

**TAMAN KOTA PONTIANAK
PADA KAWASAN WADUK PERMAI
PENDEKATAN TERHADAP CITRA BANGUNAN TRADISIONAL**



Oleh :

Ahmad Roffi Faturrahman

90 340 090

900051013116120087

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

1999

**TAMAN KOTA PONTIANAK
PADA KAWASAN WADUK PERMAI
PENDEKATAN TERHADAP CITRA BANGUNAN TRADISIONAL**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Teknik

Oleh :

Ahmad Roffi Faturrahman

90 340 090

900051013116120087

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
1999

HALAMAN PENGESAHAN

**TAMAN KOTA PONTIANAK
PADA KAWASAN WADUK PERMAI
PENDEKATAN TERHADAP CITRA BANGUNAN TRADISIONAL**

TUGAS AKHIR

Oleh :

Ahmad Roffi Faturrahman

90 340 090

900051013116120087

Yogyakarta, Agustus 1999

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Agoes Soediamhadi *Handoyotomo*

(Ir. Agoes Soediamhadi)

(Ir. Handoyotomo, MSA)



Mengetahui:

Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII

Munichy B.E
(Ir. Munichy B.E, M.Arch)

(Maulawi)

Memberi ilmu dan seni pada orang jahat.
..... laksana memberi pedang kepada perampok.
Meletakkan sebilah pedang ke tangan penabuk.
..... tidak lebih jahat daripada mempersejatkan penjahat dengan ilmu dan kekayaan.
Ilmu dan jabatan adalah penyebab korupsi orang – orang jahat

.....
Wajibah bagi orang yang beriman
merebut tombak dari tangan orang gila dan jahat

Persembahankoe:

- Sang Khaliq beserta ciptaan-Nya
(Langit, Bumi, Bulan, n' Matahari)
- Sang Rasul
- Bapak/Mama, Oot/Diah/Dina,
Iton, Ulfi, Ency, Yana, Sahabat,
Kerabat, dan Masyarakat

ABTRAKSI

Taman Kota merupakan suatu wadah untuk berkumpulnya masyarakat untuk berinteraksi dan melepaskan diri dari kegiatan rutinitas, serta bentuk aktifitasnya bersifat rekreatif, seperti: bermain, olahraga, dan bersantai. Pada penampilan Taman Kota akan dipengaruhi oleh karakteristik alam yang terdapat pada masing-masing kota, baik secara alami maupun buatan, sehingga secara tidak langsung juga akan mempengaruhi suasana Taman Kota secara keseluruhan. Sebagai sebuah kota yang bercirikan kota air, dikarenakan posisi geografis kota yang dibelah oleh Sungai Kapuas menjadi tiga bagian, serta menjadikan sungai sebagai pusat kegiatan masyarakat untuk sarana transportasi maupun memenuhi kebutuhan sehari-hari. Kondisi ini tercermin pada bentuk bangunan masyarakat yang terdiri dari berbagai suku (Dayak, Melayu, Cina) berorientasi ke arah sungai, dimana bangunan yang digunakan adalah rumah panggung sebagai antisipasi terhadap pasang-surut air sungai.

Pemanfaatan lokasi Waduk Permai dipertimbangkan berdasarkan lokasi dan karakteristik yang dimiliki untuk menerapkan bentuk bangunan tradisional sebagai penampilan bangunan Taman Kota. Dalam pendekatan bentuk bangunan digunakan metode Citra Bangunan, secara analisa maupun sintesa dalam kaidah arsitektur berdasarkan pemikiran Charles Jenks, Y.B. Mangunwijaya, dan Roxana Waterson mengenai bangunan Arsitektur Tradisional di Asia. Secara umum, citra dalam arsitektur dipengaruhi oleh bentuk bangunan dan faktor pembentuk bangunan. Untuk memperoleh façade bangunan akan terbentuk oleh konfigurasi ruang berdasarkan fungsi ruang/bangunan terhadap aktifitas pelaku kegiatan. Pada tata ruang luar (antar massa) akan dipengaruhi oleh tata massa, parkir, konfigurasi sirkulasi (jalan, pedestrian), pola vegetasi dan elemen air (unsur-unsur waduk).

Keberadaan waduk pada Taman Kota merupakan unsur pengganti sungai, sehingga orientasi bangunan akan mengarah pada waduk. Dengan penempatan bangunan sepanjang sisi waduk juga akan mengekspose bangunan agar dapat terlihat dengan jelas. Penerapan bentuk bangunan tradisional disesuaikan dengan fungsi bangunan terhadap analisa citra bangunan tradisional.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat dan ridlo-Nya, sehingga dapat terselesaikannya laporan Tugas Akhir pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, dengan judul: **TAMAN KOTA PONTIANAK PADA KAWASAN WADUK PERMAI Dengan Pendekatan Terhadap Citra Bangunan Tradisional.**

Penulis menyadari tiada satu halpun di dunia yang dapat dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak lain, bantuan tersebut sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan proses Tugas Akhir ini, maka dalam kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak tersebut sebagai salah satu bentuk penghargaan dan penghormatan.

