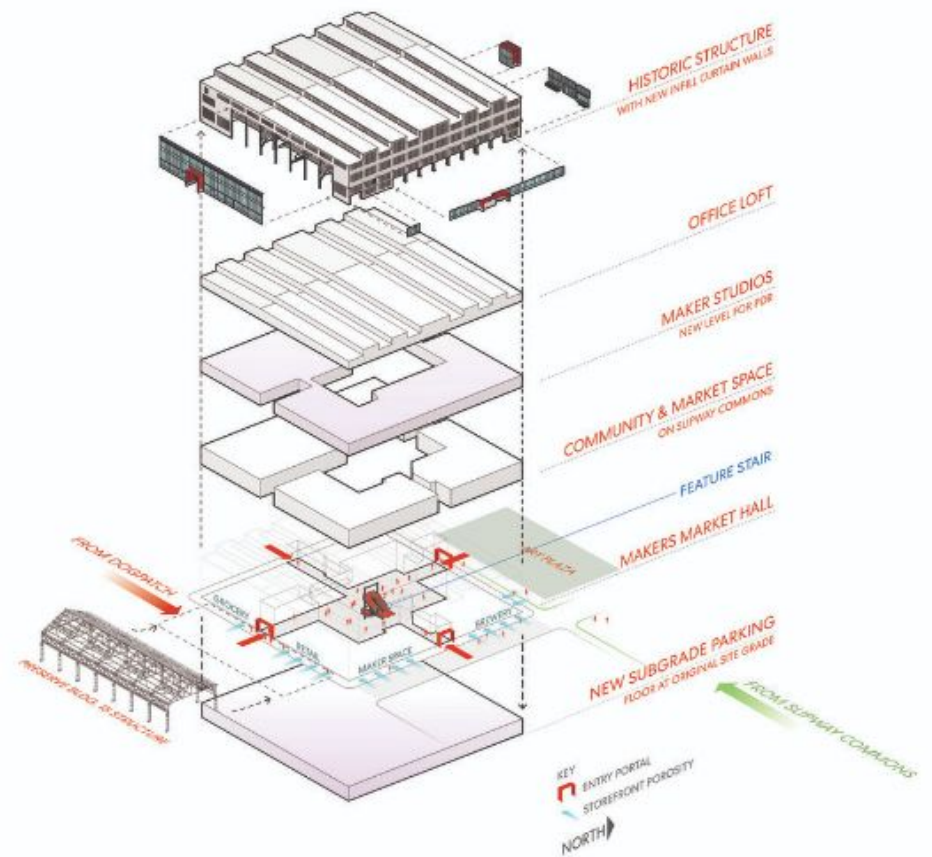


Gambar 2.41 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)



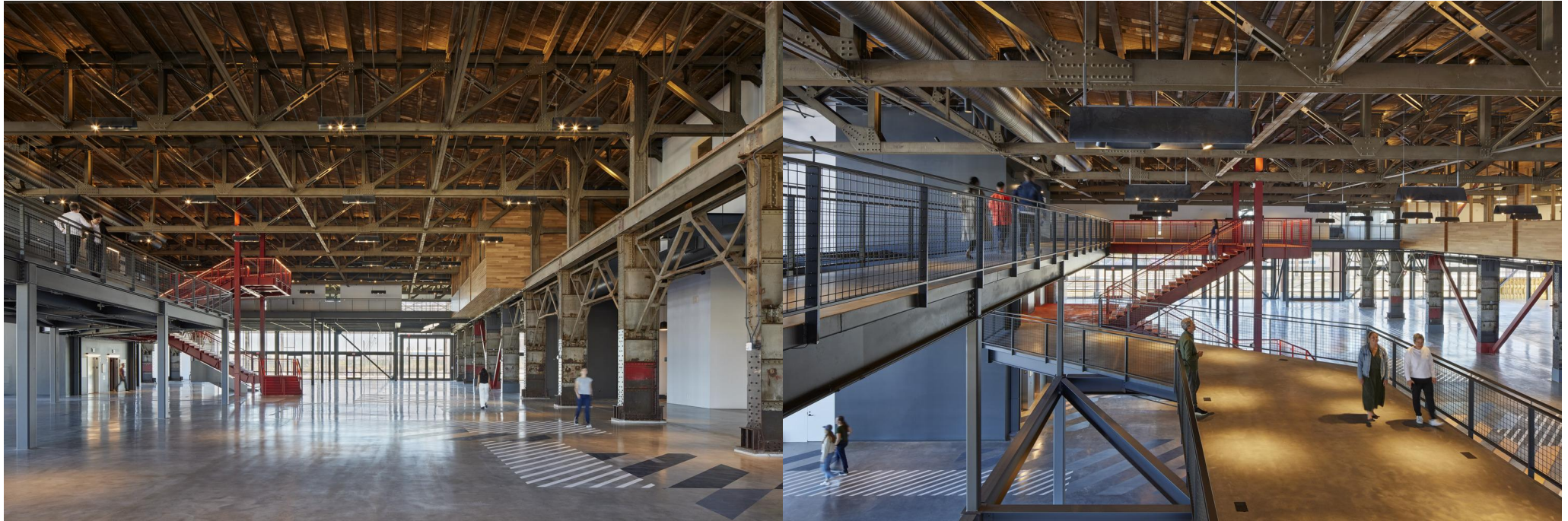
Gambar 2.42 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)

Angkat Gedung. Jauh sebelum proyek Pier 70 dimulai, pengembang Brookfield Properties dan Pelabuhan San Francisco menetapkan bahwa lingkungan baru yang akan dibangun di sini harus mengatasi proyeksi kenaikan permukaan laut selama 100 tahun dan Gedung 12, yang dulunya merupakan tempat fabrikasi dan pemotongan baja. Lembaran untuk lambung kapal yang dibangun di Pier 70, merupakan sumber daya bersejarah yang signifikan. Bagi tim desain Gedung 12, kedua persyaratan ini menetapkan perjalanan desain yang pastinya inovatif dan, dalam beberapa hal, terbelakang.



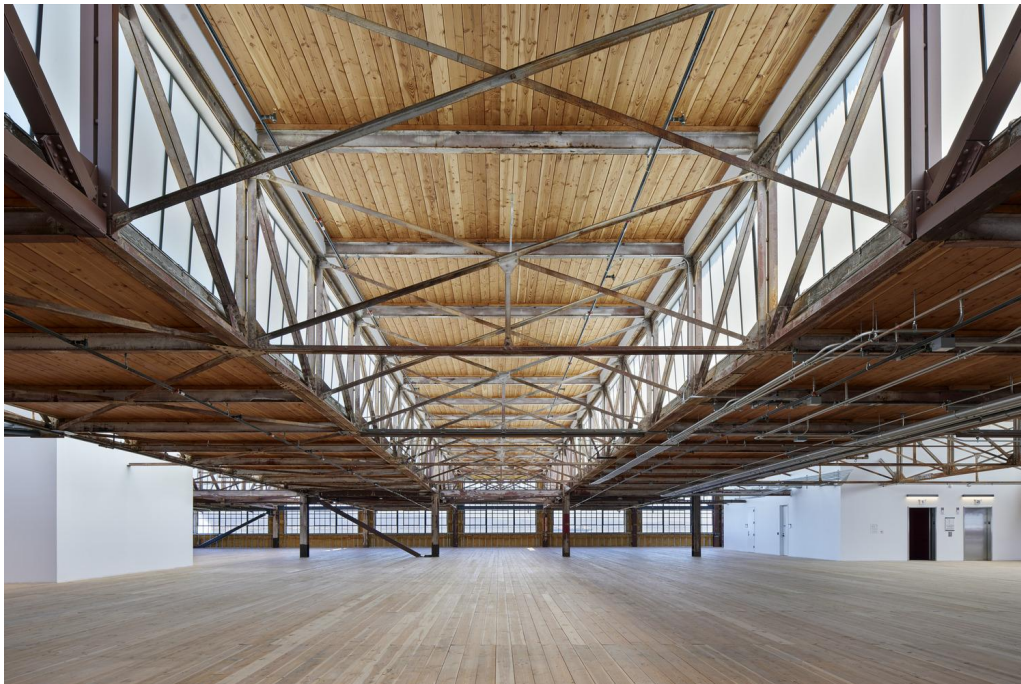
Gambar 2.43 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)

Untuk konstruksi baru, seseorang cukup menetapkan tingkat lantai pertama yang baru pada tingkat yang baru, namun, untuk bangunan yang sudah ada, seperti Gedung 12, keputusan ini menimbulkan teka-teki. Setelah perataan lokasi baru selesai, lantai pertama yang ada akan berada sekitar 10 kaki di bawah tanah. Dalam sebuah tindakan yang tidak pantas bagi mereka yang lemah hati, diputuskan bahwa Gedung 12 akan dibongkar bersama dengan lokasinya.

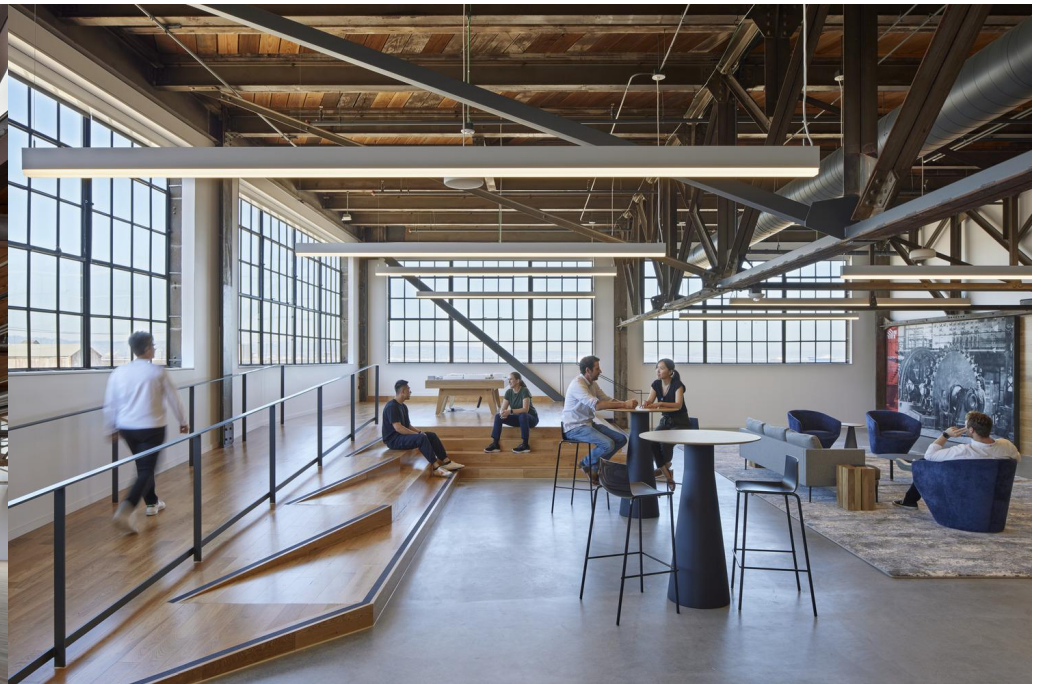


Gambar 2.44 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)

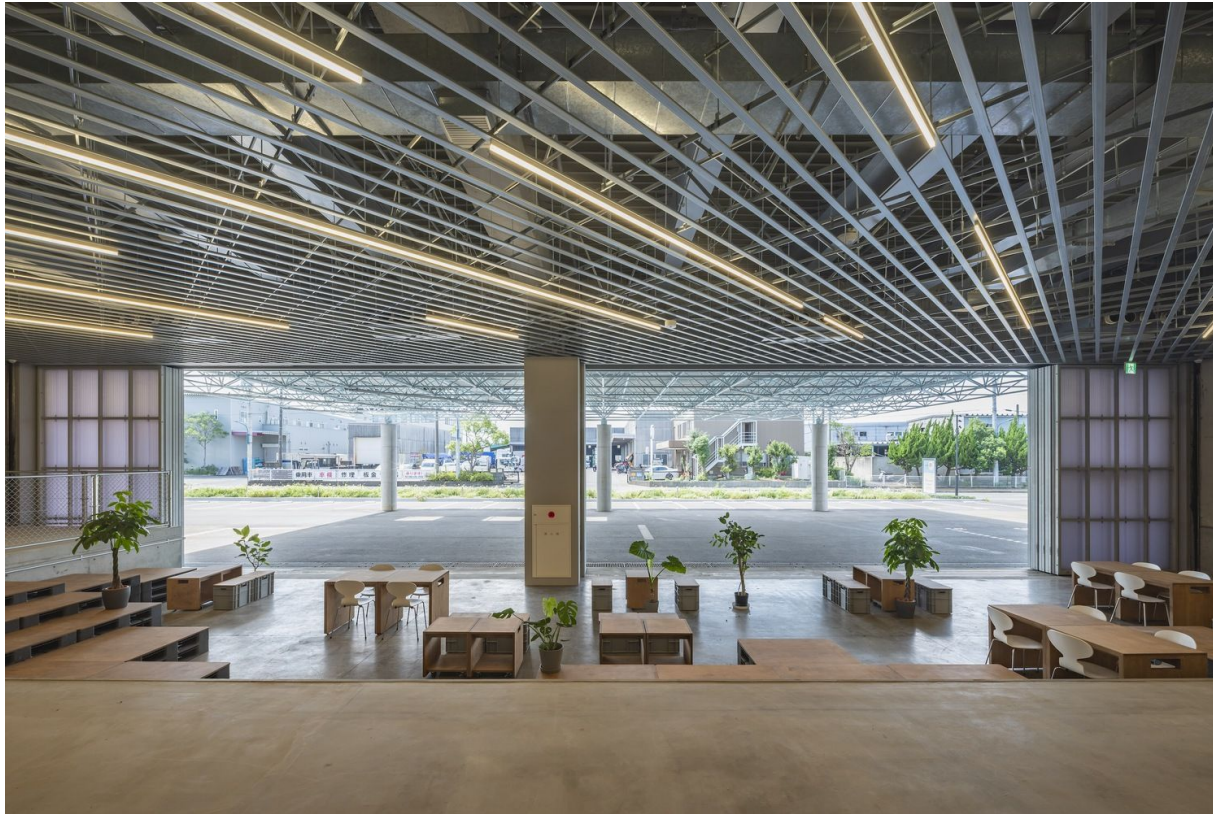
Gambar 2.45 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)



Gambar 2.46 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)



Gambar 2.47 Buildings 12
(sumber: Archdaily, 2022)



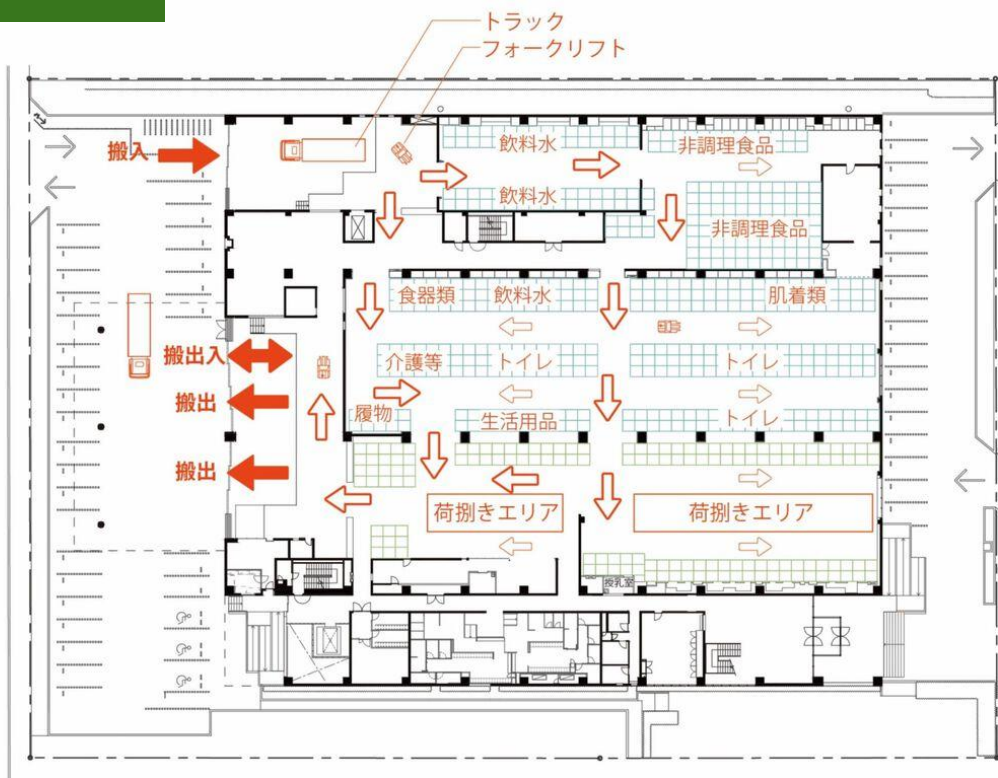
Gambar 2.48 Okinosu Indoor Park
(sumber: Archdaily, 2023)

Bekas pusat percetakan surat kabar Perusahaan Tokushima Shimbun, yang terletak di sektor timur Kota Tokushima—dianugerahkan kepada Prefektur Tokushima pada tahun 2020 setelah relokasi fungsi operasionalnya. Meskipun sudah berusia 25 tahun, prefektur ini memutuskan untuk mengubah fungsi pusat percetakan menjadi "Pusat transportasi untuk persediaan bantuan bencana" pada saat terjadi bencana. Otoritas prefektur menyelenggarakan kompetisi desain perangkat keras dan perangkat lunak yang komprehensif, yang mencakup pemanfaatan gedung secara rutin, proposal renovasi, dan rencana bisnis berkelanjutan. Desain dicirikan oleh reversibilitas, membangun hubungan antara kondisi rutin dan periode bencana.

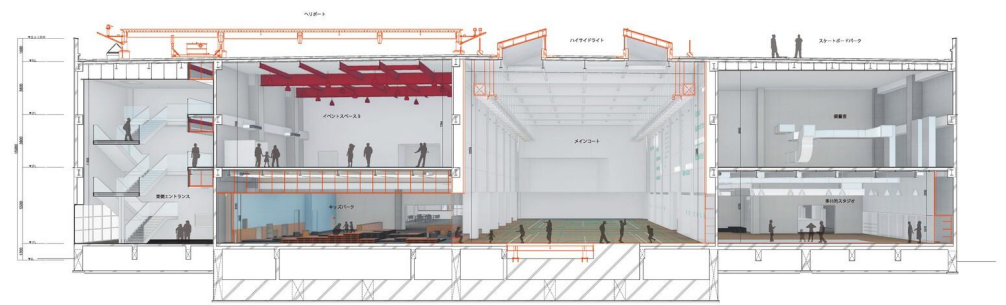
2.3.2 Okinosu Indoor Park

Fungsi	: Mixed-use & Komunitas
Pendekatan	: Adaptive Reuse
Lokasi	: Tokushima, Jepang
Arsitek	: Geo-graphic Design Lab
Luasan	: 8720m ²
Tahun	: 2023

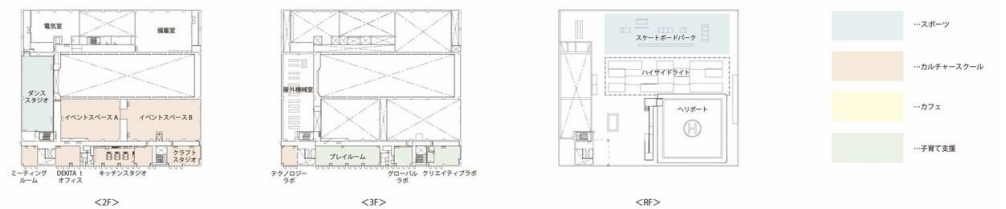
Sejak diresmikan pada bulan September 2023, Taman Dalam Ruangan Okinosu di Pusat Pencegahan Tokushima Timur telah menyaksikan gelombang pengunjung yang lebih tinggi dari perkiraan, sehingga muncul sebagai pusat yang dinamis, terutama bagi individu yang memiliki anak. Sambil mempertahankan sisa-sisa peran historisnya sebagai pusat percetakan surat kabar yang merupakan bagian integral dari infrastruktur sosial, fasilitas ini dirancang dengan cermat dengan desain yang dapat dibalik, mengantisipasi pemanfaatan baik dalam skenario rutin maupun bencana.



＜災害時 1F平面図＞
Gambar 2.49 Okinosu Indoor Park
 (sumber: Archdaily, 2023)



Gambar 2.42 Okinosu Indoor Park
 (sumber: Archdaily, 2023)

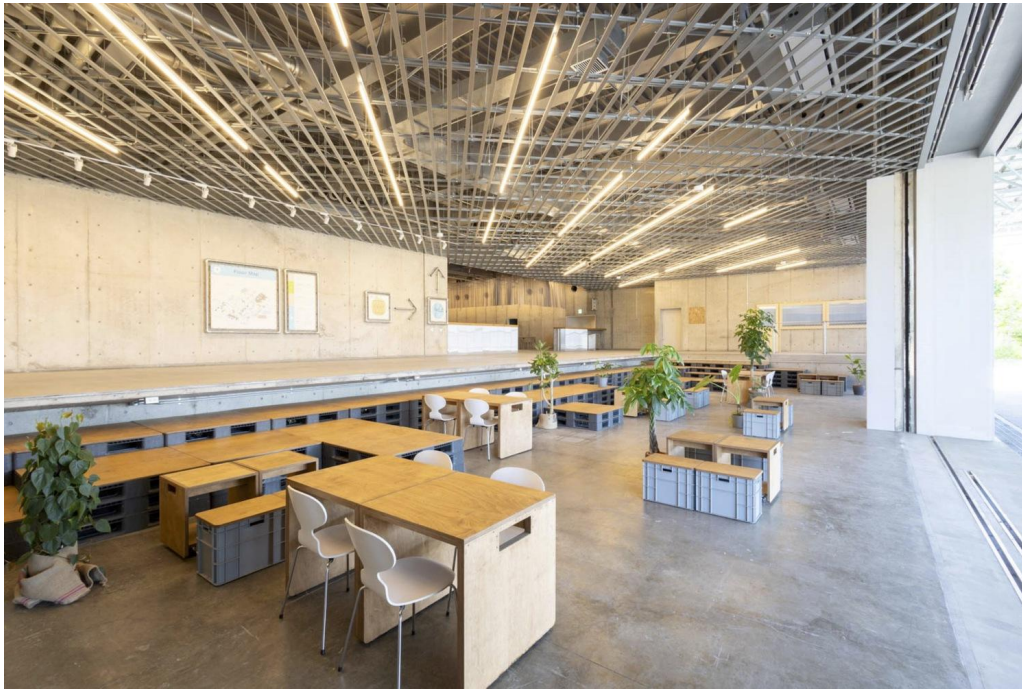


Gambar 2.50 Okinosu Indoor Park
 (sumber: Archdaily, 2023)

Bekas pusat pengiriman, yang awalnya bertugas membuat koran ke truk pasca-cetak, telah diubah menjadi ruang kafe. Dapur, yang dulu berfungsi sebagai ruang manajer, mengalami adaptasi. Partisi dalam/luar ruangan dilengkapi dengan pintu geser polikarbonat baru, bukan penutup sebelumnya, yang secara strategis mengakomodasi ketinggian truk untuk masuknya bencana. Dalam kondisi rutin, fungsinya mirip dengan layar shoji, memfasilitasi penciptaan ruang meja kafe. Lokasi dan konfigurasi luar ruangnya memungkinkan integrasi dengan area di bawah kanopi.

Desain yang dapat dibalik, seperti penggunaan palet pengiriman yang dapat dipindahkan untuk menghilangkan perubahan ketinggian dan pemasangan tembok laut yang digunakan sehari-hari di bawah meja, menambah elemen kebetulan bagi pengguna. Penekanan pada kesiapan fasilitas tersebut untuk berfungsi sebagai pusat evakuasi sementara pada saat terjadi bencana dan potensinya sebagai "Pusat transportasi perbekalan bantuan bencana" dianggap sebagai hal yang terpenting.

