

# INSTAGRAMABLE TOWN

*by* Andri Yanuar

---

**Submission date:** 03-Sep-2019 09:47AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1166457231

**File name:** JURNAL\_ANDRI\_YANUAR\_H1B113037.docx (2.91M)

**Word count:** 2034

**Character count:** 12318

## INSTAGRAMABLE TOWN

### Penulis 1

Andri Yanuar

[andriyanuar8@gmail.com](mailto:andriyanuar8@gmail.com)

### Penulis 2

Naimatul Afa, S.T, M.Se

[naimatulaufa@ulm.ac.id](mailto:naimatulaufa@ulm.ac.id)

### Abstrak

Instagramable Town dirancang untuk memenuhi kebutuhan tempat wisata di Banjarbaru yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Penyelesaian masalah yang diambil pada rancangan Instagramable ini mengambil konsep fotogenik dalam arsitektur dengan penerapan dari pengaturan alam, signage, lighting, mural, tiles & texture. dengan konsep fotogenik dalam arsitektur diharapkan dapat Memberikan sebuah tempat yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.

Kata kunci: Instagramable, foto, generasi milenial.

### Abstract

*Instagramable Town is designed to meet the needs of tourist attractions in Banjarbaru that can accommodate a variety of photo spot facilities which are again favored by millennials. The solution to the problem taken on Instagramable design takes a photogenic concept in architecture by applying natural settings, signage, lighting, murals, tiles & textures. the photogenic concept in architecture is expected to provide a place that can accommodate a variety of photo spot facilities which are again favored by millennial generation.*

*Keywords: Instagramable, photos, millennial generation.*

## PENDAHULUAN

### LATAER BELAKANG

Wali Kota Banjarbaru, Nadjmi Adhani mengatakan, akan berfokus membenahi sektor pariwisata pada 2019 sehingga semakin banyak orang luar yang mengunjungi Kota Banjarbaru.

Saat ini Kota Banjarbaru memiliki 19 objek wisata andalan, yaitu Danau Kota Citra, Embung Sidodadi, Kampung Pejabat, Kolam Renang idaman, Lapangan Murjani, Kampung Iwak, Hutan Pinus, Museum Lambung Mangkurat, Q Mall, Kampung Pelangi, Masjid Agung AL Munawwarah, Kebun Raya Benua, Amanah Borneo Park, Rumah Pohon, Kampung Purun, Danau Galuh Cempaka, Danau Seran, Danau Caramin, dan Aquatica Water Park. Dari semua tempat wisata tersebut bertempat

dilokasi yang berbeda-beda, berikut adalah gambar peta daerah wisata yang ada di Banjarbaru. Destinasi-destinasi wisata di Banjarbaru dikunjungi oleh hampir semua jenis usia, tidak terkecuali para anak muda atau yang sering dikenal dengan generasi milenial. Wisatawan milenial diperkirakan akan menjadi pasar yang sangat menjanjikan bagi pariwisata Indonesia lantaran jumlahnya yang terus meningkat..

Foto-foto unik di social media seperti instagram dan pinterest yang sering kita liat merupakan hasil dari para generasi milenial yang sering liburan atau jalan-jalan lalu diabadikan kegiatan mereka melalui foto. Mereka tidak hanya ke tempat wisata yang belum pernah dikunjungi, tapi juga ketempat-tempat sekitar yang instagramable untuk berfoto

Table 1 Tempat wisata yang sering dikunjungi generasi milenial

FASILITAS	DAYA TARIK	FOTO	PENERAPAN
Forest Walk	Jalan setapak yang dibuat untuk menikmati pepohonan seperti membelah hutan menjadikan tempat yang bagus untuk berfoto		Outdoor
Upside Down	Berfoto diantara bangunan dan prabot yang terbalik memberikan keunikan tersendiri daam hasil foto		Indoor
Art Word 3D	Lukisan 2D yang terlihat seperti 3D menjadi latar yang unik untuk berfoto		Outdoor Indoor
Taman Bunga	Berada ditengah kebun bunga menjadi poin utama diantara hampaan bunga yang cantik menghasilkan foto yang indah		Outdoor

