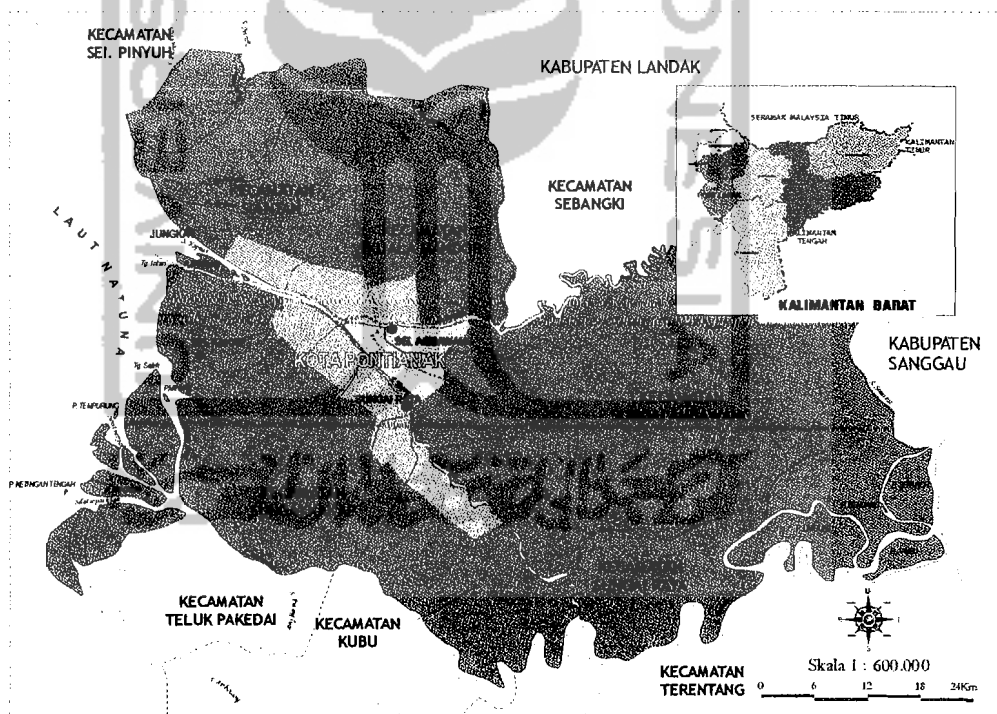


**PENDAHULUAN****I.1. LATAR BELAKANG****I.1.1. Gambaran Umum Kota Pontianak**

Kota Pontianak sebagai ibukota propinsi Kalimantan Barat memiliki luas wilayah mencapai 10.782 Ha yang terdiri dari 5 kecamatan dan 24 kabupaten. Kota Pontianak dinilai sebagai kota yang istimewa karena dilintasi oleh garis khatulistiwa pada $0^{\circ} 02' 24''$ LU - $0^{\circ} 01' 37''$ LS dan $109^{\circ} 16' 25''$ BT - $109^{\circ} 23' 04''$ BT, sehingga kota Pontianak terkenal sebagai Kota Khatulistiwa. Keistimewaan lainnya adalah bahwa kota Pontianak terbagi menjadi 3 bagian kota karena dilalui oleh dua sungai besar, yaitu Sungai Landak dan Sungai Kapuas, yang kita ketahui sebagai sungai terpanjang di Indonesia (± 1.143 km).¹



Gb. I. 1. 1

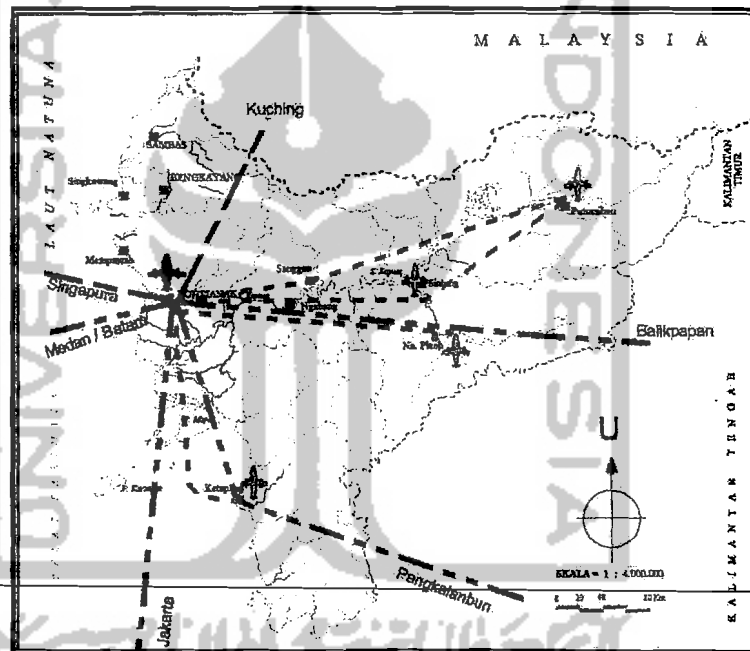
Peta wilayah Kotamadya Pontianak (insert:peta propinsi Kalimantan Barat)
Sumber : RDTRK Kawasan Jembatan Kapuas II s/d Terminal Internasional,
Dinas Permukiman Dan Prasarana Wilayah, 2004

