



Citation:

Article Process
Submitted:
31/05/2024

Accepted:
30/06/2024

Published:
31/06/2024

Office:
Departement of Architecture
Matana University
ARA Center, Matana University Tower
Jl. CBD Barat Kav, RT.1,
Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang, Banten,
Indonesia



This is an open access article published under the CC-BY-SA license.

Original Article

Revitalisasi Kampung Wisata Tepian Sungai Biuku Melalui Pendekatan Desain Ikonik-Analogi

Rafi Yanwar Firdaus¹, Mustika
Kusumaning Wardhani^{2*}

^{1,2}Institut Teknologi Nasional Bandung

*kweemustika@itenas.ac.id

ABSTRACT

The relationship between living creatures and rivers continues to develop with increasing needs, as happens in riverside tourist villages. Biuku Tourism is one of the riverside tourist villages in Banjarmasin, which is the habitat of one of the endemic animals, the Biuku turtle. In the last two years, this tourist destination has experienced a decline in tourists, and efforts to revitalize the riverbanks must be made. This phenomenon will be discussed: how design transformation can provide benefits and sustainability efforts for riverbank areas and their habitat ecosystems. This research aims to explore the Biuku River Bank Tourism Village's transformative design, focusing on the integration of iconic and analogical design strategies. In addition, this research investigates how an ecotourism approach can increase the ecological and economic value, considering the importance of contextually responsive design in sustainable tourism development. This article presents a case study analysis by offering insight into the challenges and opportunities in balancing iconicity with analogical design principles in river revitalization and community involvement. The implication applied is the analogy of the Biuku turtle's body being placed in the tourist area and the turtle's head in the photo spot zone and viewing tower. Furthermore, the turtle shell shape was implemented in the middle and tail

zones studio as a food court area at the end of the journey. This research can provide an overview of revitalization through integrated and sustainable design ideas.

Keywords: Revitalization, Tourist village, Biuku river, Analogy, Iconic design

ABSTRAK

Hubungan makhluk hidup dengan sungai terus berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan, seperti yang terjadi di kampung wisata tepian sungai. Kampung Wisata Biuku merupakan salah satu kampung wisata tepian sungai di Banjarmasin yang menjadi habitat salah satu satwa endemik kura-kura Biuku. Dalam dua tahun terakhir, destinasi wisata ini mengalami penurunan wisatawan dan upaya revitalisasi bantaran sungai perlu dilakukan. Fenomena inilah yang akan diangkat yaitu bagaimana transformasi desain dapat memberikan manfaat dan upaya keberlanjutan area tepian sungai berikut pula ekosistem habitatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain transformatif Kampung Wisata Tepian Sungai Biuku, dengan fokus pada integrasi strategi desain

ikonik dan analogis. Selain itu, penelitian ini menyelidiki bagaimana pendekatan ekowisata dapat meningkatkan nilai ekologi dan ekonomi desa, mengingat pentingnya desain yang tanggap secara kontekstual dalam pembangunan pariwisata berkelanjutan. Artikel ini menyajikan analisis studi kasus dengan menawarkan wawasan tentang tantangan dan peluang dalam menyeimbangkan ikonitas dengan prinsip desain analogis dalam revitalisasi sungai berikut pula keterlibatan masyarakat. Implikasi yang diterapkan yaitu analogi badan kura-kura Biuku ditempatkan pada kawasan wisata dan kepala kura-kura pada zona spot foto serta menara pandang. Selanjutnya bentuk tempurung kura-kura diimplementasikan pada sanggar di zona tengah dan ekor sebagai area *foodcourt* sebagai akhir dari alur perjalanan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran revitalisasi melalui ide desain yang terintegrasi dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Revitalisasi, Kampung wisata, Sungai biuku, Analogi, Desain ikonik