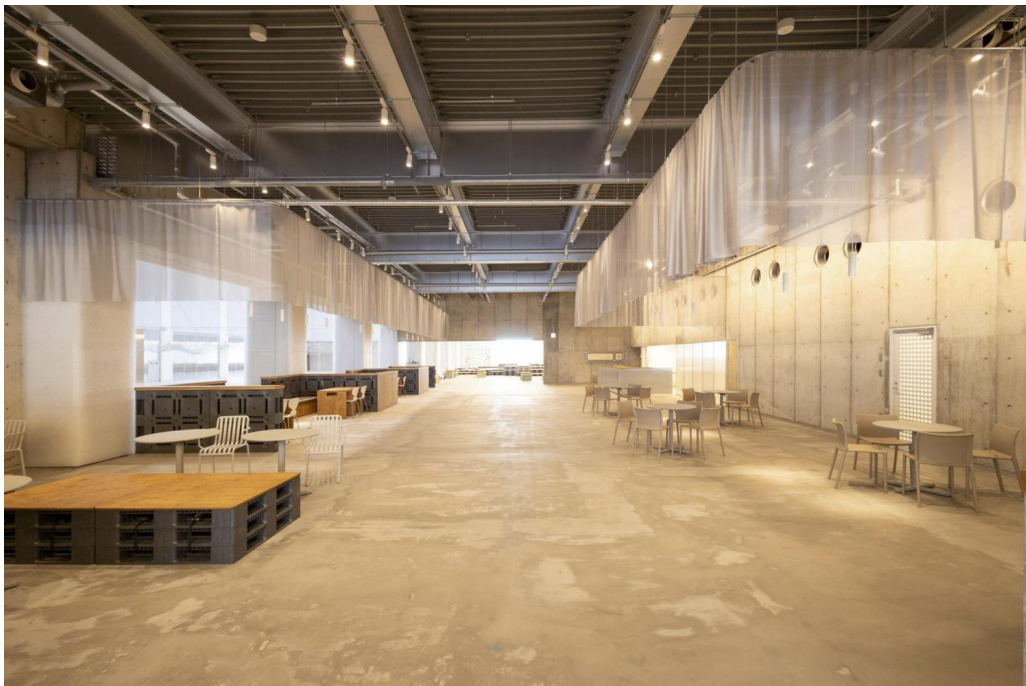
Pengoperasian desain identitas visual dan papan tanda yang mempertahankan sisa-sisa pusat percetakan surat kabar memberikan kesan lapang yang menarik dan kokoh, tercermin dalam rencana papan nama yang menggunakan pipa perancah dan terpal untuk melengkapi suasana ini.



Gambar 2.51 Okinosu Indoor Park
(sumber: Archdaily, 2023)



Gambar 2.52 Okinosu Indoor Park
(sumber: Archdaily, 2023)



Gambar 2.53 Okinosu Indoor Park
(sumber: Archdaily, 2023)



Gambar 2.54 Okinosu Indoor Park
(sumber: Archdaily, 2023)

2.3.3 PLATO Contemporary Art Gallery

Fungsi	: Galeri
Pendekatan	: Adaptive Reuse, Infill
Lokasi	: Ostrava, Czech
Arsitek	: KWK Promes
Luasan	: 3601m ²
Tahun	: 2024



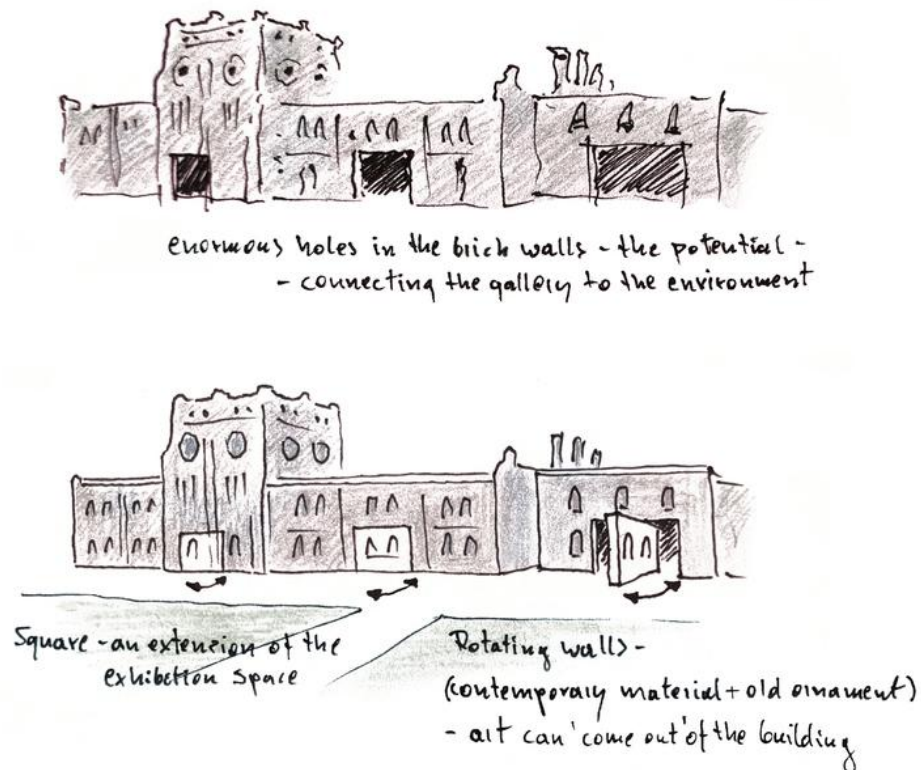
Gambar 2.55 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)

.Dengan menyelamatkan bangunan bersejarah dan mengubahnya menjadi galeri seni, kami memperkenalkan solusi yang menjadikan seni lebih demokratis. Berkat dinding berputar, ia keluar dari gedung dengan cara yang tidak biasa. Kami mengubah ruang di sekitar galeri, yang sebelumnya terkontaminasi, menjadi taman seni dengan keanekaragaman hayati untuk kepentingan warga.

Realisasi tersebut merupakan hasil kompetisi internasional untuk mengubah rumah jagal tua yang bobrok di kota Ostrava, Ceko, menjadi Galeri Seni Kontemporer PLATO. Dinding rumah jagal itu bobrok dan di banyak tempat dirusak oleh lubang-lubang besar. Batu bata jelaga menjadi saksi sejarah industri kota ini. Kami menganggap kekurangan ini begitu saja dan menambahkan lapisan lain pada sejarah bangunan tersebut, yang berada di bawah perlindungan konservasi.

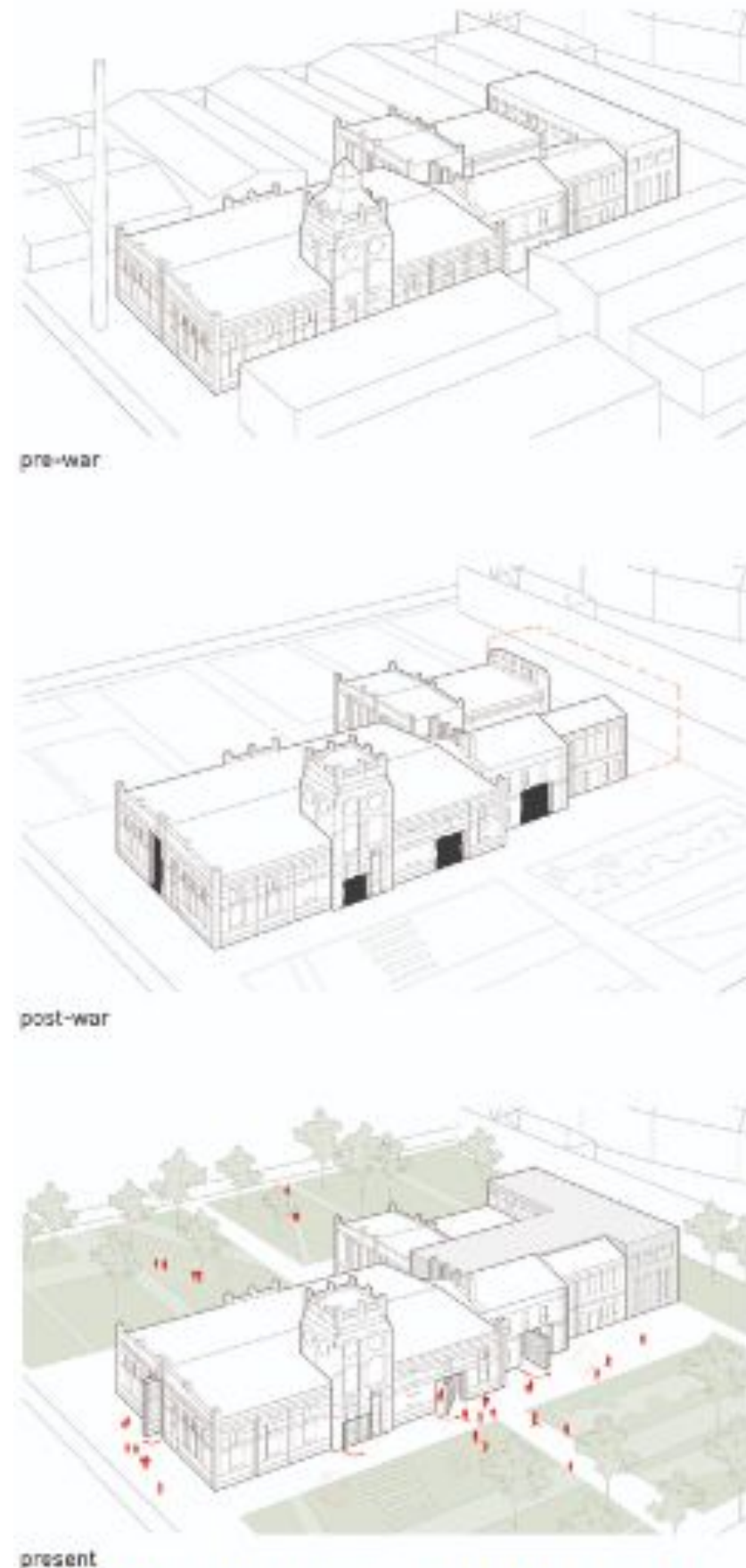
Kami diizinkan untuk melestarikan karakter batu bata kotor dan jendela serta mengisi bukaan di dinding dengan material kontemporer sambil tetap mempertahankan ornamen lama pada dinding bata. Kami juga menggunakan prinsip menciptakan kembali semua elemen bangunan yang tidak ada dari beton mikro untuk membangun kembali bagian rumah jagal yang tidak dapat bertahan pada awal konstruksi.

Selama pembangunan kembali, galeri PLATO untuk sementara ditempatkan di gedung tetangga Bauhaus - bekas toko DIY. Itu sebabnya kami memulai proses panjang, serupa dengan yang dimulai beberapa tahun lalu untuk menyelamatkan bangunan rumah potong hewan yang telah direvitalisasi.

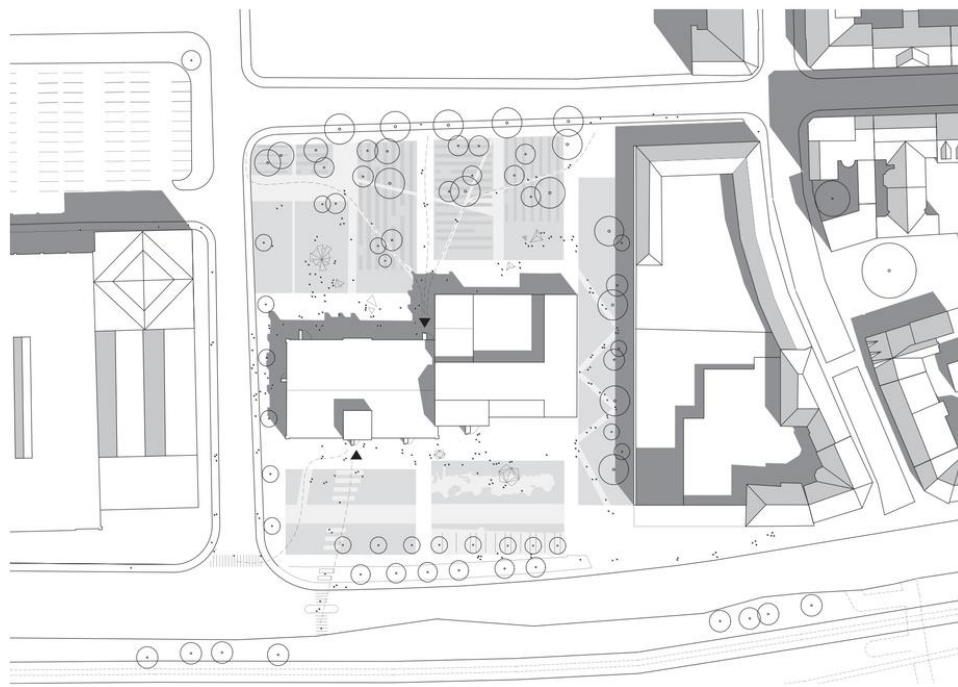


Gambar 2.56 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)

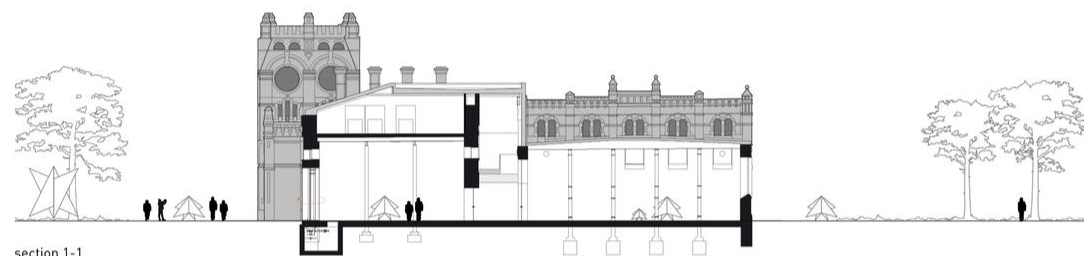
Kehidupan taman adalah sebuah proses yang telah direncanakan selama bertahun-tahun, berjalan sesuai dengan ketentuannya. Meskipun kami tidak memiliki pengaruh apa pun pada tampilan akhirnya, kami telah melihat nilai besar dari apa yang terjadi di sini. Komunitas orang-orang telah terbentuk di sekitar galeri, berpartisipasi aktif dalam proses pembuatannya, dan kami memahami bahwa dengan memberikan lahan tersebut kepada orang lain, ada komitmen nyata yang bisa diperoleh. Kemandulan yang khas di sini telah digantikan oleh estetika yang menarik, yang mengutamakan proses dan partisipasi. Hal ini juga berlaku pada interior galeri, yang sebagian besar menjalani kehidupannya sendiri, menjadikan fungsi elitis ini jauh lebih egaliter.



Gambar 2.57 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)



Gambar 2.58 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)



Gambar 2.59 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)



Gambar 2.60 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)



Gambar 2.61 PLATO Contemporary Art Gallery
(sumber: Archdaily, 2024)

2.4 Kajian Regulasi

Peraturan Daerah Banjarmasin No. 31 (2012)

Pasal 9

Garis sempadan pada sungai bertanggul/siring ditentukan paling sedikit berjarak 3m (tiga meter) dari tepi luar kaki tanggul sepanjang alur sungai.

Pasal 10

Garis Sempadan pada sungai tidak bertanggul/siring ditentukan:

- a. Paling sedikit berjarak 10m (sepuluh meter) dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang alur sungai, dalam hal kedalaman sungai kurang dari atau sama dengan 3m (tiga meter);
- b. Paling sedikit berjarak 15m (lima belas meter) dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang alur sungai, dalam hal kedalaman sungai lebih dari 3m (tiga meter) sampai dengan 20m (dua puluh meter),
- c. Paling sedikit berjarak 30m (tiga puluh meter) dari tepi kiri dan kanan palung sungai sepanjang alur sungai, dalam hal kedalaman sungai lebih dari 20m (dua puluh meter).

Pasal 11

Apabila pada ruas sungai tertentu tidak mudah menentukan tepi palung sungai, maka penentuan tepi palung sungai mengacu pada petunjuk teknis yang berlaku, dengan mempertimbangkan:

- a. Penanda alam, seperti pohon besar, yang merupakan petunjuk keberadaan batas tepi palung sungai.
- b. Informasi sejarah keberadaan sungai yang dapat digali dari penduduk lokal.

Peraturan Daerah Banjarmasin No. 31 (2012)

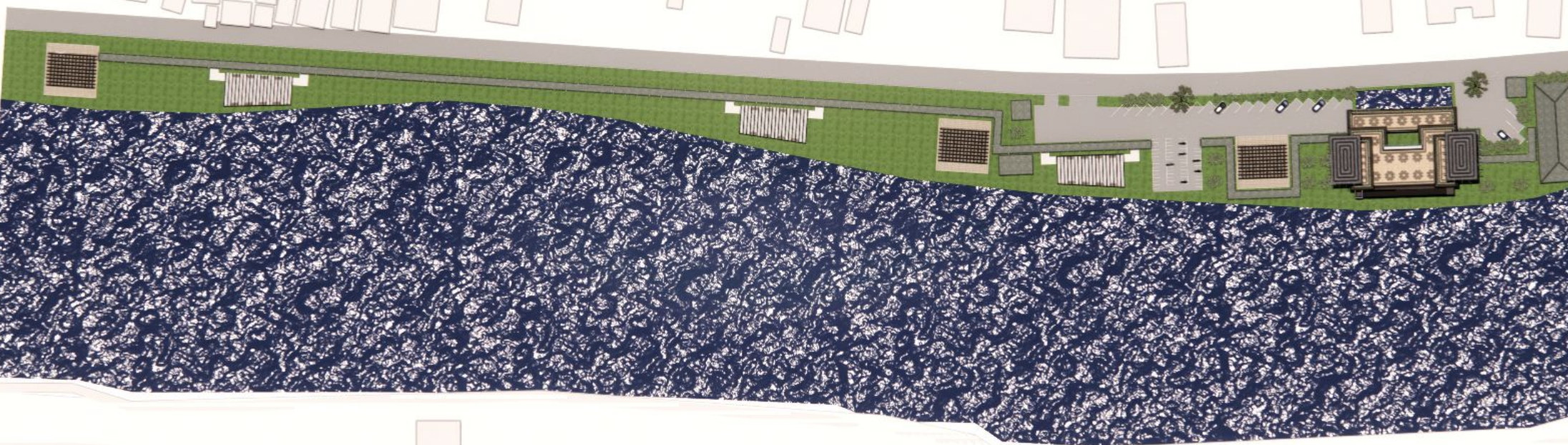
BAB V
PEMANFAATAN SEMPADAN SUNGAI

Pasal 12

- (1) Peruntukan Utama sempadan sungai adalah sebagai zona penyangga antara ekosistem perairan dan daratan, yang didominasi untuk tetumbuhan.
- (2) Tetumbuhan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (1) bisa berupa rumput, semak ataupun pepohonan sepanjang tepi kiri dan/ atau kanan sungai.

Pasal 13

- (1) Pemanfaatan sempadan sungai hanya dapat dilakukan untuk kepentingan tertentu, berupa:
- a. bangunan prasarana sumber daya air;
 - b. fasilitas jembatan an dermaga dengan fasilitas pendukungnya (selter);
 - c. jalur pipa gas dan air minum;
 - d. rentangan kabel listrik dan telekomunikasi;
 - e. fasilitas umum bangunan Pemerintah.
- (2) Setiap orang atau badan hukum yang akan melakukan kegiatan pada sempadan sungai sebagaimana disebut pada ayat (1) wajib memperoleh izin dari Walikota sesuai dengan kewenangannya.



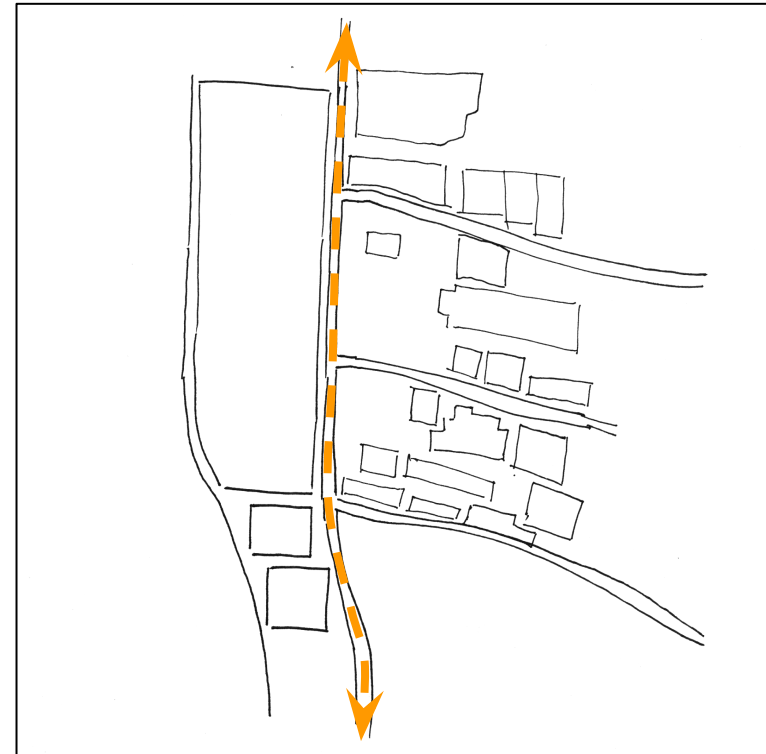
BAB 3. KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi eksplorasi konsep berdasarkan studi desain yang dilakukan pada bab sebelumnya. Berdasarkan teori dan variabel dihasilkan beberapa alternatif untuk kemudian dipilih mana yang lebih sesuai.

3.1 Analisis Konteks



Gambar 3.1 Lokasi Site
(sumber: Penulis, 2024)



Gambar 3.2 Akses dari Kota
(sumber: Penulis, 2024)

Lokasi dan Sejarah

Menara Pandang Banjarmasin terletak di tepi Sungai Martapura, sebuah lokasi strategis yang menawarkan pemandangan indah dan menjadi daya tarik wisata. Sejarah menara ini berkaitan erat dengan perkembangan kota Banjarmasin sebagai pusat perdagangan dan pariwisata di Kalimantan Selatan.

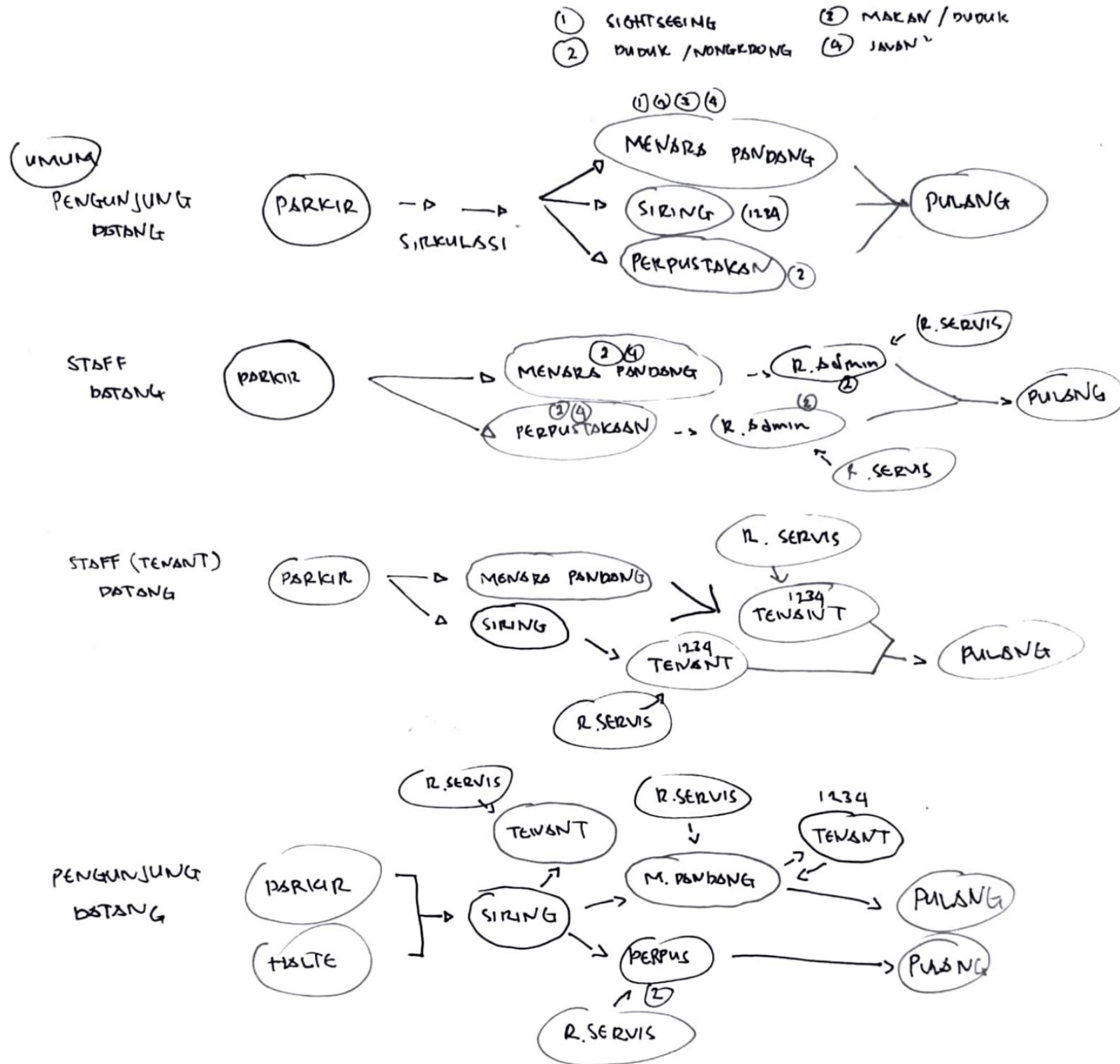
Lingkungan Sekitar

Di sekitar menara terdapat berbagai fasilitas publik seperti taman, pasar terapung, dan berbagai tempat wisata lainnya. Keberadaan menara ini juga berperan sebagai landmark kota yang menghubungkan berbagai aktivitas masyarakat, baik lokal maupun wisatawan.