Titian di atas bukit	Pemandangan dari atas bukit yang diberikan titian unik menjadikannya lokasi yang indah untuk berfoto		Outdoor
Latar dinding unik	Berfoto di dinding yang unik menjadi tren yang menuar dikalangan anak muda		Outdoor Indoor

Saat ini sudah ada beberapa spot instagrammable di Banjarbaru tapi hal itu dinilai belum cukup untuk memenuhi dari kebutuhan destinasi wisata generasi milenial. Kurangnya wahana yang ditawarkan dan kekurangan-kekurangan di tiap spot menjadi alasan utamana. Setiap spot instagrammable yang ada di Banjarbaru juga memiliki lokasi yang berbeda-beda sehingga memerlukan waktu untuk mengunjungi dari satu spot ke spot lainnya. Jadi untuk pariwisata di Banjarbaru masih memerlukan sebuah tempat yang dapat mewedahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.

#### PERMASALAHAN

Bagaimana rancangan fasilitas spot-spot instagrammable di satu tempat dengan berbagai latar tren destinasi yang digemari oleh generasi milenial ?

#### TUJUAN DESAIN

Memberikan sebuah tempat yang dapat mewedahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Menjawab permasalahan dengan menghasilkan beberapa kriteria desain yaitu; desain yang berani berbeda, desain yang bermain disetiap elemen bangunan, desain

dengan elemen yang mengejutkan. Jadi kriteria yang dihasilkan tersebut yang dipakai sebagai acuan dalam mendesain.

#### METODE PERANCANGAN

Pada desain ini metode programming dipakai sebagai metode untuk penyelesaian masalah desain. Menurut Cherry (1999), pembuatan program arsitek adalah langkah penelitian serta proses untuk menghasilkan keputusan terhadap masalah desain yang ingin diselesaikan melewati suatu rancangan. Pena and Parshall (2012), mereka memiliki pendapat mmbuat program arsitektur adalah langkah dalam pencarian masalah. Pernyataan dari Duerk (1993) membuat program arsitektur adalah langkah mengumpulkan informasi, menganalisa serta membuat acuan untuk menunjang keberhasilan desain.

Melihat dari berbagai pendapat di atas, disimpulkan bahwa desain bisa memiliki alternatif yang tak terhingga, tapi hanya dapat menghasilkan satu desain pilihan. Dengan cara menyusun program arsitektur sehingga dihasilkan kriteria desain yang akan menjadi acuan dalam mendesain.



## TINJAUAN PUSTAKA

### TINJAUAN UMUM PENGGUNA

Generasi milenial adalah generasi yang sangat behubungan erat dengan kecepatan **7**teknologi terutama dalam komunikasi. Media sosial menjadi salah satu favorit media komunikasi yang **7**disukai generasi ini. Jadi bias dikatakan generasi milenial adalah generasi yang tumbuh pada era internet **4**(Lyons, 2004).

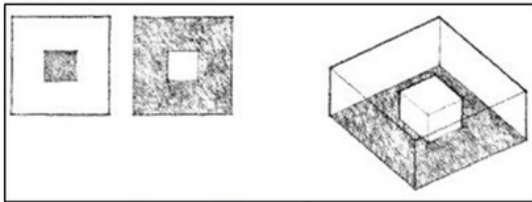
### TINJAUAN INSTAGRAM

Instagram adalah salah satu media sosial yang lagi trend di zaman sekarang. Instagram berdiri pada Oktober 2010 dan diciptakan oleh Kevin Systrome dan Mike Krieger. Lalu dibeli oleh facebook pada tahun 2012. (Statista 2017.)

Instagram adalah sosoi media yang berbagi pengalaman dalam bentuk foto melalui smartphone mereka. (Salomon 2013, 408.)