PENDAHULUAN

Sungai adalah elemen alam yang memiliki keterkaitan dengan kehidupan dari setiap makhluk hidup, termasuk manusia dan hewan (Dozan & Cholis, 2020). Salah satu sungai yang merupakan habitat dari salah satu hewan dan difungsikan juga sebagai tempat wisata oleh manusia adalah Sungai Biuku. Sungai Biuku terletak di Kecamatan Banjarmasin Utara, tepatnya di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sungai ini menjadi habitat asli dari kura-kura biuku, yang merupakan hewan endemik (Hanief et al., 2022). Selain itu, sungai ini juga memiliki keterkaitan dengan kehidupan manusia yaitu masyarakat yang bermukim di sekitar sungai dan juga para wisatawan yang datang berkunjung (Atika et al., 2022). Selanjutnya, kampung ini menjadi sebuah contoh perkampungan wisata tepi sungai yang terkenal dengan namanya yaitu Kampung Wisata Biuku dengan ciri khas yaitu habitat asli kura-kura biuku. Kampung wisata ini adalah salah satu contoh fenomena sebuah kondisi keterkaitan ekosistem sungai dengan kehidupan makhluk hidup (manusia dan hewan endemik) (Nikmatila et al., 2023).

Kampung Wisata Biuku dibuka untuk pertama kalinya ditahun 2019 dan mulai dikunjungi oleh wisatawan baik lokal maupun dari luar Banjarmasin (Hanief et al., 2022). Tetapi, daya tarik dari habitat asli kura-kura biuku di kampung ini tidak dapat menjamin wisatawan terus berkunjung. Pada tahun 2022, penelitian yang dilakukan oleh Atika et al. (2022) terhadap Pokdarwis Senanjung Sungai Biuku di Banjarmasin menunjukkan adanya penurunan jumlah wisatawan yang berkunjung, yang menyebabkan tempat wisata ini harus ditutup sementara akibat pandemi Covid-19. Selain itu, pada tahun 2021 terjadi bencana banjir di Kampung Wisata Biuku yang merusak beberapa fasilitas wisata (Hanief et al., 2022). Oleh karena itu, upaya revitalisasi seperti peningkatan kembali fasilitas pendukung wisata perlu dilakukan guna mengundang kembali wisatawan untuk hadir dan berkunjung.

Berbagai pendekatan arsitektur muncul guna menyelesaikan berbagai permasalahan desain, tak terkecuali desain pada sebuah masterplan kampung tepi sungai. Salah satu pendekatan desain yang sering berhubungan dengan fungsi wisata yaitu arsitektur ikonik. Arsitektur ikonik dipilih berdasarkan kelebihanannya yaitu dapat menarik perhatian pengunjung dari ciri bentuknya yang cenderung berbeda dari bangunan sekitarnya. Salah satu teori mengatakan bahwa arsitektur ikonik menjadi elemen vital untuk menggaet wisatawan dan menjadi daya tarik dari destinasi wisata (Scerri et al., 2019).

Revitalisasi merupakan upaya untuk menghidupkan kembali suatu kawasan yang sebelumnya pernah hidup secara vital tetapi mengalami penurunan karena suatu masalah (Pangestiningrum et al., 2021). Dalam ranah arsitektur, revitalisasi tidak hanya sebatas ‘menghidupkan’ kembali vitalitas pada bangunan saja, tetapi juga dapat dilihat secara makro seperti pada upaya peremajaan sebuah perkampungan. Dalam hal ini, perkampungan yang menjadi studi kasus penelitian memiliki ciri khas yaitu menurut lokasinya yang berada di tepian sungai dan juga sebagai habitat asli hewan endemic yang perlu juga upaya pelestariannya.

Revitalisasi harus memanfaatkan potensi dari kawasan dengan lingkungan sekitarnya, baik dari segi sejarah, makna, maupun keunikan dari lingkungan (Danisworo & Martokusumo dalam Indira et al., 2018). Pada kurun waktu dua tahun terakhir, kampung ini berupaya agar tetap dapat menarik perhatian pengunjung diakibatkan kondisi pandemi yang mengharuskannya untuk tutup sementara. Penutupan Kampung Wisata Biuku akibat pandemi Covid-19 serta beberapa fasilitas penunjang wisata yang rusak akibat banjir menjadi fokus utama mengapa revitalisasi perlu dilakukan untuk menghidupkan kembali kawasan Kampung Wisata Biuku. Disamping hal itu, keunikan dari kura-kura biuku yang merupakan hewan endemic berikut pula pelestariannya dapat dimanfaatkan sebagai potensi untuk menghidupkan kembali Kampung Wisata Biuku.

