

**SKRIPSI**

Laporan Landasan Konseptual Perancangan

Periode 58 Semester Genap 2017/2018

**PUSAT OLEH-OLEH DI BANJARMASIN**

Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

**ZYAD RACHMAN**

**H1B114230**

Kepada:

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARBARU**

**2018**

SKRIPSI

PUSAT OLEH-OLEH  
DI BANJARMASIN

Oleh:

ZYAD RACHMAN  
NIM. H1B114230

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada hari Kamis tanggal  
13 September 2018 dan dinyatakan Lulus

Pembimbing,



Hj. Anna Oktaviana, S.T., M.T.  
NIP. 19721029 199903 2 001

Ketua Program Studi  
Arsitektur,

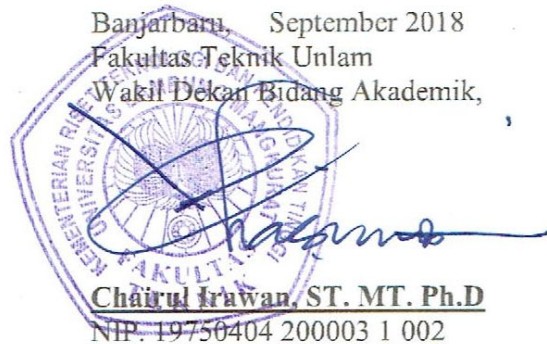


Nurfansyah, MT  
NIP. 19731222 200501 1 002

Susunan Dewan Penguji

1. Naimatul Aufa, S.T., M.Sc.  
NIP. 19830106 200501 2 002
2. Gusti Novi Sarbini, S.T., MUP.  
NIP. 19691106 199512 1 002

Banjarmasin, September 2018  
Fakultas Teknik Unlam  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Chairul Irawan, ST. MT. Ph.D  
NIP. 19750404 200003 1 002

## KATA PENGANTAR

Pertama-tama saya ucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul Pusat Oleh-oleh di Banjarmasin

Ucapan terimakasih saya ucapkan sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Dr-Ing Yulian Firmana Arifin ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2. Bapak Nurfansyah, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat dan sebagai koordiantor Mata Kuliah Pengantar Skripsi
3. Ibu Hj. Anna Oktaviana, S.T., M.T. Selaku Pembimbing Tugas Akhir
4. Para dosen Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dalam penulisan laporan ini.
5. Seluruh staff akademik Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat
6. Keluarga yang selalu memberikan dukungan
7. Teman-teman di Program Studi Arsitektur khususnya angkatan 2014

Skripsi ini tidaklah sempurna, terdapat kekurangan yang mungkin tidak disadari penulis, karena penulis hanyalah manusia yang tidak luput dari kesalahan. Semoga Skripsi ini bisa memberikan manfaat terhadap orang lain, terutama teman-teman Mahasiswa Arsitektur

Banjarbaru, Agustus 2018

Penulis

## **PUSAT OLEH-OLEH BANJARMASIN**

### **ABSTRAK**

**Zyad Rachman**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[Zyadracman02@gmail.com](mailto:Zyadracman02@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Banjarmasin merupakan ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan yang memiliki luas 98,46 km<sup>2</sup>. Banyaknya destinasi wisata yang tersebar di Kalimantan Selatan juga menjadi salah satu faktor utama banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Kota Banjarmasin. Salah satu kebutuhan yang berpengaruh dari peningkatan wisatawan adalah kebutuhan wisatawan akan produk oleh-oleh khas daerah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan dapat terlihat beragam toko oleh-oleh di Banjarmasin hanya memanfaatkan kios dan rumah toko (ruko) sebagai tempat penjualan. Sehingga, diperlukan pusat oleh-oleh yang menjual berbagai macam jenis produk oleh-oleh khas Kota Banjarmasin dan dapat mencerminkan citra dari toko oleh-oleh tersebut.