Kondisi Fisik dan Struktural

Struktur menara yang ada saat ini masih cukup kuat namun memerlukan beberapa perbaikan dan peningkatan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masa kini. Beberapa bagian bangunan mungkin memerlukan renovasi untuk memastikan keselamatan dan kenyamanan pengunjung.

3.2 Analisis Program Arsitektural



Gambar 3.3 Alur Kegiatan
(sumber: Penulis, 2024)

Fungsi yang dibutuhkan

Menara Pandang diharapkan dapat memenuhi beberapa fungsi utama:

1. Fungsi Wisata: Sebagai tempat untuk menikmati pemandangan kota dan sungai dari ketinggian.
2. Fungsi Edukasi: Menyediakan informasi mengenai sejarah dan budaya Banjarmasin.
3. Fungsi Sosial dan Ekonomi: Menjadi tempat berkumpul dan beraktivitas bagi masyarakat lokal, serta meningkatkan perekonomian lokal melalui kegiatan UMKM.

Ruang yang dibutuhkan

1. Lantai Dasar (Plaza): Area untuk kegiatan sosial, pameran, dan aktivitas budaya. Dilengkapi dengan ruang komersial untuk UMKM.
2. Lantai Tengah: Area pameran dan edukasi, mungkin dengan galeri sejarah Banjarmasin.
3. Lantai Atas (Observasi): Area observasi dengan fasilitas teropong dan tempat duduk untuk menikmati pemandangan.

Untuk merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan pendekatan adaptive reuse dan desain infill, penting untuk memahami berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna di menara ini. Berikut adalah analisis aktivitas pengguna berdasarkan data survei dan observasi:

Aktivitas Utama:

1. Wisata dan Rekreasi
2. Kegiatan Sosial dan Edukasi
3. Kegiatan Ekonomi

Aktivitas Pendukung:

1. Olahraga dan Kesehatan
2. Aksesibilitas

Implikasi terhadap desain

Berdasarkan analisis aktivitas pengguna, beberapa implikasi terhadap desain menara adalah:

1. Ruang Fleksibel di Lantai Dasar Mendesain plaza di lantai dasar dengan ruang fleksibel yang dapat diatur untuk berbagai acara, baik formal maupun informal. Menyediakan area komersial untuk UMKM dengan desain yang menarik dan fungsional.
2. Fasilitas Observasi yang Nyaman Menyediakan tempat duduk yang nyaman dan fasilitas teropong di lantai observasi untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Menambahkan elemen desain modern yang tidak mengganggu struktur asli menara.
3. Aksesibilitas dan Transportasi Menyediakan fasilitas lift dan aksesibilitas difabel untuk memastikan inklusivitas. Merancang area parkir yang memadai dan akses mudah ke transportasi umum.
4. Aktivitas Edukasi dan Kesenian Mengintegrasikan ruang galeri dan pameran yang menarik di lantai tengah untuk mendukung kegiatan edukasi. Mengadakan event kesenian secara berkala untuk menarik pengunjung dan meningkatkan fungsi sosial menara.

Harapannya Menara Pandang Banjarmasin dapat lebih efektif memenuhi kebutuhan dan harapan masyarakat.

Tabel Kebutuhan Ruang
Bangunan Menara Pandang

jenis ruang	nama ruang	jumlah ruang	kapasitas	standart ruang	sirkulasi (+20%)	total	sumber
publik	plaza	1	1 unit	280 m2	-	280 m2	eksisting
	galeri	1	1 unit	280 m2	-	280 m2	eksisting
	plaza lt.3	1	1 unit	280 m2	-	280 m2	eksisting
	area pandang	1	-	200 m2	-	200 m2	eksisting
	toilet	12	1 orang	1,5 m2 bilik & 1,5 m2 wastafel	3,6 m2	44 m2	NAD
pengelola	ruang gudang	3	-	20 m2	15 m2	75 m2	asumsi
	ruang cctv & kontrol	1	2 orang	4 m2	4,8 m2	10 m2	TSS
	MEP	1	2 orang	9 m2	1,8 m2	12 m2	asumsi
	janitor	1	2 orang	1,2 m2	1,45 m2	3 m2	asumsi
					total	1184 m2	

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang
(sumber: Penulis, 2024)

Kawasan Menara Pandang

jenis ruang	nama ruang	jumlah ruang	kapasitas	standart ruang	sirkulasi (+20%)	total	sumber
publik	area parkir	1	60 motor 18 mobil	motor 0.75x2.5 = 1.5 m ² mobil 2,5x5 = 12,5 m ²	motor 110 (sirkulasi 20%) mobil 315 (sirkulasi 40%)	425	NAD
	mushola	1	50 orang	1 m ² / orang	60	60	NAD
	area wudhu	1	10 orang	0,75 m ² / orang	9	9	Asumsi
	dining area	1	30	tempat duduk 1,7 m ²	61	61	NAD
	food-stall	1	4 unit	dapur 5,4 m ² /ruang	26	104	NAD
	amfiteather	1		144		144	asumsi
pengelola	MEP	1	2 orang	9 m ²	1,8 m ²	12 m ²	asumsi
	janitor	1	2 orang	1,2 m ²	1,45 m ²	3 m ²	asumsi
	pos satpam	2	2 orang	3,2 m ² / orang	8	16 m ²	asumsi
					total		

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang
(sumber: Penulis, 2024)

3.3 Eksplorasi Strategi Perancangan & Transformasinya

3.3.1 Integrasi Fungsi Lama dan Baru

Analisis Fungsi Lama:

Inventarisasi Ruang: Mengidentifikasi dan menganalisis fungsi ruang yang ada serta penggunaannya saat ini. **Kekuatan dan Kelemahan:** Menilai kekuatan dan kelemahan dari fungsi lama untuk menentukan elemen yang bisa dipertahankan atau diubah.

Pengembangan Fungsi Baru:

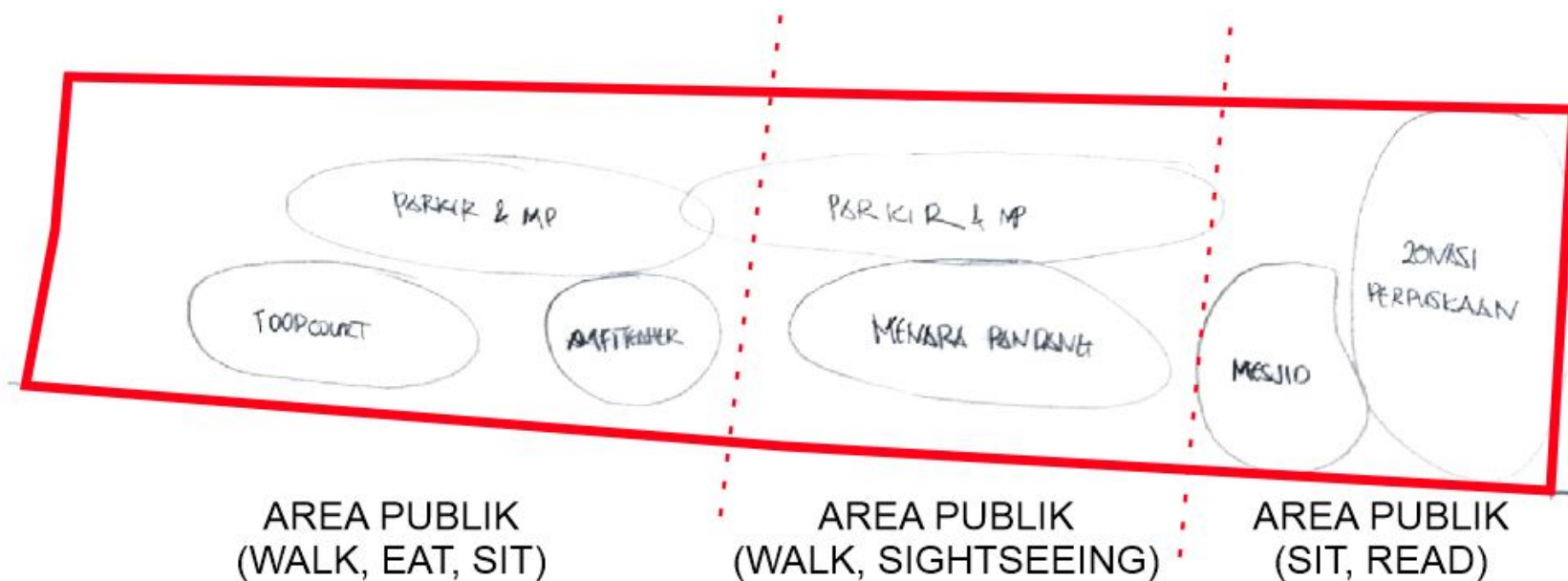
Studi Kebutuhan Pengguna: Mengumpulkan data dan masukan dari komunitas dan pengguna potensial untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsi baru. **Program Ruang Baru:** Merancang program ruang baru yang mencakup berbagai fungsi tambahan seperti edukasi, rekreasi, dan komersial.

Integrasi Lama dan Baru:

Transisi yang Halus: Merancang transisi yang halus antara ruang lama dan baru agar pengguna dapat berpindah dengan nyaman. **Tema Desain yang Koheren:** Menerapkan tema desain yang koheren untuk menyatukan elemen lama dan baru, baik dari segi visual maupun fungsional.

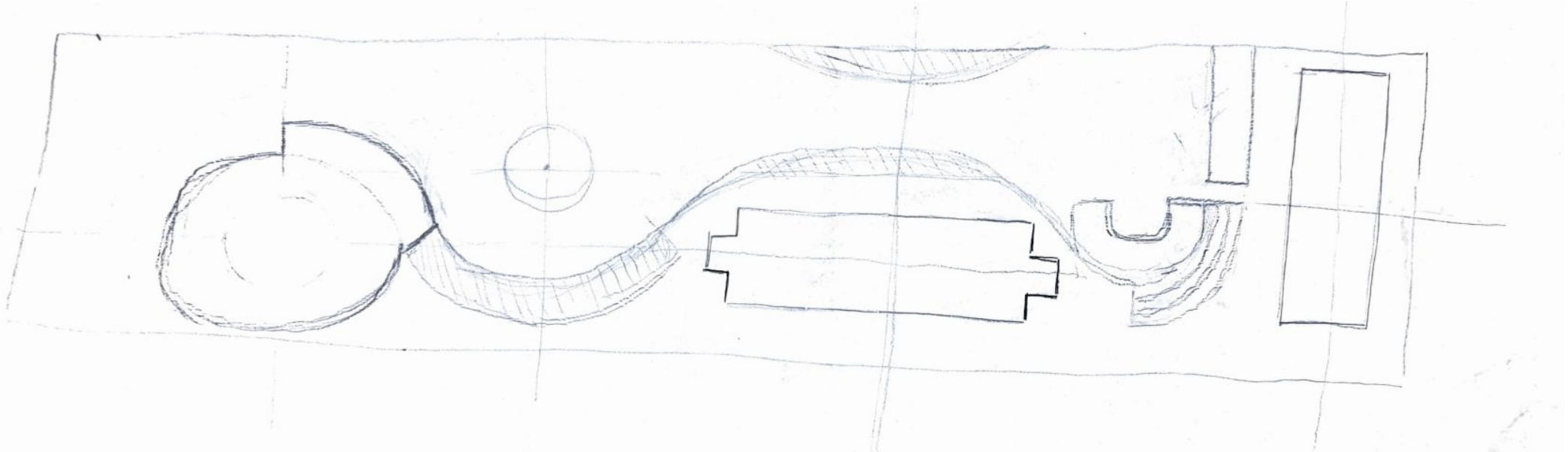
Evaluasi dan Penyesuaian:

Uji Coba dan Evaluasi: Melakukan uji coba penggunaan fungsi baru dan mengevaluasi efektivitasnya untuk memastikan keberhasilan integrasi. **Penyesuaian Berkelanjutan:** Bersiap untuk melakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan di masa depan.

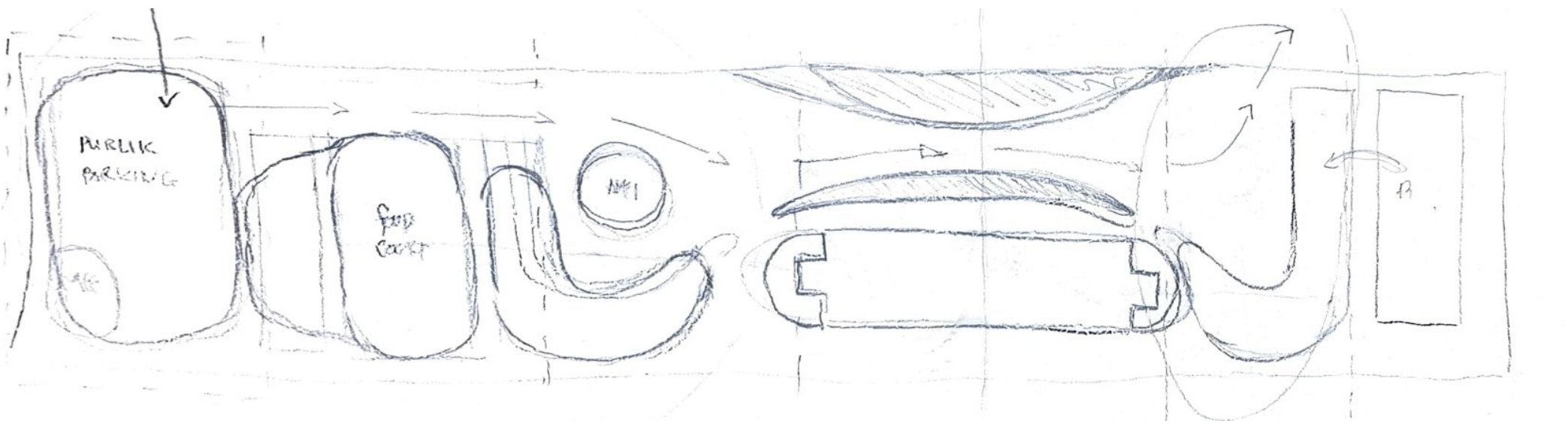


Gambar 3.4 Zonasi Kawasan
(sumber: Penulis, 2024)

3.3.2 Gagasan Siteplan



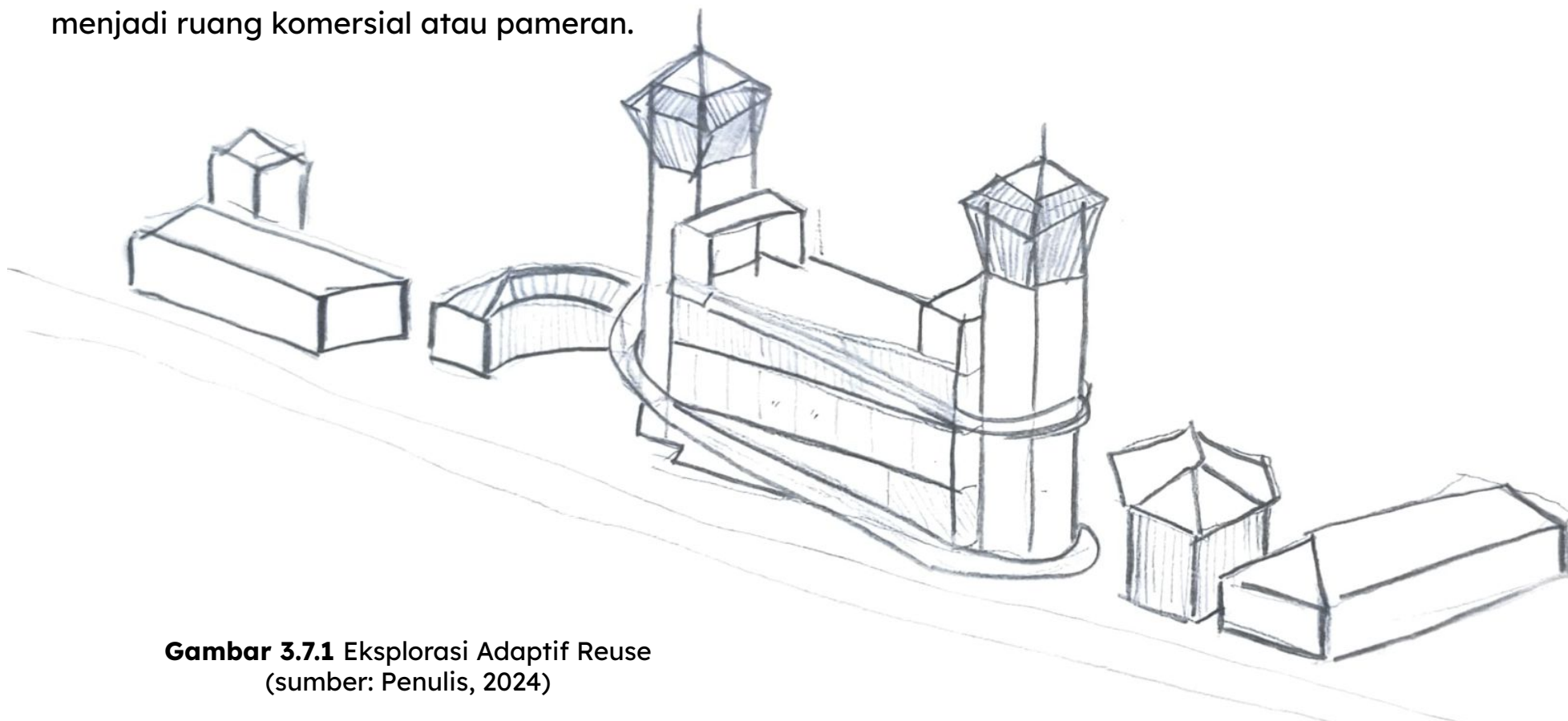
Gambar 3.5 Alternatif 1
(sumber: Penulis, 2024)



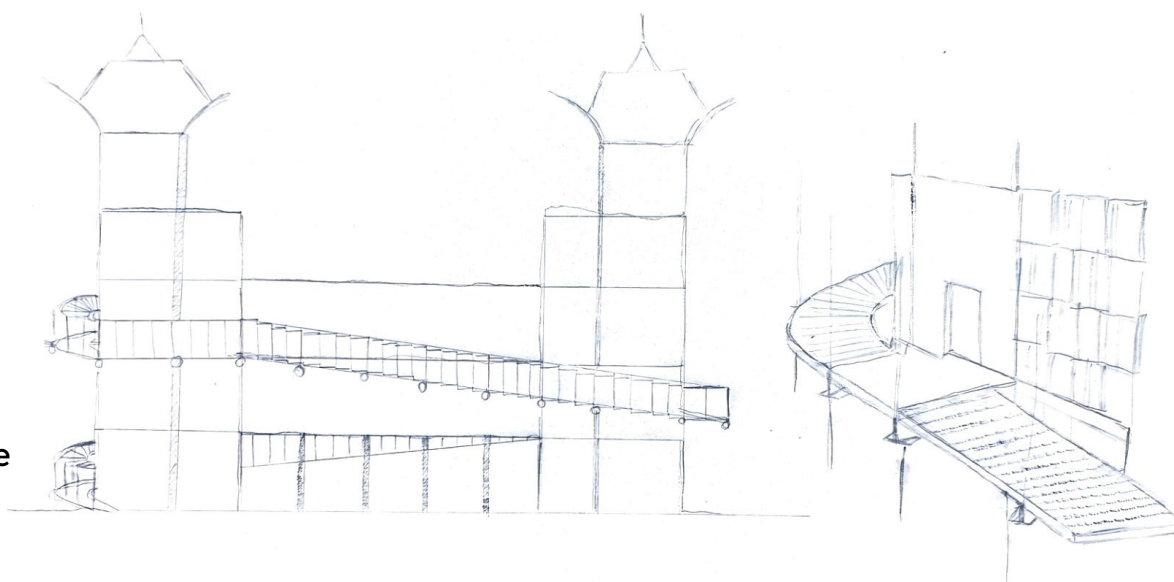
Gambar 3.6 Alternatif 2
(sumber: Penulis, 2024)

3.3.3 Gagasan Adaptive Reuse

Pendekatan adaptive reuse akan mengubah fungsi ruang yang ada untuk memenuhi kebutuhan baru tanpa merusak struktur asli. Contohnya adalah mengubah area yang kurang dimanfaatkan menjadi ruang komersial atau pameran.



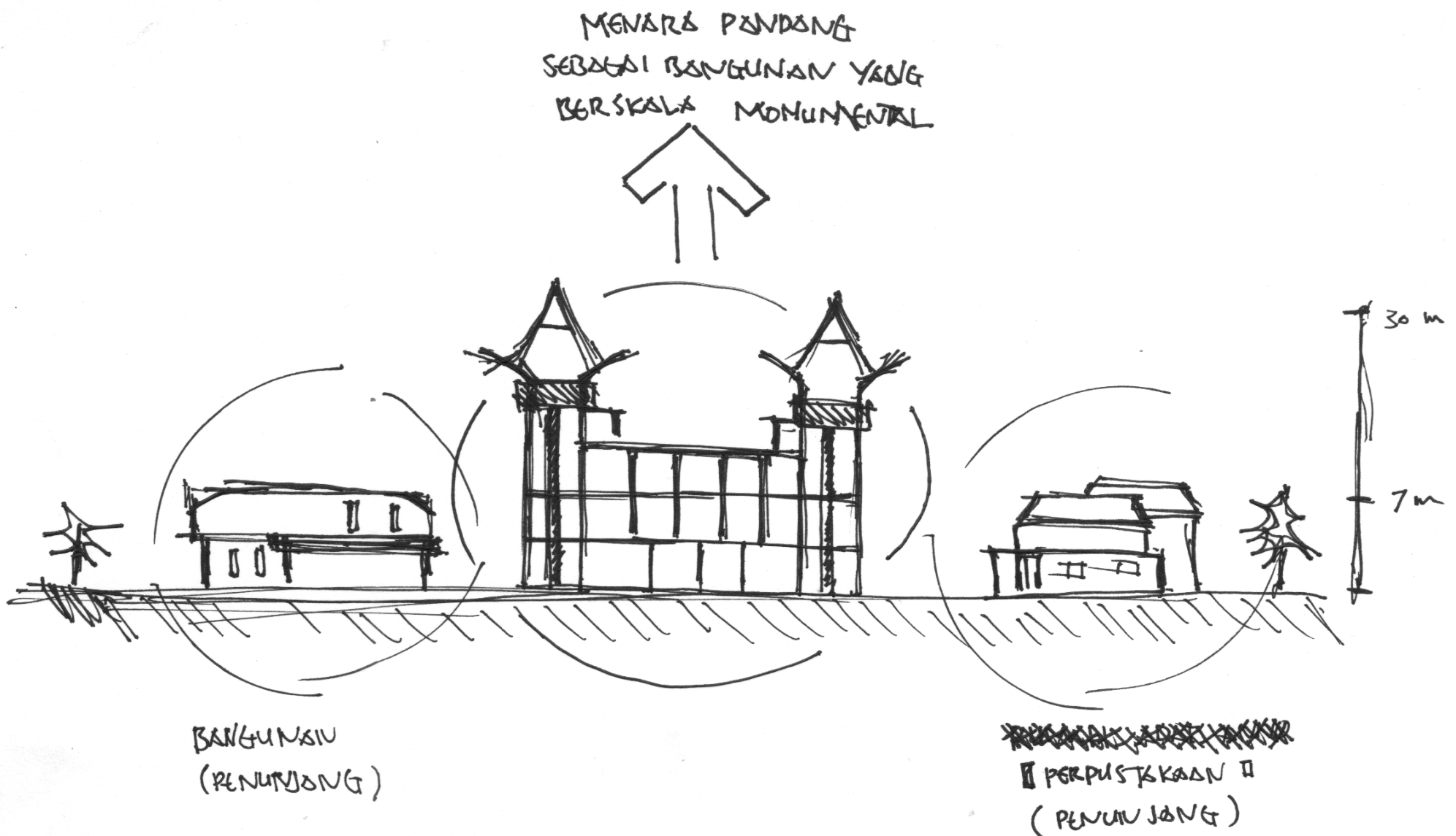
Gambar 3.7.1 Eksplorasi Adaptif Reuse
(sumber: Penulis, 2024)



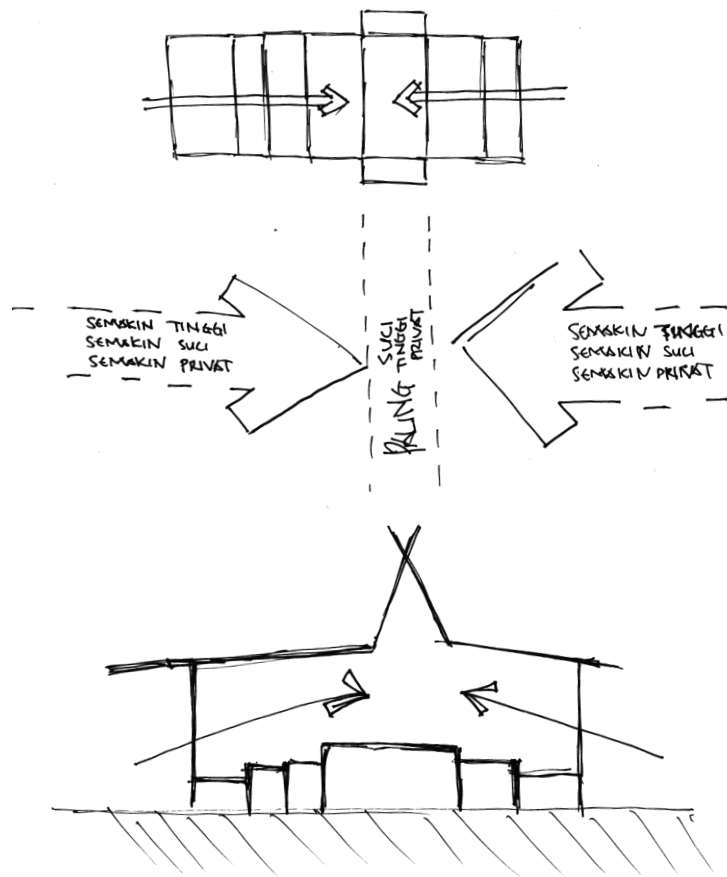
Gambar 3.7.2 Eksplorasi Adaptif Reuse
(sumber: Penulis, 2024)

3.3.4 Gagasan Desain Infill

Desain infill akan menambahkan elemen baru pada struktur yang ada untuk mengisi kekosongan tanpa mengubah karakter asli bangunan. Misalnya, menambahkan struktur ringan seperti kanopi atau balkon tambahan.