Kampung wisata adalah tempat wisata yang dapat berupa akstrasi, akomodasi, dan fasilitas pendukung lain yang terintegrasi dengan kehidupan masyarakat serta memiliki lingkungan tradisional dan juga memiliki target dari sekelompok wisatawan (Manuela dalam De Jesus Lai et al., 2021). Selain itu, menurut Häusler dalam Choresyo et al., (2017) kampung wisata adalah jenis pariwisata yang berbasis masyarakat (*Community Based Tourism*) yang perkembangan dan pengelolaannya dilakukan oleh masyarakat serta mendapatkan manfaat dari kepariwisataan. Tidak hanya itu, kampung wisata juga dapat memiliki potensi lebih sesuai dengan kekayaan alam yang dimilikinya seperti kampung wisata tepian sungai. Kampung wisata tepian sungai dapat didefinisikan sebagai masyarakat yang mengelola destinasi wisata dengan memanfaatkan potensi tepian sungai (Refranisa et al., 2022). Oleh karena itu, dengan tetap menerapkan konsep perkampungan berbasis wisata di Kampung Wisata Biuku dapat memberikan dampak positif kepada masyarakat lokal dan membantu pula kehidupan berkelanjutan.

Penelitian ini berupaya untuk mencari alternatif desain dalam upaya penyelesaian permasalahan revitalisasi perkampungan di tepi sungai biuku. Dengan pendekatan desain ikonik dan analogi diharapkan mampu untuk meningkatkan kembali kunjungan wisatawan. Tidak hanya penyelesaian dalam wujud desain ikonik dengan analogi anatomi kura-kura biuku, namun diharapkan dengan studi pendekatan desain yang dipilih dapat memberikan gambaran akan ekologi sebuah destinasi wisata tepi sungai dengan mempertimbangkan isu berkelanjutan. Adapun pertanyaan pada penelitian ini adalah: bagaimana desain arsitektur ikonik dan analogi dapat diintegrasikan untuk mencapai tujuan revitalisasi kawasan? Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi desain transformatif Kampung Wisata Tepian Sungai Biuku, dengan fokus pada integrasi strategi desain ikonik dan analogis.

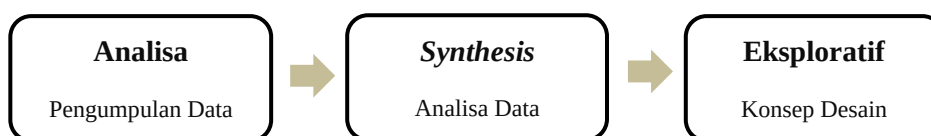
METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan kualitatif eksploratif. Metode ini menghubungkan data dan analisis dengan studi literatur untuk memberikan desain yang relevan dengan permasalahan. Pada metode ini, peneliti cenderung memperhatikan konteks sosial dan budaya dimana fenomena tersebut terjadi yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam sebagai dasar peneliti untuk melakukan proses merancang. Selanjutnya, pada metode ini juga dilakukan penyesuaian dengan peta proses desain melihat antara permasalahan dan

solusi sebagai refleksi dari analisis, sintesis, dan evaluasi (Lawson dalam Maringka *et al.*, 2024).

Langkah analisis yang akan dilakukan pada permodelan penelitian ini yaitu yang pertama menganalisis masalah yang terdapat pada lokasi yang sedang diamati dari perspektif/kacamata desain. Selanjutnya dilakukan sintesis, yaitu upaya untuk membuat desain menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan memberikan respon dari permasalahan yang muncul dari step pertama. Tahap terakhir yaitu evaluasi sebagai solusi yang diberikan untuk memenuhi desain yang sebelumnya telah diidentifikasi dari proses analisis dan juga sintesis.

Dari peta proses desain sebelumnya, dilakukan penyesuaian dengan metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif eksploratif. Metode desain yang digunakan menjadi analisis, sintesis dan eksploratif dimana kebaruan dari metode penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu adalah upaya mengeksplor desain dengan teori dari data yang telah diolah dalam proses sintesis sebelumnya. Adapun penyesuaian peta proses mendesain atau dapat pula disebut sebagai design phase dapat dilihat pada gambar 1 dibawah:



Gambar 1. Penyesuaian peta proses desain
Sumber gambar: Penulis, 2024

Metode pengumpulan data dari penelitian ini, didapatkan dari *Term of Reference* (TOR) dalam sayembara Archday 2023 yang diadakan oleh Universitas Lambung Mangkurat. Adapun analisa data dilakukan dengan literatur yang relevan dengan masalah yang dijelaskan pada TOR. Konsep desain yang dihasilkan menjadi solusi dari masalah dan menyandingkannya dengan literatur.