Metode perancangan yang akan digunakan untuk mewujudkan pusat oleh-oleh di Kota Banjarmasin yang terpadu dan representatif adalah metode analogi linguistik model ekspresionis. Metode analogi linguistik model ekspresionis akan menampilkan fungsi bangunan komersial yang menjual produk khas Banjar.

Katas Kunci : Oleh-oleh, Pusat Oleh-oleh, Banjar.

### **ABSTRACT**

*Banjarmasin is the capital city of South Kalimantan Province which has an area of 98.46 km<sup>2</sup>. Many tourist destination in South Kalimantan is the main factor that the number tourist of Banjarmasin Increased. One of the sector that got impact from increasing tourist in Banjarmasin is Local Souvenirs. Research said that many gift shops in Banjarmasin is only use shophouse as their marketplace, thus the gift shop center in Banjarmasin is needed to provide various local souvenirs that reflect the image of the shop itself.*

*Design method that will be used to actualize integrated and representative gift shop center in Banjarmasin is expressionist model of linguistic analogy method. This method will be used to represent gift shop center in Banjarmasin as commercial building that sell various local product.*

*Keywords : Souvenirs, Gift Shop, Banjar.*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	3
C. Lingkup Bahasan.....	3
1. Lingkup Rancangan.....	3
2. Lingkup Batasan.....	3
D. Metode Penyelesaian Masalah .....	3
1. Kajian Metode Analogi Linguistik.....	3
E. Keaslian Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
A. Tinjauan Pusat Oleh-oleh Banjarmasin.....	6
1. Suasana Toko Komersil Berdasarkan <i>Retail Management</i> .....	6
2. Tinjauan Oleh-Oleh .....	10
B. Tinjauan Konsep .....	14
1. Kearifan Arsitektur Banjar .....	14
C. Studi Kasus .....	15
1. Kampoeng Semarang .....	15
2. Ginza Loft.....	16
3. Kesimpulan Studi kasus .....	19
BAB III ANALISIS.....	21
A. Tapak.....	21
1. Tinjauan Umum Lokasi .....	21
2. Analisis Matahari, Angin, View dan Kebisingan. ....	23
3. Analisis Pencapaian dan Sirkulasi .....	26
B. Program Pusat Oleh-Oleh.....	28
1. Pelaku dan Aktivitas .....	28
2. Kebutuhan Ruang .....	29
3. Persyaratan Ruang.....	30
4. Besaran Ruang .....	31
5. Organisasi Ruang .....	34
C. Analisis Bentuk dan Ruang.....	36
1. Analisis Bentuk.....	36
2. Analisis Ruang.....	37
3. Analisis Pola Sirkulasi.....	39
4. Analisis Sirkulasi.....	41