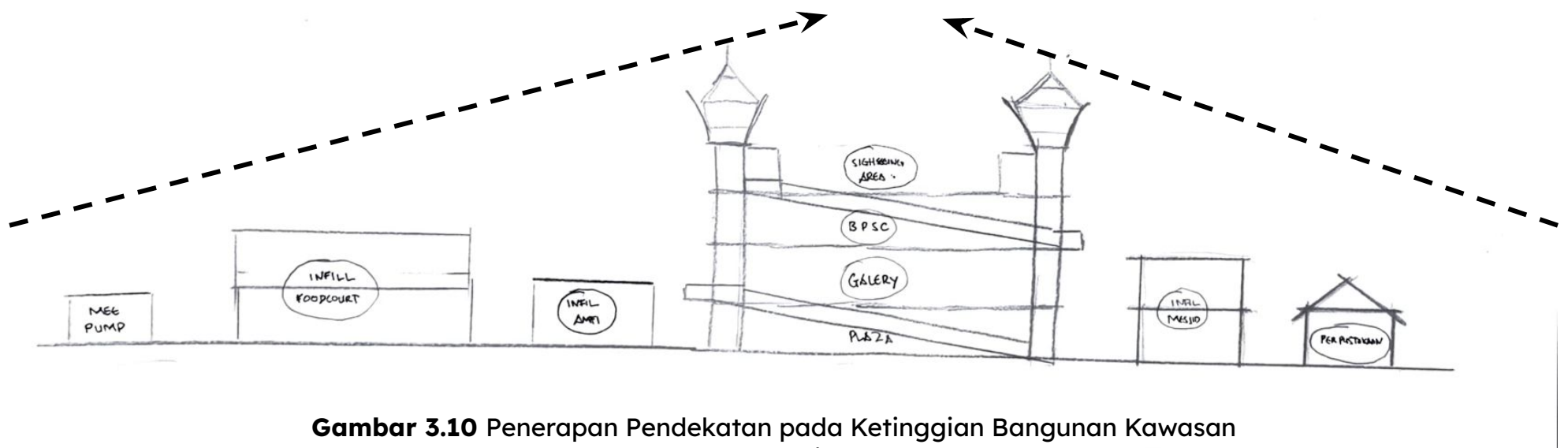
Gambar 3.8 Eksplorasi Desain Infill
(sumber: Penulis, 2024)



Gambar 3.9 Konsep Rumah Banjar
(sumber: Penulis, 2024)

Bangunan Banjar memiliki konsep yang menarik untuk penempatan fungsi di dalam bangunan. Dari luar, terlihat bahwa fasad semakin meninggi semakin ke tengah bangunan, sementara di dalam bangunan dapat dilihat bahwa semakin dalam bangunan semakin privat atau penting ruangan tersebut.

Hal ini dapat diterapkan untuk menjadi acuan desain infill kawasan menara pandang banjarmasin. Secara massa, Menara Pandang tetap menjadi sentral yang paling tinggi dan menonjol, juga yang paling penting. Namun terdapat fungsi lain baru di sekitar bangunan yang menyesuaikan ketinggian dan fungsi untuk melengkapi Menara Pandang itu sendiri,



Gambar 3.10 Penerapan Pendekatan pada Ketinggian Bangunan Kawasan
(sumber: Penulis, 2024)

3.3.4 Kesimpulan Gagasan

variabel	sub-variabel	respon desain	tolok ukur
adaptive reuse	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik Bangunan • Fungsi Baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Modifikasi struktural: Mengubah struktur bangunan untuk mengakomodasi fungsi baru. • Penataan ulang ruang: Mengubah tata letak ruang untuk memenuhi kebutuhan fungsi baru. • Pembaruan sistem: Memperbarui sistem bangunan, seperti sistem kelistrikan, pemanasan, ventilasi, dan pendinginan untuk memenuhi kebutuhan fungsi baru. • Penambahan fitur baru: Menambahkan fitur baru ke bangunan, seperti tangga aksesibilitas, lift, atau taman atap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material • Tata Ruang • Skematik • Sirkulasi
infill design	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik Kawasan • Massa Bangunan Baru 	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun dengan skala yang lebih kecil: Jika dikelilingi oleh bangunan bersejarah yang tinggi, infill dapat dirancang dengan skala yang lebih kecil untuk menghindari dominasi visual. • Membangun dengan massa yang lebih kompak: Infill dapat dirancang dengan massa yang lebih kompak untuk memaksimalkan penggunaan lahan dan meminimalkan dampak visual. • Menggunakan bentuk dan proporsi yang sesuai: Bentuk dan proporsi infill harus disesuaikan dengan konteks sekitarnya untuk menciptakan transisi yang harmonis. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lansekap • Tata Massa

Tabel 3.3 Kesimpulan Pendekatan
(sumber: Penulis, 2024)

3.4 Pendalaman Pendekatan

3.4.1 Konsep Fungsi Menara Pandang Terbarukan

1. Pusat Edukasi dan Informasi

- Museum Mini Kota Banjarmasin: Menampilkan sejarah, budaya, dan perkembangan kota melalui diorama, artefak, dan teknologi multimedia interaktif.
- Observatorium Mini: Dilengkapi teleskop sederhana untuk mengamati langit malam, menjadikannya tempat belajar astronomi yang menarik.
- Ruang Edukasi Lingkungan: Menyajikan informasi tentang pentingnya menjaga lingkungan, khususnya ekosistem sungai dan hutan mangrove.

2. Ruang Kreatif dan Inkubator Bisnis

- Co-working Space: Menyediakan fasilitas bagi para pekerja lepas, startup, dan komunitas kreatif untuk berkarya dan berkolaborasi.
- Galeri Seni dan Ruang Pameran: Menjadi wadah bagi seniman lokal untuk memamerkan karya mereka dan meningkatkan apresiasi seni di masyarakat.
- Inkubator Bisnis UMKM: Memberikan pelatihan dan pendampingan bagi pelaku UMKM lokal untuk mengembangkan produk dan pemasarannya.

3. Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

- Trek Lari dan Bersepeda: Memanfaatkan area sekitar menara untuk menyediakan jalur olahraga yang sehat dan menyenangkan.
- Lapangan Olahraga Multifungsi: Bisa digunakan untuk berbagai jenis olahraga seperti basket, voli, atau futsal.
- Taman Bacaan Umum: Menyediakan koleksi buku yang beragam dan nyaman untuk dibaca, baik oleh anak-anak maupun dewasa.

4. Teknologi Hijau dan Berkelanjutan

- Sistem Pengelolaan Air Hujan: Mengumpulkan dan memanfaatkan air hujan untuk keperluan sehari-hari.
- Taman Vertikal: Menciptakan ruang hijau yang estetis dan membantu mengurangi polusi udara.

3.4.2 Konsep Adaptive Reuse Struktur Bangunan Menara Pandang

Adaptive reuse atau penggunaan ulang adaptif adalah konsep mengubah fungsi bangunan yang sudah ada tanpa merombak struktur utamanya. Konsep ini sangat relevan untuk diaplikasikan pada Menara Pandang Banjarmasin, sebuah ikon kota yang memiliki nilai sejarah dan arsitektur yang tinggi.

1. Menara Pandang sebagai Pusat Kreativitas:
Co-working Space: Menyediakan ruang kerja bersama yang inspiratif dengan pemandangan kota.
 - Studio Seni: Memberikan ruang bagi seniman lokal untuk berkarya dan memamerkan hasil karyanya.
 - Inkubator Bisnis: Mendukung pertumbuhan usaha kecil dan menengah di bidang kreatif.
2. Menara Pandang sebagai Ruang Publik:
Perpustakaan: Menyediakan koleksi buku, majalah, dan ruang baca yang nyaman.
 - Galeri Seni: Menampilkan karya seni rupa dari seniman lokal maupun nasional.
 - Auditorium: Digunakan untuk pertunjukan musik, teater, atau seminar.
3. Menara Pandang sebagai Destinasi Wisata Edukasi:
Museum Mini: Menyajikan sejarah Banjarmasin dan perkembangan kota.
 - Observatorium Mini: Dilengkapi teleskop untuk mengamati langit.
 - Ruang Edukasi Lingkungan: Memberikan informasi tentang pentingnya menjaga lingkungan.
4. Integrasi dengan Lingkungan Sekitar:
Konektivitas dengan Sungai Martapura: Membuat akses yang lebih mudah ke sungai dan menyediakan fasilitas rekreasi air.
 - Ruang Terbuka Hijau: Menciptakan taman atau ruang hijau di sekitar menara untuk meningkatkan kualitas udara dan estetika.
 - Kolaborasi dengan UMKM Lokal: Memberikan ruang bagi UMKM untuk menjual produknya.

3.4.3 Konsep Pengembangan Pengalaman Spasial Menara Pandang

Konsep pengembangan pengalaman spasial pada Menara Pandang Banjarmasin bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung, baik dari segi visual, audial, maupun emosional. Dengan mengoptimalkan potensi ruang dan elemen arsitektur yang ada, Menara Pandang dapat menjadi lebih dari sekadar tempat untuk menikmati pemandangan, melainkan menjadi sebuah destinasi wisata yang kaya akan makna dan cerita.

Elemen-elemen Penting dalam Pengembangan Pengalaman Spasial:

1. Narasi dan Tema:
 - Identitas Banjarmasin: Mengintegrasikan elemen-elemen khas Banjarmasin seperti motif batik, ukiran kayu, dan warna-warna lokal ke dalam desain interior dan eksterior.
 - Sejarah dan Budaya: Menceritakan kisah Menara Pandang dan perkembangan kota Banjarmasin melalui panel informasi, instalasi seni, atau pertunjukan multimedia.
 - Alam dan Lingkungan: Mengangkat tema alam dan lingkungan yang sejalan dengan keindahan alam sekitar Banjarmasin, seperti sungai Martapura dan hutan mangrove.
2. Pengaturan Ruang:
 - Zonasi Fungsional: Membagi ruang menjadi zona-zona yang jelas dengan fungsi berbeda, seperti zona observasi, zona edukasi, zona rekreasi, dan zona komersial.
 - Alur Pergerakan: Mendesain alur pergerakan pengunjung yang menarik dan intuitif, sehingga mereka dapat menjelajahi seluruh area menara dengan mudah.
 - Hierarki Ruang: Menciptakan hierarki ruang yang jelas, dengan ruang utama sebagai pusat perhatian dan ruang-ruang pendukung yang melengkapinya.
3. Elemen Visual:
 - Pencahayaan: Menggunakan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan suasana yang berbeda-beda di setiap zona, baik itu hangat dan intim atau terang dan dinamis.
 - Warna: Memilih palet warna yang harmonis dan sesuai dengan tema yang diangkat.
 - Material: Menggunakan material alami dan lokal untuk memberikan kesan otentik dan ramah lingkungan.

3.4.4 Konsep Amphitheater sebagai Desain Infill untuk Mewadahi Kegiatan Masyarakat

KAmphiteater sebagai desain infill di kawasan Menara Pandang Banjarmasin menawarkan potensi yang sangat menarik untuk mengakomodasi berbagai kegiatan masyarakat. Bentuknya yang melingkar dengan panggung di tengah menciptakan suasana yang intim dan interaktif, sangat cocok untuk berbagai pertunjukan, diskusi, maupun kegiatan komunitas.

- **Fleksibilitas:** Amphiteater dapat digunakan untuk berbagai jenis acara, mulai dari pertunjukan musik, teater, hingga seminar dan diskusi.
- **Interaktivitas:** Bentuknya yang melingkar memungkinkan penonton merasa lebih dekat dengan pertunjukan dan terlibat secara aktif.
- **Akustik yang Baik:** Desain yang tepat dapat menghasilkan akustik yang baik, sehingga suara dapat terdengar jelas ke seluruh penonton.
- **Pemandangan:** Jika diletakkan dengan strategis, amphiteater dapat menawarkan pemandangan yang indah, terutama jika menghadap ke sungai Martapura.
- **Identitas Lokal:** Amphiteater dapat menjadi ikon baru bagi kota Banjarmasin dan menjadi ruang publik yang representatif.
- **Integrasi dengan Lingkungan:**
 - **Material Lokal:** Menggunakan material lokal seperti kayu ulin atau bambu untuk memberikan sentuhan khas Banjarmasin.
 - **Pemandangan:** Memanfaatkan pemandangan sekitar, seperti sungai Martapura atau siluet kota.
 - **Vegetasi:** Menanam tanaman lokal di sekitar amphiteater untuk menciptakan suasana yang asri.
- **Fleksibilitas Penggunaan:**
 - **Panggung Multifungsi:** Desain panggung yang dapat disesuaikan dengan berbagai jenis pertunjukan.
 - **Pencahayaan:** Sistem pencahayaan yang fleksibel untuk menciptakan suasana yang berbeda-beda.
 - **Akustik:** Penggunaan material penyerap suara dan reflektor suara untuk menghasilkan akustik yang optimal.
- **Fasilitas Pendukung:**
 - **Ruang Belakang Panggung:** Ruang untuk persiapan pertunjukan, ruang ganti, dan ruang kontrol suara.
 - **Toilet:** Fasilitas toilet yang bersih dan mudah diakses.
 - **Kantin:** Tempat untuk membeli makanan dan minuman.

3.4.5 Konsep Aksesibilitas Terintegrasi pada Kawasan

Konsep aksesibilitas terintegrasi pada kawasan Menara Pandang Banjarmasin bertujuan untuk memastikan bahwa semua orang, tanpa terkecuali, dapat menikmati fasilitas dan keindahan yang ditawarkan kawasan tersebut. Aksesibilitas tidak hanya terbatas pada fisik, namun juga mencakup informasi, komunikasi, dan pengalaman.

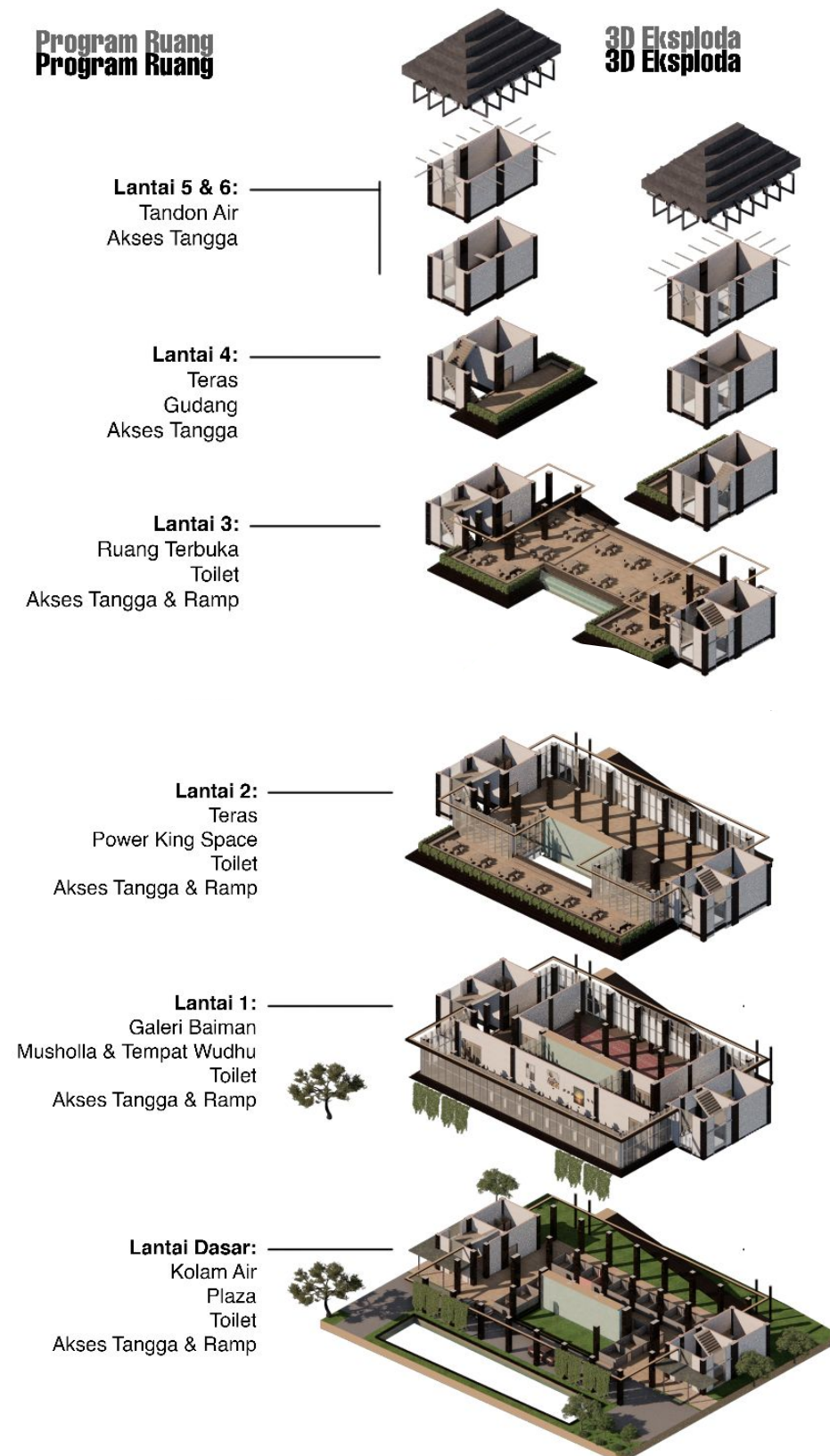
- Kesetaraan: Semua orang memiliki hak yang sama untuk mengakses dan menikmati fasilitas publik.
 - Kesederhanaan: Desain yang mudah dipahami dan digunakan oleh semua orang.
 - Keselamatan: Lingkungan yang aman dan bebas dari hambatan fisik.
1. Akses Fisik:
 - Jalur Pedestrian: Jalur pedestrian yang lebar, rata, dan bebas hambatan untuk pengguna kursi roda, tongkat, atau alat bantu jalan lainnya.
 - Ramp: Ramp yang landai dan dilengkapi dengan pegangan tangan di kedua sisi.
 - Lift: Lift yang cukup luas untuk menampung kursi roda dan alat bantu jalan lainnya.
 - Toilet: Toilet yang dilengkapi dengan pegangan tangan, kloset duduk, dan ruang yang cukup luas untuk bermanuver.
 - Parkir: Area parkir khusus untuk penyandang disabilitas yang dekat dengan pintu masuk.
 2. Akses Informasi:
 - Petunjuk Arah: Petunjuk arah yang jelas dan mudah dipahami, baik dalam bentuk visual maupun audio.
 - Informasi Teks: Informasi teks yang mudah dibaca, dengan ukuran font yang cukup besar dan kontras yang baik.
 - Bahasa Isyarat: Penyediaan penerjemah bahasa isyarat untuk acara-acara tertentu.
 3. Akses Komunikasi:
 - Tanda Darurat: Tanda darurat yang mudah dilihat dan dipahami.
 - Sistem Komunikasi: Sistem komunikasi yang mudah diakses, seperti telepon umum atau tombol darurat.
 4. Akses Pengalaman:
 - Desain Universal: Desain yang mengakomodasi kebutuhan berbagai kelompok pengguna, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas.
 - Aktivitas Inklusif: Penyediaan aktivitas yang dapat dinikmati oleh semua orang, tanpa memandang keterbatasan fisik.



BAB 4. HASIL PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang hasil akhir dari Perancangan.

4.1 Implementasi Konsep Fungsi Menara Pandang Terbarukan



Keunggulan Desain:

Menara dan area sekitarnya digunakan untuk kegiatan komunitas, termasuk ruang untuk acara budaya, pertemuan komunitas, dan kegiatan edukatif, yang dapat menarik lebih banyak pengunjung dan memperkuat ikatan sosial.

Peletakan Musholla pada Lt. 1:

Musholla terletak di lantai 1 sebagai pembeda dengan Musholla lain, karena tetap mendapatkan view sungai saat sholat, namun tetap dapat diakses dengan mudah oleh segala jenis pengguna.

Pola Kegiatan:

Kegiatan pada desain Menara Pandang merupakan hirarki kegiatan Komersial, Privat, kemudian *Sight Seeing*.

Memaksimalkan Potensi Alam:

Menara pandang ini dirancang dengan orientasi yang strategis sehingga setiap lantainya memiliki pandangan yang luas dan tidak terhalang ke arah sungai. Posisi menara yang tinggi dan letaknya yang dekat dengan tepi sungai memungkinkan pengunjung untuk menikmati pemandangan sungai yang menakjubkan dari berbagai sudut pandang.

