

ISSN 2089-8916 (Cetak)  
ISSN 2797-5665 (Online)

# LANTING

JOURNAL of ARCHITECTURE



Published by:  
Program Studi Arsitektur . Fakultas Teknik  
Universitas Lambung Mangkurat

Jurnal **LANTING**

Vol. 10

No.02

Agustus

2021

**DAFTAR ISI**  
**VOLUME 9 NO 2 TAHUN 2020**

<b>BANJARMASIN YOUTH DEVELOPMENT CENTER .....</b>	<b>1-8</b>
Ajeng Larasati, Gusti Novi Sarbini	
<b>RUMAH SINGGAH KUCING DI BANJARMASIN .....</b>	<b>9-18</b>
Fajar Permadi, Anna Oktaviana	
<b>BENGKEL MODIFIKASI CUSTOM DI KOTA BANJARMASIN .....</b>	<b>19-29</b>
Eko Setiawan, J.C Heldiansyah	
<b>PERAWATAN KECANTIKAN &amp; KEBUGARAN WANITA DI BANJARBARU .....</b>	<b>30-39</b>
Ni'mah Hadaya, Naimatul Aufa	
<b>PEREMAJAN KAWASAN PASAR BAUNTUNG BANJARBARU (REDEVELOPMENT).....</b>	<b>40-47</b>
Heldasari Heldasari, Pakhri Anhar	
<b>ARENA FUTSAL UPAUJAYA DI KECAMATAN UPAU KABUPATEN TABALONG .....</b>	<b>48-55</b>
Handrian Pranata Tetno, Irwan Yudha Hadinata	
<b>BANJARMASIN FUTSAL CENTER.....</b>	<b>56-66</b>
Kevin Christiansyah, Muhammad Tharziansyah	
<b>GALERI SASIRANGAN DI BANJARBARU.....</b>	<b>67-76</b>
Yenny Herlina, Ira Mentayani	
<b>GEDUNG PEMBINAAN OLAHRAGA BULU TANGKIS TUNTUNG PANDANG TANAH LAUT..</b>	<b>77-85</b>
Nur Elma Dini, Prima Widia Wastuty	
<b>GEDUNG PERTUNJUKAN TEATER TAMAN BUDAYA BANJARBARU.....</b>	<b>86-97</b>
Bunga Suchie Ariani, Rudi Hartono	
<b>PUSAT OLEH – OLEH KALIMANTAN SELATAN DI BANJARMASIN .....</b>	<b>98-105</b>
Agusti Dwi Asdani, Dila Nadya Andini	
<b>SANGGRALOKA PEGUNUNGAN KAWASAN PANTAI GEDAMBAAN KOTABARU KALIMANTAN SELATAN .....</b>	<b>106-111</b>
Muhammad Irhammi, Nurfansyah	
<b>TAMAN BUGAR UNTUK REMAJA DI BANJARBARU .....</b>	<b>112-122</b>
Rizky Noor Amelia, Prima Widia Wastuty	

**GALERI SASIRANGAN DI BANJARBARU****Yenny Herlina**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[yennyherlina28@gmail.com](mailto:yennyherlina28@gmail.com)**Ira Mentayani**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[ira\\_arch@ulm.ac.id](mailto:ira_arch@ulm.ac.id)**ABSTRAK**

*Sasirangan adalah kain khas dari Kalimantan Selatan yang memiliki keberagaman jenis, motif dan teknik. Seiring perkembangan zaman sasirangan mengalami naik turun peminat akibat kurangnya pengetahuan masyarakat. Galeri Sasirangan ini merupakan wujud untuk mempromosikan kain sasirangan, memudahkan proses jual beli kain sasirangan, memberikan pengetahuan pada masyarakat tentang sejarah, motif dan makna kain sasirangan, serta menyediakan pengolahan air limbah sasirangan. Melalui metode pendekatan semiotika dengan konsep interaktif, pengguna bisa memahami informasi yang diberikan dengan bentuk visual maupun pengalaman. Metode pendekatan semiotika ini diterapkan untuk menekankan karakteristik motif sasirangan yang menjadi ciri khas kain sasirangan. Konsep perancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru menerapkan arsitektur interaktif di bagian massa bangunan dan ruang yang mengacu pada material, tekstur dan warna pada ruang agar pengunjung dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung.*