¹ Kota Pontianak Dalam Angka Tahun 2003, Badan Pusat Statistika Pontianak hal 5



Selain dilalui oleh dua sungai besar, kota Pontianak juga dilewati oleh sungai-sungai kecil atau parit-parit yang keseluruhannya berjumlah 33 sungai. Sungai-sungai tersebut memiliki peranan yang sangat penting karena sebagian besar masyarakatnya menggunakan sungai sebagai penunjang sarana transportasi mereka serta digunakan untuk keperluan kehidupan mereka sehari-hari. Karenanya kota Pontianak sangat bertipikal 'kota air'.

Dilihat dari segi geografisnya, kota Pontianak merupakan gerbang segala aktivitas di Kalimantan Barat. Sungai Kapuas dan anak sungainya memegang peranan penting sebagai penunjang sarana transportasi, tidak saja di dalam wilayah Kalimantan Barat namun juga di luar wilayah Kalimantan Barat (Trans Kalimantan), diantaranya ke Balikpapan melalui Nangapinoh serta ke Pangkalanbun melalui Ketapang.



Gb. 1. 1. 2

Peta Jalur Transportasi dari dan ke Pontianak

Sumber : Dokumentasi dan Basis Data PT. Krinotek, Pontianak

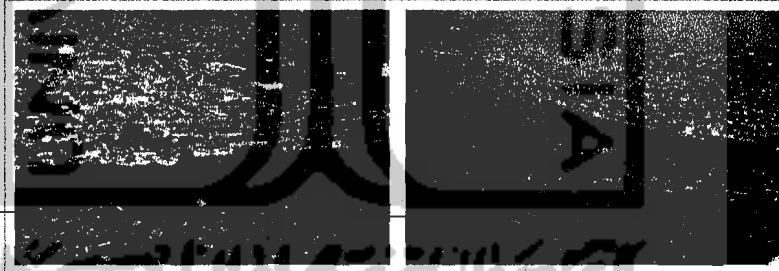
Perkembangan kota Pontianak selanjutnya tidak hanya memiliki dampak strategis pada hubungan Trans Kalimantan, namun juga pada hubungan regional seperti Jakarta dan Batam, pada hubungan internasional dengan Singapura melalui jalur Batam atau Jakarta, serta Kuching (Malaysia) dan Bandar Seri Begawan melalui perbatasan Entikong.

I.1.2. Kedudukan Kawasan Tepi Sungai Kapuas Terhadap Perkembangan Kota Pontianak.

Keberadaan Sungai Kapuas sebagai transportasi utama perekonomian masyarakat untuk mengangkut hasil pertanian dan perkebunan memberikan suasana kota yang khas. Aktivitas di sepanjang sungai mengandung kesan dinamis penduduknya ditambah dengan kehidupan masyarakat tepian sungai yang mendirikan perkampungan di atas air menambah kekhasan kota Pontianak.

Namun seiring dengan berjalannya waktu, karakteristik kota air yang seharusnya dimiliki kota Pontianak menjadi sulit untuk ditemui. Tidak ada dinamika kehidupan masyarakat di waktu siang dan malam hari yang dapat di tangkap dan di nikmati.

Hal ini disebabkan permukiman-permukiman pada masa lalu umumnya tumbuh di daerah tepian sungai. Masyarakat cenderung untuk mendekati sumber air guna keperluan kegiatan mereka sehari-hari. Ketika kemudian permukiman-permukiman ini berkembang menjadi kota, di satu pihak kota menjadi kawasan yang tidak tertata, pengab, kumuh, kotor dan penuh polusi, sementara di lain pihak kawasan tepian sungai kehilangan fungsinya dalam memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang sosial dan kepariwisataan.



Gb. I. 1.3

Foto Udara Kawasan Tepian Sungai Kapuas

Sumber : www.equatorfocus.com

Kota Pontianak sebagai sebuah kota tanpa sumber daya alam olahan, harus dapat menciptakan keuntungan ekonomi yang dapat mempengaruhi sampai jauh keluar kawasannya. Apa yang harus dilakukan bagi kota Pontianak adalah memanfaatkan sebaik-baiknya keuntungan alami berupa lokasi yang strategis yang berciri khas kota tepian sungai (Waterfront City).²