1. Ir. Widodo, MSCE, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta.
2. Ir. H. Munichy B. Edress, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta.
3. Ir. Ilya Fajar Maharika, M. Arch, selaku Koordinator Tugas Akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta.
4. Ir. Agoes Soediamhadi, selaku Dosen Pembimbing Pertama Tugas Akhir yang dengan sabar telah memberikan masukan dan kesempatannya.
5. Ir. Handoyotomo, MSA, selaku Dosen Pembimbing Kedua Tugas Akhir atas bantuan dan saran bagi penulisan.
6. Ir. Revianto, M. Arch, sebagai salah satu dosen yang menyempatkan diri untuk memberikan waktu dan literatur yang berguna dalam penulisan.
7. Kedua orang tua atas doa dan dukungannya yang dapat memberikan ketenangan dan kedamaian dalam hati.
8. Saudara (kakak n' adik) dan Yana atas dorongannya, sehingga menimbulkan motivasi dan inspirasi yang kuat dalam penulisan.
9. Sahabat, kerabat, dan masyarakat yang secara langsung maupun tidak langsung membantu kelancaran proses penulisan ini.

Laporan ini diharapkan juga dapat sedikit membantu sebagai masukan dan acuan bagi berbagai pihak dalam bentuk judul permasalahan yang sama. Terlepas dari semua itu, penulis menyadari kekurang sempurnaan Laporan Penulisan ini, dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan penulis dalam menguraikan serta memformat data maupun literatur/teori terhadap permasalahan. Sehingga kira adanya kritik dan saran inovatif yang dapat memberikan nilai tambah bagi laporan ini, dengan berbesar hati penulis akan menerima sebagai masukan untuk di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 13 Oktober 1999

Penulis,

Ahmad Roffi. F

DAFTAR ISI

	hal.
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Motto	iii
Halaman Persembahan	iv
Abstraksi	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Pariwisata dan Industri Pariwisata di Pontianak	2
1.1.2. Keberadaan dan Potensi Waduk Permai	3
1.1.3. Arsitektur Tradisional	4
1.1.4. Taman Kota sebagai Fasilitas Rekreasi dan Wisata	5
1.2. Permasalahan	6
1.3. Tujuan	6
1.4. Sasaran	6
1.5. Ruang Lingkup Pembahasan	
1.5.1. Materi dan Data	6
1.5.2. Wilayah	7
1.6. Keaslian Penulisan	7
1.7. Metode Pengumpulan Data	
1.7.1. Langsung	8
1.7.2. Tak Langsung	8
1.8. Metode Pembahasan	
1.8.1. Analisis	8
1.8.2. Sintesa	9
1.9. Sistematika pembahasan	9

**BAB II TINJAUAN TAMAN KOTA PONTIANAK DAN CITRA
BANGUNAN TRADISIONAL PADA KAWASAN WADUK PERMAI**

2.1. Taman Kota	
2.1.1. Pengertian	10
2.1.2. Fungsi dan Peranan	10
2.1.3. Sejarah Perkembangan	11
2.2. Perkembangan Pariwisata dan Fasilitas Rekreasi	
2.2.1. Industri Pariwisata	12
2.2.2. Fasilitas Rekreasi	14
2.3. Kondisi Tapak Waduk Permai	
2.3.1. Letak dan Posisi Site	16
2.3.2. Topografi	16
2.3.3. Pengembangan Potensi Kawasan Perencanaan	17
2.3.4. Fasilitas Pendukung	18
2.4. Masyarakat Kalimantan Barat	19
2.4.1. Dayak	20
2.4.2. Melayu	22
2.4.3. Pinggiran Sungai	23
2.5. Bangunan Tradisional Kalimantan Barat	
2.5.1. Rumah Panjang atau Long House Dayak Iban	24
2.5.2. Melayu	27
2.5.3. Pinggiran Sungai	31
2.5.4. Ornamen	33
2.6. Tinjauan Citra Bangunan Tradisional	36
2.6.1. Fungsi	36
2.6.2. Struktur	37
2.6.3. Simbol	39
2.6.4. Unsur-Unsur Pembentuk Citra	41

BAB III ANALISA CITRA BANGUNAN TRADISIONAL PADA TAMAN KOTA

3.1. Taman Kota sebagai Fasilitas Wisata	47
3.1.1. Pelaku Kegiatan	47
3.1.2. Karakteristik Kegiatan	48
3.1.3. Konsep Kegiatan	48
3.1.4. Fasilitas	50

3.2. Karakteristik Tata Ruang	
3.2.1. Organisasi Pelaku Kegiatan	50
3.2.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang	51
3.3. Citra pada Penampilan Bangunan	55
3.3.1. Olahraga dan Rekreasi	55
3.3.2. Pusat Jajanan dan Souvenir	60
3.3.3. Gedung Serbaguna	63
3.3.4. Restoran Terapung	67
3.3.5. Ruang Terbuka	71
3.4. Analisa Citra pada Site	74
3.4.1. Unsur Pembentuk	74
3.4.2. Sirkulasi	77
3.4.3. Vegetasi	79
3.5. Analisa Utilitas	
3.5.1. Pipa, Sanitasi dan Plumbing	80
3.5.2. Tata Udara	82
3.5.3. Instalasi Listrik	82
3.5.4. Penangkal Petir	82
3.5.5. Bahaya Penanggulangan Kebakaran	83

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1. Karakteristik Tata Ruang	
4.1.1. Penampilan Bangunan	84
4.1.2. Struktur	84
4.1.3. Bahan Bangunan	85
4.1.4. Konfigurasi Ruang	86
4.1.5. Hubungan Ruang	86
4.1.6. Sirkulasi	86
4.1.7. Orientasi Bangunan	86
4.2. Tata Massa dan Bangunan	
4.2.1. Lokasi	87
4.2.2. Zonning	88
4.2.3. Pengolahan Site	88
4.2.4. Sirkulasi	89
4.2.5. Vegetasi	89

