

**SKRIPSI (SA8238)**

Laporan Landasan Konseptual Perancangan Periode  
90 Semester Ganjil 2024/2025

**PUSAT INFORMASI GEOPARK MERATUS DI BANJARBARU**

Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh:

**Muhammad Ar-Rafiqul A'la**

**2010812210036**

Dosen Pembimbing:

**Dr. Bani Noor Mochamad, S.T., M.T.**

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2025

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR**

**Pusat Informasi Geopark Meratus di Banjarbaru**

oleh

**Muhammad Ar-Rafiqul A'la (2010812210036)**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 23 Oktober 2025 dan dinyatakan

**LULUS**

**Komite Penguji :**

**Ketua : J.C. Heldiansyah, S.T., M.Sc.**

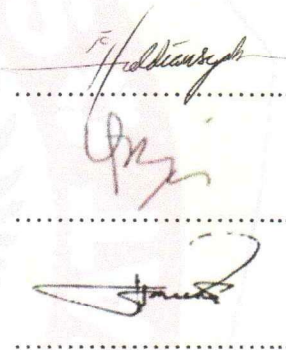
**NIP 198107162010121001**

**Anggota : Muhammad Tharziansyah, S.T., M.T.**

**NIP 197101011998021010**

**Pembimbing : Dr. Bani Noor Muchamad, S.T., M.T.**

**Utama NIP 197204301997031003**

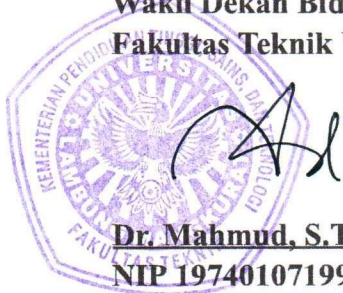


.....  
.....  
.....

Banjarbaru, .....

diketahui dan disahkan oleh:

**Wakil Dekan Bidang Akademik  
Fakultas Teknik ULM,**



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

**Koordinator Program Studi  
S-1 Arsitektur,**



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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan ini dengan Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan suri tauladan yang baik untuk umat manusia. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr-Eng. Akbar Rahman selaku Kepala Prodi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Bani Noor Mochamad, S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Seluruh para dosen dan staf administrasi Program studi S1 Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
4. Selaku dosen penguji, yang telah memberikan masukan untuk proses penulisan skripsi ini.
5. Untuk orang tua penulis yang selalu mendoakan serta selalu ada untuk penulis dikala sedih maupun senang, terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang diberikan sampai detik ini.
6. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan penulis satu persatu, yang telah membantu selama penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan ke depannya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Banjarbaru 2025

Penulis

## PUSAT INFORMASI GEOPARK MERATUS DI BANJARBARU

**Muhammad Ar-Rafiqul A'la**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[2010812210036@mhs.ulm.ac.id](mailto:2010812210036@mhs.ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Geopark Meratus memiliki potensi besar dalam aspek geologi, ekologi, dan budaya yang perlu dikelola secara berkelanjutan melalui upaya konservasi, edukasi, dan pengembangan ekonomi lokal. Namun, hingga kini belum tersedia pusat informasi yang mampu menyampaikan potensi tersebut secara komprehensif dan imersif bagi wisatawan lokal, nasional, maupun internasional. Permasalahan utama dalam perancangan *Pusat Informasi Geopark Meratus* adalah tantangan aksesibilitas, ketersediaan infrastruktur, serta efektivitas penyampaian informasi kepada pengunjung. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diterapkan pendekatan interpretatif dan konsep immersive information dalam proses perancangan. Pendekatan interpretatif digunakan untuk menerjemahkan nilai-nilai geologi, ekologi, dan budaya Meratus ke dalam elemen arsitektur yang bermakna, sehingga bangunan berfungsi sebagai media komunikasi antara manusia dan lingkungannya. Sementara itu, konsep immersive information mendukung terciptanya pengalaman edukatif yang interaktif dan mendalam melalui pengolahan ruang, pencahayaan, serta teknologi visual. Dengan penerapan kedua pendekatan tersebut, *Pusat Informasi Geopark Meratus* diharapkan dapat menjadi sarana edukasi dan konservasi yang komunikatif sekaligus berfungsi sebagai pusat promosi budaya dan pariwisata berkelanjutan yang berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran lingkungan dan ekonomi lokal.

