

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banjarmasin merupakan ibu kota Kalimantan Selatan dengan julukan *Kota Seribu Sungai*. Kota ini terletak di tepian timur sungai Barito dan dibelah oleh Sungai Martapura yang berhulu di Pegunungan Meratus. Keunikan dari Kota Banjarmasin yaitu kehidupan masyarakat yang memanfaatkan sungai sebagai salah satu prasarana transportasi air, pariwisata, perikanan dan perdagangan. Sebagai sebuah pusat perdagangan dan layanan, Banjarmasin memiliki potensi besar dalam sektor pariwisata sungai hal ini dapat diprioritaskan sebagai salah satu sektor utama melalui perencanaan dalam dokumen Roadmap Sistem Inovasi Daerah.

Banjarmasin terkenal dengan adanya wisata Pasar Terapung dimana pembeli dan pedagang saling bertransaksi di atas perahu. Wisata apung dapat dijadikan daya tarik tersendiri untuk wisatawan dan dapat dikembangkan menjadi sektor unggulan pariwisata Kota Banjarmasin atas dasar Pasar Terapung mencerminkan perilaku sosial kemasyarakatan serta kebudayaan asli Kalimantan Selatan khususnya Kota Banjarmasin. Kepala Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan menargetkan kunjungan wisatawan 2023 naik 10% dari tahun 2022 (Agency, 2023).

Pemerintah kota Banjarmasin telah berupaya untuk melestarikan seni dan budaya serta meningkatkan kunjungan wisatawan dengan menyelenggarakan Festival Seni dan Budaya Pasar Terapung. Festival ini hanya diselenggarakan 4 kali dalam setahun sehingga tidak dapat dilihat sewaktu-waktu oleh wisatawan. Acara Festival tahunan ini dapat menjadi tolak ukur bagi masyarakat Nasional dan Internasional untuk mengetahui potensi wisata budaya yang ada di Kalimantan Selatan. (*Festival Budaya, Pasar Terapung, Barometer Potensi Wisata Budaya Kalimantan Selatan.* | Jhonlinmagz, n.d.).

Selain wisata budaya, Banjarmasin memiliki beraneka ragam kuliner tradisional yang khas dan unik. Namun, sangat disayangkan kuliner khas ini hanya dinikmati oleh masyarakat lokal yang tahu tempat jualnya saja dan belum terbuka di kalangan wisatawan. Seiring pergantian zaman, makanan-makanan khas ini mulai kurang diketahui oleh masyarakat lokal apalagi diluar pulau Kalimantan. Dalam sektor pariwisata bidang kuliner memiliki peran penting, karena menjadi bagian dari tujuan utama wisatawan yang menjadi kebutuhan pokok dan dapat menjadi daya tarik yang kuat untuk mendatangkan wisatawan.

Wisata pasar terapung yang terkenal tetapi kurang aktif serta kuliner khas Banjarmasin yang sulit ditemui, maka diperlukan fasilitas untuk mewadahi dan menyediakan kuliner khas Banjarmasin dan seni budaya, sekaligus fasilitas wisata apung yang menjadi identitas kota Banjarmasin. Dengan adanya Sentra Wisata Kuliner dan Pasar Apung ini diharapkan dapat mendukung Misi RPJMD Kota Banjarmasin Tahun 2021-2026 untuk mengembangkan pariwisata berbasis sungai dan memperkuat nilai budaya Banjar dalam sendi kehidupan masyarakat. (Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah, 2021). Sehingga kuliner dan kebudayaan Banjarmasin dapat dinikmati dan dikenal oleh masyarakat lokal dan dapat menarik minat wisatawan yang datang.

1.2. Tujuan Perancangan

“Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung di Banjarmasin” bertujuan untuk melestarikan budaya dan kuliner tradisional di Banjarmasin serta sebagai penghubung ikon Banjarmasin. Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung di Banjarmasin dapat membantu meningkatkan perekonomian masyarakat dengan menciptakan lapangan pekerjaan bagi penduduk setempat. Dengan dibuatnya sarana pariwisata ini dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan menambah pendapatan negara. Pengunjung yang datang akan merasakan pengalaman ruang yang menginterpretasikan kebudayaan Banjarmasin sambil mengenal kuliner dan kebudayaan Banjarmasin dengan interaktif.