4.3. Sistem Utilitas	
4.3.1. Sistem Pipa	90
4.3.2. Sistem Elektrik	90
4.3.3. Sistem Penghawaan	91
4.3.4. Sistem Keamanan	91

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

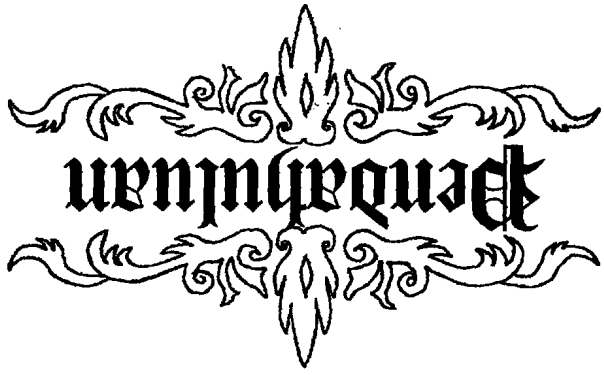
	hal.
2.1. Proyeksi Jumlah Wisatawan di Kalimantan Barat (1995-2000)	13
2.2. Jumlah Wisatawan di Pontianak (1994-1998)	13
3.1. Besaran Ruang	53
3.2. Bahan Bangunan Olahraga dan Rekreasi	57
3.3. Bahan Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir	61
3.4. Simbol Unsur Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir	61
3.5. Bahan Bangunan Gedung Serbaguna	64
3.6. Bahan Bangunan Restoran Terapung	68
3.7. Simbol Unsur Bangunan Restoran Terapung	69
3.8. Bahan Bangunan Ruang Terbuka	72
3.9. Simbol Unsur Bangunan Ruang Terbuka	72
3.10. Pencapaian Sirkulasi	78
4.1. Penampilan Bangunan	84
4.2. Bahan Bangunan	85
4.3. Organisasi Ruang	86
4.4. Hubungan Ruang	86

DAFTAR GAMBAR

	hal.
1.1. Peta Tapak Waduk Permai	7
2.1. Posisi Tapak Waduk Permai	16
2.2. Kondisi Tapak Waduk Permai	17
2.3. Denah Ruang Suku Dayak Iban	25
2.4. Orientasi Bangunan terhadap Matahari	26
2.5. Orientasi Bangunan terhadap Sungai	26
2.6. Penampilan Bangunan Dayak Iban	27
2.7. Denah Rumah Melayu	28
2.8. Bentuk Rumah Melayu	29
2.9. Peta dan Suasana Kampung Beting	30
2.10. Orientasi Bangunan	31
2.11. Denah Motor Bandong	32
2.12. Tampak Motor Bandong	32
2.13. Ornamen Melayu	34
2.14. Ornamen Dayak	35
2.15. Fungsi Ruang Bangunan Tradisional	37
2.16. Sistem dan Penutup Struktur Rumah Panjang	38
2.17. Sistem dan Penutup Struktur Rumah Melayu	38
2.18. Simbol Harafiah pada Bangunan Tradisional	39
2.19. Simbol Metafor pada Bangunan Tradisional	40
2.20. Hubungan Simbol dan Obyek pada Bangunan Tradisional	40
2.21. Skala Umum Bangunan Tradisional Melayu	41
2.22. Unsur Rumah Panjang sebagai Skala Umum	42
2.23. Ruang Bangunan Tradisional terhadap Skala Manusia	42
2.24. Proporsi Bangunan Tradisional	43
2.25. Irama ruang dan Bangunan	43
2.26. Organisasi Ruang Bangunan Melayu	45
2.27. Organisasi Ruang Motor Bandong	46
2.28. Organisasi Ruang Bangunan Dayak	46
3.1. Organisasi Pelaku Kegiatan pada Taman Kota	51
3.2. Fungsi pada Fasilitas Olahraga dan Rekreasi	56
3.3. Struktur Fasilitas Olahraga dan Rekreasi	56
3.4. Simbol pada Bangunan Olahraga dan Rekreasi	56
3.6. Proporsi Bangunan Olahraga dan Rekreasi	59

3.7.	Irama Ruang Fasilitas Olahraga dan Rekreasi	59
3.8.	Nilai Fungsi Pusat Jajanan dan Souvenir	60
3.9.	Struktur Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir	60
3.10.	Skala pada Pusat Jajanan dan Souvenir	62
3.11.	Proporsi Unsur Bangunan pada Pusat Jajanan dan Souvenir	62
3.12.	Irama Pusat Jajanan dan Souvenir	63
3.13.	Konfigurasi Ruang Pusat Jajanan dan Souvenir	63
3.14.	Nilai Fungsi Gedung Serbaguna	64
3.15.	Struktur Gedung Serbaguna	64
3.16.	Simbol Unsur Gedung Serbaguna	65
3.17.	Skala Gedung Serbaguna	65
3.18.	Proporsi Elemen Gedung Serbaguna	66
3.19.	Irama Ruang Gedung Serbaguna	66
3.20.	Konfigurasi Ruang Gedung Serbaguna	67
3.21.	Nilai Fungsi Restoran Terapung	67
3.22.	Sistem Struktur Restoran Terapung	68
3.23.	Skala pada Restoran Terapung	69
3.24.	Pola Irama Restoran Terapung	70
3.25.	Konfigurasi Ruang Restoran Terapung	70
3.26.	Nilai Fungsi Panggung Terbuka	71
3.27.	Sistem Struktur Panggung Terbuka	71
3.28.	Elemen Bangunan sebagai Skala Panggung Terbuka	73
3.29.	Proporsi Panggung Terbuka	73
3.30.	Irama pada Panggung Terbuka	73
3.31.	Konfigurasi Ruang pada Panggung Terbuka	74
3.32.	Skala Bangunan pada Kawasan	75
3.33.	Irama Tata Massa	75
3.34.	Perletakan Zone Service	76
3.35.	Perletakan Zone Publik	76
3.36.	Gubahan Massa	77
3.37.	Pinang Merah	79
3.38.	Akasia dan Kembang Sepatu	79
3.39.	Fungsi Pangkas dan Puring sebagai Pagar	80
3.40.	Pembuangan Air Hujan	81
3.41.	Detail Pipa Pembuangan pada Jembatan/Gertak	81
4.1.	Orientasi Bangunan	87