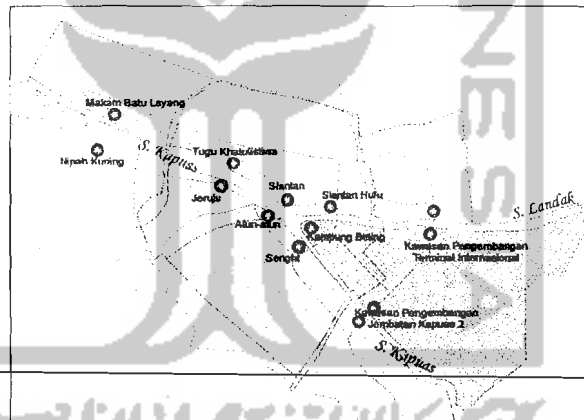
² Kata pengantar R. A Siregar S.Sos, Walikotaamadya KDH TK.II Pontianak dalam Konsep Pengembangan Pontianak Waterfront City, Pemerintah Kotamadya Dati II Pontianak 1996



Walaupun dikenal sebagai kota air, kota Pontianak sangat sedikit memanfaatkan potensi tepian sungai, khususnya tepian sungai Kapuas, sebagai ruang-ruang terbuka publik. Ini tentu saja sangat berbeda dengan apa yang dapat dilihat pada kota Baghdad dengan Sungai Tigris dan Eufrat, Kairo dengan Sungai Nil, Louisville dengan Sungai Mississippi, London dengan Sungai Thames, bahkan Kuching dengan Sungai Sarawak, dimana sepanjang kawasan tepian sungai yang sejajar dengan jalan terbuka lebar menjadi 'area hijau' yang tidak dilindungi oleh bangunan apapun.

1.1.3. Kondisi Kepariwisatahan Sungai di Pontianak.

Secara umum, fasilitas wisata dan rekreasi yang ada di kota Pontianak sepenuhnya telah mengandalkan keunikan spatial berupa suasana tepian sungai dan kandungan budaya lokal. Sungai Kapuas memiliki keterkaitan yang erat terhadap objek wisata yang ada di kota Pontianak, dimulai dari Pelabuhan Tradisional Nipah Kuning hingga kawasan pengembangan Jembatan Kapuas II dan Terminal Internasional.



Gb. 1. 1. 4

Objek Wisata Tepian Sungai di Kota Pontianak

Sumber : RDTRK Kawasan Jembatan Kapuas II s/d Terminal Internasional

Dinas Permukiman Dan Prasarana Wilayah, 2004

Pada wilayah tepian sungai yang melingkupi badan Sungai Kapuas dan Sungai Landak telah dikembangkan simpul-simpul (nodes) kegiatan publik sebagai gerbang koridor sungai sekaligus sebagai pembentuk struktur tata ruang kota utama.³ Simpul-simpul kegiatan yang dimaksud adalah objek-objek wisata yang berada di kawasan tepian sungai.

³ Konsep Pengembangan Waterfront City, Pemerintah Kotamadya Dati II Pontianak 1996 hal 11



Simpul-simpul atau objek wisata yang telah dikembangkan di sepanjang Sungai Kapuas adalah :

Nodes (objek wisata)	Kegiatan yang di kembangkan
Makam Batu Layang	• Wisata sejarah
Pelabuhan Nipah Kuning	• Kegiatan Pelabuhan • Perahu Tradisional • Monumen
Tugu Khatulistiwa	• Eksibisi Berkala • Even dan Olahraga Air • Pusat Kerajinan Rakyat
Jeruju	• Hotel • Ruko dan Pertokoan Eceran
Siantan dan Siantan Hulu	• Kawasan Komersil
Alun-afun	• Even Perlombaan • Peristiwa-peristiwa Nasional
Kampung Beting	• Cagar Budaya (perkampungan) • Wisata/Rekreasi Marina
Senghi	• Kawasan Komersil • Taman Kota
Kaki Jembatan S.Kapuas kecil dan Sungai Landak	• Taman Kota
Kawasan Jembatan S. Kapuas II dan Terminal Internasional (dalam tahap pembangunan)	• Jalur Transportasi Utama • Kawasan Rekreasi • Taman Kota

Tabel 1.1.1

Simpul-simpul Wisata di Pontianak

Sumber : Konsep Pengembangan Waterfront City

Pemerintah Kotamadya Dati II Pontianak

Sudah sangat jelas bahwa sungai di Pontianak telah menjadi bagian yang sangat penting bagi kepariwisataan kota Pontianak. Objek-objek wisata diatas tidak saja bisa dikunjungi dengan angkutan darat, namun juga dapat dikunjungi dengan menggunakan angkutan sungai 'River Cruiser', dan tentu saja dengan menyusuri Sungai Kapuas.