Pendekatan arsitektur adalah sebuah metode yang digunakan oleh seorang arsitek dalam merancang bangunan atau lingkungan. Sifat dari pada pendekatan arsitektur pada penelitian ini dapat dilihat pada pendekatan kontekstual, ekologis, dan partisipatif. Salah satu pendekatan yang dapat dipilih sebagai indikator dalam merancang adalah pendekatan arsitektur ikonik dan juga analogi yang memfokuskan pada bentuk anatomi dari makhluk hidup yang dalam penelitian ini adalah kura-kura biuku.

Tren kontemporer dari arsitektur ikonik menurut (Jencks dalam Aatty & Al Slik, 2019) diawali dengan gubahan massa Guggenheim Museum di Bilbao karya dari Frank Gehry pada tahun 1997. Bangunan yang menjadi ikon kawasan dipercaya mengubah tren dari bangunan arsitektur ikonik tradisional ke arsitektur ikonik kontemporer yang dapat menarik orang untuk datang (Aatty & Al Slik, 2019).

Selain itu, bangunan dengan arsitektur ikonik dapat digunakan sebagai cara untuk menarik perhatian publik menurut (Rybczynski dalam Aatty & Al Slik, 2019). Artinya bahwa arsitektur ikonik seringkali memiliki desain yang unik disertai dengan estetika yang menarik. Massa yang ‘mencolok’ mencirikan identitas yang kuat dapat membuat orang tertarik dan membuat pengunjung ‘penasaran’ untuk setidaknya mendekat ataupun singgah. Terlebih lagi media massa sering kali menampilkan bangunan ikonik sehingga hal ini dapat menciptakan popularitas daya tarik. Dengan demikian arsitektur ikonik diduga dapat menjadi salah satu solusi dalam upaya meningkatkan wisatawan untuk berkunjung.

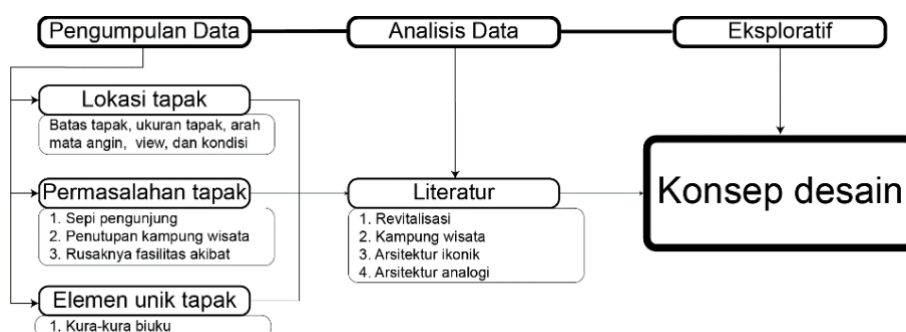
Pendekatan desain arsitektur ikonik berupaya untuk dapat menggambarkan bentuk anatomi dari kura-kura biuku sehingga pendekatan lain dipilih untuk dapat menerjemahkan analogi bentuk tersebut. Analogi dari bentuk kura-kura biuku ini juga sebagai pengenalan awal kepada para wisatawan yang berkunjung. Selanjutnya, penerapan dari arsitektur ikonik dan analogi dapat menjadi solusi desain untuk menjadi daya tarik wisatawan dimana kunjungan tersebut dapat menyimpan memori dan *story telling* yang kuat untuk dapat diceritakan setelah pengunjung kembali dari destinasi wisata tersebut.

Pendekatan desain arsitektur ikonik berupaya untuk dapat menggambarkan bentuk anatomi dari kura-kura biuku sehingga pendekatan lain dipilih untuk dapat menerjemahkan analogi bentuk tersebut. Analogi dari bentuk kura-kura biuku ini juga sebagai pengenalan awal kepada para wisatawan yang berkunjung. Selanjutnya, penerapan dari arsitektur ikonik dan analogi dapat menjadi solusi desain untuk menjadi daya tarik wisatawan dimana kunjungan tersebut dapat menyimpan memori dan *story telling* yang kuat untuk dapat diceritakan setelah pengunjung kembali dari destinasi wisata tersebut.