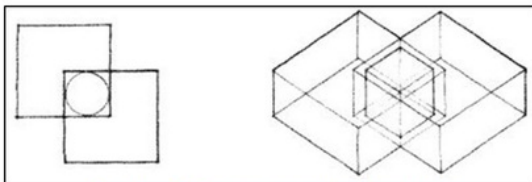
### TINJAUAN ARSITEKTURAL

Macam-macam organisasi bentuk ruang:



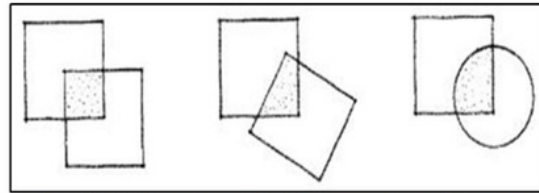
Gambar 1 Ruang dalam ruang

Sumber: (Ching F. D., 2008)



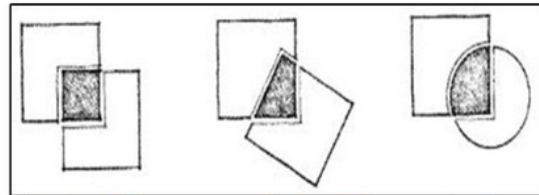
Gambar 2 Ruang yang saling berkaitan

Sumber: (Ching F. D., 2008)



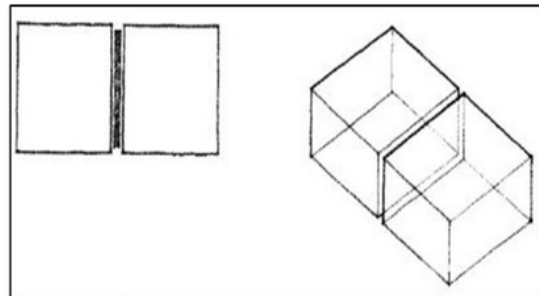
Gambar 3 Ruang yang berkaitan secara seimbang

Sumber: (Ching F. D., 2008)



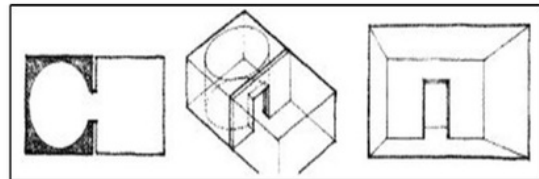
Gambar 4 Ruang yang saling berkaitan menghasilkan sebuah ruang

Sumber: (Ching F. D., 2008)



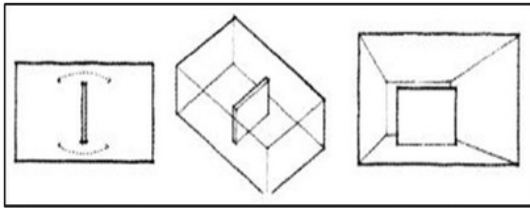
Gambar 5 Ruang yang bersebelahan

Sumber: (Ching F. D., 2008)



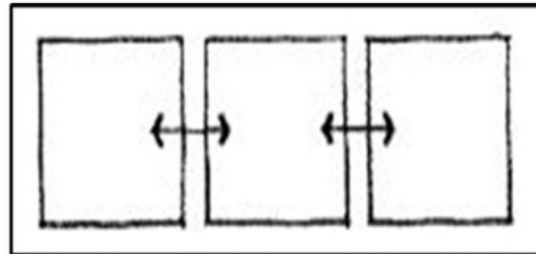
Gambar 6 Ruang yang bersebelahan dibatasi dinding

Sumber: (Ching F. D., 2008)



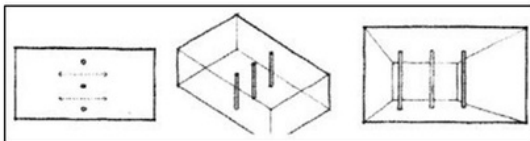
Gambar 7 Ruang yang bersebelahan dibatasi ruang yang tidak penuh

Sumber: (Ching F. D., 2008)



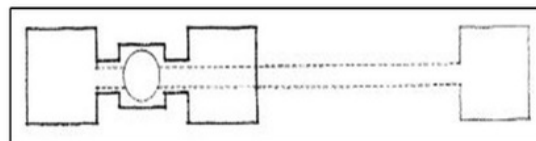
Gambar 11 Ruang yang terkait dengan bentuk linier

Sumber: (Ching F. D., 2008)