I.1.4. Fasilitas Olahraga dan Rekreasi Air di Pontianak sebagai Penunjang Kepariwisataaan Sungai Kapuas

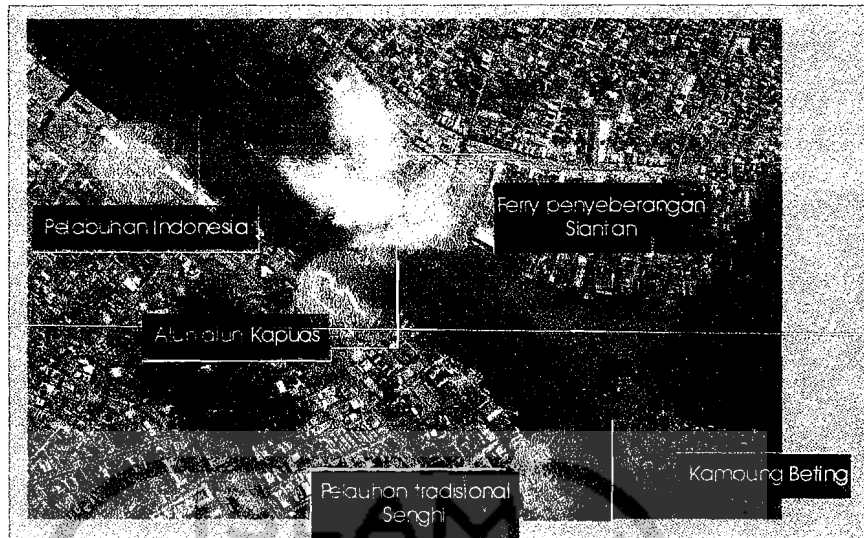
Kegiatan berolahraga dan berekreasi di Pontianak biasanya diarahkan ke kawasan wisata Pantai Pasir Panjang dan Pulau Temajo, karena telah memiliki fasilitas olah raga dan rekreasi air yang cukup memadai. Namun kedua objek wisata ini hanya ramai di akhir pekan atau di hari-hari besar, karena letaknya yang cukup jauh dari kota Pontianak. Kawasan wisata Pantai Pasir Panjang dapat dicapai dengan menggunakan angkutan darat sekitar 128 km dari kota Pontianak. Sedangkan kawasan wisata Pulau Temajo dapat dicapai dengan menyeberangi sungai dari Pantai Kijing. Jarak Pantai Kijing dari kota Pontianak berkisar 85 km.

Sementara di dalam kota Pontianak sendiri, kegiatan berolahraga dan berekreasi dapat dijumpai di kawasan Pemancingan Sungai Kakap dan kawasan wisata Tugu Khatulistiwa. Fasilitas yang disediakan oleh kawasan Pemancingan Sungai Kakap adalah restoran pemancingan, sehingga satu-satunya kegiatan olahraga rekreasi yang dapat dilakukan oleh pengunjung hanya memancing. Sementara kegiatan olahraga rekreasi di kawasan wisata Tugu Khatulistiwa berupa event budaya Lomba Dayung Hias, dan hanya diselenggarakan sekali dalam tiap tahunnya.

Pengembangan fasilitas olahraga dan rekreasi air di sepanjang Sungai Kapuas dimaksudkan untuk memanfaatkan sebaik-baiknya potensi yang dimiliki Sungai Kapuas. Selain melayani kebutuhan masyarakat kota Pontianak akan objek-objek olahraga rekreasi, juga untuk mengembalikan citra kota Pontianak sebagai kota air lengkap dengan ciri khas budaya perkampungan di atas airnya, yang tentu saja akan menambah nilai kepariwisataan kota.

I.1.5. Karakteristik Kampung Beting sebagai Preseden Rancangan

Kampung Beting merupakan cikal bakal kota Pontianak yang terletak di pertemuan dua sungai yaitu Sungai Kapuas Kecil dan Sungai Landak. Lokasinya sangat strategis sehingga fasilitas-fasilitas yang ada dapat melayani kebutuhan rekreasi dalam suasana tepian sungai dengan view yang luas mulai dari Pelabuhan Tradisional Senghi, Taman Alun Kapuas, Pelabuhan Indonesia dengan mobilitas kapal-kapal besar, sampai dengan Ferry Penyeberangan Siantan. Kegiatan wisata yang ada dan terus dikembangkan di kampung Beting diantaranya kegiatan wisata sejarah-budaya, kegiatan rekreasi air, kegiatan kesenian, dan kegiatan rekreasi keluarga.