Pendekatan dari arsitektur analogi menurut (Broadbent dalam Oktaverina & Anisa, 2021) dibagi menjadi tiga, yaitu analogi personal, analogi langsung dan analogi simbolik. Adapun penjelasan dari tiga analogi tersebut adalah sebagai berikut:

- Analogi Personal:** analogi personal adalah bagaimana arsitek membayangkan dirinya sebagai objek desain. Analogi personal dapat diartikan sebagai perumpamaan yang digunakan untuk menjelaskan suatu konsep dengan menggunakan contoh pengalaman pribadi arsitek. Hal tersebut dapat membantu orang lain memahami konsep arsitek yang terkesan abstrak dan kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- Analogi langsung:** perbandingan suatu objek dengan suatu fungsi bangunan untuk menghasilkan suatu desain. Analogi langsung dapat melibatkan perbandingan antara proses merancang dengan proses lain yang ‘dekat’ dengan kehidupan sehari-hari. Dapat pula dijelaskan melalui arsitektur sebagai sebuah narasi cerita atau sebagai ritme sebuah musik.
- Analogi Simbolik:** Analogi simbolik dapat dikatakan analogi yang mengibaratkan desain dari bangunan dengan suatu benda ataupun objek yang dianggap simbolik. Analogi simbolik dalam pendekatan perancangan arsitektur mengacu pada metafora yang dapat mengkomunikasikan makna tertentu seperti bentuk bulat yang melambangkan kesatuan maupun bentuk sudut tajam yang menggambarkan kekuatan
- Arsitektur analogi yang dipilih untuk diterapkan pada penelitian ini** yaitu pendekatan konsep arsitektur dengan analogi simbolik. Analogi ini diterapkan untuk merepresentasikan kura-kura Biuku yang merupakan hewan endemik dari Kampung Wisata Biuku ini. Selanjutnya, analogi ini juga diharapkan dapat memperkenalkan Biuku secara tidak langsung kepada wisatawan.

Kerangka metode proses desain seperti yang terlihat pada gambar 2. Metode proses desain ini mencakup pengumpulan data dari lokasi tapak, permasalahan dari tapak, hingga elemen unik yang dimiliki oleh tapak. Hasil dari pengumpulan data lalu disandingkan dengan literatur yang relevan pada proses analisis data. Hasil dari analisis data dilakukan secara eksploratif untuk mendapatkan konsep desain.



Gambar 2. Kerangka metode proses desain
Sumber gambar: Penulis, 2024

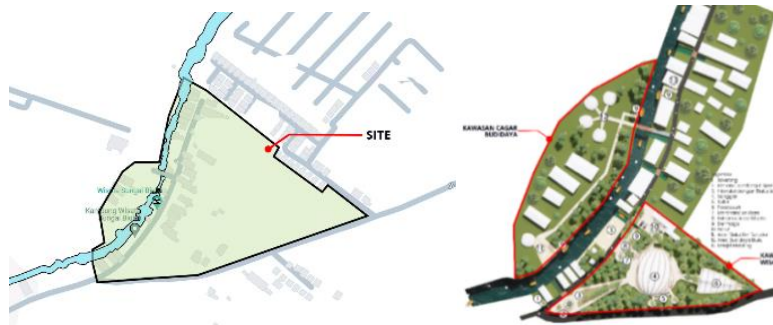
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Lokasi Penelitian dan Konsep Masterplan Perancangan

Lokasi tapak berada di Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan tepat di tepian Sungai Biuku. Sungai biuku merupakan habitat asli dari kura-kura Biuku serta

terdapat pemukiman masyarakat setempat yang turut menjaga kelestarian dan ekosistem dari Sungai Biuku ini. Oleh karena itu, tapak ini difungsikan sebagai Kampung Wisata Tepian Sungai Biuku yang melibatkan masyarakat setempat sebagai pengelola.