**Kata kunci:** Geopark, Geopark Meratus, Pegunungan Meratus, pusat informasi, immersive information, Interpretatif, edukasi, pariwisata berkelanjutan.

### ABSTRACT

*The Meratus Geopark possesses significant potential in geological, ecological, and cultural aspects that must be managed sustainably through conservation, education, and local economic development. However, there is currently no information center capable of presenting these potentials comprehensively and immersively to local, national, and international visitors. The main challenges in designing the Meratus Geopark Information Center include issues of accessibility, infrastructure availability, and the effectiveness of information delivery to visitors. To address these challenges, the interpretative approach and the immersive information concept are applied in the design process. The interpretative approach is employed to translate the geological, ecological, and cultural values of the Meratus region into meaningful architectural elements, allowing the building to function as a medium of communication between humans and their environment. Meanwhile, the immersive information concept supports the creation of an interactive and in-depth educational experience through spatial organization, lighting design, and visual technology. Through the implementation of these two approaches, the Meratus Geopark Information Center is expected to serve as an educational and conservation facility that effectively communicates information while also functioning as a cultural and sustainable tourism promotion center, contributing to environmental awareness and local economic growth.*

**Keywords:** Geopark, Meratus Geopark, Meratus Mountains, information center, immersive information, Interpretative, education, sustainable tourism.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1.    LATAR BELAKANG .....	1
1.2.    PERMASALAHAN ARSITEKTURAL.....	4
1.3.    METODE PERANCANGAN .....	5
1.4.    KERANGKA ALUR BERPIKIR.....	7
1.5.    KEASLIAN PENULISAN.....	8
BAB II .....	9
TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1.    TINJAUAN UMUM OBJEK.....	9
2.1.1.    Definisi Pusat Informasi Geopark Meratus .....	9
2.1.2.    Perbedaan dengan Pusat Informasi Wisata .....	10
2.1.3.    Perbandingan Definisi Objek .....	10
2.1.4.    Prinsip-prinsip Desain Pusat Informasi.....	10
2.1.5.    Kekayaan Pegunungan Meratus .....	11
2.1.6.    Metode Display .....	12
2.2.    TINJAUAN ARSITEKTURAL.....	15
2.2.1.    Fungsi Pusat Informasi Geopark Meratus .....	15
2.2.2.    Pelaku Pusat Informasi Geopark Meratus.....	16
2.2.3.    Fasilitas Pusat Informasi Geopark Meratus.....	17
2.3.    TINJAUAN KONSEP .....	18
2.3.1.    Immersive Information.....	18
2.3.2.    Definisi Interpretatif .....	19
2.3.3.    Metode Interpretatif .....	21
2.4.    STUDI KASUS .....	22

2.4.1.	<i>Tourist Information Baiersbronn</i> oleh PARTNERUNDPARTNER architekten .....	22
2.4.2.	Gdańsk Historic Heritage Center oleh Mariusz Piesik dan Kuba Szymański .....	24
2.4.3.	<i>Asakusa Culture and Tourism Center</i> oleh Kengo Kuma & Associates .....	27
2.4.4.	<i>Eden Project</i> oleh Sir Nicholas Grimshaw .....	28
2.4.5.	Eastgate Center building in Zimbabwe oleh Mick Pearce .....	31
2.4.6.	Kesimpulan Studi Kasus .....	32
BAB III .....		34
DATA DAN ANALISIS .....		34
3.1.	ANALISIS MAKRO TAPAK .....	34
3.1.1.	Lokasi Tapak .....	34
3.1.2.	Landasan Perancangan Tapak .....	35
3.1.3.	Data Eksisting dan Karakteristik Tapak .....	35
3.1.4.	Batasan Tapak dan Delineasi .....	36
3.2.	ANALISIS MIKRO TAPAK .....	40
3.2.1.	Sirkulasi dan Aksesibilitas .....	40
3.2.2.	Matahari .....	42
3.2.3.	View .....	44
3.2.4.	Angin .....	45
3.2.5.	Kebisingan .....	46
3.3.	FUNGSI .....	47
3.3.1.	Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang .....	47
3.4.	RUANG .....	53
3.4.1.	Zona Ruang .....	53
3.4.2.	Organisasi Ruang .....	54
3.4.3.	Besaran Ruang .....	55
3.4.4.	Zoning Tapak .....	58
3.5.	BENTUK .....	58
3.5.1.	Analisis Bentuk Bangunan .....	58
3.5.2.	Analisis Struktur .....	59
3.5.3.	Analisis Utilitas .....	63
BAB IV .....		65
KONSEP PERANCANGAN .....		65