1.3. Fungsi Bangunan

Fungsi bangunan yang dapat menjadi solusi desain dari latar belakang masalah adalah dengan membuat sarana pariwisata Sentra Wisata Kuliner dan Sarana Pasar Apung. Sarana ini didesain secara interaktif dan menarik, dimana pengunjung dapat mengenal kebudayaan Banjarmasin tidak hanya dengan melihat tetapi dapat belajar cara membuat dan melakukannya. Saat masuk kedalam bangunan pengunjung dapat merasakan karakter lokal dari axis yang ditunjukan mengarah ke Kota Lama, Pasar Terapung dan Patung Bekantan yang terkoneksi dengan bangunan serta hubungan antar ruang yang masih dapat terasa. Sarana ini memanfaatkan masyarakat setempat untuk menjual kuliner dan memperkenalkan kebudayaan khas Banjarmasin. Dari fungsi bangunan ini, terdapat beberapa fasilitas lain berupa:

1. Interactive Spices Knowledge

Fasilitas ini mengajak pengunjung untuk mengenal rempah khas Banjarmasin. Pengunjung akan masuk kedalam ruangan dan bermain dengan layar LCD dan pengunjung dapat bermain masak-masakan dan akan ada aromatik rempah yang keluar saat dimasukan kedalam masakan tersebut.

2. Workshop memasak

Selain menikmati kuliner khas Banjarmasin, pengunjung juga dapat belajar cara memasak masakan khas Banjarmasin secara langsung dengan mengikuti workshop memasak.

3. Pameran dan Workshop Membatik

Pengunjung tidak hanya dapat melihat dan mengetahui sejarah batik sasirangan khas Banjarmasin tetapi dapat belajar cara membuat batik sesuai step pembuatan batik. Area workshop membatik ini terbagi menjadi beberapa ruangan yang dibuat sesuai step pembuatan batik dan dibuat agak terbuka sehingga pengunjung lain dapat melihat proses pembuatannya secara langsung.

4. Workshop Tari

Pengunjung tidak hanya dapat melihat tari adat, tetapi dapat belajar cara menari yang benar dan mengetahui hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk tari adat.

5. Toko Batik dan Pusat Oleh-oleh

Setelah pengunjung menikmati dan belajar kebudayaan, pengunjung juga dapat membeli oleh-oleh untuk dibawa. Terdapat tempat berjualan batik dan oleh-oleh khas Banjarmasin yang merupakan kerajinan masyarakat lokal di Banjarmasin.

1.4. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan fasilitas ini berupa:

1. Meningkatkan pariwisata dengan meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan ke Banjarmasin.
2. Menambah pendapatan negara dengan menarik wisatawan yang berkunjung.
3. Membantu meningkatkan perekonomian masyarakat Banjarmasin dengan menciptakan lapangan kerja bagi penduduk setempat.
4. Melestarikan budaya kuliner dan tradisional di Banjarmasin.

1.5. Masalah Desain

1.5.1. Masalah Utama

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

1.5.2. Masalah Khusus

1. Desain mampu memberikan karakter lokal yang kuat dengan menggunakan pendekatan *Place making*
2. Desain dapat memperkenalkan kebudayaan khas Banjarmasin melalui interaksi di dalamnya
3. Sirkulasi pengunjung yang dapat terhubung ke banyak tempat untuk pengunjung explore

1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Gambar Diagram Kerangka Berpikir
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada Gambar 1.1. terdapat gambaran kerangka berpikir pada keseluruhan desain. Kerangka berpikir menjelaskan alur pemikiran yang dimulai dari objek utama dengan masalah yang ada. Dari permasalahan yang ditemukan dapat menemukan ide. Ide yang ditemukan dikembangkan dengan solusi-solusi yang ingin diterapkan secara desain, ruang, dan data yang ada menjadi masalah desain yang menghasilkan fokus desain dengan menerapkan pendekatan untuk mewujudkan desain yang diinginkan.