Gambar 4.1 Aksono Eksploda Bangunan
(sumber: Penulis, 2024)

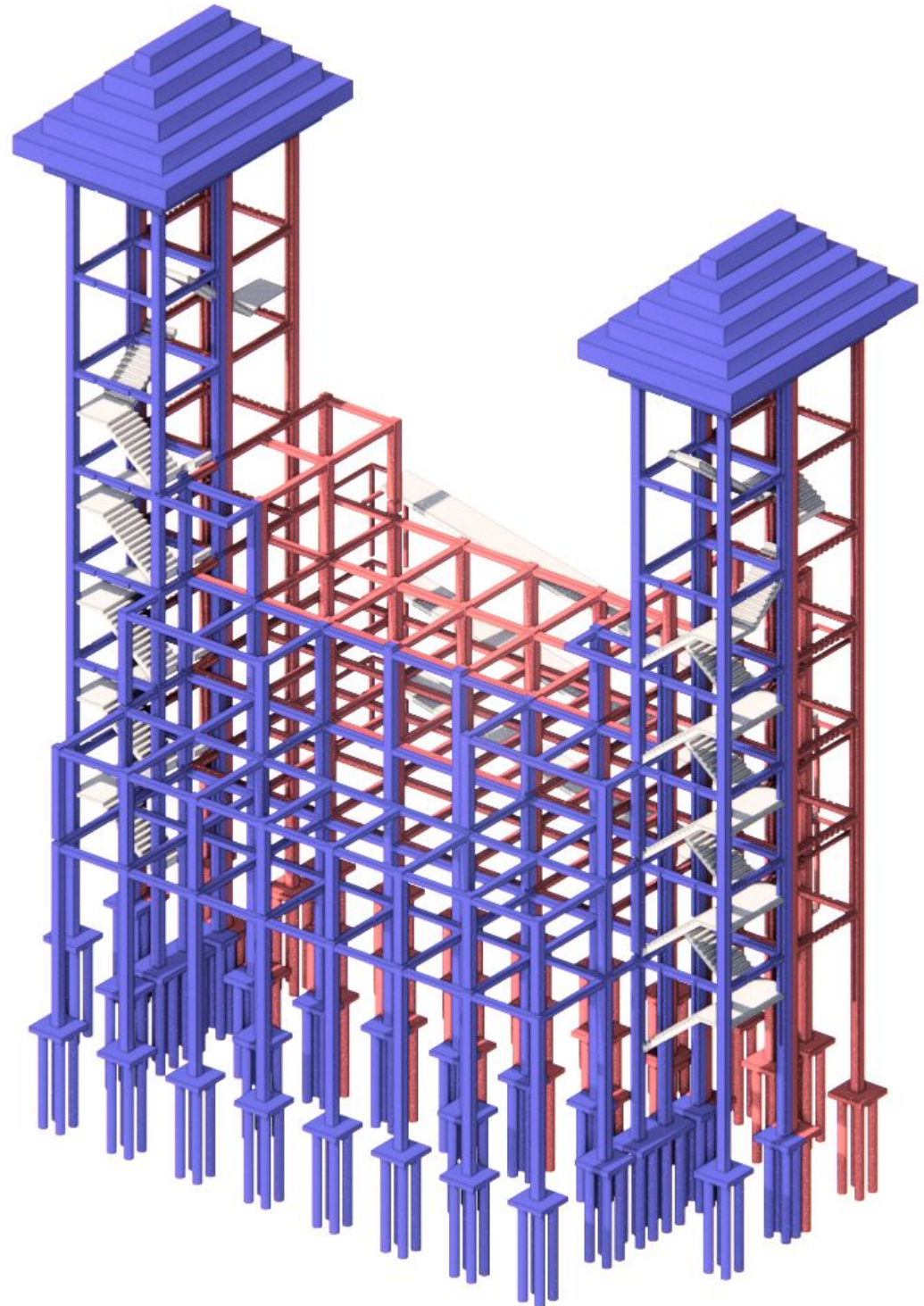
4.2 Implementasi Konsep Adaptive Reuse Struktur Bangunan Menara Pandang

Urgensi:

- **Penambahan Ruang:** Struktur baru memungkinkan penambahan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai fungsi baru seperti area pameran, kafe, ruang komunitas, dan fasilitas lainnya.
- **Fasilitas Aksesibilitas:** Penambahan struktur dapat mencakup lift dan ramp untuk memudahkan akses bagi penyandang disabilitas dan lansia.
- **Teknologi Baru:** Memungkinkan integrasi teknologi modern seperti sistem pencahayaan, sistem MEP lebih mutakhir yang akan meningkatkan pengalaman pengunjung.

Realisasi:

1. **Desain Dilatasi:** Merancang titik-titik dilatasi di mana struktur baru dan lama dapat bergerak secara independen. Ini termasuk pemilihan material dan teknologi yang sesuai untuk sambungan dilatasi.
2. **Fondasi Terpisah:** Membangun fondasi terpisah untuk struktur baru yang tidak terhubung langsung dengan fondasi struktur lama.
3. **Penguatan Struktural:** Memperkuat bagian dari struktur lama sebelum memulai konstruksi tambahan untuk memastikan stabilitas selama proses pembangunan.
4. **Pemasangan Struktur Baru:** Memasang elemen struktural baru secara bertahap, mulai dari bagian bawah hingga atas, memastikan setiap elemen terpasang dengan benar.

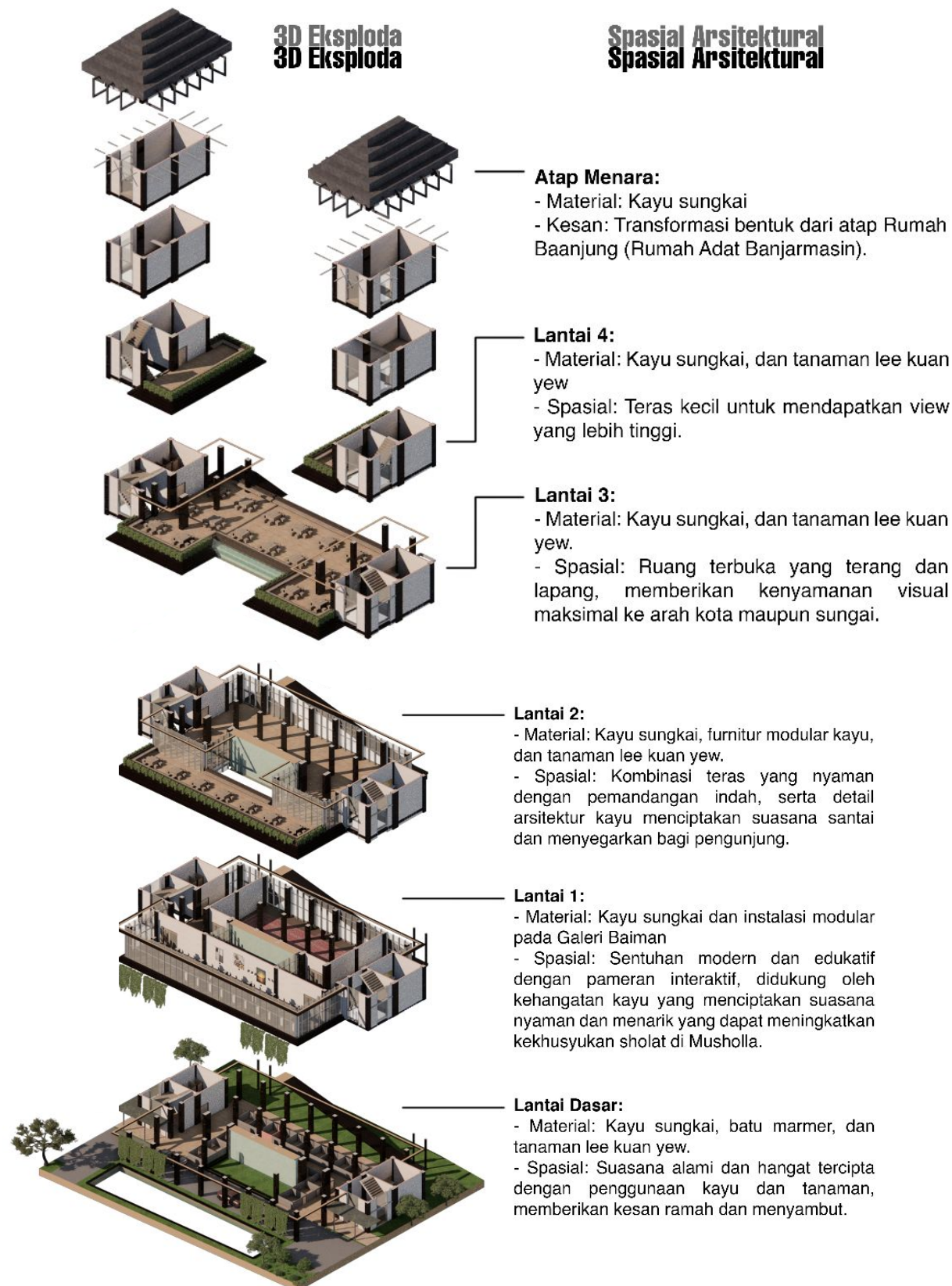


Gambar 4.2 Aksono Struktur Bangunan
(sumber: Penulis, 2024)

4.3 Implementasi Konsep Pengembangan Pengalaman Spasial Menara Pandang

Desain Atap:

Desain atap menara ini terinspirasi oleh bentuk atap Rumah Bubungan Tinggi yang merupakan salah satu ciri khas arsitektur tradisional Banjarmasin. Bentuk atap ini memiliki *bubungan* yang tinggi dan miring tajam, yang mencerminkan estetika dan nilai-nilai budaya lokal. Penggunaan bentuk atap tradisional ini pada menara pandang baru menunjukkan upaya untuk menghormati dan melestarikan warisan budaya lokal, sekaligus mengintegrasikannya dalam konteks arsitektur modern.



Gambar 4.3 Aksono Eksploda Bangunan (sumber: Penulis, 2024)

4.4 Implementasi Konsep Amphitheater sebagai Desain Infill untuk Mewadahi Kegiatan Masyarakat



Gambar 4.4 Desain Pergola pada Kawasan Menara Menara Pandang
(sumber: Penulis, 2024)

Merancang amphiteater dengan desain terbuka yang dapat menampung berbagai jenis kegiatan, seperti pertunjukan seni, acara budaya, pertemuan komunitas, dan festival.

Banjarmasin merupakan kota dengan banyak jenis kegiatan kebudayaan yang dapat memanfaatkan Amphitheater ini.

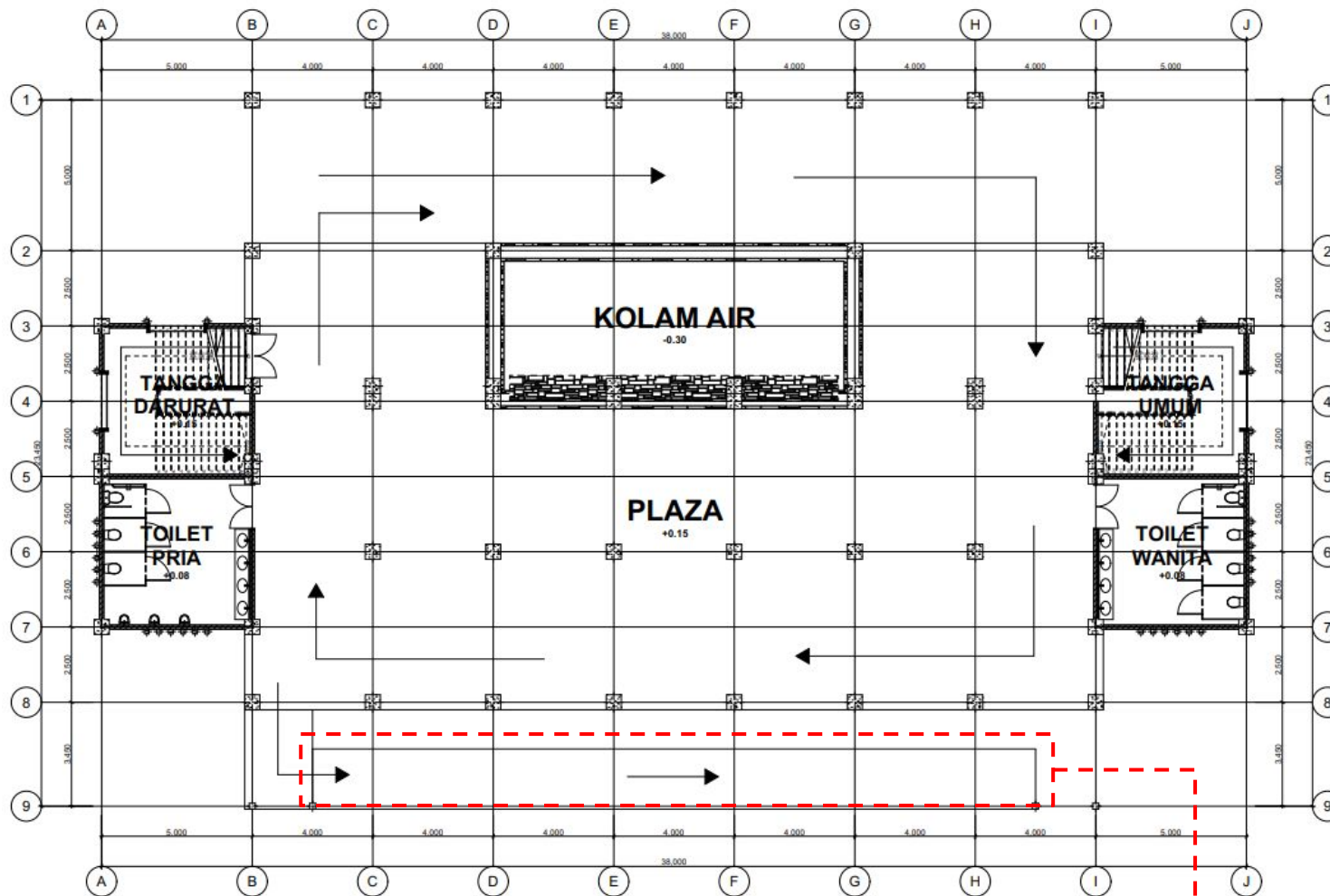
Contoh Kegiatan:



Gambar 4.5 Ilustrasi Kegiatan

(sumber:<https://images.app.goo.gl/VtTaduCBFMXardma6> , 2024)

4.5 Implementasi Konsep Aksesibilitas Terintegrasi pada Kawasan



Gambar 4.6 Desain Denah Sirkulasi
(sumber: Penulis, 2024)



Menyediakan jalur akses yang ramah disabilitas, termasuk ramp, dan jalur pedestrian yang lebar dan rata.

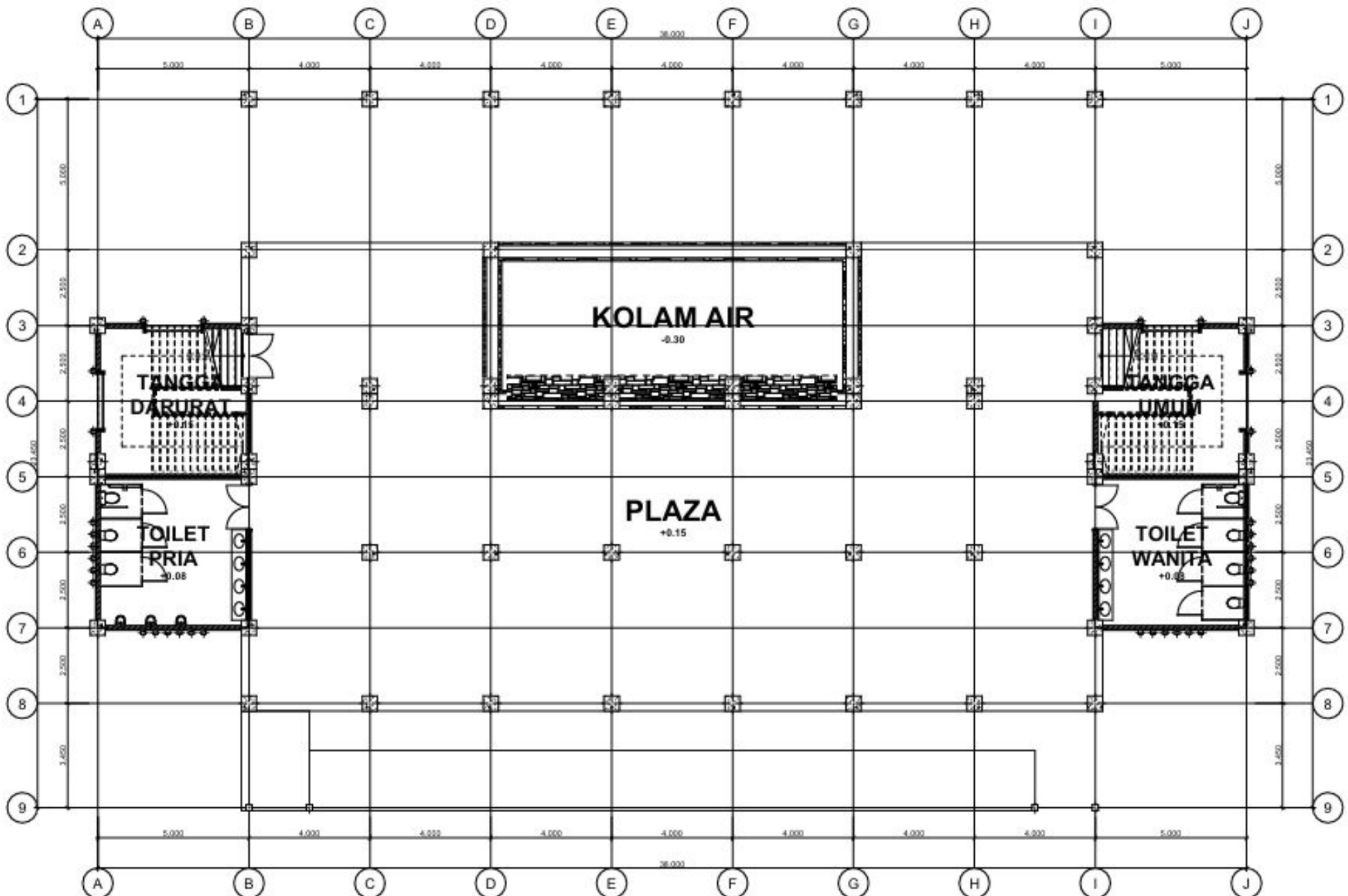
Gambar 4.7 Ilustrasi Alur
(sumber: Penulis, 2024)

4.6 Rancangan Siteplan

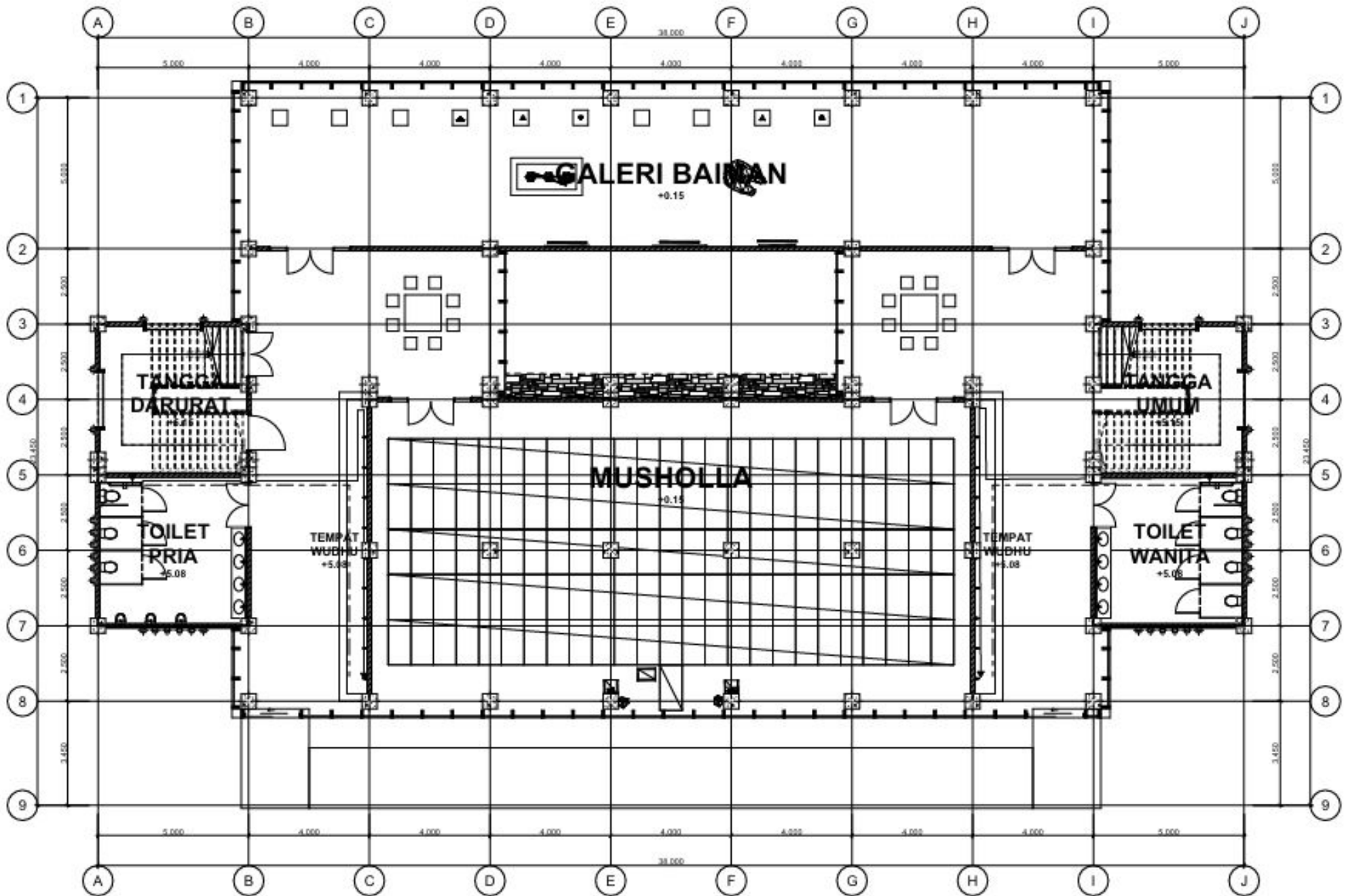


Gambar 4.8 Rancangan Siteplan
(sumber: Penulis , 2024)

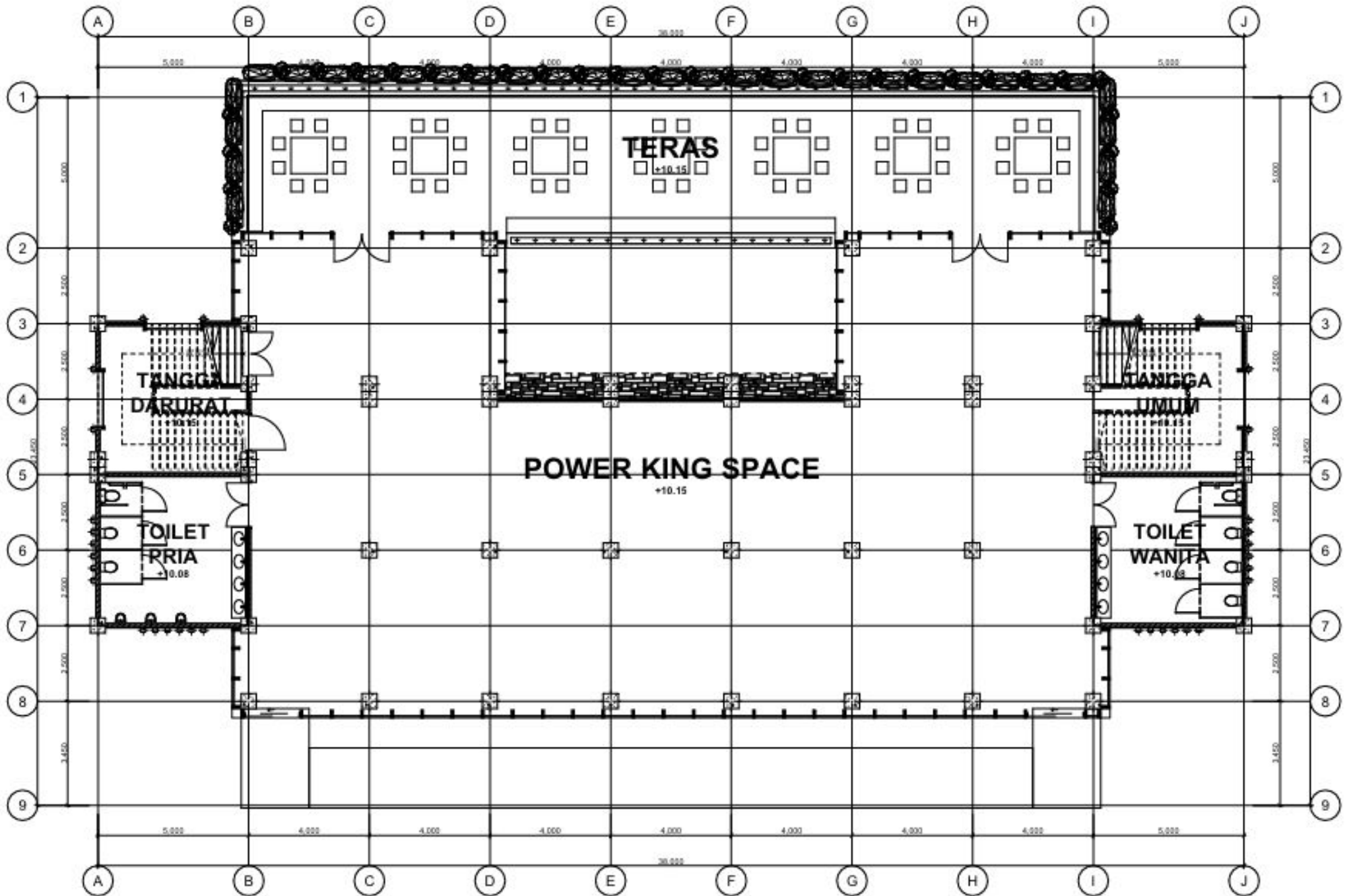
4.7 Rancangan Denah Tampak Potongan



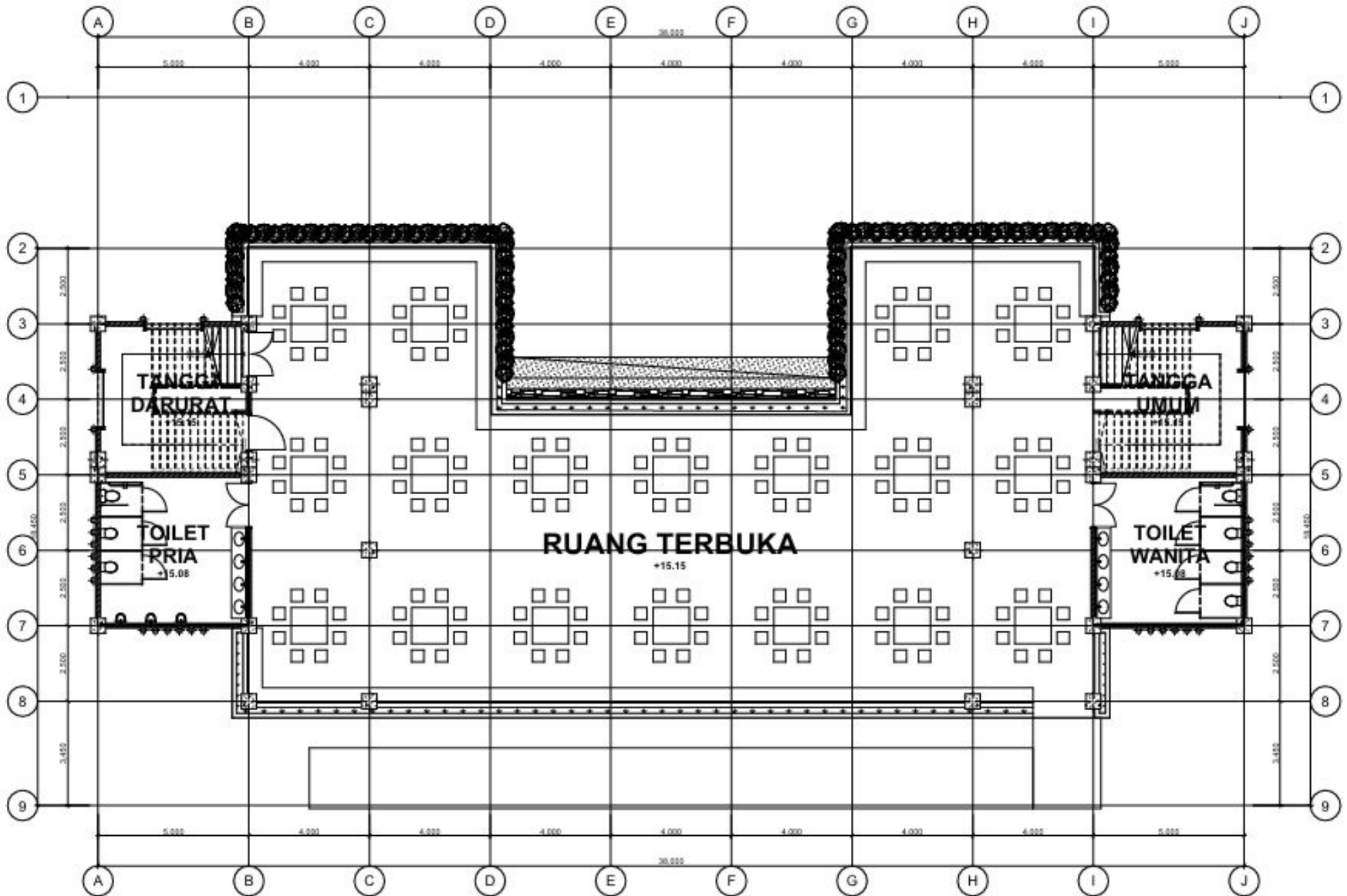
Gambar 4.9 Denah Lantai Dasar
(sumber: Penulis , 2024)