4.1.	KONSEP PROGRAMATIK .....	65
4.2.	KONSEP RANCANGAN .....	66
4.2.1.	Konsep Tata Massa .....	67
4.2.2.	Konsep Bentuk Bangunan .....	67
4.2.3.	Konsep Ruang.....	68
4.3.	RANCANGAN AWAL.....	73
BAB V.....		76
KESIMPULAN .....		76

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Geopark di Indonesia (2012-2023) yang diakui dunia .....	1
Gambar 1 2 Sidang UNESCO Global Geoparks Council .....	2
Gambar 1 3 Statistik Wisatawan Lokal Kalimantan Selatan (2020-2024).....	3
Gambar 1 4 Statistik Wisatawan Mancanegara Kalimantan Selatan (2020-2024) .....	3
Gambar 1 5 Skema penerapan metode interpretatif .....	6
Gambar 1 6 Kerangka berpikir .....	7
Gambar 2 1 dari kiri (Iherzolit, piroksenit, harzburgit, dunite).....	11
Gambar 2 2 dari kiri (sekis, fillit, amfibolit) .....	11
Gambar 2 3 dari kiri (Amorphophallus borneensis, Amorphophallus tinekeae, Mangifera ....	12
Gambar 2 4 dari kiri (Bekantan, Lutung Kalimantan) .....	12
Gambar 2 5 penyajian bebas .....	13
Gambar 2 6 Penyajian vitrine .....	13
Gambar 2 7 Penyajian panel.....	14
Gambar 2 8 Penyajian minirama .....	14
Gambar 2 9 penerapan fasade material kayu .....	21
Gambar 2 10 Implementasi struktur atap daun.....	22
Gambar 2 11 Tourist Information Baiersbronn.....	22
Gambar 2 12 Denah Tourist Information Baiersbronn.....	23
Gambar 2 13 Potongan Tourist Information Baiersbronn.....	23
Gambar 2 14 Interior dan Eksterior Tourist Information Baiersbronn .....	24
Gambar 2 15 Gdan'sk Historic Heritage Center .....	24
Gambar 2 16 Masterplan Gdan'sk Historic Heritage Center .....	25
Gambar 2 17 Skema Gdan'sk Historic Heritage Center .....	26
Gambar 2 18 Potongan Skema Gdan'sk Historic Heritage Center .....	26
Gambar 2 19 Asakusa Culture and Tourism Center .....	27
Gambar 2 20 Masterplan Asakusa Culture and Tourism Center.....	28
Gambar 2 21 Eden Project .....	28
Gambar 2 22 Struktur Eden Project.....	29
Gambar 2 23 Bentuk massa Eden Project.....	30
Gambar 2 24 Dari kiri ( <i>Rainforest Biome, Mediterranean Biome</i> ) .....	30
Gambar 2 25 Eastgate Center .....	31
Gambar 2 26 Sistem dari Eastgate center.....	32
Gambar 3 1 Lokasi tapak perancangan .....	34
Gambar 3 2 Luas tapak perancangan .....	35
Gambar 3 3 Batasan Site.....	36