**Kata kunci:** Sasirangan, semiotika, interaktif.

**ABSTRACT**

*Sasirangan is a typical fabric of South Kalimantan that has a variety of types, motifs and techniques. Along with the development era Sasirangan experienced ups and downs of interest due to lack of public knowledge. Sasirangan Gallery is a form to promote sasirangan fabric, facilitating the process of buying and selling sasirangan fabric, providing knowledge to the public about the history, motifs and meaning of sasirangan fabric, and providing sasirangan wastewater treatment. Through the semiotic approach method with an interactive concept, users can understand the information provided by visual form and experience. This semiotic approach method is applied to emphasize the characteristics of Sasirangan motifs that are characteristic of Sasirangan fabrics. The Sasirangan Gallery design concept in Banjarbaru applies an interactive architecture in the building mass and space that refers to the material, texture and color in the space so that visitors can interact directly or indirectly.*

**Keywords:** Sasirangan, semiotic, interactive.

## LATAR BELAKANG

Kalimantan Selatan memiliki berbagai jenis kerajinan tangan, salah satunya yaitu kerajinan tangan pada bidang sandang, Kain Sasirangan. Sasirangan adalah kain khas dari Kalimantan selatan yang memiliki banyak motif. Kain sasirangan terkenal dengan proses pembuatannya yaitu dengan cara dismoke atau dijelujur kemudian diberi dengan bermacam warna.

Seiring berkembangnya zaman kain sasirangan memiliki inovasi, ciri khas warna, teknik dan motif yang berbeda di setiap kota atau kabupaten yang ada di Kalimantan Selatan. Di Kota Banjarbaru sudah dipatenkan oleh Walikota H Nadjmi Adhani bahwa penambahan bordir pada kain sasirangan menjadi ciri khusus dan seni kerajinan khas daerah tersebut. Selain membuat

Namun, meski kini kain sasirangan sudah memiliki beragam teknik dan ciri khas yang unik masih ada masyarakat yang belum mengetahui tentang sejarah, motif, teknik dan ciri khas kain sasirangan. Kurangnya pengetahuan masyarakat berpengaruh pada naik turunnya minat pada kain sasirangan. Oleh karena ini upaya pelestarian dilakukan agar keberadaan kain sasirangan tidak punah.

Untuk menjaga kelestarian kain sasirangan tersebut, pada saat ini banyak masyarakat serta pemerintah membuka usaha dan bekerjasama dengan pengrajin kain sasirangan. Beberapa industri kain sasirangan yang dikenal masyarakat antara lain:

1. Sasirangan Kreatif, berada di jalan Ahmad Yani KM.3,5. Sasirangan Kreatif adalah tempat untuk pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di Banjarmasin, terutama UMKM snack, makanan dan fashion Sasirangan untuk dipajang dan dijual kepada masyarakat.
2. Diyang Kinyut Sasirangan, adalah rumah produksi sasirangan yang dimiliki oleh Hj.

Henny Rusilawati. Showroom kerajinan sasirangan Diyang Kinjut berada di Jalan A.Yani Kecamatan Landasan Ulin Kota Banjarbaru Km. 23. Selain memproduksi sasirangan border lukis, Diyang Kinjut Showroom tersebut juga menghasilkan desain produk jadi sesuai permintaan pembeli.

3. Rumah Anno, rumah yang dulunya adalah rumah tradisional sejak tahun 1925 M yang kini oleh Dekranasda Kota Banjarmasin digunakan sebagai tempat pusat kerajinan daerah, selain menjual pernak-pernik kain sasirangan di dalamnya terdapat juga kerajinan tangan daerah yang bisa dibeli dan dilihat oleh pengunjung.
4. Galeri Sahabat Sasirangan, ialah brand lokal yang menjual berbagai macam kain sasirangan, hingga baju siap pakai. Kain sasirangan ini dapat di beli secara langsung di Banjarmasin.

Dari beberapa usaha kain sasirangan tersebut, memiliki tujuan untuk mempromosikan kain sasirangan kepada masyarakat yang lebih luas lagi, memberikan pengetahuan dalam bentuk display berupa motif, jenis, teknik, proses pembuatan serta meningkatkan perekonomian para pengrajin sasirangan. Selain itu beberapa usaha tersebut memiliki rumah produksi masing-masing. Namun beberapa tempat produksi kain sasirangan belum memperhatikan limbah air bekas pembuatan kain sasirangan.

Beberapa pengrajin menghasilkan air limbah cair karena menggunakan zat pewarna kimia dalam prakteknya, hal tersebut bisa berdampak buruk pada lingkungan.