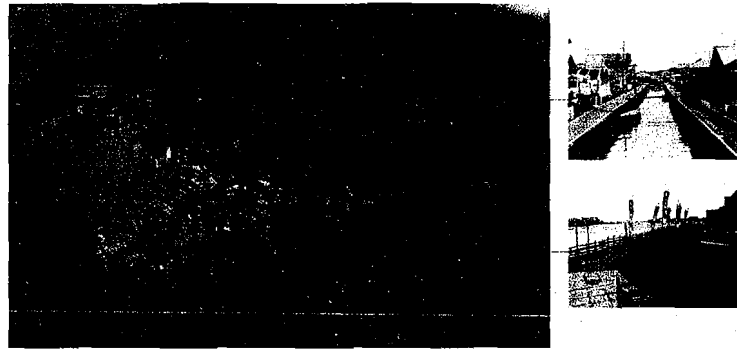


Gb. I. 1. 5

Citra kawasan Kampung Beting dan sekitarnya

Sumber : Citra Satelit Dinas Tata Kota Kalimantan Barat, 2004

Kawasan wisata Kampung Beting dipilih sebagai preseden dalam perancangan fasilitas olahraga dan rekreasi air dikarenakan karakteristik yang dimilikinya. Karakteristik tersebut tercermin dalam pola tapak perkampungan Beting dan tipologi bangunannya. Secara umum, pola perkampungan Beting dapat digambarkan sebagai pola perkampungan yang penduduknya tinggal mengelompok di sepanjang jalur sungai atau sepanjang jalur lalu lintas yang membentuk sederetan perumahan. Jalur sungai (kanal – kanal) dan jalur lalu lintas (gertak) merupakan prasarana pergerakan kawasan perkampungan Beting yang sangat vital, yang menghubungkan 'dunia kampung Beting' dengan 'dunia luar'. Selain pola tapak yang khas kampung Beting juga memiliki tipologi bangunan yang unik, dimulai dari bentuk rumah tinggal, rumah ibadah, rumah musyawarah hingga rumah penyimpanan perahu. Permukiman di kampung Beting sangat dipengaruhi oleh budaya Melayu, Arab dan Bugis. Semua jenis rumah yang ada di permukiman Beting memiliki tipologi yang sama, yakni bentuk rumah empat persegi panjang dengan orientasi sejajar dengan jalur sungai atau gertak dan tegak lurus dengan jalur sungai.



Gb. I. 1. 6

Citra kawasan Kampung Beting (insert : foto kawasan kampung Beting)

Sumber : Citra Satelit dan dokumentasi pribadi

Dinas Tata Kota Kalimantan Barat, 2004

Bagi penduduk kota Pontianak, kampung Beting dipercaya sebagai akar budaya Pontianak yang menjadi latar belakang berkembangnya kota Pontianak. Di kawasan Kampung Beting inilah kerajaan Pontianak pertama berdiri dan menjadi kerajaan terbesar di Kalimantan Barat. Didirikan oleh Sultan Abdurrahman yang merupakan menantu dari kerajaan Melayu Mempawah dan seorang penyebar agama Islam dari Arab. Kota lama ini menjelma menjadi kawasan perdagangan dan pusat penyebaran agama Islam, dengan suku Melayu sebagai suku yang paling dominan.⁴ Sehingga tak heran bila kawasan ini berkembang menjadi kawasan yang bercirikan kawasan budaya lama yang dapat dilihat pada bangunan Kraton Kadriyah dan Masjid Jami' yang kaya akan campuran arsitektur Melayu, Arab, Bugis serta Cina.



Kraton Kadriyah Pontianak



Masjid Jami' Pontianak

Gb. I. 1. 7

Bangunan monumental kawasan Kampung Beting

Sumber : Dokumentasi pribadi

⁴ Arsitektur Tradisional Daerah Kalimantan Barat, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1986



I.2 PERMASALAHAN

I.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang bangunan fasilitas olahraga air sekaligus fasilitas rekreasi air dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh Sungai Kapuas dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangannya.

I.2.2. Permasalahan Khusus

- (a) Bagaimana merancang tata tapak yang peka terhadap lingkungan kawasan tepian Sungai Kapuas dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangannya.
- (b) Bagaimana merancang gubahan massa bangunan dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangan tanpa meninggalkan fungsi bangunan sebagai tempat fasilitas olahraga dan rekreasi air
- (c) Bagaimana merancang penampilan bangunan (building performance) yang mampu menciptakan estetika visual yang khas dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangannya.

I.3 TUJUAN DAN SASARAN

I.3.1. Tujuan

Merancang bangunan fasilitas olahraga air dan rekreasi air dengan perkampungan Beting sebagai landasan dalam perancangannya dalam upaya memanfaatkan potensi sungai Kapuas dan mempertahankan ciri khas kota Pontianak sebagai kota air serta kandungan budaya lokalnya guna memenuhi kebutuhan masyarakat dan wisatawan akan fasilitas – fasilitas yang sifatnya berupa olah tubuh atau kebugaran sekaligus bersifat rekreatif.

I.3.2 Sasaran

- a. Menciptakan tata tapak yang kontekstual dengan lingkungannya dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangan berupa sirkulasi di dalam dan di luar tapak, orientasi bangunan, serta jenis vegetasi.
- b. Menciptakan gubahan masa atau tata masa berupa tata ruang dalam yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai fasilitas olahraga dan rekreasi air dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangan.



- c. Menciptakan penampilan bangunan dengan tipologi bangunan khas arsitektur Melayu Pontianak dengan perkampungan Beting sebagai preseden perancangan.