D. Analisis Utilitas .....	42
1. Air Bersih.....	42
2. Air Kotor .....	42
3. Jaringan Listrik dan Pencahayaan Buatan/Penerangan.....	43
4. Penghawaan Buatan .....	43
BAB IV KONSEP.....	45
A. Konsep Programming .....	45
B. Konsep Perancangan.....	45
1. Konsep Eksterior (Dialek Banjar).....	45
2. Konsep Interior (Bubuhan Banjar) .....	46
C. Desain Awal.....	52
1. Site Plan.....	52
2. Bentuk Bangunan.....	53
BAB V .....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	55
BIODATA.....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Destinasi Wisata Kota Banjarmasin.....	1
Gambar 2. Data Kunjungan Wisatawan Dalam dan Luar Negeri Tahun 2015-2016 dan Perkiraan Sampai Tahun 2020 Provinsi Kalimantan Selatan.....	2
Gambar 3. Jenis Produk Toko Oleh-Oleh.....	2
Gambar 4. Tampilan Toko Oleh-Oleh Kota Banjarmasin .....	3
Gambar 5. Elemen Suasana Toko .....	7
Gambar 6. Macam Kue Kering .....	12
Gambar 7. Macam Produk Kerajinan Fungsi Pakai .....	13
Gambar 8. macam Produk Kerajinan Fungsi Hias.....	13
Gambar 9. Macam Produk Sandang .....	14
Gambar 10. Muka Kampong Semarang.....	16
Gambar 11. Pintu masuk Kampong Semarang.....	16
Gambar 12. Asem Jawa Resto and Cafe .....	16
Gambar 13. Godong Asem oleh-oleh.....	16
Gambar 14. Muka toko Loft .....	17
Gambar 15. Denah dan Suasana Lantai 3.....	17
Gambar 16. Denah dan Suasana Lantai 4.....	18
Gambar 17. Denah dan Suasana Lantai 5.....	18
Gambar 18. Denah dan Suasana Lantai 6.....	19
Gambar 19. Peta Kota Banjarmasin .....	21
Gambar 20. Lokasi Tapak .....	22
Gambar 21. Analisis Ukuran Tapak.....	22
Gambar 22. Orientasi Matahari.....	23
Gambar 23. <i>Cross Ventilation</i> .....	25
Gambar 24. <i>Stack Effect</i> .....	25
Gambar 25. Pandangan dari Jalan.....	26
Gambar 26. Pencapaian dalam Tapak.....	27
Gambar 27. Hubungan Ruang.....	35
Gambar 28. Pembagian Lantai.....	35
Gambar 29. Analisis Bentuk Anjungan .....	36
Gambar 30. Analisis Bentuk Panggung.....	36
Gambar 31. Analisis Bentuk Bubungan.....	36
Gambar 32. Jenis Produk yang Akan Dijual .....	37
Gambar 33. Area yang memerlukan pencahayaan .....	37
Gambar 34. Analisis Pencahayaan .....	37
Gambar 35. Penanda Area.....	38
Gambar 36. Poster Informasi.....	38
Gambar 37. Rak Produk.....	39
Gambar 38. <i>Grid Store Layout</i> .....	39
Gambar 39. <i>Mixed Store Layout</i> .....	39
Gambar 40. <i>Straight Store Layout</i> .....	40
Gambar 41. <i>Diagonal Store Layout</i> .....	40
Gambar 42. <i>Geometric Store Layout</i> .....	40
Gambar 43. <i>Angular Store Layout</i> .....	40
Gambar 44. <i>Forced-Path Store Layout</i> .....	40
Gambar 45. <i>Loop Store Layout</i> .....	40
Gambar 46. Analisis Sirkulasi .....	41
Gambar 47. Skema Air Bersih.....	42

Gambar 48. Skema Air Kotor.....	42
Gambar 49. Skema Septictank Biofilter.....	43
Gambar 50. Skema Jaringan Listrik.....	43
Gambar 51. Skema Pengahawaan Buatan AC Multi Split.....	43
Gambar 52. Konsep Programatik.....	45
Gambar 53. Transformasi Bentuk Tampak.....	46
Gambar 54. Jarak Sirkulasi Pengunjung.....	47
Gambar 55. Per letakkan Rak Pajangan Produk.....	47
Gambar 56. Display Kue Basah.....	48
Gambar 57. Pencahayaan.....	48
Gambar 58. Ketinggian Lantai.....	49
Gambar 59. Penanda Produk.....	49
Gambar 60. Konsep Sirkulasi.....	50
Gambar 61. Material.....	51
Gambar 62. Site Plan.....	52
Gambar 63. Tampak Atas.....	53
Gambar 64. Tampak Depan.....	53
Gambar 65. Tampak Depan.....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Exterior .....	7
Tabel 2. General Interior .....	8
Tabel 3. Element Interior Display .....	10
Tabel 4. Pembuatan Kue Basah Khas Banjar .....	11
Tabel 5. Kesimpulan Studi Kasus .....	19
Tabel 6. Peraturan Tapak .....	23
Tabel 7. Pola Aktifitas Pengelola .....	28
Tabel 8. Pola Aktifitas Karyawan.....	28
Tabel 9. Pola Aktivitas Pengunjung/ Pelanggan.....	29
Tabel 10. Kebutuhan Ruang Pengelola .....	29
Tabel 11. Kebutuhan Ruang Karyawan .....	29
Tabel 12. Kebutuhan Ruang Pelanggan dan pengunjung .....	30