Membuang limbah sisa pewarna sembarangan seperti sudah biasa dilakukan oleh pengrajin. Bahkan, tidak sedikit yang membuang cairan kimia berbahaya ke kolong-kolong rumah atau sungai sekitar lokasi pengolahan. Sejumlah pengrajin pada

industri rumahan sasirangan mengaku terpaksa membuang sisa limbah bekas cairan pewarna secara sembarangan karena memang tidak disediakan tempat khusus untuk limbah tersebut. Pengrajin juga mengaku selama ini tidak pernah mendapatkan pembinaan dan pengetahuan tentang pengelolaan limbah pewarna sasirangan. (banjarmasin.tribunnews.com, 2018)

## PERMASALAHAN

Dari latar belakang tersebut, belum ada yang menyediakan media promosi dan penjualan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat, menyediakan media informasi mengenai sejarah sasirangan, motif dan jenis sasirangan, proses pembuatan sasirangan serta menyediakan pengolahan limbah sasirangan dalam satu wadah. Maka Galeri Sasirangan di Banjarbaru tersebut dirancang untuk mengakomodir semua hal tersebut.

Dalam desain Galeri Sasirangan, permasalahan arsitektur adalah bagaimana rancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru yang berfungsi sebagai media promosi dan penjualan, media informasi, serta menyediakan pengolahan limbah air sasirangan?

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Sasirangan

Sasirangan adalah kain khas dari Kalimantan selatan yang memiliki corak warna yang menawan. proses pembuatannya pun berbeda dengan kain khas pada umumnya yaitu dengan dismoke atau dijelujur.

1. Motif Kain Sasirangan digolongkan menjadi 3 kelompok yaitu :
  - a) Motif lajur merupakan bentuk motif yang dirangkai memanjang. Contoh

hiris pudak, kangkung kaumbakan, kulat karikit gigi haruan.

- b) Motif ceplik adalah bentuk motif yang biasanya tampil sendiri-sendiri, contohnya hiris gagatas, tampuk manggis, pucuk rebung. kambang malati.
- c) Motif variasi adalah motif penghias untuk menambah suatu penampilan. Contohnya pinggiran motif hiris gagatas yang diberi hiasan tambahan agar lebih menarik,

### 2. Alur Aktivitas Pembuatan Kain Sasirangan Hingga Produk Jadi Pakaian

- a) Kain dating  
Kain dating sudah dalam bentuk potongan ukuran 2mx1,5m material kain menggunakan seperti blacu, kasi, sutra, rayon, dan polyester tergantung kebutuhan
- b) Pembersihan Kain  
Kain diberi kaporit dan direndam dalam air dingin apabila mengandung kanji.
- c) Pembuatan Motif  
Membuat pola sesuai dengan desain yang sudah ditentukan sebagai patokan dalam menjelujur kain.
- d) Jelujur  
Kain dijelujur mengikuti garis motif. Setelah di jelujur dengan benang, benang tersebut ditarik kuat hingga takarucut (mengkerut).
- e) Pewarnaan  
Memberikan warna sesuai desain yg dikehendaki.
- f) Pencucian Tahap Awal
- g) Pelepasan jelujur
- h) Pencucian Akhir  
Cuci kain sampai air cucian jernih atau tidak berwarna lagi
- i) Penjemuran

Menjemur kain bisa ditempat teduh atau langsung terkena paparan sinar matahari

- j) Penyetrikaan
- k) Hasil Akhir  
Kain sasirangan siap untuk didesain menjadi pakaian atau siap untuk dipasarkan.
- l) Mendesain kain menjadi pakaian  
Kain kemudian di desain menjadi pakaian wanita, pria dan anak-anak
- m) Menjahit kain  
Kain dijahit sesuai desain.
- n) Membordir kain  
Kain dibordir menyesuaikan pola yang sudah didesain
- o) Hasil akhir  
Produk pakaian siap dipasarkan

## **B. Tinjauan Galeri**

### **1. Pengertian Galeri**

Galeri adalah tempat untuk memamerkan karya serta terdapat proses jual beli karya.

### **2. Pengguna Galeri**

- a) Pengrajin sasirangan, orang yang mempunyai keahlian dalam membuat kain sasirangan. Pengrajin di dalam galeri ini bertugas membuat sasirangan, menjahit kain sasirangan, memberikan pengarahan tentang bagaimana membuat kain sasirangan dan mempraktekan langsung kegiatan dalam workshop serta memamerkan karyanya.
- b) Pengunjung, berasal dari semua kalangan.
- c) Internal, kelompok yang mengelola galeri Sasirangan.