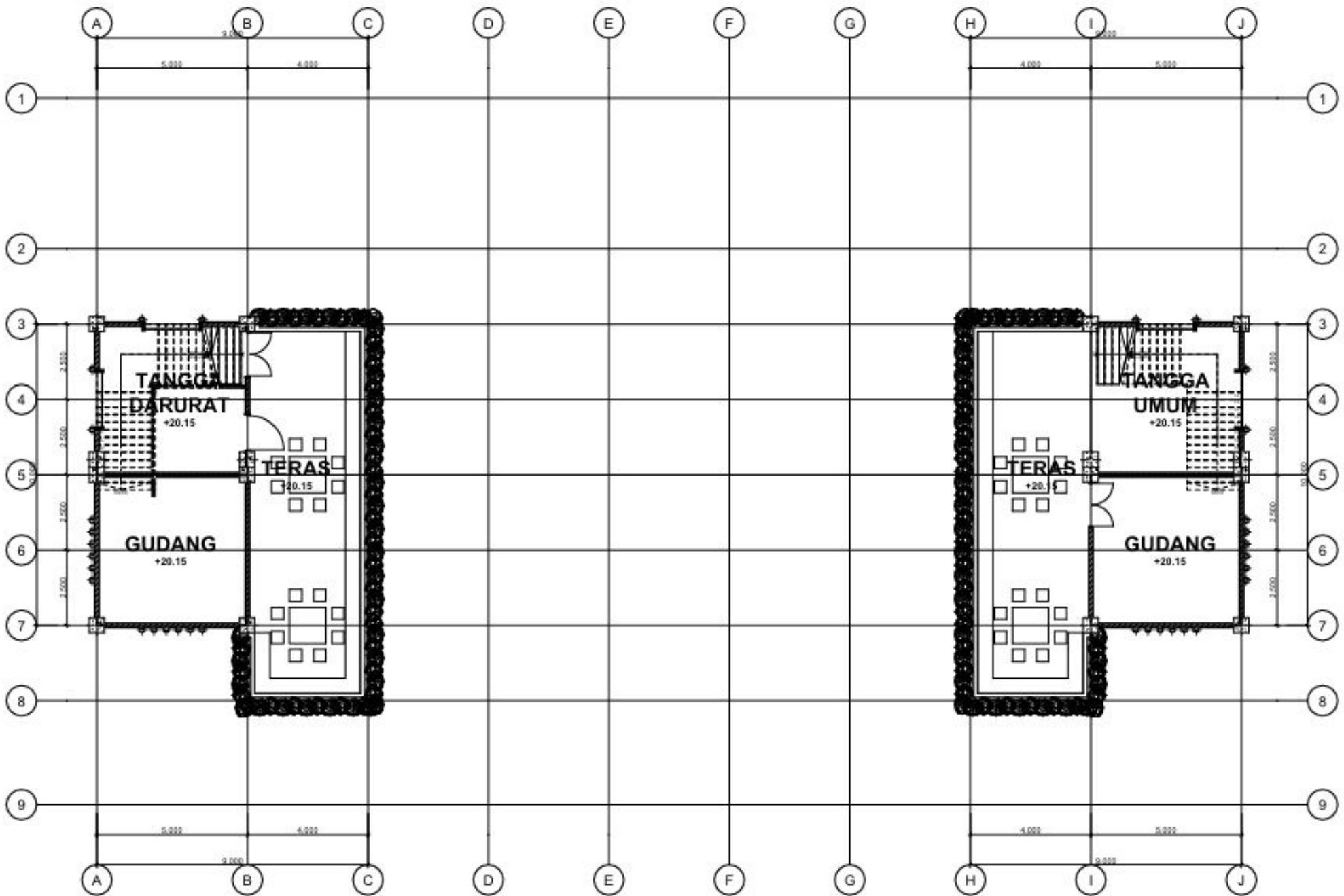
Gambar 4.10 Denah Lantai 1
(sumber: Penulis , 2024)



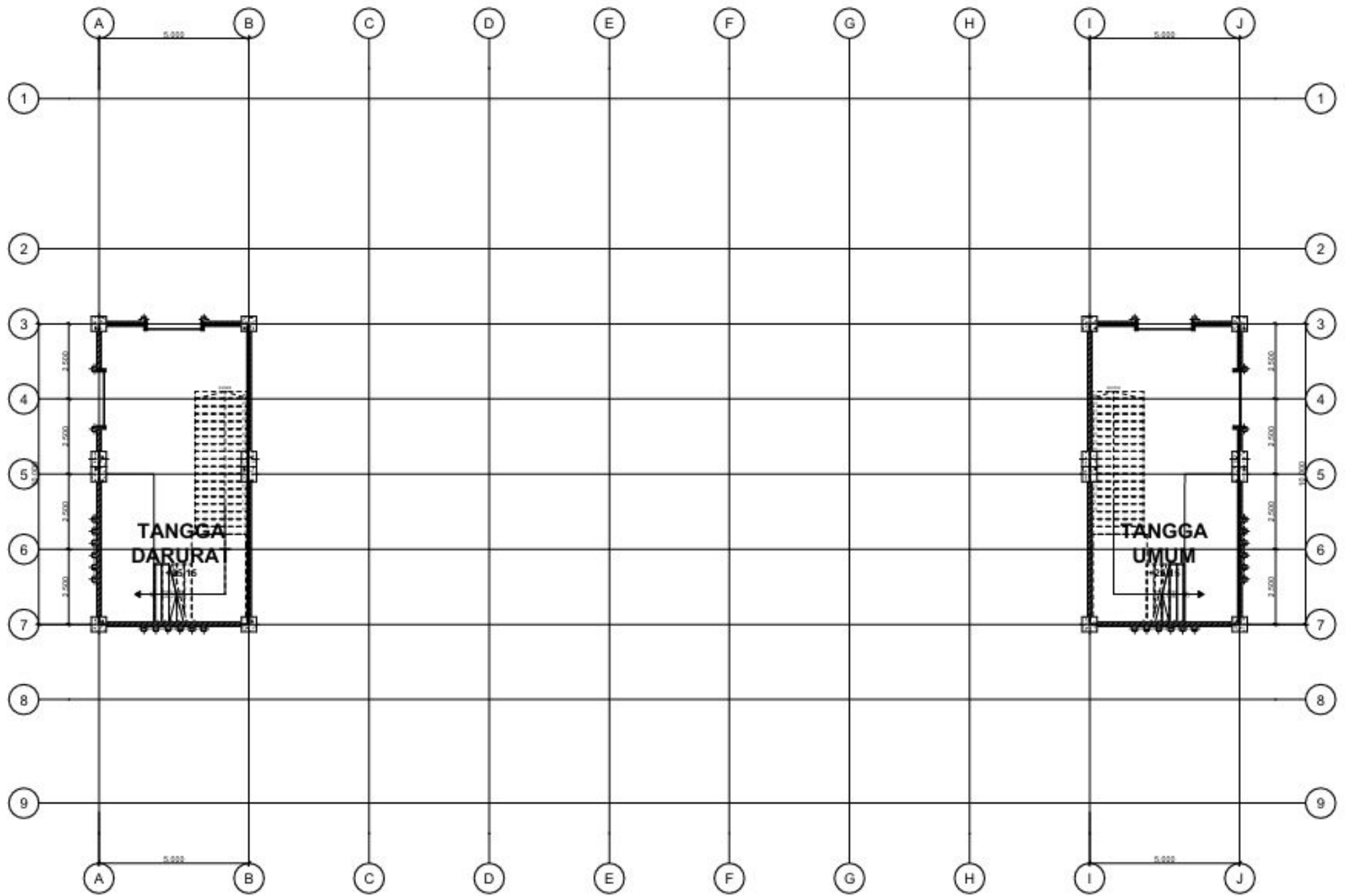
Gambar 4.11 Denah Lantai 2
(sumber: Penulis , 2024)



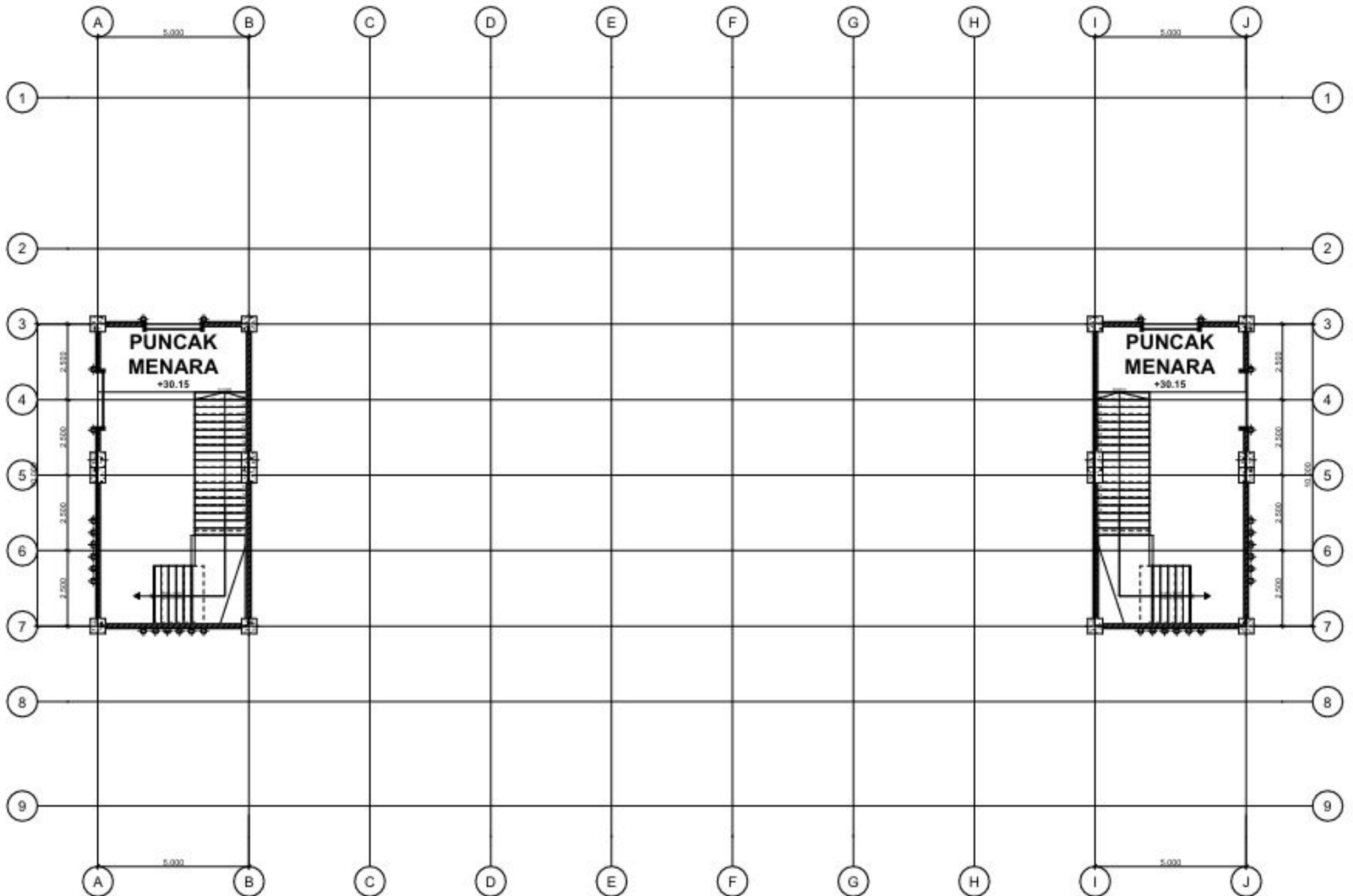
Gambar 4.12 Denah Lantai 3
(sumber: Penulis , 2024)



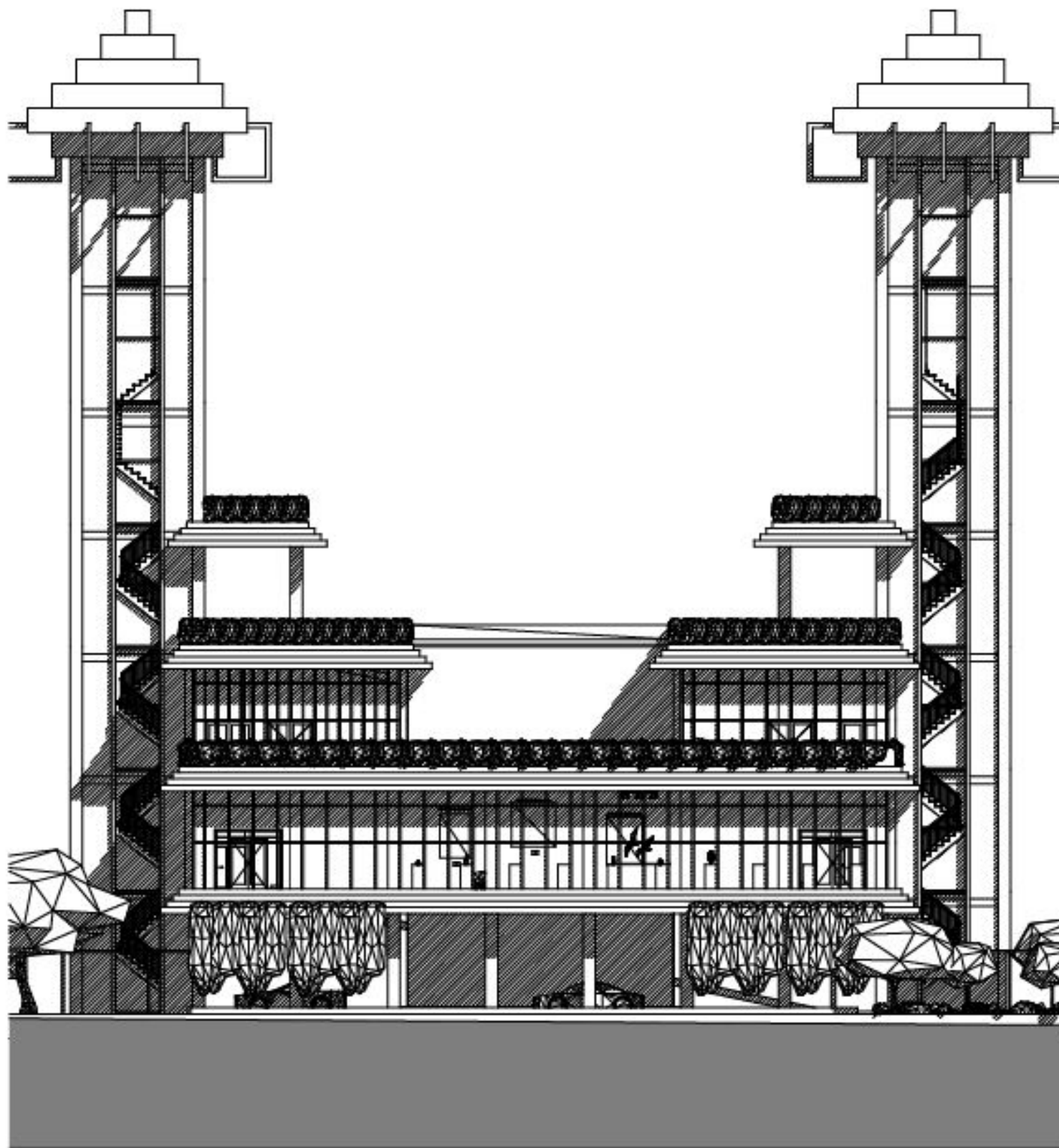
Gambar 4.13 Denah Lantai 4
(sumber: Penulis , 2024)



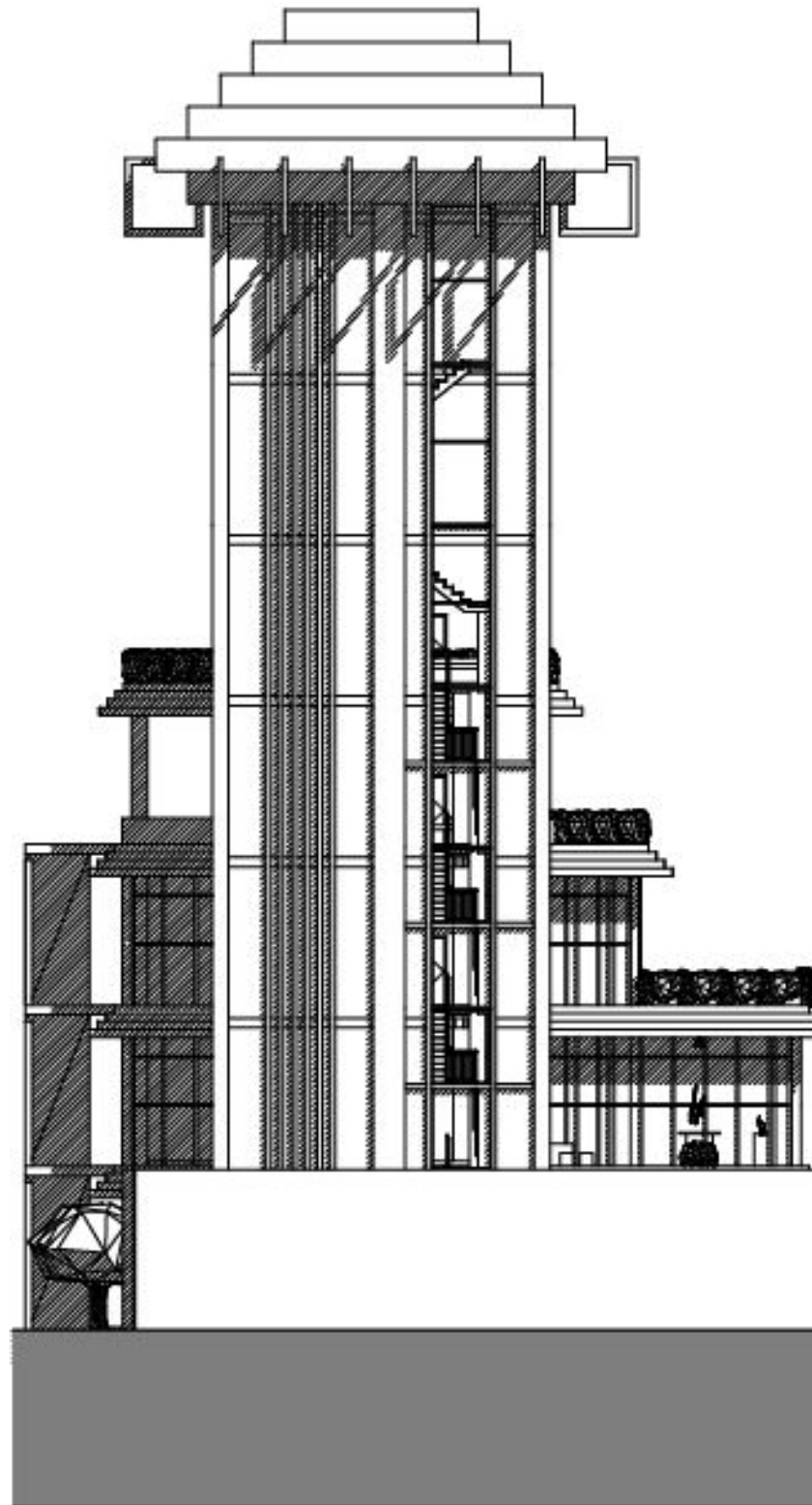
Gambar 4.14 Denah Lantai 5
(sumber: Penulis , 2024)