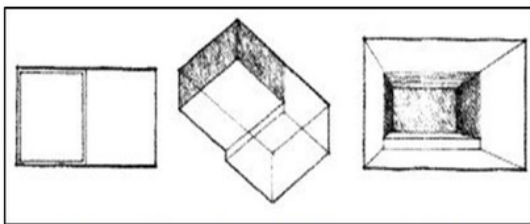
Gambar 8 Ruang bersebelahan yang dibatasi kolom

Sumber: (Ching F. D., 2008)



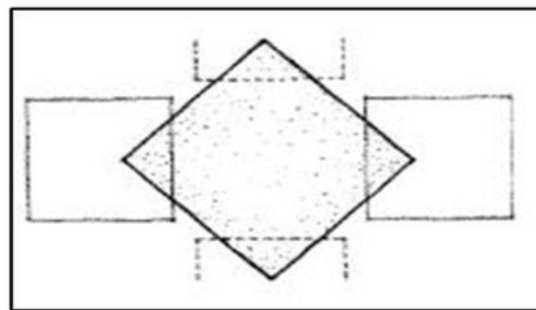
Gambar 12 Ruang berbentuk linier sebagai perantara

Sumber: (Ching F. D., 2008)



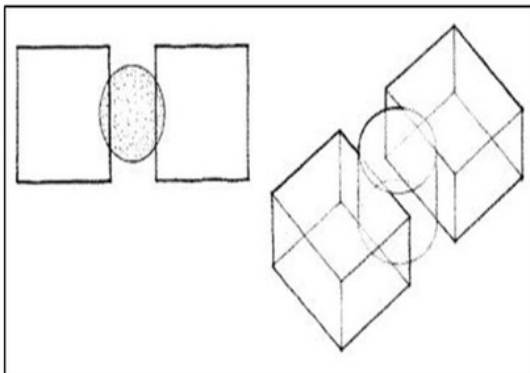
Gambar 9 Ruang bersebelahan yang dibatasi ketinggian ruang

Sumber: (Ching F. D., 2008)



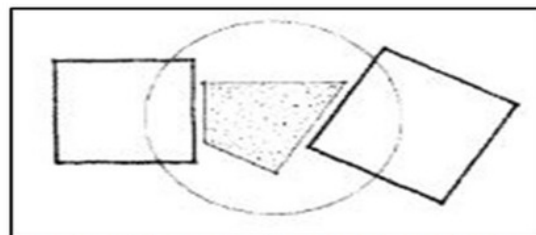
Gambar 13 Ruang dengan perantara yang besar

Sumber: (Ching F. D., 2008)



Gambar 10 Ruang-ruang terkait dengan ruang umum

Sumber: (Ching F. D., 2008)



Gambar 14 Ruang perantara yang terbentuk diantara dua ruang

Sumber: (Ching F. D., 2008)

## ELEMEN-ELEMEN PERANCANGAN KOTA

Menurut Hamid Shirvani, ada 8 macam elemen pembentuk kota yaitu; ada tata guna lahan, memiliki bentuk dan kelompok bangunan, memiliki ruang terbuka hijau, tersedia parkir dan sirkulasi, meliki penanda-penanda, tersedianya jalur pejalan kaki, pendukung kegiatan, dan juga preservasi.

### TINJAUAN KONSEP

Untuk menghasilkan konsep instagramable maka harus mengolahnya dengan sedemikian rupa agar desain terlihat unik dan menarik. Memberika desain yang berani, bermain-main pada tiap elemen bangunan dan sedikit mengejutkan.

## ANALISIS

### ANALISIS PEMILIHAN LOKASI

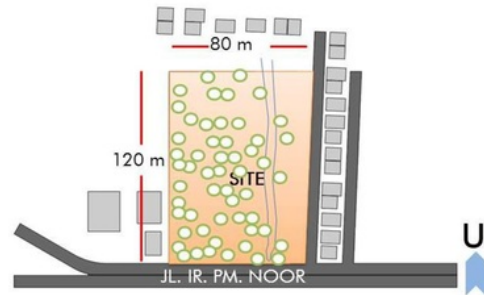
Lokasi site berada di kota Banjarbaru Jl.Ir.P.M.Noor kelurahan Sungai Ulin. Memiliki kelebaran akses jalan 15 m dengan luas site 10200 m<sup>2</sup> dengan keadaan tapak tidak berkontur. Lokasi ini memiliki tata guna lahan sebagai permukiman dan perkantoran.