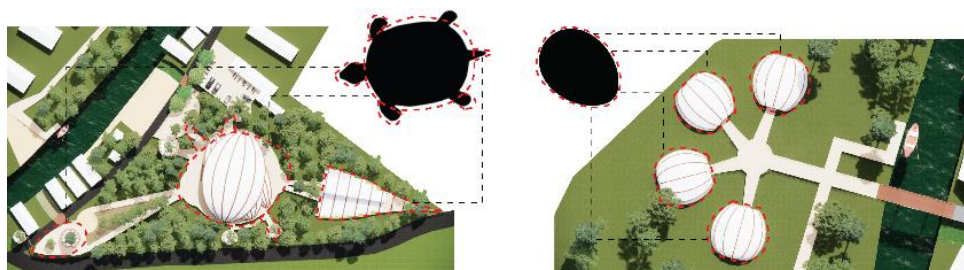
Kampung Wisata yang melibatkan masyarakat setempat dan Sungai Biuku ini menunjukkan adanya interaksi yang harmonis antara manusia dan alam. Selain itu, Sungai Biuku yang merupakan habitat endemik dari kura-kura Biuku juga menjadikan kampung wisata ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai destinasi wisata yang melibatkan interaksi manusia dan alam. Adapun lokasi tapak dapat dilihat pada gambar 3 dibawah:



Gambar 3. (dari kiri ke kanan) Lokasi tapak dan konsep masterplan perancangan
Sumber gambar: Penulis, 2024

Konsep dari masterplan dibagi menjadi dua kawasan yaitu kawasan wisata dan kawasan cagar budaya Biuku. Kawasan wisata difokuskan untuk area berwisata dengan fasilitas yang menunjang seperti spot foto, *foodcourt* untuk menikmati kuliner khas, *merchandise store*, sanggar untuk kegiatan pertunjukan, hingga area servis seperti toilet dan area parkir. Di sisi lain, kawasan cagar budaya Biuku difokuskan sebagai penangkaran dan budidaya untuk meningkatkan populasi kura-kura biuku. Salah satu pengalaman unik yang dapat menjadi daya tarik wisatawan berkunjung adalah adanya zona interaksi berupa interaksi langsung dengan kura-kura biuku pada kawasan cagar budaya Biuku.

Kampung wisata di tepian sungai Biuku ini menerapkan konsep pendekatan arsitektur ikonik dan analogi sebagai daya tarik wisatawan. Kura-kura Biuku dan telur dari Biuku merepresentasikan analogi desain dari Kampung Wisata Biuku. Selanjutnya, analogi dari Biuku juga sebagai pengenalan dari kura-kura Biuku ke wisatawan dalam bentuk desain arsitektur yang simbolik sehingga dapat tersimpan di memori wisatawan setelah berkunjung. Selain itu, wisatawan yang telah berkunjung pun dapat menjadi '*story teller*' untuk dapat menyebarkan keunikan yang dimiliki Kampung Wisata Biuku. Adapun proses transformasi desain menuju pada penemuan massa dapat dilihat pada gambar 4 dibawah:



Gambar 4. (dari kiri ke kanan) Analogi pada kawasan *masterplan*
Sumber gambar: Penulis, 2024

Analogi kura-kura Biuku diterapkan pada kawasan wisata dengan analogi kepala Biuku pada spot foto atau menara pandang yang berada di depan kawasan wisata. Menara pandang ditempatkan pada area depan untuk menjadi ikon dan memberikan kesan awal bagi para wisatawan. Selain itu,

pertimbangan perletakan dari menara pandang di bagian depan ini sebagai area pandang yang dapat melihat keseluruhan dari Kampung Wisata Biuku.

Selanjutnya, analogi dari tempurung Biuku diimplementasi pada sanggar yang berada di tengah kawasan wisata. Hal ini tentunya memberikan kesan analogi yang kuat dengan skala bangunan yang besar. Selain itu, pertimbangan sanggar di area tengah kawasan wisata juga untuk memudahkan akses dari setiap penjuru kawasan wisata sebagai *gathering point*. Hal ini juga bertujuan untuk menjadi daya tarik apabila pertunjukan berjalan di sanggar ini dapat dilihat dan membuat wisatawan datang dari segala penjuru kawasan wisata.

Analogi dari ekor biuku diterapkan pada *foodcourt* yang berada di area belakang kawasan wisata. Dengan desain bangunan yang ikonik dan analogi ini wisatawan mendapatkan pengalaman kuliner dengan disugahi arsitektur yang unik. Tidak hanya itu, pertimbangan *foodcourt* di area belakang kawasan wisata atau akhir dari alur perjalanan wisatawan ini sebagai area istirahat bagi para wisatawan. Analogi secara simbolik ini diharapkan dapat mengkomunikasikan bentuk dari kura-kura Biuku secara tidak langsung kepada wisatawan (lihat gambar 5).