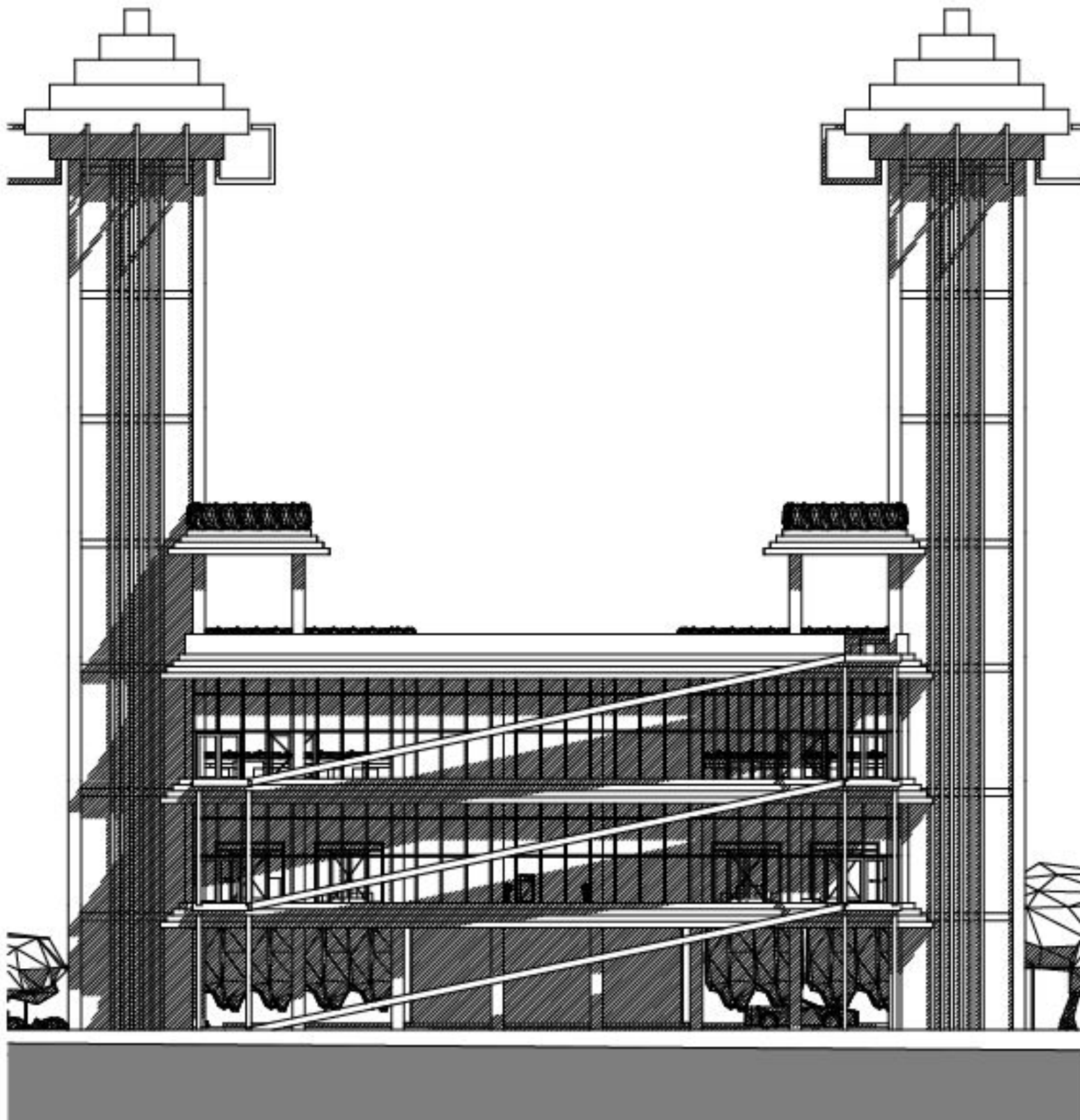
Gambar 4.15 Denah Lantai 6
(sumber: Penulis , 2024)



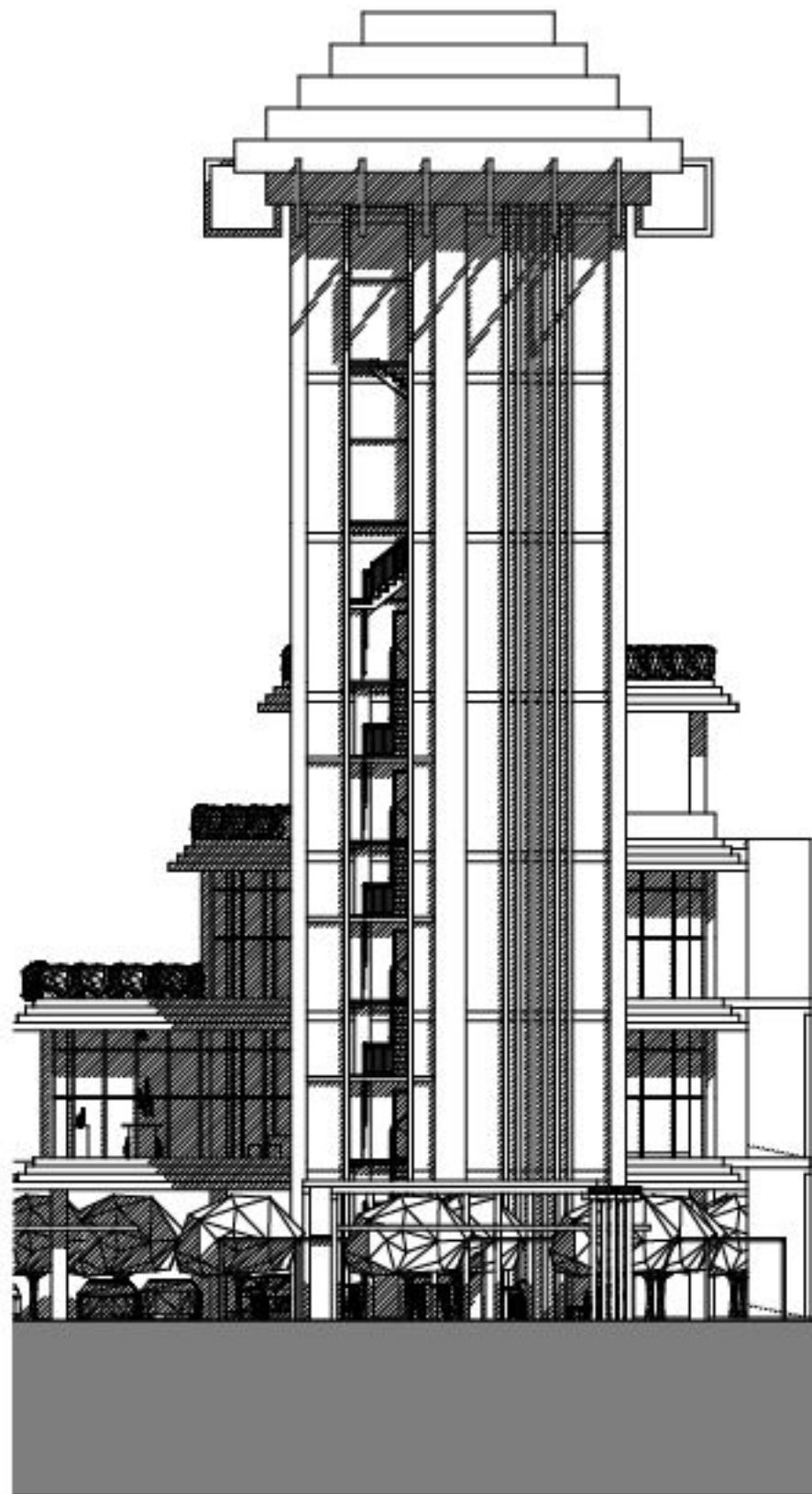
Gambar 4.16 Tampak Timur
(sumber: Penulis , 2024)



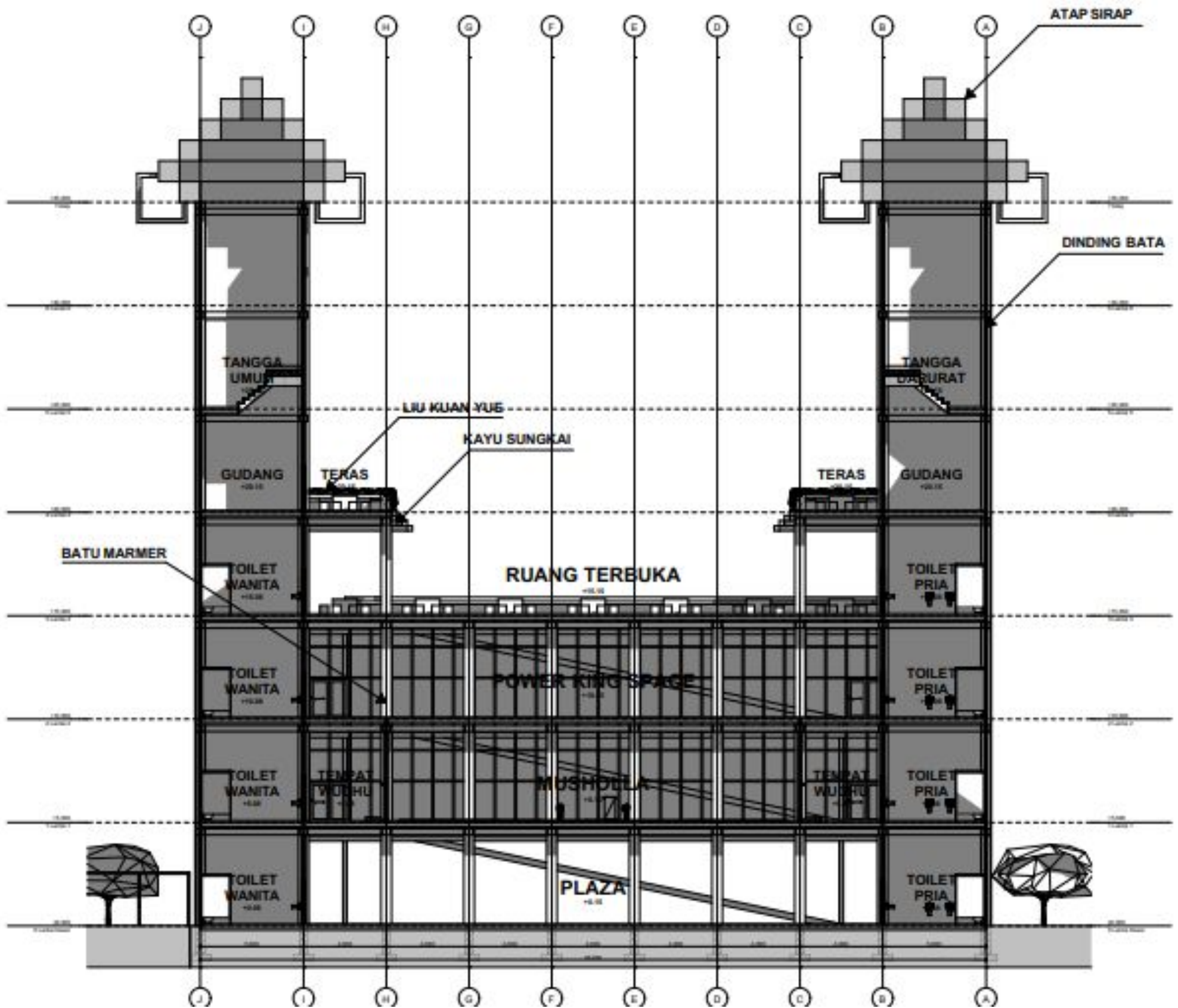
Gambar 4.17 Tampak Selatan
(sumber: Penulis , 2024)



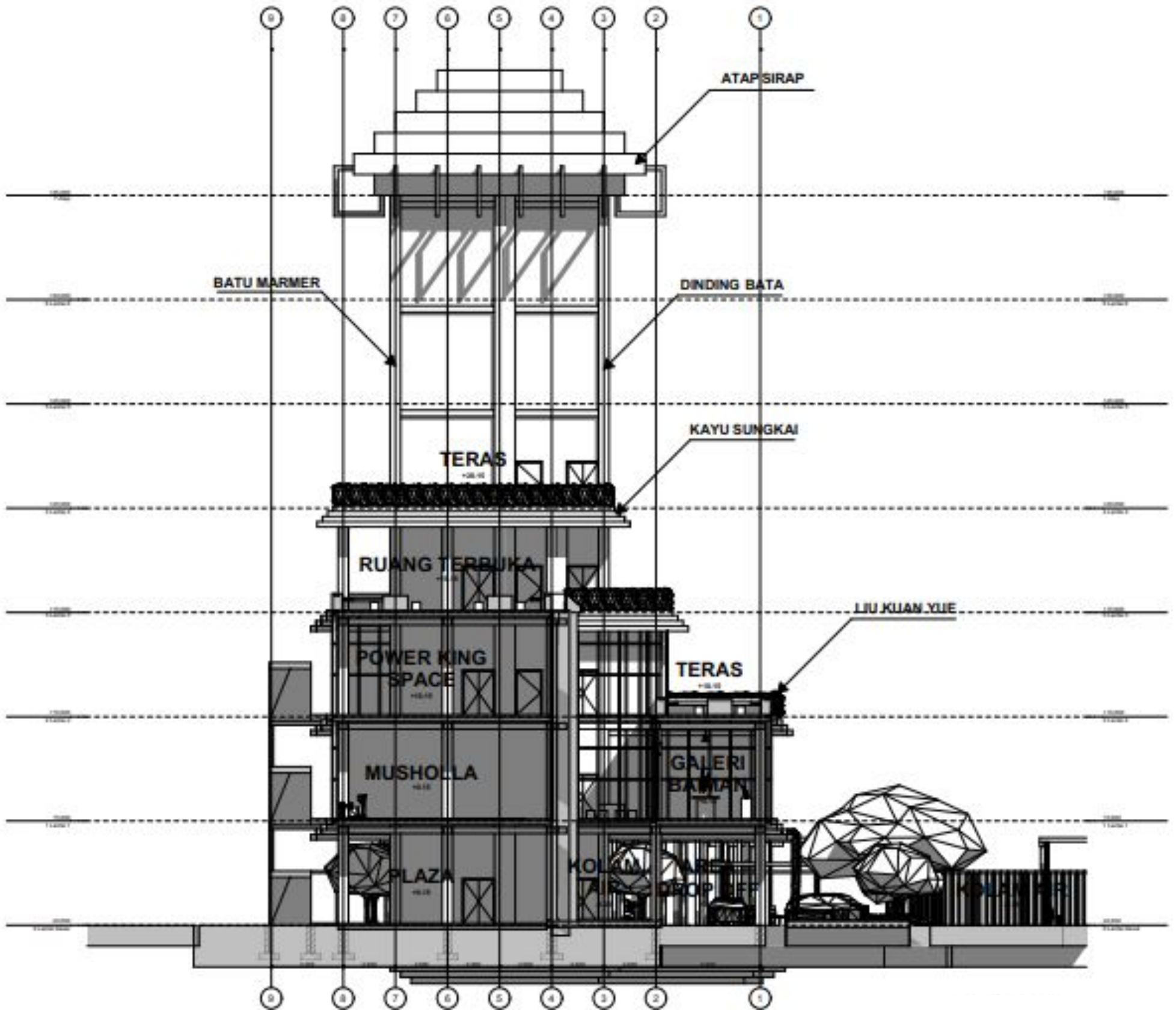
Gambar 4.18 Tampak Barat
(sumber: Penulis , 2024)



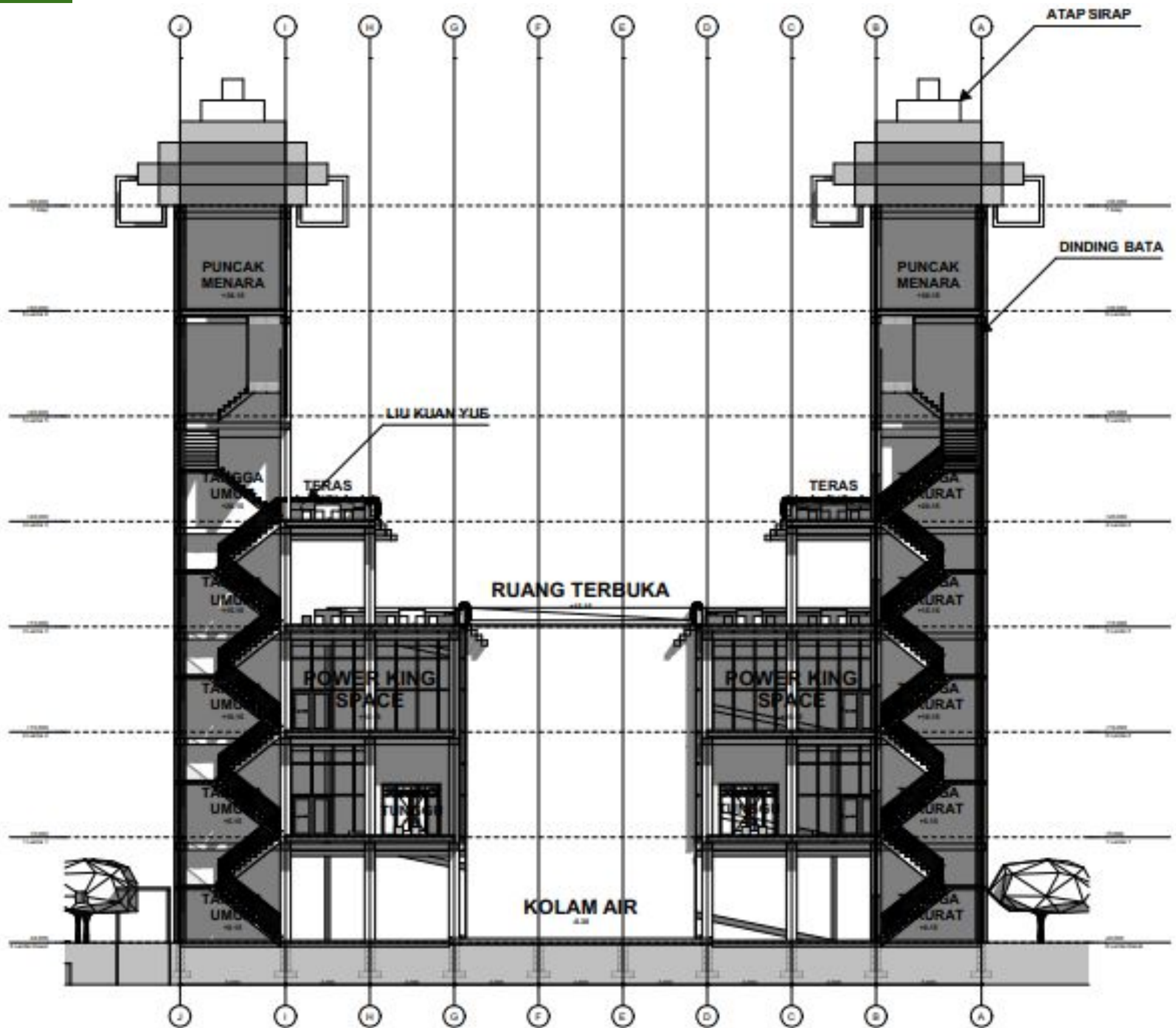
Gambar 4.19 Tampak Utara
(sumber: Penulis , 2024)



Gambar 4.20 Potongan A-A'
(sumber: Penulis , 2024)

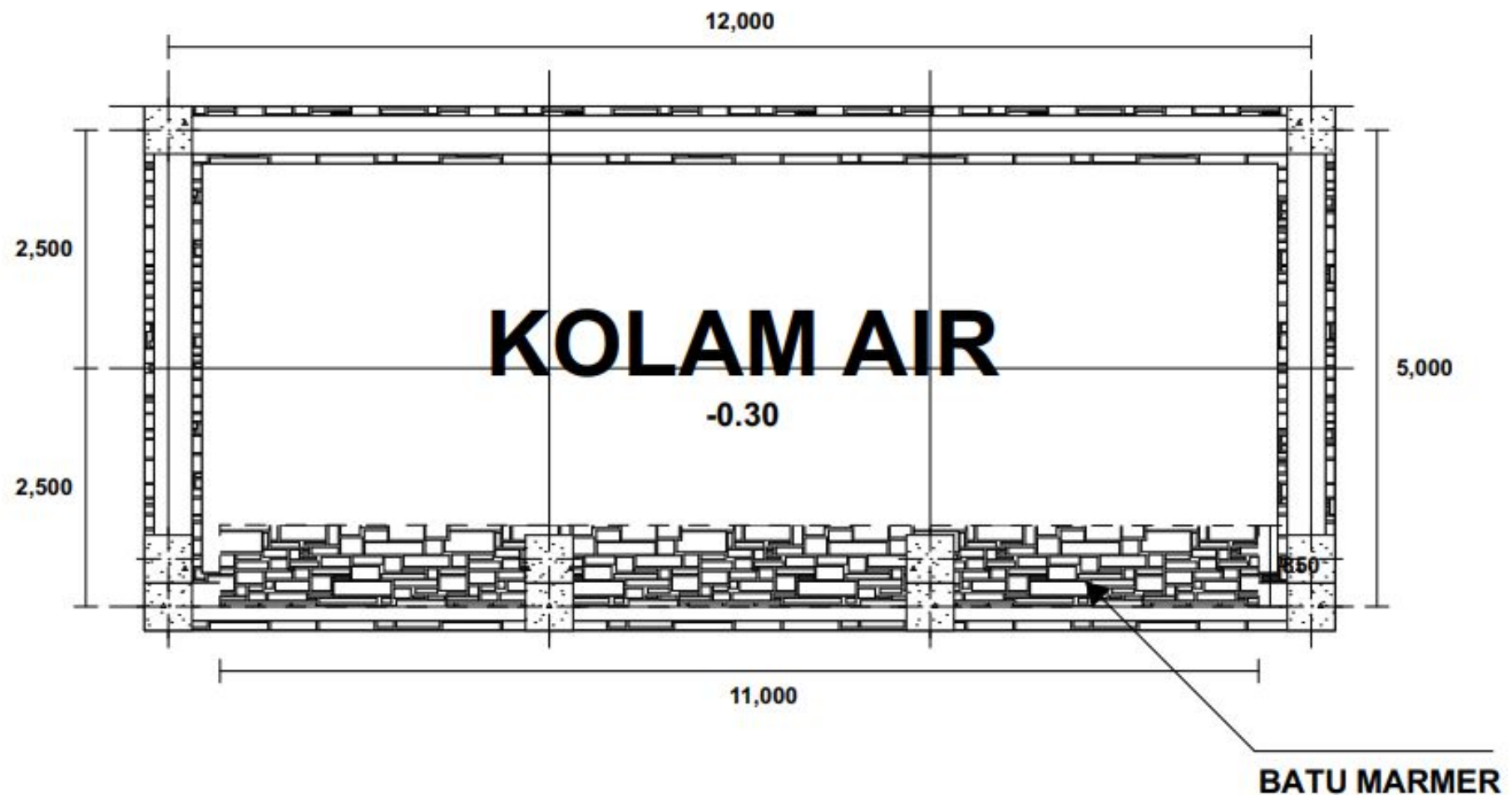


Gambar 4.21 Potongan B-B'
(sumber: Penulis , 2024)



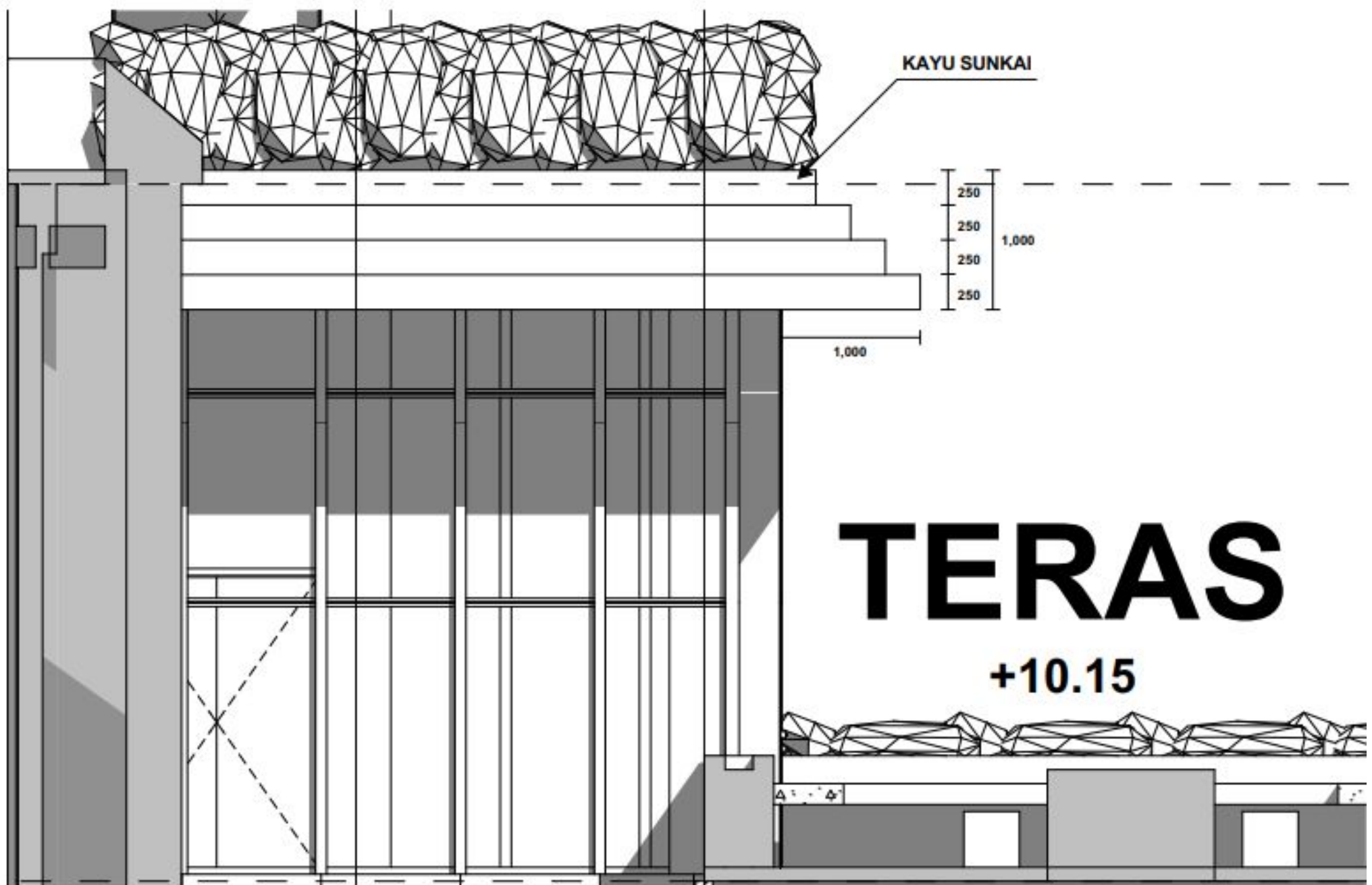
Gambar 4.22 Potongan C-C'
(sumber: Penulis , 2024)

4.8 Rancangan Penyelesaian Persoalan Khusus



Gambar 4.23 Detail Parsial
(sumber: Penulis , 2024)

4.9 Rancangan Building Envelope



Gambar 4.24 Detail Parsial
(sumber: Penulis , 2024)

4.10 Rancangan Suasana Interior



Gambar 4.25 & 4.26 Rancangan Suasana Interior
(sumber: Penulis , 2024)

4.11 Rancangan Suasana Exterior



Gambar 4.27 & 4.28 Rancangan Suasana Eksterior Mata Elang
(sumber: Penulis , 2024)



Gambar 4.29 & 4.30 Rancangan Suasana Eksterior Mata Manusia
(sumber: Penulis , 2024)



Gambar 4.31 & 4.32 Rancangan Suasana Detail Kawasan
(sumber: Penulis , 2024)

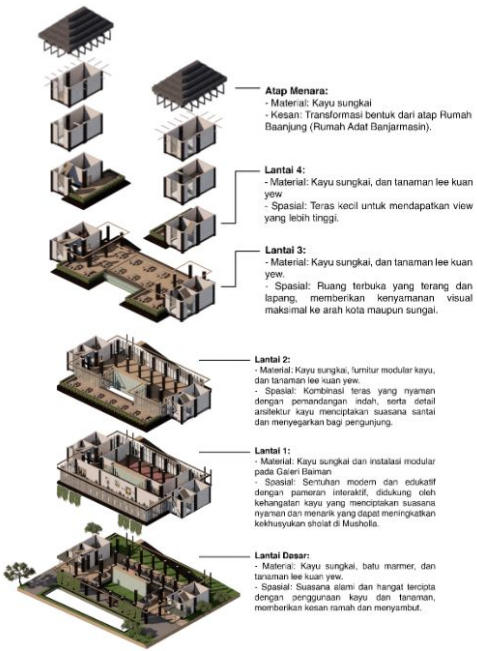
BAB 5. HASIL EVALUASI

Bab ini berisi tentang hasil akhir dari Evaluasi oleh Dosen.