Lokasi memiliki batasan\_batasan permukiman pada arah utara, lahan kosong dan permukiman pada arah timur, Jalan Ir. Pm. Noor pada arah selatan, dan pertokoan pada arah barat. Kondisi eksisting site adalah lahan kosong dengan KDB 40-60%, KLB 20 m, dan GSB 7,5m.



Gambar 15 Eksisting site

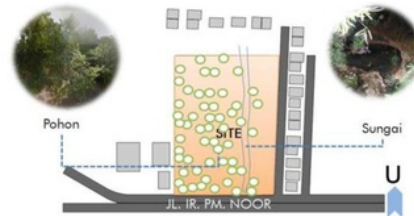
## ANALISIS TAPAK



Gambar 16 Luasan site

### ANALISIS POTENSI SITE

INPUT



Gambar 17 Input analisis potensi site

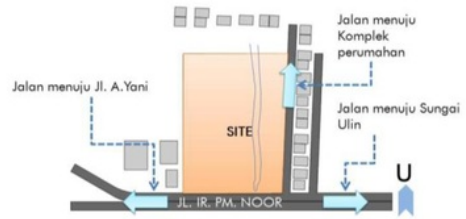
### ANALISIS



Gambar 18 Analisis potensi site



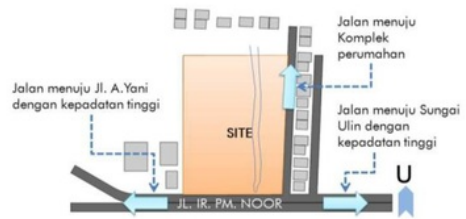
Gambar 19 Output analisis potensi site



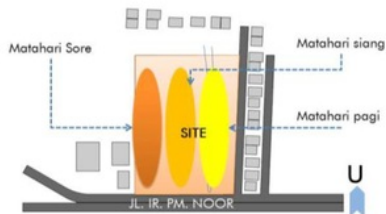
Gambar 23 Input analisis pencapaian



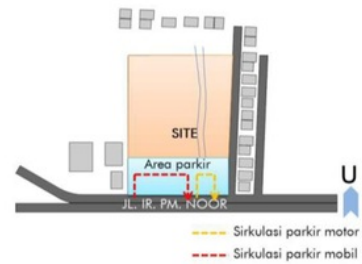
Gambar 20 Input analisis matahari



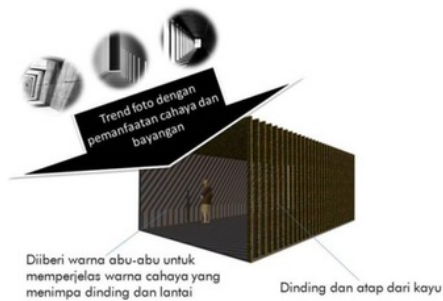
Gambar 24 Analisis pencapaian



Gambar 21 Analisis matahari



Gambar 25 Output analisis pencapaian

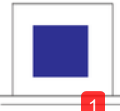

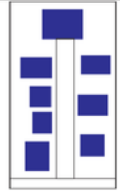
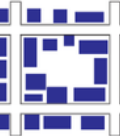
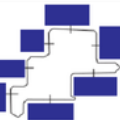



