

SKRIPSI

TUGAS AKHIR

**TAMAN EDUKASI PANGERAN ANTASARI DENGAN PENDEKATAN
NEO-VERNAKULAR KOTA BANJARMASIN**



Disusun Oleh:

Abdy Ikhwan Mudzakky

1810812210002

Dosen Pembimbing:

Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.

196911061995121002

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU**

2023

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

**Taman Edukasi Pangeran Antasari dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota
Banjarmasin**

oleh

Abdy Ikhwan Mudzakky (1810812210002)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 13 September 2022 dan dinyatakan

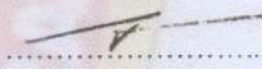
LULUS

Komite Penguji :

Ketua : **Mohammad Ibnu Sa'ud, S.T., M.Sc.**
NIP 197811272006041002

Anggota : **Dr. Irwan Yudha Hadinata, S.T., M.Sc.**
NIP 198607202019031011

Pembimbing : **Gusti Novi Sarbini, S.T., MUP.**
Utama NIP 196911061995121002



Banjarbaru, 14 APR 2023.....
diketahui dan disahkan oleh:

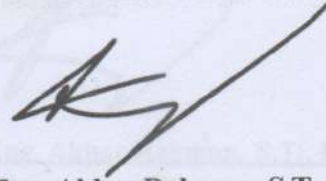
Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya laporan LandasanKonseptual Perancangan Tugas Akhir yang berjudul “Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota Banjarmasin”. Adapun tujuan dari penyusunan laporan penulisan ini sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap Studio Perancangan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2. Bapak Akbar Rahman S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan S1 Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Ir. Pakhri Anhar, M.T., Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc, dan Naimatul Afa, S.T., M.Sc. selaku koordinator mata kuliah tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dalam mengerjakan tugas akhir ini.
4. Bapak Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu yang berharga, kebaikan, dan selalu sabar menghadapi masalah dan curahan keluh kesah penulis.
5. Seluruh dosen pengajar beserta staff akademik jurusan Arsitektur yang memberikan ilmu pengetahuan dan masukan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
6. Teman - teman angkatan 2018 yang telah berjuang bersama, menjadi penghibur selama 4 tahun lebih ini, mendukung, dan banyak membantu penulis.

Apabila dalam pembuatan laporan ini terdapat kesalahan, penulis mohon maaf. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca, penulis, dan mampu menginspirasi penulis lainnyadalam membuat karya tulis.

Banjarbaru, 9 Januari 2023

Penulis

TAMAN EDUKASI PANGERAN ANTASARI DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR KOTA BANJARMASIN

Abdy Ikhwan Mudzakky

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

1810812210002@mhs.ulm.ac.id

ABSTRAK

Pada area perkotaan, mendapatkan informasi dari teknologi yang ada merupakan hal yang sangat mudah dilakukan. Namun sayangnya kemudahan ini menjadi ketergantungan bagi anak-anak usia dini yang masih kurang stabil psikologisnya. Sejarah pun juga merupakan suatu bagian dari informasi yang mudah didapatkan pada saat ini. Salah satu tokoh sejarah terkenal dari Banjarmasin adalah Pangeran Antasari. Pangeran Antasari merupakan seorang Pahlawan Nasional dari kerajaan Banjar dalam perlawanannya terhadap pasukan Belanda. Hal ini membuat sejarah akan Pangeran Antasari perlu diketahui oleh masyarakat Banjar itu sendiri terutama pada kalangan anak-anak. Salah satu cara penyampaian informasi ini tanpa memerlukan teknologi digital adalah dengan Taman Edukasi. Taman Edukasi merupakan taman yang memberi sarana pembelajaran yang informatives sekaligus rekreatif yang mana cocok bagi tempat hiburan. Pendekatan yang akan diterapkan pada Taman Edukasi adalah pendekatan Neo-Vernakular. Pendekatan ini akan mencari hal-hal unik yang ada pada bangunan suku Banjar dan menerapkannya pada desain “Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota Banjarmasin” yang ingin dibuat.

Kata kunci: Taman Edukasi, Neo-vernakular, Pangeran Antasari

ABSTRACT

In urban areas, getting information from existing technology is very easy to do. However, it is a little difficult to become dependent for early childhood children who are still not psychologically stable. History is also a part of the information that is easily available at this time. One of the famous historical figures from Banjarmasin is Prince Antasari. Prince Antasari is a National Hero of the kingdom of Banjar in his resistance to the Dutch troops. This makes the history of Prince Antasari need to be known by the people of Banjar itself, especially among children. One way of delivering this information without the need for digital technology is through Educational Parks. Educational Park is a park that provides informative and recreational learning facilities which are suitable for entertainment. The approach that will be applied to the Educational Park is the Neo-Vernacular approach. This approach will find unique things that exist in the Banjar tribal building and apply it to the design of the “Prince Antasari Educational Park with a Neo-Vernacular Approach in Banjarmasin City” that you want to make.