### **4. Aktivitas dan Fasilitas Galeri**

#### **a. Promosi/apresiasi**

Merupakan kegiatan utama yang sesuai dengan fungsi bangunan yaitu pameran. Mewadahi kegiatan pameran sebagai sarana pelestarian

kain sasirangan dan peningkatan minat masyarakat. Fasilitas yang dibutuhkan adalah zona pameran dalam ruangan (permanen) dan luar ruangan (non permanen).

#### **b. Edukasi**

Mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan, berupa ruang media informasi mengenai kain sasirangan, workshop kain sasirangan yang dibuka untuk pengunjung sebagai kursus/praktek bagi pengunjung yang berminat untuk membuat kain sasirangan. Selain itu juga disediakan media informasi tentang info sasirangan. Fasilitas yang diperlukan adalah ruang workshop dan ruang media informasi.

#### **c. Sarana**

Sarana yang disediakan sebagai penunjang kegiatan promosi yaitu sebagai upaya perbaikan, perawatan dan pengawetan kain sasirangan yang dipamerkan agar tidak rusak. Fasilitas yang diperlukan adalah

- Fasilitas preservasi (perawatan dan perbaikan koleksi)
- Fasilitas konservasi (pengawetan koleksi)

d. Pengelolaan merupakan sarana berfungsi sebagai pengendali operasional kegiatan yang ada di dalam bangunan. Fungsi pengelola juga ditunjang oleh fasilitas pelayanan servis dengan kebutuhan antara lain:

- Gedung pengelola
- Mushola
- Pos informasi dan keamanan
- Area parkir

## **C. Tinjauan air limbah sasirangan**

Salah satu alternatif sistem pengolahan limbah cair sasirangan adalah dengan Sistem Lahan Basah Buatan (Constructed Wetlands) dengan memanfaatkan tumbuhan air yang

dikombinasikan dengan filtrasi. Bahan yang digunakan adalah sampel limbah cair sasirangan, tumbuhan eceng gondok, kayu apu, kiambang yang telah diaklimatisasi 2 minggu, media filter berupa karbon aktif, genteng yang dihaluskan, pasir dan ijuk, dan bahan-bahan lainnya. Tumbuhan air yang sering digunakan antara lain adalah eceng gondok (*Eichhornia crassipes*), kayu apu (*Pistia stratiotes*), kiambang (*Salvinia molesta*). (Polprasert, 1996; Setyorini, 2011)



Gambar 1. Alur penerapan semiotika dan interaktif pada rancangan

Metode pendekatan semiotika sebagai simbol, ikon atau tanda dalam memberikan informasi serta berkomunikasi dengan pengunjung Metode pendekatan semiotika diterapkan untuk menekankan karakteristik motif sasirangan yang menjadi ciri khas kain sasirangan. Selain bertujuan sebagai media promosi dan penjualan, galeri sasirangan juga sebagai media informasi yang komunikatif. Pengguna bisa memahami informasi yang diberikan dengan bentuk visual dan experience, maka konsep yang dipilih adalah interaktif.

batasan dalam perancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru:

- Perancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru sebagai media promosi dan penjualan, selain itu juga sebagai media informasi mengenai sasirangan.

- Perancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru ini menggunakan metode pendekatan semiotika.
- Konsep Interaktif tidak seluruhnya diterapkan pada rancangan dan hanya difokuskan pada eksterior dan interior bangunan.

## PEMBAHASAN

Metode pendekatan semiotika diterapkan untuk menekankan karakteristik motif sasirangan yang menjadi ciri khas kain sasirangan. Dalam rancangan mengambil motif pada kain sasirangan kemudian diimplementasikan pada eksterior dan interior.

Sedangkan Konsep interaktif diterapkan agar pengguna bisa memahami informasi yang diberikan dengan bentuk visual dan experience. Penerapan konsep interaktif dalam elemen desain seperti material, tekstur dan warna.

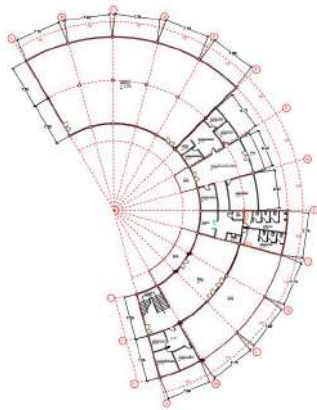


Gambar 2. Site Plan

Sirkulasi pada bangunan akan memberikan kemudahan untuk pengguna dalam mencapai lokasi bangunan yang diinginkan, didesain mampu memberikan kesempatan kepada pengunjung melewati ruang dalam ruang.