4.2.	Lokasi Site	87
4.3.	Zonning	88
4.4.	Pengolahan Site	88
4.5.	Sirkulasi Site	89



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menuju era industrialisasi, wilayah pesisir dan lautan termasuk prioritas utama untuk pusat pengembangan kegiatan industri, pariwisata, agrobisnis, agrowisata, pemukiman, transportasi, dan pelabuhan. Kondisi demikian menyebabkan banyak kota yang terletak di wilayah pesisir akan dikembangkan dalam menyambut tatanan ekonomi baru dan kemajuan industrialisasi. Tidak mengherankan sekitar 65% penduduk Indonesia bermukim di sekitar wilayah pesisir.¹⁾

Daya tarik wisata suatu kota antara lain terletak pada kemampuan kota itu untuk menampilkan secara optimal karakteristik dan identitas kota yang khas, unik yang terdapat di kota lainnya, baik secara fisik, geografis, lingkungan alami, maupun nilai budaya.²⁾

Keberadaan sungai Kapuas yang membelah kota menjadi dua bagian, merupakan identitas kota yang khas bagi kota Pontianak. Arah pembangunan kota Pontianak sebagai Kota Air dengan seribu parit/kali dimaksudkan untuk mengoptimalkan keberadaan sungai Kapuas beserta anak sungainya menjadi nilai satu kesatuan dengan kota Pontianak. Untuk mendukung citra Kota Air ini, maka pembangunan sarana/prasarana harus melingkupi semua bagian kota, baik sungai, parit, anak sungai, waduk, bangunan, jalan.

¹⁾ Dr., Ir., Rokhim Dahuri, MS., Prof., Dr., Ir., Jacob Rais, M. Sc., Ir., Saputra Putra Ginting, M. Sc., Dr., M.J. Sitepu, *Pengelolaan Sumber Daya Wilayah Pesisir dan Lautan Secara Terpadu*, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, cetakan pertama, 1996, h.2.

²⁾ Prof., Dr., Syarif Ibrahim Alkadrie, M. Sc., *Pengembangan Kota Pontianak Berwawasan Identitas dan Lingkungan; Usaha Meningkatkan Peran Serta masyarakat dalam Memunjang Pembangunan Kepariwisata*, Makalah Seminar Sehari Tentang Pesona Wisata Kapuas, 1996.

1.1.1. Pariwisata dan Industri Pariwisata di Pontianak

Potensi keberadaan kota Pontianak sangat potensial, baik secara regional (Jakarta, Batam, Balikpapan, Pekanbaru, Pangkalan Bun, Kep. Natuna) maupun skala internasional (Kuching, Brunei, Singapura). Dalam sistem globalisasi ekonomi ini akan menempatkan kota Pontianak sebagai jaringan simpul kegiatan ekonomi kawasan Kalimantan, tidak hanya sebagai pusat kegiatan ekonomi, budaya dan politik regional. Untuk itu, dituntut agar memiliki sistem infrastruktur yang baik (fisik, sosial, ekonomi), sehingga layak memenuhi kebutuhan penduduknya dan memadai bagi kawasan sekitarnya. Salah satu kebutuhan yang harus terpenuhi ini adalah kawasan wisata, dimana nilai wisata yang tersedia belum dikembangkan secara optimal sebagai daerah wisata. ³⁾

Karakteristik kota Pontianak sebagai Kota Air merupakan 'Magic Point' bagi wilayah Kalimantan Barat secara keseluruhan. Rangkaian obyek wisata, tepian sungai, serta fasilitas yang mewadahnya akan memberikan fungsi 'nodes' yang baru secara potensial/strategis. Keterikatan satu kegiatan dengan lainnya akan saling mendukung demi kelangsungan dan kelancaran perputaran kegiatan/aktifitas. Pada kegiatan pariwisata, fasilitas transportasi dan akomodasi mempunyai ketergantungan yang erat, dimana satu sama lainnya saling memberikan nilai tambah dengan kelengkapan fasilitas yang dimilikinya (*Intersectoral Linkages*). ⁴⁾

Pelayanan adalah faktor yang utama dalam pengembangan kepariwisataan, sehingga kelengkapan fasilitas wisata sangat menentukan arus wisatawan. Sarana pokok kepariwisataan adalah perusahaan yang kehidupannya bergantung pada arus wisatawan yang melakukan perjalanan. Termasuk dalam kelompok ini adalah: ⁵⁾

1. Travel Agent and Tour Operator

³⁾ R.A., Siregar (Walikotamadya Pontianak 97/98), *Kebijaksanaan dan Pengembangan Pariwisata Kotamadya Pontianak*, Makalah Seminar Pariwisata Kalimantan Barat, 1997.