I.4 RUANG LINGKUP PEMBAHASAN

I.4.1 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi yang akan di analisa hanya pada hal-hal yang menjadi dasar perancangan yakni karakteristik perkampungan Beting dan data-data mengenai fasilitas olahraga air dan rekreasi air. Lingkup pembahasan karakteristik perkampungan Beting akan dibagi menjadi 3 skala perancangan

(a). Skala makro

Meliputi hubungan lingkungan perkampungan Beting terhadap alam, yakni pola perkampungan, jalur pergerakan, dan arah orientasi tapak dan bangunan terhadap kawasan tepian sungai.

(b) Skala Mezo

Meliputi jenis-jenis bangunan yang ada di perkampungan Beting, fungsi, bentuk, tipologi, dan susunan ruang.

(c) Skala Mikro

Meliputi elemen-elemen penampilan bangunan seperti style atau gaya bangunan yakni ornamen-ornamen yang digunakan pada atap maupun dinding

I.4.2 Ruang Lingkup Wilayah

(a) Ruang Lingkup Wilayah Kajian

Lingkup wilayah kajian atau analisa dibatasi pada wilayah Kotamadya TK.II Pontianak yang diperkirakan memiliki hubungan yang sangat erat terhadap wilayah perencanaan. Meliputi wilayah tepian Sungai Kapuas Besar dan Sungai Kapuas Kecil

(b) Ruang Lingkup Wilayah Perencanaan

Lingkup wilayah perencanaan dibatasi sepanjang tepian Sungai Kapuas Kecil pada wilayah pengembangan kawasan Jembatan Kapuas II dan Terminal Internasional.



I.5 METODA PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam menyusun pendekatan pemecahan permasalahan dan konsep perancangan ini adalah :

1. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap penguraian berbagai macam issue yang melatarbelakangi perlunya perancangan fasilitas olahraga air dan rekreasi air. Tahap ini merupakan tahap awal dari menemu kenali permasalahan utama hingga terpilihnya gagasan awal yang tertuang dalam rumusan permasalahan.

2. Tahap Pengumpulan Data

(a) Pengamatan Fisik

- Pengamatan potensi Sungai Kapuas
- Pengamatan kondisi permukiman Beting dan tipologi bangunan di kampung Beting
- Foto-foto sebagai data pelengkap

(b) Pengamatan Non Fisik

Kajian data yang diperoleh dari Dinas Tata Kota Propinsi Kalimantan Barat, Dinas Permukiman dan Prasarana Wilayah Propinsi Kalimantan Barat, Pemerintah Kotamadya Dati II Pontianak, dan Perpustakaan Daerah Propinsi Kalimantan Barat.

(c) Studi Literatur

- ✓ Tinjauan fasilitas olahraga air dan rekreasi air
- ✓ Tinjauan karakteristik perkampungan Beting di Pontianak
- ✓ Tinjauan preseden dalam arsitektur

3. Tahap Analisa dan Pendekatan Konsep

- ✓ Analisa pertama berupa perincian data terhadap fasilitas-fasilitas apa saja yang harus dipenuhi dalam perancangan fasilitas olahraga air dan rekreasi air. Data-data dianalisa berdasarkan teori dan standar bangunan.
- ✓ Analisa kedua berupa analisis terhadap permukiman Beting dalam skala makro, mezzo dan mikro. Skala makro ditinjau dari hubungan lingkungan tepian sungai terhadap karakter pembentuk ruang (tapak). Skala mezzo ditinjau dari tipologi bangunan khas permukiman Beting dan bangunan arsitektur khas Pontianak. Sedang skala mikro ditinjau dari elemen-elemen penampilan bangunan yang menunjukkan kekayaan budaya yang dimiliki Pontianak.



- ✓ Hasil kesimpulan dari kedua analisa diatas dipergunakan sebagai pertimbangan dalam pendekatan konsep dasar perancangan fasilitas olahraga dan rekreasi air.

I.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Tahap awal dari penulisan ini yang mengemukakan alasan-alasan kuat terpilihnya masalah utama, gambaran mengenai data-data yang perlu dikumpulkan serta pengolahannya dengan lingkup tertentu. Secara deskriptif dituangkan dalam latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran perancangan, ruang lingkup pembahasan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORITIS FASILITAS OLAHRAGA AIR DAN REKREASI AIR

Berisi tinjauan-tinjauan teoritis fasilitas olahraga air dan fasilitas rekreasi air mencakup pengertian, kebutuhan ruang, serta standar-standar perencanaan fasilitas olahraga dan rekreasi air, jua berisi tinjauan teoritis preseden dalam arsitektur.

BAB III TINJAUAN KAMPUNG BETING SEBAGAI PRESEDEN RANCANGAN

Tinjauan teoritis untuk mencari karakteristik dari perkampungan Beting yang dapat dipakai sebagai dasar perancangan. Tinjauan dilihat melalui 3 skala perancangan, yakni skala makro (tata ruang / tapak), skala mezzo (tipologi bangunan), dan skala mikro (elemen detail).

