

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan

Periode 93 Semester Genap 2025/2026

PERANCANGAN TOKO OLEH-OLEH KUE TRADISIONAL BANJAR DI BANJARMASIN

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

MUHAMMAD NASYWA ALDAIR

2110812210041

Kepada:

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARBARU

2026

PERANCANGAN TOKO OLEH-OLEH KUE TRADISIONAL BANJAR DI BANJARMASIN

SKRIPSI (SARS2838)

Tujuan penulisan Skripsi diajukan untuk memberikan landasan konseptual perancangan dan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi sebagai syarat memperoleh derajat sarjana Arsitektur Fakultas Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan oleh:

MUHAMMAD NASYWA ALDAIR
2110812210041

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU

2026

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Perancangan Toko Oleh-Oleh Kue Tradisional Banjar di Banjarmasin

oleh

Muhammad Nasywa Aldair (2110812210041)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 6 Januari 2026 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

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

NIP 198107162010121001

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

NIP 197101011998021010

Pembimbing : Irma Fawzia, S.T., M.Arch.

Utama NIP 198511172019032016

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 syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul PERANCANGAN TOKO OLEH-OLEH KUE TRADISIONAL BANJAR DI BANJARMASIN sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Arsitektur di Universitas Lambung Mangkurat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu kewajiban akademis serta memberikan kontribusi dalam bidang keilmuan Arsitektur. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Irpan Fitriani Radam, S.T., M.T., IPU selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc., dan Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T selaku dosen koordinator skripsi
4. Ibu Irma Fawzia, S.T., M.Arch. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, wawasan, dukungan moral, dan motivasi hingga mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi sampai selesai.
5. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan dukungan melalui perkuliahan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi.
6. Orang tua, Kakak, serta keluarga besar yang telah memberikan doa, dukungan dan bantuan secara moral dan material.
7. Seluruh teman-teman Studio Tugas Akhir Periode 88 dan teman-teman Arsitektur Archtech angkatan 2021 yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
8. 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 jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, serta menjadi sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Banjarmasin, 2026

Muhammad Nasywa aldair

PERANCANGAN TOKO OLEH-OLEH KUE TRADISIONAL BANJAR DI BANJARMASIN

MUHAMMAD NASYWA ALDAIR

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

2110812210041@mhs.ulm.ac.id

ABSTRAK

Kota Banjarmasin memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata kuliner melalui keberagaman kue tradisional Banjar yang menjadi bagian dari identitas budaya Kalimantan Selatan. Namun, sebagian besar toko oleh-oleh yang ada saat ini masih berorientasi pada aktivitas penjualan semata, sehingga belum mampu memberikan pengalaman berbelanja yang nyaman, memiliki karakter visual yang kuat, maupun berperan sebagai media pelestarian budaya lokal. Selain itu, keterbatasan ruang produksi, minimnya fasilitas pendukung, serta belum optimalnya penerapan arsitektur lokal menjadi permasalahan yang perlu diakomodasi dalam sebuah rancangan toko oleh-oleh yang lebih terpadu. Metode yang digunakan adalah pendekatan Arsitektur Metafora dengan menjadikan *jukung* sebagai metafora utama bangunan karena merepresentasikan identitas masyarakat Banjar yang erat dengan budaya sungai. Pendekatan ini dipadukan dengan konsep *one stop shopping* melalui penyediaan fasilitas penjualan, rumah produksi, area edukasi, ruang bersantai, dan area pendukung lainnya dalam satu kawasan yang terintegrasi. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi rumah produksi kue tradisional, pusat promosi produk UMKM, menambah tujuan destinasi wisata di Kota Banjarmasin, serta berkontribusi dalam pelestarian kue tradisional Banjar.

Kata kunci : Toko oleh-oleh, Kue Tradisional Banjar, Destinasi Wisata, Arsitektur Metafora, *Jukung*, *One Stop Shopping*.

ABSTRACT

Banjarmasin has significant potential for culinary tourism development through its diverse traditional Banjar cakes, which constitute an important part of South Kalimantan's cultural identity. However, most existing souvenir shops are primarily oriented toward retail activities and have yet to provide a comfortable shopping experience, establish a strong visual identity, or serve as a medium for preserving local culture. Furthermore, limited production facilities, inadequate supporting facility, and the suboptimal integration of local architectural elements remain challenges that should be addressed through the design of a more integrated souvenir shop. The design adopts a Metaphorical Architecture approach, using the jukung, the traditional Banjar boat, as the primary architectural metaphor because it represents the identity of the Banjar people, whose lives are closely connected to river culture. This approach is combined with the one-stop shopping concept by integrating retail areas, a production facility, educational spaces, leisure areas, and other supporting facilities within a single, cohesive complex. This design is expected to serve as a production center for traditional Banjar cakes, a promotional hub for local micro, small, and medium enterprises, a new tourist destination in Banjarmasin, and a meaningful contribution to the preservation of Banjar's traditional culinary heritage.