⁴⁾ *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Kalimantan Barat*, Deparpostel Kalbar, 1996/1997, h. 1-1.

2. Perusahaan Angkutan Wisata
3. Hotel dan Jenis Akomodasi lainnya
4. Bar, Restoran dan Jenis Rumah makan lainnya
5. Obyek Wisata dan Atraksi Wisata

Untuk mengantisipasi sebagai kota simpul secara regional maupun internasional, maka dukungan jaringan dan fasilitas transportasi juga harus memadai, hal ini berkaitan dengan kemudahan dalam pencapaian terhadap kota maupun lokasi wisata. Pada saat ini fasilitas transportasi yang ada, antara lain:

- Bandara Udara Supadio
- Pelabuhan Pontianak (nasional, internasional)
- Terminal Bis
- Pelabuhan Senghi (penumpang, barang)

1.1.2. Keberadaan dan Potensi Waduk Permai

Waduk Permai pada mulanya merupakan penampungan air (reservoir), guna memenuhi kebutuhan air masyarakat kota pada saat musim kemarau, dimana pada saat itu kebutuhan air bersih belum dapat terlayani dengan secara penuh oleh PDAM. Namun sejak tahun 1989 sudah tidak berfungsi sebagai reservoir bagi masyarakat kota, tapi masih digunakan oleh masyarakat sekitar waduk untuk keseharian dan arena bermain. Nama Waduk Permai diambil dari nama perumahan pegawai Pemda Tk. I Kalbar yang berada di bagian selatan waduk.

Secara fisik lokasi yang akan direncanakan untuk taman kota merupakan tanah yang datar, sehingga memungkinkan untuk pengembangan fasilitas wisata/rekreasi yang berlangsung disekitar kawasan tersebut. Pertimbangan secara umum adalah lokasi dan sumber daya alam tersebut bisa dijadikan daya tarik wisata.

⁵⁾ A. Hari Karyono, *Kepariwisata*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 1997, h. 76.

Potensi	Jenis Kegiatan	Jenis Fasilitas
Waduk	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kegiatan Aktif Bersampan, Memancing ▪ Kegiatan Pasif Riset & Observasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perahu ▪ Tempat Penyewaan alat ▪ Dermaga ▪ Gazebo
Daratan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitas Rekreasi Tempat bermalam, Pentas Seni, Rekreasi Olahraga, Berbelanja Cinderamata, Eksebisi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Restoran ▪ Panggung Terbuka ▪ Play Ground ▪ Kios Cinderamata ▪ Lapangan Olahraga *) ▪ Taman ▪ Penginapan *) ▪ Gedung serbaguna

Ket: *) Sudah ada

Potensi Waduk Permai secara umum adalah posisi waduk yang berada di tengah kota (*Central Bussines District/CBD*), sehingga mempunyai potensi dari segi ekonomi, dimana sekitar lokasi waduk terdapat pasar tradisional, pertokoan, hotel dan perkantoran.

1.1.3. Arsitektur Tradisional

Bentuk bangunan tradisional yang mempengaruhi nilai arsitektur bangunan di Pontianak adalah rumah panggung yang digunakan oleh suku Melayu dan Dayak. Bentuk bangunan (rumah panggung) ini juga merupakan cermin masyarakat yang hidup ditepian sungai. Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi terhadap pasang surutnya sungai dan menghindari binatang buas, pada suku dayak bagian kolong bangunan juga terkadang digunakan untuk kandang binatang. Alternatif pemilihan penampilan bentuk bangunan tradisional ini secara umum dimaksudkan untuk menampilkan ciri identitas kota Pontianak yang berkaitan dengan sosial budaya masyarakat, serta kontekstual terhadap lingkungan atau memanfaatkan karakteristik lingkungan secara optimal dalam perencanaan bangunan.

Pada perencanaan taman kota di waduk permai ini akan mengacu pada bentuk bangunan tradisional (melayu,dayak) serta dua faktor pertimbangan lainnya, yaitu:

- Penampilan bangunan terhadap karakteristik alam
- Citra bangunan sebagai ciri budaya masyarakat

Pada daerah waduk akan menerapkan bangunan di atas air, sehingga terkesan mengapung dengan mengambil bentuk salah satu bentuk kapal tradisional. Sirkulasi penghubung akan menggunakan jembatan hingga pinggir waduk, serta dapat dilalui oleh sampan bagi yang menikmati suasana waduk dengan perahu/sampan. Pada daerah pinggiran waduk akan menggunakan ciri khas bangunan melayu dan dayak maupun kombinasi keduanya.

1.1.4. Taman Kota sebagai Fasilitas Rekreasi dan Wisata

Bagi kota Pontianak, kebutuhan penataan ruang secara umum berkait dengan potensi wisata berupa kehidupan khas permukiman diatas air yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi air yang cukup representatif untuk skala kota, selain dari rencana Pemda untuk menjadikan jaringan sepanjang sungai sebagai obyek wisata bahari.⁶⁾

Melihat beragamnya jenis kegiatan pendukung kepariwisataan, maka kira perlunya sebuah wadah atau daerah yang dapat menampung semua kegiatan ini. Sebagai salah satu alternatifnya adalah taman kota, dimana fasilitas tersebut berfungsi sebagai open space/jalur hijau, maupun sebagai tempat untuk berekreasi masyarakat kota dan wisatawan.