Gambar 5. Analogi kura-kura Biuku
Sumber: Penulis, 2024

Selanjutnya, pada kawasan cagar budaya Biuku meimplementasikan konsep analogi dari telur kura-kura Biuku. Analogi telur ini dijadikan representasi dari upaya atau kegiatan budidaya yang dilakukan di Kampung Wisata Biuku ini. Di fasilitas cagar budaya Biuku juga wisatawan dapat melihat beragam proses dari budidaya kura-kura Biuku ini.

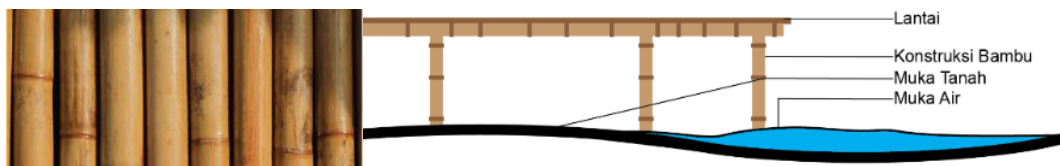
Analogi telur tidak hanya diterapkan pada area budidaya Biuku tetapi diterapkan juga pada area bertelur Biuku liar yang hidup di Sungai Biuku ini. Dengan fasilitas bertelur kura-kura Biuku liar ini diharapkan tidak hanya memfasilitasi Biuku liar bertelur, tetapi juga dapat mengedukasi wisatawan untuk melihat langsung bagaimana upaya konservasi dari Biuku ini dan dapat memahami pentingnya pelestarian dari Biuku ini. Melalui pendekatan analogi dari telur ini diharapkan wisatawan dapat lebih memahami dan menghargai keberagaman spesies yang ada di Indonesia serta dapat ikut berperan dalam proses pelestariannya. Gambar 6 dibawah ini visualisasi dari analogi telur Biuku yang diterapkan pada kawasan cagar budaya Biuku.



Gambar 6. Analogi telur Biuku
Sumber: Penulis, 2024

Material bambu sebagai material utama dipilih karena mudah didapatkan apabila diperlukan maintenance pasca banjir apabila banjir kembali melanda Kampung Wisata Biuku.

Konsep dari konstruksi dari Kampung Wisata Biuku ini juga dibuat “panggung” yaitu muka lantai diangkat dari permukaan tanah. Hal ini bertujuan untuk mencegah kerusakan pada fasilitas wisata apabila banjir kembali menerjang. Dengan konsep dari konstruksi “panggung” diharapkan resiko kerusakan akibat banjir dapat diminimalisir karena muka air dari banjir yang tidak langsung mengenai fasilitas wisata. Melalui gambar 8 dibawah dapat terlihat desain konstruksi “panggung” yang menjadi solusi untuk menghadapi banjir.



Gambar 8. Material dan konstruksi lokal yang dipilih
Sumber: Penulis, 2024

Konsep Ruang

Kampung Wisata Biuku tidak hanya sebagai tempat wisata, tetapi juga sebagai cagar budaya dari Biuku. Kampung wisata Biuku juga merupakan habitat dari Biuku liar yang hidup di Sungai Biuku. Oleh karena itu, untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki beberapa ruang dimanfaatkan sebagai area berinteraksi diantara Biuku liar dan wisatawan dengan konsep “interaksi dengan Biuku”. Biuku liar memiliki kebiasaan untuk berjemur pada siang hari. Selain itu, Biuku biasanya berjemur di area berpasir. Oleh karena itu, untuk menarik Biuku liar berjemur di spot interaksi area ini diberi lapisan pasir. Berikut ini beberapa spot yang dimanfaatkan sebagai area berinteraksi dengan Biuku liar (lihat gambar 9) dibawah:



Gambar 9. Spot interaksi dengan Biuku liar
Sumber: Penulis, 2024

Tidak hanya memberikan fasilitas bagi wisatawan berinteraksi dengan Biuku liar, untuk membantu meningkatkan populasi dari kura-kura Biuku difasilitasi dengan area bertelur bagi para Biuku liar. Biuku juga memiliki kebiasaan untuk bertelur di area berpasir. Oleh karena itu, pada area ini juga diberikan lapisan pasir. Tidak hanya itu, di area ini diberikan ‘shelter’ tertutup dengan lapisan pasir untuk penangkaran telur dari kura-kura Biuku liar. Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan dapat meningkatkan populasi dari kura-kura Biuku secara alami serta dapat memberikan kontribusi positif terhadap konservasi kura-kura Biuku di Kampung Wisata Biuku ini.