Bangunan ini sebagai wadah informasi bagi masyarakat tentang kain sasirangan. Masyarakat diarahkan dengan proses

pembuatan kain sasirangan hingga produk jadi.



Gambar 3. Denah galeri lantai 1

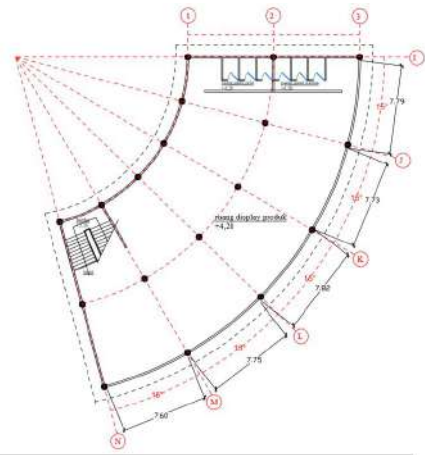
Pada denah Galeri terdapat aktivitas melihat pameran kain sasirangan dan kantor untuk pengelola.



Gambar 4. Interior ruang pameran



Gambar 5. Display pameran



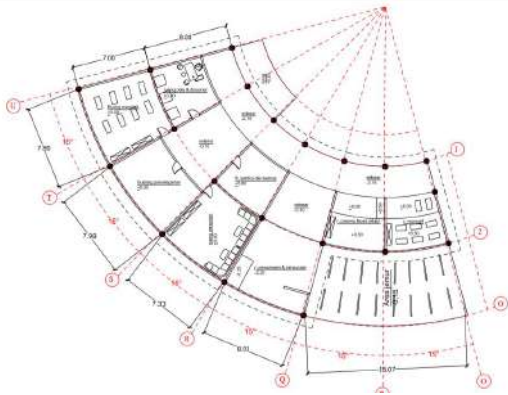
Gambar 6. Denah toko sasirangan lantai 2

Pada denah toko sasirangan menjual produk yang dihasilkan dari workshop yang berada dikawasan tersebut. Produk yang dijual yaitu kain sasirangan dan pakaian pria, wanita dan anak.



Gambar 7. Interior toko sasirangan



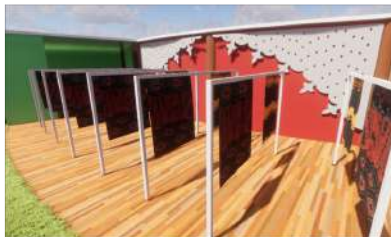


Gambar 8. Denah workshop

Pada denah workshop terdapat ruang-ruang yang digunakan untuk membuat kain sasirangan. Workshop bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang proses pembuatan kain sasirangan pada pengunjung.



Gambar 9. Interior ruang pewarnaan



Gambar 10. Interior ruang jemur



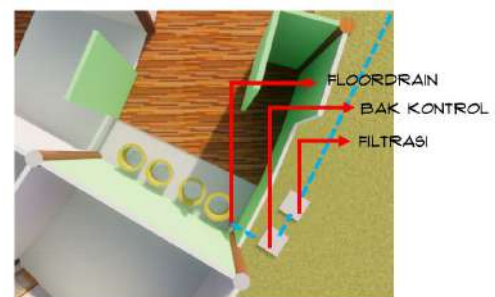
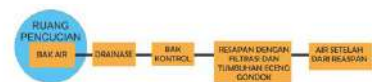
Gambar 11. Interior ruang memotif dan jelujur

Zona pengunjung melihat & praktek adalah ruang memotif kain dan ruang jelujur kain. Dikarenakan ruang ruang

yang lain hanya boleh dilihat oleh pengunjung. Pada ruang memotif diberikan perbedaan ketinggian level lantai yang dikhususkan untuk pengunjung dan pengrajin.

Pada ruang memotif kain terdapat lantai lesehan dengan meja yang dikhususkan untuk pengunjung sedangkan untuk pengrajin terdapat meja yang lebih tinggi. Ruang memotif kain juga terdapat display informasi mengenai cara memotif kain yang ditujukan untuk pengunjung yang hanya melihat.