Keywords : Gift shop, Traditional Banjar cakes, Tourist destination, Metaphorical architecture, Jukung, One-stop shopping.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	8
1.3. Permasalahan	8
1.4. Metode Penyelesaian Permasalahan	8
1.5. Keaslian Penulisan	10
1.6. Kerangka Berpikir	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Tinjauan Umum	12
2.1.1 Tinjauan Oleh-Oleh	12
2.1.2 Tinjauan Kue Tradisional Banjar	12
2.2. Tinjauan Arsitektural	13
2.2.1 Tinjauan Toko Oleh-Oleh	13
2.2.2 Tinjauan Arsitektur Metafora	14
2.2.3 Tinjauan Pelaku Dan Aktivitas	16
2.2.4 Tinjauan Sistem Sirkulasi	16
2.3. Tinjauan Konsep	17
2.4 Studi Kasus	18
2.4.1 The Keranjang, Bali	18
2.4.2 Ginza Loft, Tokyo, Jepang	20
2.4.3 Strudel Malang Strudel Karanglo, Malang	24
BAB 3. DATA DAN ANALISIS	28
3.1 Analisis Tapak	28
3.1.1 Tinjauan umum lokasi	28
3.1.2 Dasar Pertimbangan dalam memilih lokasi	28
3.1.3 Data eksisting tapak	30
3.1.4 Kelebihan dan kekurangan tapak	32
3.1.5 Analisis Tapak	33
3.2 Analisis Fungsi	34
3.3 Pelaku	34
3.4 Analisis Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang	36
3.5 Persyaratan Ruang	38
3.6 Besaran Ruang	39
3.7 Analisis Struktur	41
3.7.1 Struktur Pondasi	41
3.7.2 Kolom, Balok, dan Plat Lantai	43
3.7.3 Atap	43
	vi

3.8 Analisis Utilitas	43
3.8.1 Air Bersih	43
3.8.2 Air Kotor	44
3.8.3 Jaringan Listrik	44
3.8.4 Penghawaan	45
BAB 4. KONSEP PERANCANGAN	46
4.1 Konsep Programatik	46
4.2 Konsep Bentuk	48
4.3 Konsep Warna	50
4.4 Rancangan awal	53
BAB 5. KESIMPULAN	57
DAFTAR PUSTAKA	58
BIODATA DIRI	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kue Kelemben Jadul Fitria (kiri) dan Kue Apam Kenari (kanan)	1
Gambar 1.2 Titik lokasi toko oleh-oleh yang sering dikunjungi di Banjarmasin	2
Gambar 1.3 Wawancara Bersama Pemilik Toko Oleh-Oleh Galuh Banjar	6
Gambar 1.4 Gambar Rumah Produksi Dan Toko Cabang Oleh-Oleh Galuh Banjar	7
Gambar 1.3 Kerangka Alur Berpikir	11
Gambar 2.2.4.1 Sistem Sirkulasi Banyak Koridor	16
Gambar 2.2.4.2 Sistem Sirkulasi Plaza	17
Gambar 2.2.4.3 Sistem Sirkulasi Mall	17
Gambar 2.3.1.1 Fasad Bangunan The Keranjang, Bali	18
Gambar 2.3.1.2 Interior The Keranjang, Bali	19
Gambar 2.4.2.1 Fasad Bangunan Ginza Loft, Jepang	20
Gambar 2.4.2.2 Suasana Lantai dasar	21
Gambar 2.4.2.1 Denah dan suasana lantai 3	22
Gambar 2.4.2.2 Denah dan suasana lantai 4	22
Gambar 2.4.2.3 Denah dan suasana lantai 5	23
Gambar 2.4.2.4 Denah dan suasana lantai 6	23
Gambar 2.4.3.1. Fasad Bangunan Malang Strudel Karanglo, Malang	24
Gambar 2.4.3.2. Interior Malang Strudel Karanglo	25
Gambar 2.4.3.3. Lantai 1 Malang Strudel Karanglo	25
Gambar 2.4.3.4. Lantai 2 Malang Strudel Karanglo	26
Gambar 2.4.3.5. Gerai-Gerei Malang Strudel	27
Gambar 3.1 Tinjauan umum lokasi	28
Gambar 3.2 Konteks Lokasi Sekitar Tapak	29
Gambar 3.2 Lokasi Pemilihan Tapak	30
Gambar 3.3 Batasan Tapak	30
Gambar 3.4 Peraturan Pemerintah Mengenai Tapak	31
Gambar 3.5 Ilustrasi Pondasi Tiang Pancang	42
Gambar 3.6 Ilustrasi Struktur Kolom, Balok, dan Plat Lantai	43
Gambar 3.7 Skema Air Bersih	44
Gambar 3.7 Skema Air Kotor	44
Gambar 3.8 Skema Jaringan Listrik	45
Gambar 4.1 Konsep Programatik	46
Gambar 4.2 Konsep Programatik	47
Gambar 4.2 Bentuk jukung	48
Gambar 4.3 karakteristik & bagian-bagian Jukung	49
Gambar 4.4 Analogi bagian Jukung	50
Gambar 4.5 Palet warna brand Galuh Banjar	52
Gambar 4.6 Tampak Bangunan	53
Gambar 4.7 Denah Bangunan	54
Gambar 4.8 Potongan Bangunan	55
Gambar 4.9 Perspektif Eksterior	55
Gambar 4.10 Perspektif Interior	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Toko oleh-oleh yang sering dikunjungi di Banjarmasin	2
Tabel 1.2 Tabel Keaslian Penulisan	10
Tabel 3.1. Analisis Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang pengelola	36
Tabel 3.2. Analisis Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang karyawan	37
Tabel 3.3. Analisis Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang pengunjung	38
Tabel 3.4. Persyaratan Ruang	38
Tabel 3.5. Besaran Ruang Bangunan Utama	40
Tabel 3.6. Besaran Ruang Area Luar	41