KESIMPULAN

Revitalisasi perkampungan tepian sungai yang memiliki status sebagai kampung wisata serta wadah bagi pelestarian hewan endemik menjadi penting mengingat kondisi pasca pandemi mengharuskan sektor wisata untuk berbenah dan bangkit kembali. Tidak hanya itu, bencana alam yaitu banjir yang menerjang kampung wisata Biuku ini menjadi pertimbangan desain yang dapat aman dari banjir. Selain itu, pentingnya eksistensi sungai sebagai elemen alam yang bersinergi dengan masyarakat sekitar menjadikan kampung wisata Biuku ini sebagai sarana rekreasi dan juga edukasi pelestarian alam. Adapun penyelesaian permasalahan desain dengan pendekatan eksploratif ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dengan tetap memperhatikan

isu-isu ekologi dan berkelanjutan dalam pengembangan destinasi wisata tepi sungai.

Pendekatan arsitektur ikonik diharapkan dapat menjadi elemen kunci dalam menarik wisatawan sehingga upaya revitalisasi kawasan dapat terlaksana. Selain itu, dengan pendekatan arsitektur analogi juga menjadikan wisatawan ‘*story teller*’ dari keunikan bentuk desain arsitektur. Limitasi dalam penelitian ini adalah kurangnya keterlibatan penulis untuk dapat melihat secara langsung kondisi real yang terjadi di kawasan yang akan diintervensi desain, yang tentu saja mempengaruhi proses desain dalam pencapaian makna yang lebih mendalam. Diharapkan pada penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan pendekatan kualitatif eksploratif dapat memperhatikan konteks keterlibatan langsung perancang/arsitek dalam survei tapak serta temuan lapangan yang lebih nyata sehingga hal tersebut dapat menambah tingkat kualitas daripada *output* rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aatty, H. M. S., & Al Slik, G. M. R. (2019). Iconic Architecture and Sustainability as a Tool to Attract The Global Attention. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 518(2). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/518/2/022076>
- Atika, A., Chandrabuwono, A. B., & Akbari, M. F. R. (2022). Peningkatan Pengetahuan Media Promosi Wisata Edukasi pada Pokdarwis Senanjung Sungai Biuku. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1618. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6497>
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and The Human Sciences*.
- Danisworo, M., & Martokusumo, W. (2002). *Revitalisasi Kawasan Kota Sebuah Catatan dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Kawasan Kota*. Info URDI 13.
- Hanief, L., Sari, N., & Hidayat, S. (2022). Optimalisasi Bauran Pemasaran Dan Konten Kreatif Wisata Selanjung Sungai Biuku Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian ILUNG (Inovasi Lahan Basah Unggul)*, 2(2), 229–234.
- Häusler, N. (2003). Training Manual for Community Based Tourism. *InWent Capacity Building International*.
- Jencks, C. (2005). *The Iconic Building*. Rizzoli International Publication.
- Manuela, E. I. (2012). Urban Cultural Tourism and Sustainable Development. *International Journal for Responsible Tourism*, 1(1), 38–56.
- Nikmatila, A. R., Kurnia, I., & Utari, W. D. (2023). Etnozooologi Pada Masyarakat Sumba. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 6(1), 384–398. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v6i1.5610>
- Pangestiningrum, M. A., Wardani, D. E., & Irnawan, D. (2021). Revitalisasi Benteng Vasternburg Dengan Pendekatan Arsitektur Monumental di Surakarta. *Journal of Architecture and Built Environment*, 3(2), 44–51.
- Refranisa, Wicaksono, R., & Lestari, F. (2022). Eksistensi Kampung Wisata Pada Tepian Sungai Cisadane Menuju Kepariwisata Urban Di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK)*, 6(1), 7–13.
- Rybczynski, W. (2010). *Makeshift Metropolis: Ideas About Cities*. (Simon and Schuster, Ed.; 1st ed.). New York: Scribner.