BAB IV ANALISA KONSEP DASAR PERANCANGAN DENGAN PERKAMPUNGAN BETING SEBAGAI LANDASAN PERANCANGAN

Menampilkan kemungkinan-kemungkinan bentuk dari perbaduan bangunan dengan fungsi olahraga dan rekreasi dengan bangunan arsitektur Pontianak dengan karakteristik perkampungan Beting yang dapat diambil sebagai tolak ukur konsep dasar perancangan fasilitas olahraga dan rekreasi air.

BAB V KONSEP PERANCANGAN FASILITAS OLAHRAGA DAN REKREASI AIR

Berupa kesimpulan akhir dari semua proses perancangan dan disajikan secara deskriptif. Merupakan acuan bagi proses perancangan akhir.

I.7 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

I.7.1 Pengertian Judul

- ✓ **Fasilitas** : Segala sesuatu untuk memudahkan kegiatan⁵
- ✓ **Olahraga** : Gerak badan untuk menyehatkan tubuh⁶
- ✓ **Rekreasi air** : Sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan yang dilakukan di perairan⁷

Pengertian "Fasilitas Olahraga dan Rekreasi Air" adalah suatu wadah kegiatan yang berisi segala sesuatu yang memudahkan kegiatan gerak badan untuk menyehatkan tubuh yang menggembirakan hati dan menyenangkan dan dilakukan di perairan.

I.7.2 Fungsi Bangunan

Secara umum, bangunan fasilitas olahraga dan rekreasi air berfungsi sebagai tempat melakukan kegiatan berolahraga, terutama olahraga perairan dan olahraga rekreasi sekaligus sebagai tempat rekreasi alternatif bagi pengunjung.

I.7.3 Karakter dan Perilaku Pengguna

Secara garis besar ada empat pengguna fasilitas olahraga dan rekreasi air, yaitu :

(a) Pengunjung

- ✓ Berolahraga untuk memperoleh kebugaran, misalnya renang, senam.
- ✓ Berolahraga rekreasi untuk memperoleh kesenangan, misalnya bowling, billiard.
- ✓ Berekreasi untuk menyegarkan fisik dan pikiran, misalnya memancing, river cruiser.

Berdasarkan asalnya, pengunjung dibedakan atas :

- **Lokal**: masyarakat kota Pontianak dan sekitarnya
- **Domestik** : pengunjung luar propinsi
- **Mancanegara** : pengunjung luar negeri

Sedangkan berdasarkan usianya, pengunjung dibedakan :

- **Pengunjung remaja dan dewasa**
- **Pengunjung anak – anak**

⁵ WJS Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN.Balai Pustaka, 1976

⁶ ibid

⁷ ibid



- (b) Pelatih Olahraga / Instruktur
 - ✓ Memberikan pelatihan kepada pengunjung yang tertarik untuk menekuni bidang olahraga perairan.
 - ✓ Menjaga keamanan pengunjung selama melakukan kegiatan berolahraga
- (c) Pedagang
 - ✓ Menjual barang-barang kerajinan khas Pontianak (souvenir)
- (d) Pengelola
 - ✓ Mengelola fasilitas olahraga dan rekreasi air
 - ✓ Menyediakan sarana penunjang, misalnya restoran

1.7.4 Aktivitas yang Diwadahi

Fasilitas – fasilitas yang diwadahi antara lain :

- a. Fasilitas Olahraga Rekreasi
 - Olahraga Rekreasi Darat : Fitness centre, Bilyard, Bowling, Jogging track, Panjat dinding
 - Olahraga Rekreasi Air : Renang, Dayung, Ski Air (water skiing), wake boarding, canoeing, pedal boat and banana boat
- b. Fasilitas Rekreasi : River cruiser berupa tour dengan boat maupun cano/sampan, fasilitas pemancingan
- c. Fasilitas pendukung : Pasar oleh-oleh, restoran terapung
- d. Fasilitas penunjang : fasilitas persewaan, locker room dan shower, ruang pertemuan klub, musholla.

1.7.5 Lokasi Proyek

Terdapat dua kategori utama yang dipertimbangkan dalam pemilihan lokasi, yaitu :

- (a) Kondisi Tapak Terpilih

Menyangkut semua hal mengenai potensi – potensi dari site terpilih yang bisa menunjang fungsi bangunan Fasilitas Olahraga dan Rekreasi Air, antara lain lingkungan alam, orientasi, panorama, sosial budaya dan sebagainya.
- (b) Pontensi Sungai Kapuas