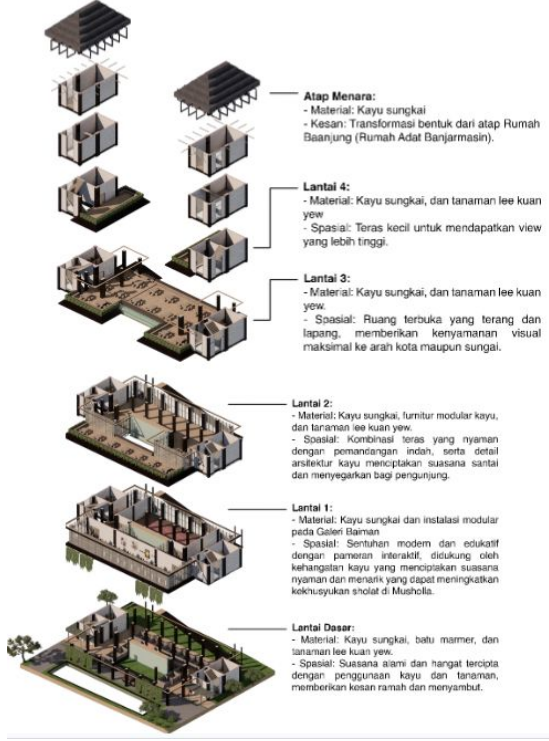
5.1 Evaluasi Desain Pendadaran

Dosen	Komentar	Jawaban
Arif Budi Sholihah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa keunggulan desain baru dengan desain eksisting? 2. Apa konsep desain bentuk atap Menara pandang? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menara dan area sekitarnya digunakan untuk kegiatan komunitas, termasuk ruang untuk acara budaya, pertemuan komunitas, dan kegiatan edukatif, yang dapat menarik lebih banyak pengunjung dan memperkuat ikatan sosial. 2. Desain atap menara ini terinspirasi oleh bentuk atap Rumah Bubungan Tinggi yang merupakan salah satu ciri khas arsitektur tradisional Banjarmasin. Bentuk atap ini memiliki <i>bubungan</i> yang tinggi dan miring tajam, yang mencerminkan estetika dan nilai-nilai budaya lokal. Penggunaan bentuk atap tradisional ini pada menara pandang baru menunjukkan upaya untuk menghormati dan melestarikan warisan budaya lokal, sekaligus mengintegrasikannya dalam konteks arsitektur modern.

Tabel 5.1 Evaluasi Desain Pendadaran
(sumber: Penulis , 2024)

<p>Ir. Muhammad Iftironi MLA.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa alasan menambahkan mushola dengan kapasitas besar di Menara pandang? 2. Kegiatan di desain baru terkesan tidak terpola, bagaimana konsep penyusunannya? 3. Apa alasan menambahkan fungsi baru berupa Amphitheater? 4. Suasana apa yang diharapkan dengan penggunaan material kayu? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Musholla terletak di lantai 1 sebagai pembeda dengan Musholla lain, karena tetap mendapatkan view sungai saat shalat, namun tetap dapat diakses dengan mudah oleh segala jenis pengguna. 2. Kegiatan pada desain Menara Pandang merupakan hirarki kegiatan Komersial, Privat, kemudian <i>Sight Seeing</i>. 3. Merancang amphiteater dengan desain terbuka yang dapat menampung berbagai jenis kegiatan, seperti pertunjukan seni, acara budaya, pertemuan komunitas, festival. Banjarmasin merupakan kota dengan banyak jenis kegiatan kebudayaan yang dapat memanfaatkan Amphitheater ini. 4. Susana yang ingin diberikan  <ul style="list-style-type: none"> - Atap Menara: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai - Kesan: Transformasi bentuk dari atap Rumah Baanjung (Rumah Adat Banjarmasin). - Lantai 4: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew - Spasial: Teras kecil untuk mendapatkan view yang lebih tinggi. - Lantai 3: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew. - Spasial: Ruang terbuka yang terang dan lapang, memberikan kenyamanan visual maksimal ke arah kota maupun sungai. - Lantai 2: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, lumbar modular kayu, dan tanaman lee kuan yew. - Spasial: Kombinasi teras yang nyaman dengan pemandangan indah, serta detail arsitektur kayu menciptakan suasana santai dan menyenangkan bagi pengunjung. - Lantai 1: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai dan instalasi modular pada Galeri Baitan - Spasial: Seruan modern dan edukatif dengan pameran interaktif, didukung oleh kehangatan kayu yang menciptakan suasana nyaman dan menarik yang dapat meningkatkan kekhayalan sholat di Musholla. - Lantai Dasar: <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, batu marmor, dan tanaman lee kuan yew. - Spasial: Suasana alami dan hangat tercipta dengan pergumuan kayu dan tanaman, memberikan kesan ramah dan menyambut.
-----------------------------------	--	---

Tabel 5.2 Evaluasi Desain Pendadaran (sumber: Penulis , 2024)

<p>Ariadi Susanto, S.T., M.T.</p>	<p>1. Bagaimana desain anda dalam memaksimalkan potensi alam sekitar Menara Pandang?</p>	<p>1. pemaksimalan potensi alam seperti berikut.</p>  <p>Atap Menara:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai - Kesan: Transformasi bentuk dari atap Rumah Baanjung (Rumah Adat Banjarmasin). <p>Lantai 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew - Spasial: Teras kecil untuk mendapatkan view yang lebih tinggi. <p>Lantai 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew - Spasial: Ruang terbuka yang terang dan lapang, memberikan kenyamanan visual maksimal ke arah kota maupun sungai. <p>Lantai 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, furnitur modular kayu, dan tanaman lee kuan yew. - Spasial: Kombinasi teras yang nyaman dengan pemandangan indah, serta detail arsitektur kayu menciptakan suasana santai dan menyenangkan bagi pengunjung. <p>Lantai 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai dan instalasi modular pada Galeri Baiman - Spasial: Sertakan modul dan edukatif dengan pameran interaktif, didukung oleh kehangatan kayu yang menciptakan suasana nyaman dan menarik yang dapat meningkatkan kenyamanan sosial di Musholla. <p>Lantai Dasar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Material: Kayu sungkai, batu marmor, dan tanaman lee kuan yew. - Spasial: Suasana alami dan hangat tercipta dengan penggunaan kayu dan tanaman, memberikan kesan ramah dan menyambut.
-----------------------------------	--	--

Tabel 5.3 Evaluasi Desain Pendadaran
(sumber: Penulis , 2024)

Daftar Pustaka

Abdel, Hana. (2023, 29 Dec). ArchDaily. "Okinosu Indoor Park / GEO-GRAPHIC DESIGN LAB". 15 Mei 2024.

<<https://www.archdaily.com/1011624/okinosu-indoor-park-geo-graphic-design-lab>> ISSN 0719-8884

Arfianty, Desy.(2019, 19 Juli). Kanal Kalimantan. "Plaza Smart City, Wajah Baru yang Menghiasi Banjarmasin". 16 Mei

2024. <https://www.kanalkalimantan.com/plaza-smart-city-wajah-baru-yang-menghiasi-banjarmasin/>

Naimi, Royan. (2020, 02 Januari). Tribun News. "Koleksi Foto Jadul Wajah Kota Banjarmasin dan Kekinian di Galeri Baiman" 16 Mei 2024.

<https://banjarmasinposttravel.tribunnews.com/2020/01/02/koleksi-foto-jadul-wajah-kota-banjarmasin-dan-kekinian-di-galeri-baiman>.

Naimi, Royan. (2020, 10 Juni). Tribun News. "Galeri Baiman Sebagai Spot Baru di Menara Pandang". 16 Mei 2024.

<https://banjarmasinposttravel.tribunnews.com/2020/06/10/galeri-baiman-sebagai-spot-baru-di-menara-pandang>.

Pintos, Paula. (2024, 07 Feb). ArchDaily. "Building 12 / Perkins&Will". 15 Meii 2024, dari

<<https://www.archdaily.com/995903/building-12-perkins-and-will>> ISSN 0719-8884

Pintos, Paula (2024, 29 Maret). ArchDaily. "PLATO Contemporary Art Gallery / KWK PROMES". 15 Mei 2024.

<<https://www.archdaily.com/1015028/plato-contemporary-art-gallery-kwk-promes>> ISSN 0719-8884

Pratama, Bayu. (2022). Indonesia Kaya. "Menara Pandang: Menjelajahi Pesona Kota Seribu Sungai dari Atas Awan".

16 Mei 2024.

<https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/menara-pandang-lambang-kota-banjarmasin-di-tepi-sungai-martapura/#:~:text=Dari%20ketinggian%20sekitar%2030%20m,Banjarmasin%20terdiri%20dari%20empat%20lantai>

Raja Drone ID. (2023, 4 Desember). Kota Banjarmasin Dari Udara Dengan Drone 2023. [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=WeOAoL2fIUQ>

Setyaningrum, Puspasari. (2023, 28 November). Kompas. "Menara Pandang Banjarmasin, Ikon Kota Seribu Sungai".

16 Mei 2024.

<https://regional.kompas.com/read/2023/11/28/221607978/menara-pandang-banjarmasin-ikon-kota-seribu-sungai?page=all>.

Badan Pusat Statistik Kota. (2022, 25 Februari). "Kota Banjarmasin Dalam Angka 2022". 16 Mei 2024.

<https://banjarmasinkota.bps.go.id/id/publication/2022/02/25/f42afef0b5bf0b485312c248/kota-banjarmasin-dalam-angka-2022.html>

Proyek Penelitian Dan Pencatatan Kebudayaan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1977/1978).

"Sejarah Daerah Kalimantan Selatan". 16 Mei 2024.

https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Daerah_Kalimantan_Selatan/vwB8CgAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=banjarmasih&pg=PA32&printsec=frontcover

BAB 6. LAMPIRAN

6.1 Surat Keterangan Cek Plagiasi



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2438059180/Perpus./10/Dir.Perpus/VIII/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : MUHAMMAD TOFAN AZEMA JOANDITRA
Nomor Mahasiswa : 17512064
Pembimbing : ARIADI SUSANTO S.T., M.T.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG MENARA PANDANG BANJARMASIN
DENGAN PENDEKATAN ADAPTIVE REUSE DAN DESAIN INFILL

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **4 (Empat) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/26/2024

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

Gambar 6.1 Surat Keterangan Cek Plagiasi
(sumber: Penulis , 2024)

6.2 APREB

PERANCANGAN MENARA PANDANG DENGAN PENDEKATAN ULANG BANJARMASIN ADAPTIVE REUSE DAN DESAIN INFILL

Deskripsi Singkat
Deskripsi Singkat

Perancangan ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan Adaptive Reuse dan Desain Infill menawarkan solusi inovatif untuk merevitalisasi struktur ikonik ini dan mengintegrasikannya kembali ke dalam konteks perkotaan yang dinamis. Penelitian ini akan memberikan panduan dan rekomendasi untuk implementasi proyek yang sukses, membawa manfaat bagi masyarakat Banjarmasin dan sekitarnya.

6 Misi Kota Banjarmasin "BAMAN"
6 Misi Kota Banjarmasin "BAMAN" Misi RPJPD 2021-2026

B **BERTAKWA**
 Kehidupan masyarakat Banjarmasin senantiasa diwarnai nilai keagamaan dan budi pekerti yang Luhur.

A **AMAN**
 Situasi kota yang aman dan tertib menciptakan lingkungan yang kondusif.

I **INDAH**
 Kualitas dan kuantitas visual melalui penataan kota melalui sistem pengelolaan lingkungan dan ekosistem yang baik.

M **MAJU**
 Mengikuti perkembangan zaman melalui teknologi untuk meningkatkan kualitas destinasi wisata.

A **AMANAH**
 Pelayanan bersinergi antara masyarakat dan pemerintah kota dengan sikap perilaku keteladanan serta berkomitmen.

N **NYAMAN**
 Kota Banjarmasin yang menyegarkan dan menyehatkan kehidupan warga.





Ariadi Susanto S.T., M.T.

M. Tofan Azema Joanditra
17512064

1

Peta Permasalahan

Perancangan Ulang
Menara Pandang Banjarmasin
 dengan Pendekatan Adaptive Reuse dan Desain Infill

Pendekatan Adaptive Reuse
 untuk meningkatkan fungsionalitas bangunan.


Permasalahan Desain Menara Pandang Banjarmasin adalah tidak memahaminya oleh pemangku-pemangku jabatan dan masyarakat warga Banjarmasin.

Permasalahan Merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan Adaptive Reuse untuk meningkatkan fungsionalitas bangunan.

Pendekatan Desain Infill
 untuk memaksimalkan penggunaan lahan tapak bangunan.



Permasalahan Merancang ulang Menara Pandang Banjarmasin dengan Desain Infill untuk memaksimalkan penggunaan lahan tapak bangunan.

Kajian Tapak



Menara Pandang Banjarmasin adalah sebuah menara observasi setinggi 30 meter yang terletak di tepi Sungai Martapura, di pusat Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan - yang merupakan salah satu landmark ikonik kota Banjarmasin dan menjadi tujuan wisata populer bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Dengan luas sekitar 10.000m2, tapak ini memiliki beberapa fungsi pendukung eksisting seperti tempat parkir, perpustakaan kota, dan lansekap hijau terbuka.

Data Eksisting

Kajian Eksisting

Lantai Satu berupa plaza yang dapat digunakan untuk pelaksanaan kegiatan masyarakat.

Lantai Dua terdapat Galeri Baiman, yang ditambahkan lima tahun setelah menara ini berdiri.

Lantai Tiga terdapat Power King Space, sebuah ruangan besar yang dapat digunakan untuk kegiatan besar.

Lantai tertinggi atau lantai Empat merupakan sebuah ruang terbuka.

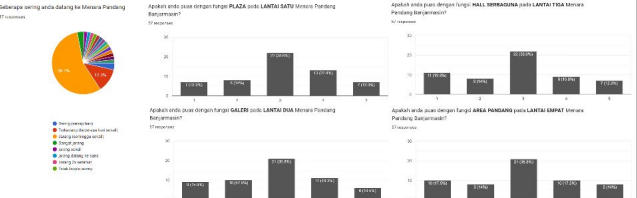
Kajian Angket

Selama wawancara dengan Menara Pandang Banjarmasin?

Apakah anda puas dengan fungsi PLAZA pada LANTAI SATU Menara Pandang Banjarmasin?

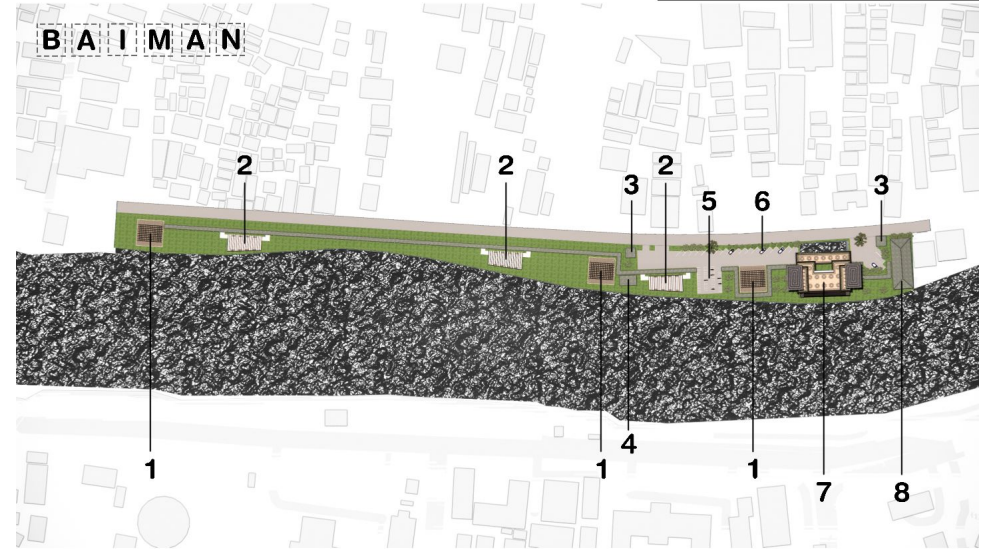
Apakah anda puas dengan fungsi GALLERY pada LANTAI DUA Menara Pandang Banjarmasin?

Apakah anda puas dengan fungsi KAWASAN TERBUKA pada LANTAI EMPAT Menara Pandang Banjarmasin?




Saran yang diberikan Pengguna mencakup penambahan fasilitas untuk kepentingan kenyamanan masyarakat dalam berkunjung maupun berkegiatan sehari-hari, kemudahan dalam pelaksanaan acara kebudayaan, dan diversitas kegiatan yang dapat dilakukan di kawasan Menara Pandang.

B A I M A N



Fungsi: 1. Amphiteater 2. Paviliun 3. Pos Satpam 4. Ruang Utilitas 5. Parkir Motor 6. Parkir Mobil 7. Menara Pandang Banjarmasin 8. Perpustakaan Umum



Ariadi Susanto S.T., M.T.

M. Tofan Azema Joanditra
17512064

2

Gambar 6.2 & 6.3 Poster APREB (sumber: Penulis, 2024)

APREB

Urgensi Penambahan Sistem Struktur

- **Penambahan Ruang:** Struktur baru memungkinkan penambahan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai fungsi baru seperti area pameran, kafe, ruang komunitas, dan fasilitas lainnya.
- **Fasilitas Aksesibilitas:** Penambahan struktur dapat mencakup lift dan ramp untuk memudahkan akses bagi penyandang disabilitas dan lansia.
- **Teknologi Baru:** Memungkinkan integrasi teknologi modern seperti sistem pencahayaan, sistem MEP lebih mutakhir yang akan meningkatkan pengalaman pengunjung.

A M N

Sistem Struktur Sistem Struktur

Realisasi Konstruksi Penambahan Struktur

1. **Desain Dilatasi:** Merancang titik-titik dilatasi di mana struktur baru dan lama dapat bergerak secara independen. Ini termasuk pemilihan material dan teknologi yang sesuai untuk sambungan dilatasi.
2. **Fondasi Terpisah:** Membangun fondasi terpisah untuk struktur baru yang tidak terhubung langsung dengan fondasi struktur lama.
3. **Penguatan Struktural:** Memperkuat bagian dari struktur lama sebelum memulai konstruksi tambahan untuk memastikan stabilitas selama proses pembangunan.
4. **Pemasangan Struktural Baru:** Memasang elemen struktural baru secara bertahap, mulai dari bagian bawah hingga atas, memastikan setiap elemen terpasang dengan benar.

Program Ruang Program Ruang

3D Eksploda 3D Eksploda

Spasial Arsitektural Spasial Arsitektural

A Lantai 5 & 6: Tandon Air Akses Tangga

A Lantai 4: Teras Gudang Akses Tangga

N Lantai 3: Ruang Terbuka Toilet Akses Tangga & Ramp

M Lantai 2: Teras Power King Space Toilet Akses Tangga & Ramp

B Lantai 1: Galeri Baiman Musholla & Tempat Wudhu Toilet Akses Tangga & Ramp

I Lantai Dasar: Kolam Air Plaza Toilet Akses Tangga & Ramp

Atap Menara:

- Material: Kayu sungkai
- Kesan: Transformasi bentuk dari atap Rumah Banjarung (Rumah Adat Banjarmasin).

Lantai 4:

- Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew
- Spasial: Teras kecil untuk mendapatkan view yang lebih tinggi.

Lantai 3:

- Material: Kayu sungkai, dan tanaman lee kuan yew.
- Spasial: Ruang terbuka yang terang dan lapang, memberikan kenyamanan visual maksimal ke arah kota maupun sungai.

Lantai 2:

- Material: Kayu sungkai, furnitur modular kayu, dan tanaman lee kuan yew.
- Spasial: Kombinasi teras yang nyaman dengan pemandangan indah, serta detail arsitektur kayu menciptakan suasana santai dan menyegarkan bagi pengunjung.

Lantai 1:

- Material: Kayu sungkai dan instalasi modular pada Galeri Baiman
- Spasial: Sentuhan modern dan edukatif dengan pameran interaktif, didukung oleh kehangatan kayu yang menciptakan suasana nyaman dan menarik yang dapat meningkatkan kekhusyukan sholat di Musholla.

Lantai Dasar:

- Material: Kayu sungkai, batu marmar, dan tanaman lee kuan yew.
- Spasial: Suasana alami dan hangat tercipta dengan penggunaan kayu dan tanaman, memberikan kesan ramah dan menyambut.

Galeri Baiman Galeri Baiman

Musholla Musholla

Ruang Terbuka Ruang Terbuka

Teras Teras

Drop Off Drop Off

Amphiteater Amphiteater

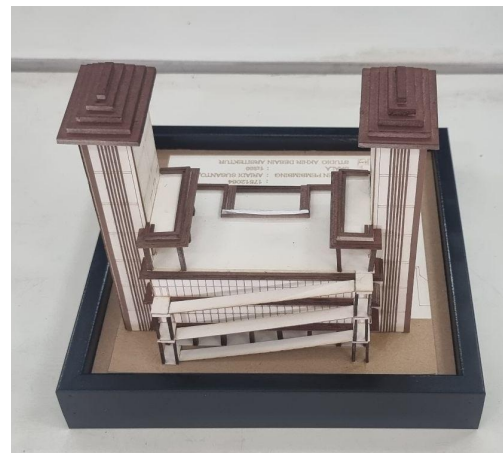
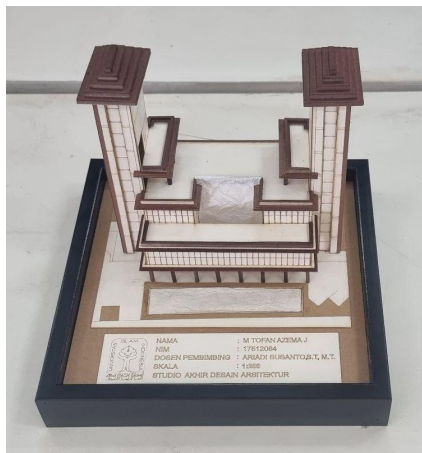
Paviliun Paviliun

Parkiran Motor Parkiran Motor

Perspektif Belakang Perspektif Belakang

Gambar 6.4 & 6.5 Poster APREB (sumber: Penulis , 2024)

6.3 Foto MAKET



Gambar 6.4 - 6.8 Maket Desain
(sumber: Penulis , 2024)



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인재원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