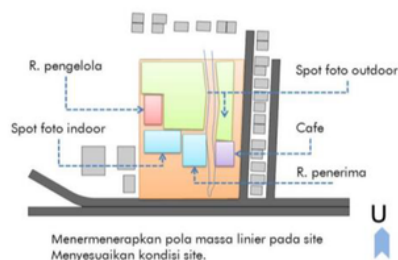
Gambar 22 Output analisis matahari



## ANALISIS RUANG DAN BENTUK

Table 2 Analisis pola masa

POLA MASA	SIFAT POLA MASA
 <p>Pola masa tunggal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan besar dan tinggi</li> <li>• Hubungan kegiatan sangat kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak pada tapak dengan luas tanah terbatas dan harga mahal</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak yang relatif datar</li> <li>• Kesan formal</li> </ul>
 <p>Pola masa kompak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak yang luas terbatas dan harga mahal</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal.</li> </ul>
 <p>Pola masa linier</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil.</li> <li>• Hubungan aktivitas kurang kompak menjadi tidak efisien dan efektif bila panjang jalur menjadi sangat panjang</li> <li>• Kurang cocok diterapkan pada tapak yang luas</li> <li>• Cocok diterapkan pada tapak miring</li> <li>• Kesan informal dan formal</li> </ul>
 <p>Pola Massa Grid</p> <p>Pola masa grid</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan aktivitas kurang kompak</li> <li>• Sangat cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Sangat cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal dan monoton</li> </ul>
 <p>Pola masa cluster</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan ruang kompak (komunikasi berjenjang antar kelompok jauh dalam kelompok dekat)</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal</li> </ul>
 <p>Pola masa terpusat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan kurang kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal</li> </ul>



Gambar 26 Output analisis pola ruang

## ANALISIS PELAKU AKTIVITAS

Table 3 Analisis pelaku aktivitas

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memarkir kendaraan</li> <li>• Membeli tiket masuk</li> <li>• Menanyakan informasi fasilitas</li> <li>• Berfoto</li> <li>• Makan dan minum atau membeli jajanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Galeri foto</li> <li>• Restoran</li> <li>• Kios jajanan</li> <li>• Kios souvenir</li> </ul>
Pimpinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memantau dan mengelola kegiatan wisata secara keseluruhan</li> <li>• Melakukan rapat</li> <li>• Menerima tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang pimpinan</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Ruang tamu</li> </ul>
Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memarkir kendaraan</li> <li>• Melakukan rapat</li> <li>• Mengelola administrasi dan keuangan</li> <li>• Mengatur kegiatan wisata sesuai bagian tugasnya</li> <li>• Menjaga kebersihan tempat wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Ruang pimpinan</li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• Ruang tamu</li> <li>• Pantry</li> </ul>
Penjaga Loket	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memarkir kendaraan</li> <li>• Melayani pengunjung yang membeli tiket</li> <li>• Memberikan informasi tentang kegiatan wisata pada pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parkir</li> <li>• Loket tiket</li> <li>• Pos informasi</li> </ul>
Satpam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memarkir kendaraan</li> <li>• Menjaga keamanan dan ketertiban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pos keamanan</li> <li>• Ruang CCTV</li> </ul>

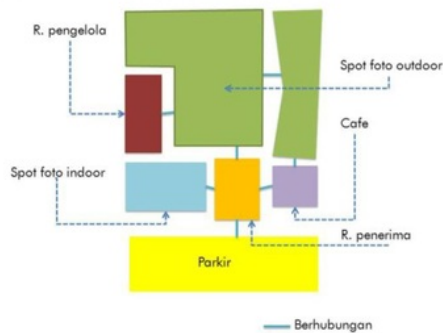
## ANALISIS KEBUUNHAN RUANG

Table 4 Anaalisis kebutuhan ruang

Kelompok kegiatan	Nama Ruang	Standar ruang	Luas	(sumber)
Main Entrance	Lobby	Standar gerak = $0,60 \times 0,60 = 0,36 \text{ m}^2$ Kapasitas ruang: $\frac{1}{4}$ jumlah pelaku = 250 Kebutuhan ruang gerak = $250 \times 0,36 = 90 \text{ m}^2$	117m <sup>2</sup>	DA