<i>Gambar 3 4 fasilitas penginapan dalam radius 200 m, 500 m, 1000 m, dan 2000 m</i> .....	37
<i>Gambar 3 5 fasilitas komersial dalam radius 200 m, 500 m, 1000 m, dan 2000 m</i> .....	38
<i>Gambar 3 6 fasilitas transportasi dalam radius 200 m, 500 m, 1000 m, dan 2000 m</i> .....	39
<i>Gambar 3 7 fasilitas komersial dalam radius 5 km, 10 km, dan 20 km</i> .....	40
Gambar 3 8 Analisis pencapaian tapak .....	41
Gambar 3 9 Output pencapaian tapak.....	41
Gambar 3 10 Jalur Matahari jam 08.00 Wita .....	42
Gambar 3 11 Jalur Matahari jam 12.00 Wita .....	42
Gambar 3 12 Jalur Matahari jam 16.00 Wita .....	43
Gambar 3 13 Analisis sirkulasi matahari .....	43
Gambar 3 14 View-out dan view-in site .....	44
Gambar 3 15 Output zona analisis view .....	44
Gambar 3 16 Diagram analisis angin.....	45
Gambar 3 17 Windrose analisis angin .....	46
Gambar 3 18 Analisis kebisingan luar dan dalam .....	46
Gambar 3 19 Output analisis kebisingan .....	47
Gambar 3 20 Organisasi ruang lantai 1.....	54
Gambar 3 21 Organisasi ruang lantai 2.....	55
Gambar 3 22 Organisasi ruang lantai 3 .....	55
Gambar 3 23 Plot plan .....	58
Gambar 3 24 Skematik massa bangunan .....	59
Gambar 3 25 pondasi foot plate.....	59
Gambar 3 26 Pemakaian panel EFTE .....	61
Gambar 3 27 Bearing wall.....	61
Gambar 3 28 curtain wall .....	62
Gambar 3 29 Instalasi Listrik B3 TM untuk Gedung.....	63
Gambar 3 30 Skema air bersih.....	64
Gambar 4 1 Konsep program .....	65
Gambar 4 2 Konsep perancangan.....	66
Gambar 4 3 gubahan tata massa.....	67
Gambar 4 4 Konsep bentuk bangunan .....	68
Gambar 4 5 Upaya capaian.....	68
Gambar 4 6 Desain plafon dan dinding .....	69
Gambar 4 7 Representatif alam dalam desain interior .....	70
Gambar 4 8 Ilustrasi ruang interaktif.....	70
Gambar 4 9 Immersive exhibition di the national museum of china, Beijing .....	71
Gambar 4 10 Penerapan VR pada ruangan mini-bioskop .....	71
Gambar 4 11 penyajian vitrine .....	72
Gambar 4 12 penyajian panel.....	72

Gambar 4 13 penyajian minirama .....	73
Gambar 4 14 Perspektif eksterior.....	73
Gambar 4 15 Perspektif eksterior.....	74
Gambar 4 16 persepektif eksterior .....	74
Gambar 4 17 Perspektif eksterior.....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Perbandingan penulisan .....	8
Tabel 2 1 Perbandingan definisi objek .....	10
Tabel 2 2 Fasilitas Standar pusat informasi .....	16
Tabel 2 3 Kesimpulan Studi Kasus.....	32
Tabel 3 1 Asumsi estimasi jumlah pengunjung .....	49
Tabel 3 2 Asumsi estimasi jumlah pelaku ekonomi .....	49
Tabel 3 3 Asumsi estimasi jumlah pengelola .....	50
Tabel 3 4 Analisis aktivitas & kebutuhan ruang pengelola.....	50
Tabel 3 5 Analisis aktivitas & kebutuhan ruang pengunjung .....	51
Tabel 3 6 Analisis aktivitas & kebutuhan ruang pelaku ekonomi .....	52
Tabel 3 7 Zona Ruang.....	53
Tabel 3 8 Besaran Ruang.....	56
Tabel 4 1 Jenis penyajian dalam ruang.....	71