Keberadaan taman kota diharapkan juga dapat mengimbangi dengan peremajaan pusat kota (*Redevelopment*), dimana tindakan ini dilakukan untuk lokasi kelompok bangunan yang tidak tepat, sehingga bisa menghindari adanya daerah kumuh (*slum area*) dan perkampungan yang berada di kantong perumahan dalam kawasan perdagangan. *Redevelopment* akan menyangkut mengenai memindahkan bangunan ada dengan bangunan baru, dengan bangunan bercirikan arsitektur tradisional dan pemanfaatan parit sepanjang daerah pusat kota.⁷⁾

Keberadaan taman kota di Waduk Permai ini juga akan dilengkapi dengan:

⁶⁾ Ir. Sonny H. Kusuma, IAP, Makalah Pengembangan Tepian Sungai Kapuas Sebagai Kawasan Wisata Unggulan di Kota Pontianak, 1997.

⁷⁾ Revisi RUTK dan RTRK, Pemda Tk. II Pontianak, 1994, h.8

- Tempat bagi pedagang kaki lima/eceran
- Restoran terapung
- Ruang terbuka.
- Gedung serbaguna

1.2. Permasalahan

Mengungkapkan citra bangunan tradisional dan pinggiran sungai dengan suasana rekreatif pada taman kota sebagai fasilitas wisata yang menyatu dengan waduk.

1.3. Tujuan

Menampilkan taman kota yang rekreatif dalam citra arsitektur tradisional Kalimantan Barat dengan memanfaatkan karakteristik alam kehidupan masyarakat pinggiran sungai.

1.4. Sasaran

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan bangunan fungsi taman kota dengan penekanan sebagai fasilitas wisata dan rekreasi yang rekreatif, serta mempertimbangkan terhadap penampilan bangunan tradisional Kalimantan Barat yang selaras dengan kehidupan masyarakat tepian sungai.

1.5. Ruang Lingkup Pembahasan

1.5.1. Materi dan Data

Ruang lingkup yang akan membahas mengenai hal-hal yang mendasari landasan berpikir dalam pemecahan masalah, antara lain:

A. Arsitektur Lanskap

Merencanakan fasilitas rekreasi yang memiliki daya tarik dengan memanfaatkan kondisi eksternal Waduk Permai. Konsep dasar tata kawasan dan massa bangunan dengan sirkulasi sebagai pengikat fungsi.

- Potensi Waduk Permai sebagai fasilitas rekreasi dan wisata

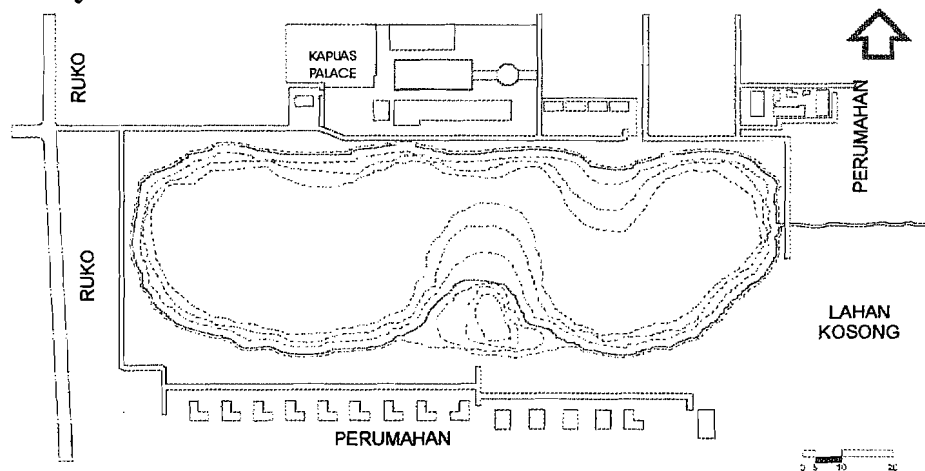
- Data pengembangan kepariwisataan yang berkaitan dengan kebutuhan fasilitas rekreasi dan wisata.

B. Kaidah Ilmu Arsitektur

Penggalian ide/gagasan perencanaan bangunan melalui tata ruang luar, serta elemen-elemen bangunan sebagai pendukung daya tarik.

- Kriteria atau standarisasi pembangunan taman kota.
- Kehidupan masyarakat pinggiran sungai dan bangunan tradisional.

1.5.2. Wilayah



Gbr. 1.1. Peta Tapak Waduk Permai

Sumber: Dirjen Cipta Karya Kalbar, Kalimantan Urban Development Project.