Keywords: Educational Park, Neo-vernacular, Prince Antasari

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	2
1.3 Metode Penyelesaian Masalah	3
1.3.1 Alasan Pemilihan Metode Pendekatan Neo-Vernakular	3
1.3.2 Metode Pendekatan Neo-Vernakular	3
1.4 Keaslian Penulis	4
BAB 2	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Arsitektural	6
2.1.1 Arsitektur Lanskap	6
2.1.2 Elemen Penyusun Taman	6
2.1.3 Taman	6
2.1.4 Definisi Taman Edukasi	6
2.1.5 Tujuan Taman Edukasi	6
2.2 Tinjauan Konsep	6
2.2.1 Neo-Vernakular	6
2.2.2 Metode Narasi	7
2.2.3 Transformasi	7
2.3 Tinjauan Sejarah Pangeran Antasari	8
2.4 Studi Kasus	9
2.4.1 Taman Sejarah Bandung	9
2.4.2 Taman Sejarah Majalengka	10
2.4.3 Taman Edukasi Benua Lalu Lintas Banjarmasin	11
2.4.4 Kesimpulan Studi Kasus	12

BAB 3.....	14
ANALISIS.....	14
3.1 Tapak	14
3.1.1 Tinjauan Umum Tapak.....	14
3.1.2 Pemilihan Tapak.....	15
3.1.3 Analisis Akses dan Pencapaian Tapak	16
3.1.4 Analisis Keadaan Sekitar Tapak.....	16
3.1.5 Analisis Vegetasi Tapak	17
3.2 Fungsi.....	17
3.2.1 Pelaku dan Aktivitas.....	17
3.2.2 Kebutuhan Ruang	17
3.2.3 Besaran Ruang.....	19
3.2.4 Organisasi Ruang.....	19
3.3 Ruang dan Bentuk	20
3.3.1 Ruang dan Bentuk	20
3.3.2 Struktur Bangunan.....	21
3.3.3 Utilitas	21
BAB 4.....	22
KONSEP PERANCANGAN	22
4.1 Konsep Program	22
4.2 Konsep Rancangan	23
4.2.1 Konsep Zoning Tapak	23
4.2.2 Konsep Bentuk Tapak	23
4.2.3 Konsep Sirkulasi Tapak.....	24
4.2.4 Konsep Pengurangan Energi Dalam Ruang	25
4.2.5 Konsep Warna	26
4.2.6 Konsep Kegiatan	26
4.2.7 Konsep Atraksi	27
4.3 Rancangan Awal.....	30
BAB 5.....	31
KESIMPULAN	31
DAFTAR PUSTAKA	32
BIODATA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Keaslian Penulis	4
Tabel 3.1 Hubungan Pelaku dan Aktivitas	17
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang	18
Tabel 3.3 Besaran Ruang.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taman Sejarah Bandung	9
Gambar 2.2 Keadaan Dalam Taman Sejarah Bandung	9
Gambar 2.3 Taman Sejarah Majalengka.....	10
Gambar 2.4 Relief Pada Taman Sejarah Majalengka	10
Gambar 2.5 Taman Edukasi Banua Lalu Lintas Banjarmasin	11
Gambar 2.6 Keadaan Dalam Taman Edukasi Banua Lalu Lintas Banjarmasin	11
Gambar 3.1 Peta Administrasi Kota Banjarmasin	14
Gambar 3.2 Lokasi Tapak.....	15
Gambar 3.3 Akses dan Pencapaian Tapak	16
Gambar 3.4 Analisis Keadaan Sekitar Tapak	16
Gambar 3.5 Organisasi Ruang	19
Gambar 3.6 Pembuatan Tata Letak Taman.....	20
Gambar 4.1 Konsep Program.....	22
Gambar 4.2 Konsep Zoning Tapak.....	23
Gambar 4.3 Konsep Bentuk Tapak.....	24
Gambar 4.4 Konsep Sirkulasi Tapak	24
Gambar 4.5 Konsep Pengurangan Energi Dalam Ruang.....	25
Gambar 4.6 Konsep Warna Sebagai pemberi Rangsangan	26
Gambar 4.7 Jalur Batu	27
Gambar 4.8 Area Site.....	28
Gambar 4.9 Diorama Pangeran Hidayatullah	28
Gambar 4.10 Lemari Buku	29
Gambar 4.11 Gambar Rancangan Awal	30