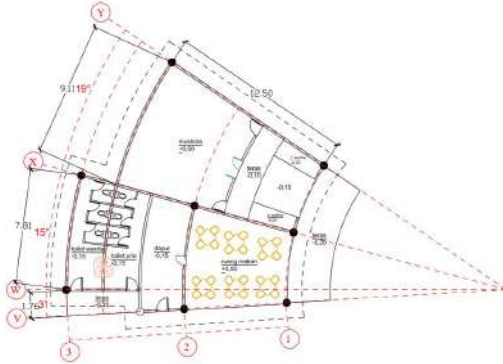
Pada ruang jelujur diberikan perbedaan ketinggian level lantai yang dikhususkan untuk pengunjung dan pengrajin. Pada ruang jelujur kain terdapat lantai lesehan dikhususkan untuk pengrajin, untuk pengunjung juga terdapat lantai lesehan yang namun pengunjung bisa langsung duduk tidak harus melepaskan alas kaki mereka. Ruang memotif kain juga terdapat display informasi mengenai cara menjelujur kain yang ditujukan untuk pengunjung yang hanya melihat.



Gambar 12. Skema pengelolaan air limbah

Pengelolaan limbah disediakan untuk pengrajin agar menerapkan rasa tanggung jawab yang telah membuat kain sasirangan tanpa membuang limbah air sasirangan secara

sembarangan sekaligus sebagai edukasi kepada pengunjung yang datang dan mengamati. Pengelolaan limbah diletakkan pada area workshop didekatkan pada ruang pencucian.



Gambar 13. Denah penunjang

Pada penunjang terdapat fasilitas umum seperti toilet, musholla dan cafeteria.



Gambar 14. Cafeteria



Gambar 15. Musholla

Interior plafon pada bangunan galeri sasirangan ini mengambil bentuk dari motif sasirangan gagatas. Façade ini selain bertujuan sebagai estetika pada

ruang juga untuk memberikan kesan interaktif pada pengguna.



Gambar 16. Plafon pada ruang

Fasade pada bangunan galeri sasirangan ini mengambil bentuk dari motif sasirangan gagatas. Fasade ini selain bertujuan sebagai estetika pada bangunan juga untuk memberikan batasan paparan cahaya matahari sehingga tidak sepenuhnya masuk kedalam bangunan.



Gambar 17. Tampak luar facade



Gambar 18. tampak dari dalam





Gambar 19. Tampak bangunan



Gambar 22. Eksterior 4



Gambar 19. Eksterior 1



Gambar 20. Eksterior 2



Gambar 21. Eksterior 3

## KESIMPULAN

Rancangan Galeri sasirangan di Banjarbaru di latar belakang oleh belum adanya wadah yang menyediakan fasilitas yang memenuhi kebutuhan galeri seperti media informasi dan dan pengembangan usaha kain sasirangan, selain itu juga di latar belakang perilaku pengrajin yang membuang sembarang limbah air di sekitar area industri oleh karena itu galeri sasirangan juga menyediakan pengelolaan limbah air sasirangan yang memberikan informasi terhadap pengguna bangunan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka didapat permasalahan dalam desain Galeri Sasirangan, permasalahan arsitektur adalah bagaimana rancangan Galeri Sasirangan di Banjarbaru yang berfungsi sebagai media informasi, media promosi dan penjualan, serta menyediakan pengolahan limbah air sasirangan?

Untuk memecahkan masalah tersebut, maka rancangan Galeri sasirangan menggunakan metode pendekatan semiotika dengan konsep interaktif. Metode pendekatan semiotika diterapkan untuk menekankan karakteristik motif sasirangan yang menjadi salah satu ciri khas kain sasirangan itu sendiri. Dalam rancangan mengambil perumpamaan motif pada kain sasirangan kemudian diimplementasikan pada massa bangunan dan ruang. Sedangkan Konsep interaktif diterapkan agar pengguna bisa memahami

informasi yang diberikan dengan bentuk visual dan experience. Penerapan konsep interaktif dalam elemen desain seperti material, tekstur dan warna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bently, Ian, dkk. (1985). *Responsive Environments*. Britania Raya: MPG Books Ltd.
- Ching, Francis D.K. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga, 2008.
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 2*. Jakarta: Erlangga 1992
- Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Jakarta: Erlangga 2002
- Neufert, E. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, E. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, E. 1996. *Data Arsitek Jilid 3*. Jakarta: Erlangga
- Anak Agung Ayu Wulandari. 2014. *Dasar-dasar perencanaan interior museum*, 5(1)hal 253 – 25