1.6. Keaslian Penulisan

Beberapa penulisan yang digunakan sebagai bahan perbandingan untuk penulisan ini belum ada yang mengangkat tema mengenai TAMAN KOTA PONTIANAK PADA KAWASAN WADUK PERMAI, dikarenakan kawasan ini relatif baru dikenal dan belum dikembangkan oleh pemerintah setempat. Adapun penulisan yang pernah diangkat sebagian besar mengenai fasilitas akomodasi, antara lain:

- Fasilitas Akomodasi di Kawasan Danau Ranau, dengan penekanan terhadap pembangunan hotel dan fasilitas pendukung lainnya dengan citra bangunan tradisional Marga Ranau. (Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, UII, 1998)

- Cottage di Kawasan Waduk Sermo yang memberikan penekanan terhadap fasilitas akomodasi yang berwawasan lingkungan. (Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, UII, 1998)

1.7. Metode Pengumpulan Data

Pengamatan (Observasi) untuk mendapatkan data gambar/literatur yang akan dilakukan secara langsung, maupun tidak langsung

1.7.1. Langsung

Melakukan survey atau komunikasi ke Instansi/perusahaan untuk mendapatkan data primer mengenai kawasan Waduk Permai dan Pariwisata Kalimantan Barat.

- DPU : Gambar dan peta Kawasan Waduk
- Bappeda : Gambar, peta, atau buku pedoman mengenai pengembangan waduk dan kota Pontianak
- Deparpostel : Kebijakan dan arahan perkembangan kepariwisataan

1.7.2. Tak Langsung

Mendapatkan data sekunder melalui berbagai literatur dan media yang menunjang pembahasan.

- Literatur sebagai media pembanding dalam perencanaan waduk
- Citra bangunan dan ciri khas bangunan tradisional
- Data yang mengacu pada kriteria/standar arsitektur

1.8. Metode Pembahasan

1.8.1. Analisis

Kajian dari data yang didapat untuk diuraikan dan disesuaikan dalam kaidah arsitektur berdasarkan pemikiran Charle Jenk, YB. Mangunwijaya dan Roxana Waterson mengenai antropologi bangunan arsitektur tradisional di Asia.

Secara umum citra dalam arsitektur dipengaruhi oleh bentuk bangunan dan faktor pembentuk bangunan, termasuk diantaranya:

- pembentukan program ruang
- tipe bangunan

- lingkungan
- gaya (style)
- pelaku aktifitas
- teknologi.

1.8.2. Sintesa

Menyusun suatu konsep perencanaan dan perancangan yang berasal dari hasil analisis pemikiran citra bangunan, serta perbandingan dengan kriteria perancangan taman kota yang berdasarkan kepada:

- Fungsi
- Struktur
- Simbol
- Unsur-Unsur Pembentuk Citra (Skala, Sistem Proporsi, Irama, Tekstur dan Warna serta Konfigurasi Ruang)

1.9. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan akan dilakukan secara sistematis dengan urutan tahapan sebagai berikut:

Bab 1

Mengungkapkan permasalahan berdasarkan issue potensi dan pengembangan daerah Waduk Permai, serta ungkapan fasilitas yang dapat saling mendukung

Bab 2

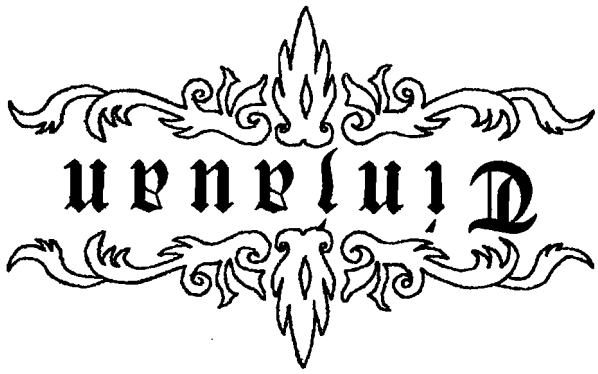
Meninjau, mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data berdasarkan literatur dan pengamatan, mengenai Waduk Permai, taman kota sebagai fasilitas pariwisata, dan bangunan tradisional.

Bab 3

Melakukan pendekatan terhadap konsep dasar perencanaan dan perancangan berdasarkan analisa mengenai kawasan Waduk Permai, tata ruang luar dan elemen bangunan.

Bab 4

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan fasilitas taman kota dan restoran terapung, konsep lansekap, sirkulasi, tata kawasan dan bangunan.



BAB II

TAMAN KOTA PONTIANAK DAN BANGUNAN TRADISIONAL PADA KAWASAN WADUK PERMAI

2.1. Taman Kota

2.1.1. Pengertian ¹⁾

Taman : Kebun Bunga, Kebun tempat bersenang-senang

Kota : 1. Benteng; 2. Kelompok kampung-kampung yang besar

Taman Kota : Fasilitas yang menampung kegiatan wisata dan rekreasi dengan memanfaatkan karakter potensi pendukung (alam dan obyek wisata).

2.1.2. Fungsi dan Peranan

A. *Community Park and Playfield* ²⁾

Merupakan tempat untuk menampung berbagai kegiatan rekreasi yang aktif maupun pasif, dengan besaran pelayanan untuk 2.000-3.000 keluarga. Fasilitas utama yang diperlukan adalah ruang terbuka/lapangan untuk kegiatan olahraga, Gedung Serbaguna untuk menampung berbagai kegiatan, fasilitas khusus, dan pengembangan hortikultural.

B. *Park for Recreation* ³⁾

Rekreasi menjadi suatu lahan yang penting pada ruang terbuka (open space) masyarakat perkotaan, karena terkait dengan kebutuhan masyarakat akan hiburan yang telah terpolakan pada suatu rutinitas pekerjaan. Besarnya area open space tergantung pada besarnya tuntutan terhadap perkembangan industri.

¹⁾ S. Wojowasito, *Kamus Bahasa Indonesia*, Penerbit Shinta Dharma, Bandung.