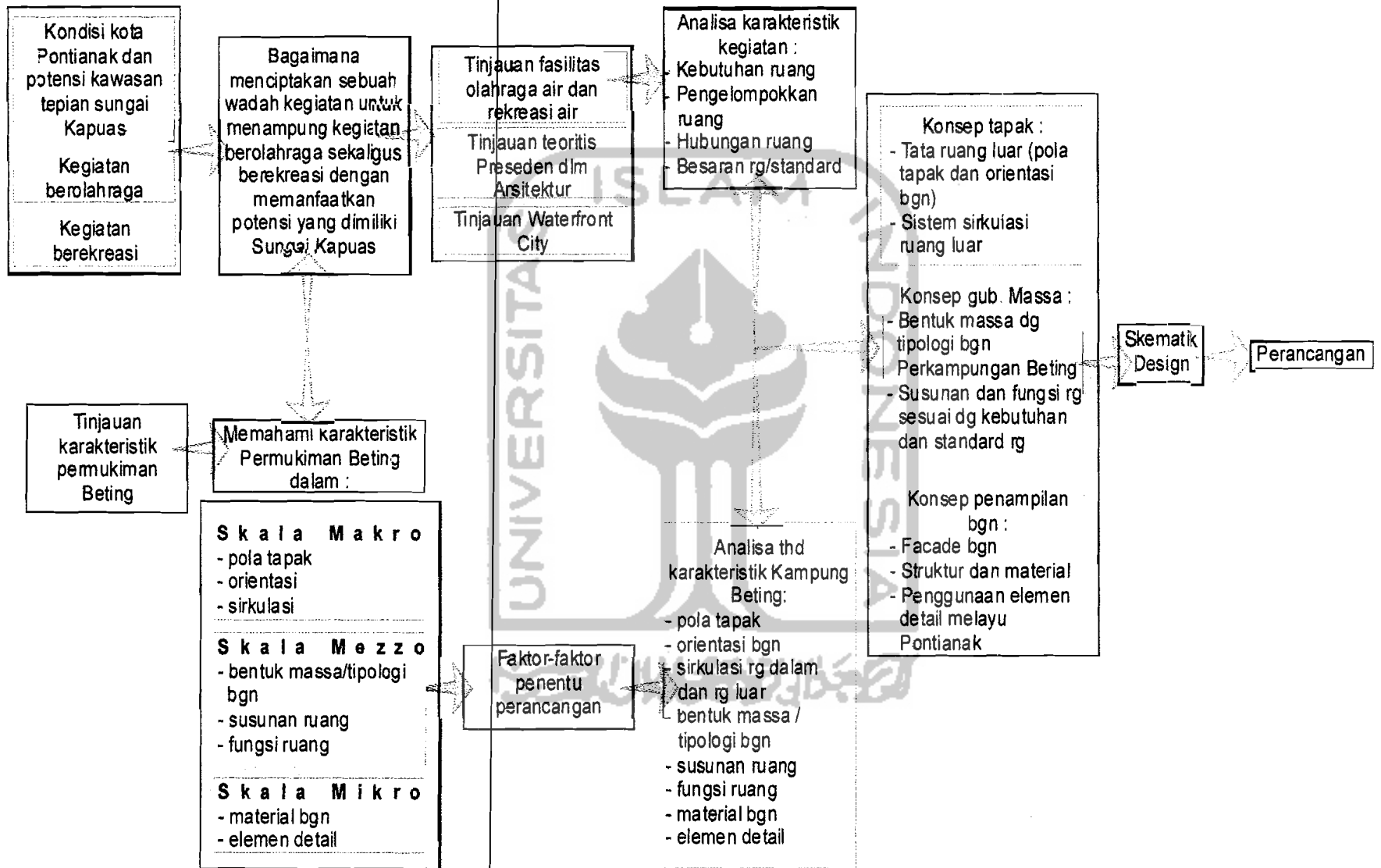
Menyangkut semua hal yang menguntungkan untuk pembangunan Fasilitas Olahraga dan Rekreasi Air, seperti posisi yang strategis, sarana



dan prasarana yang mendukung, objek wisata di sekitarnya dan sebagainya.

I.8 KEASLIAN PENULISAN

1. FASILITAS OLAHRAGA REKREASI DI YOGYA, oleh Dadang Purnama Alam, TA UII 2002
Penekanan pada pendekatan perancangan melalui konsep ciri fisiologis manusia
2. FASILITAS REKREASI WISATA TIRTA PADA KAWASAN PASAR TERAPUNG DI BANJARMASIN KALIMANTAN SELATAN, oleh Sri Asih Mulhi, TA UII 1999
Penekanan pada penciptaan karakter sirkulasi ruang luas dan tata ruang dalam yang kreatif
3. KAWASAN WISATA AIR KAMPUNG BETING KOTAMDYA PONTIANAK KALIMANTAN BARAT, oleh Budi Ilhamdi, TA UII 1998
Penekanan pada penciptaan 'open space' sebagai sarana sosialisasi masyarakat.
4. FASILITAS WISATA DI TEPIAN SUNGAI KAPUAS, PONTIANAK, oleh Muhammad Hatibi, TA UII, 1996
Penekanan pada Hotel sebagai fasilitas akomodasi dan kontekstual terhadap lingkungan daerah aliran Sungai Kapuas.



I.9 POLA PIKIR