		Sirkulasi 30% $90 \times 30\% = 27 \text{ m}^2$		
Kantor Pengelola	Ruang Menejer	Standar Meja Manajer: 1 set meja kerja = 2 m <sup>2</sup> 2 kursi tamu = 0,96 m <sup>2</sup> 1 set almari = 4 m <sup>2</sup>  Luas total = 6,96 m <sup>2</sup> Sirkulasi 20%	10 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang Pengelola	Standar Meja Karyawan: Kapasitas 2 orang Standar = 4,60 m <sup>2</sup> /orang  Sirkulasi 20%	54 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang Arsip		9 m <sup>2</sup>	DA
	Loket		4 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang CCTV		9 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang Trafo & Genset		15 m <sup>2</sup>	Analisis
	Ruang Kontrol		9 m <sup>2</sup>	Analisis
	Ruang Tunggu		150 m <sup>2</sup>	Analisis
Studio Foto	Indoor		300 m <sup>2</sup>	Analisis
	Outdoor		4000 m <sup>2</sup>	Analisis
Café			270 m <sup>2</sup>	Analisis
	WC	Kebutuhan: $11$ Toilet Laki-Laki: 2 unit = $2 \times 3 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$ Wastafel: 1 unit = $1 \times 0,5 \times 0,6 = 0,30 \text{ m}^2$	Pembulatan = 18 m <sup>2</sup> (DA)	DA
Parkir			2070 m <sup>2</sup>	Analisis
Jumlah			7035 m <sup>2</sup>	

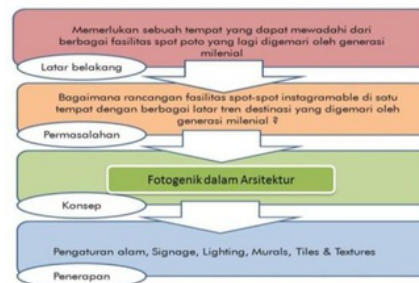
### ANALISIS ORGANISASI RUANG



Gambar 27 Hubungan ruang

### KONSEP PERANCANGAN

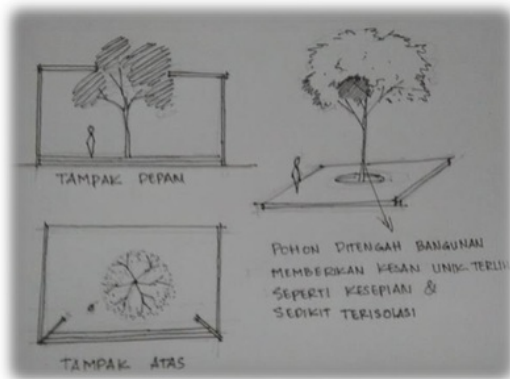
#### KONSEP PROGRAMATIK



Gambar 28 Skema konsep programatik

Untuk menghasilkan konsep instagramable maka harus mengolahnya dengan sedemikian rupa agar desain terlihat unik dan menarik. Memberika desain yang berani, bermain-main pada tiap elemen bngunan dan sedikit mengejutkan. Penerapan konsep instagramable in arsitektur yang digunakan tercermin melalui elemen-elemen interior dan eksterior yang meliputi pengaturan alam, signate, lighting, mural, tiles & texture. Desain ini mengambil tema pop art dan dimasukan ke dalam 3 elemen-elemen pembentuk town berupa Tata guna lahan (land use), Bentuk dan kelompok bangunan, Ruang terbuka, Parkir dan sirkulasi, Penanda (signage), Jalur pejalan kaki, Pendukung kegiatan.

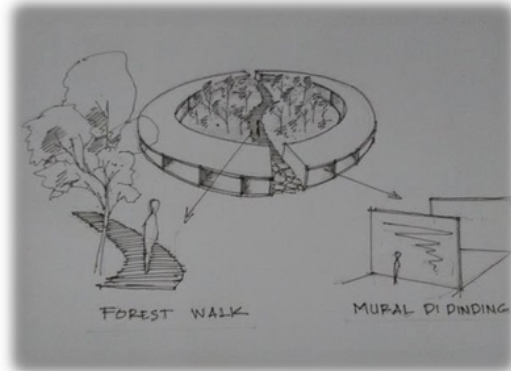
### KONSEP PENGATURAN ALAM



Gambar 29 Sketsa pohon jomblo



Gambar 30 Penerapan pohon jomblo



Gambar 31 Sketsa forest walk

### SKEMATIK DESAIN

Fotogenik arsitektur : alam



Gambar 32 Penerapan forest walk

### KONSEP SIGNAGE



Gambar 33 Sketsa signage instagramable town



### SKEMATIK DESAIN

Fotogenik arsitektur - Signage



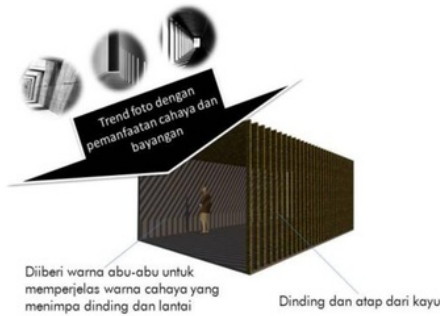
Penempatan posisi yang baik dari nama merek logo dapat memberikan gambar yang keren dan tegas bagi penikmat tempat untuk berfoto-foto. Tulisan besar dan tidak biasa untuk dilihat memberikan kesan yang luar biasa.



Gambar 34 Penerapan konsep signage

### KONSEP LIGHTING

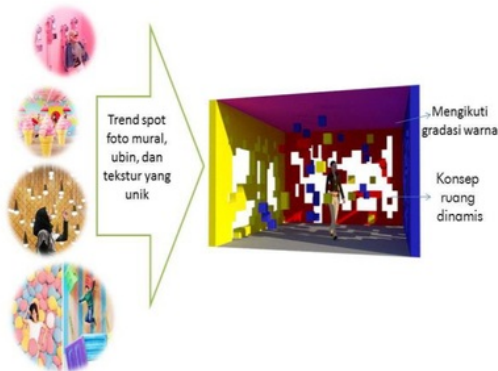
KONSEP LIGHTING



Gambar 35 Penerapan konsep lighting

### KONSEP MURAL, TILE & TEKSTUR

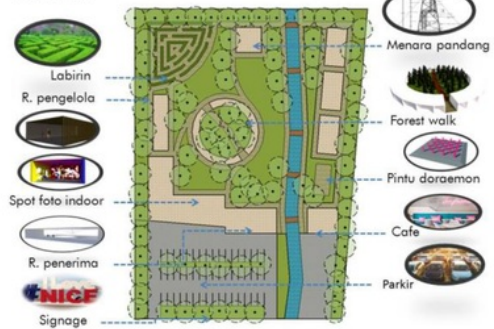
KONSEP MURAL, TILE & TEXTURE



Gambar 36 penerapan konsep mural, tile &, tekstur

### DESAIN AWAL

DESAIN AWAL



Gambar 37 Desain awal

### KESIMPULAN

Instagramable Town dirancang untuk memenuhi kebutuhan tempat wisata di Banjarbaru yang dapat mewadahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Penyelesaian masalah yang diambil pada rancangan Instagramable ini mengambil konsep fotogenik dalam arsitektur dengan penerapan dari pengaturan alam, signage, lighting, mural, tiles & texture. dengan konsep foto genic in arsitektur diharapkan dapat Memberikan sebuah tempat yang dapat mewadahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.

### DAFTAR PUSTAKA

- Cherry, FAIA, Edith. (1999). *Programming for Design: From Theory to Practice*. New York: John Willey & Sons, Inc.
- NIKS, HERT. (2017). *Instagram as a Supportive Business Platform for Photographers*.
- Vale ARCHITECT. (2018). *Instagram Design* jide.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur - Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlan.
- Hamid Shirvani. *Urban Design Process*.

# INSTAGRAMABLE TOWN

---

## ORIGINALITY REPORT

---

16%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<b>edoc.site</b> Internet Source	6%
2	<b>eprints.uns.ac.id</b> Internet Source	2%
3	<b>Submitted to Lambung Mangkurat University</b> Student Paper	2%
4	<b>Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya</b> Student Paper	1%
5	<b>Submitted to Universitas Sebelas Maret</b> Student Paper	1%
6	<b>Submitted to Universitas Brawijaya</b> Student Paper	1%
7	<b>Submitted to Universitas Negeri Semarang</b> Student Paper	1%
8	<b>otmcj.grad.hr</b> Internet Source	1%
9	<b>industri.bisnis.com</b>	

Internet Source

1%

---

10 **ejournal.undip.ac.id**  
Internet Source

<1%

---

11 **adoc.tips**  
Internet Source

<1%

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off