²⁾ Joseph De Chiara, Lee Koppelman, *Urban Planning and Design Criteria*, Litton Educational Publishing, Inc, 1975, h.339

³⁾ Michael Hough, *City Form & Natural Process*, Routledge, London & New York, 1989, h.14

2.1.3. Sejarah Perkembangan

Taman hadir pada akhir abad ke-17 yang dilakukan oleh masyarakat Inggris untuk menunjukkan tingkatan sosial masyarakat yang lebih tinggi, seperti Blomsbury Garden Square of London (1775-1850), dan taman yang dilengkapi dengan pemandian yang dikembangkan Wood bersaudara (1730-1767). Perkembangan selanjutnya dilakukan di Eropa dan Amerika pada abad ke-19 seiring dengan perkembangan kota, yang dirancang dengan memperhatikan lingkungan alam. Hal ini dimaksudkan sebagai salah satu fasilitas penunjang kesehatan masyarakat, dengan menghadirkan ruang terbuka untuk belajar dan istirahat.⁴⁾

Edward Bellamy mencetuskan ide mengenai sosialisasi masyarakat akan datang pada tahun 1893 yang dikenal dengan Bellamy's Idea, dan pada tahun 1898 dia mencoba mengembangkan perumahan masyarakat yang lepas dari segala macam persoalan yang dihadapi oleh kota Victoria. Usaha ini merupakan kebangkitan dari Taman Kota yang dilakukan oleh Howard dengan motonya – *Urbs in Horto* atau *City in the Garden*.⁵⁾

Selama abad ke-19 pembangunan dan pengembangan taman kota memberikan kondisi baru, dimana ukuran taman lebih besar menyesuaikan dengan jumlah dan perkembangan penduduk, serta kualitas taman yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya lebih bisa memberikan kepuasan pada penduduk kota. Menurut Hamid Shirvani⁶⁾ open space dapat diartikan sebagai landscape, hard scape, (jalan, trotoar, dll), taman, dan tempat rekreasi di daerah urban. Sedangkan unsur-unsur yang terdapat dalam open space berupa: taman, alun-alun (ruang terbuka), daerah hijau (pohon), kursi taman, air, lampu, jalan setapak, patung, jam, tanda-tanda, dan fasilitas serta hal lainnya yang terdapat didalamnya. Pada kawasan waduk permai unsur

⁴⁾ Ibid., h.15

⁵⁾ Edward Relph, *The Modern Urban Landscape*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1987, h. 56.

⁶⁾ *The Urban Design Process*, Hamid Shirvani, van Nostrand Reinhold Co., New York.

hard space yang meliputi sirkulasi didarat maupun diatas air sebagai penghubung antar massa bangunan.

2.2. Perkembangan Pariwisata dan Fasilitas Rekreasi

Pembangunan kepariwisataan daerah Kalimantan Barat dilakukan dengan maksud agar usaha ini dapat memberikan manfaat ekonomi secara maksimal bagi masyarakat, swasta maupun pemerintah. Selain itu diharapkan mampu memberikan pengalaman berharga bagi wisatawan, menjamin keseimbangan lingkungan, serta kelestarian sosial budaya dan adat-istiadat masyarakat.

2.2.1. Industri Pariwisata

Arahan pengembangan sektor unggulan Pontianak menurut Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional, terdiri dari Kawasan Darat yang meliputi sektor unggulan tanaman pangan, industri dan perikanan laut, serta Kawasan Laut yang Terkait yang meliputi: Perikanan dan Pariwisata.⁷⁾ Sedangkan fungsi ditetapkan sebagai kegiatan rekreasi yang mempunyai ruang terbuka dan hutan lindung (Preservasi Hijau).

Kota Pontianak sebagai ibukota propinsi merupakan pintu gerbang ke pedalaman Kalimantan maupun internasional yang mempunyai potensi untuk dikunjungi, sehingga bisa memberikan citra prima bagi Indonesia. Dalam hal skala kota, dirasakan pula adanya kebutuhan masyarakat akan kawasan rekreasi yang representatif. Selain itu, kota ini dikenal sebagai kota kahtulistiwa dengan ciri kota yang didominasi air, maka citra sebagai kota air itu berusaha dipertahankan dengan memanfaatkan kaidah pengembangan *waterfront city*, selanjutnya merupakan dasar utama pengembangan kepariwisataan.

⁷⁾ Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kalimantan Barat, 1997, h. III-5

Tabel 2.1.
Proyeksi Jumlah Kunjungan Wisatawan di Kalimantan Barat
Tahun 1995 – 2000

Wisatawan	Tahun					
	1995	1996	1997	1998	1999	2000 *)
Mancanegara	43.278	48.344	53.411	58.478	63.545	68.612
Nusantara	68.731	69.642	71.552	72.462	73.372	74.282
Jumlah	112.009	117.986	124.963	130.940	136.917	142.914

Sumber: Deparpostel Kalbar

Tabel 2.2
Proyeksi Jumlah Kunjungan Wisatawan di Pontianak
Tahun 1994 – 1998

Tahun	Wisatawan Mancanegara		Wisatawan Nusantara		Jumlah Total	
	Jumlah	Kenaikan (%)	Jumlah	Kenaikan (%)	Jumlah	Kenaikan (%)
1995	25.900	-	40.142	-	66.042	-
1996	29.680	14,59	41.740	3,98	71.420	8,1
1997	32.216	8,54	42.952	2,90	74.808	4,2
1998	35.259	9,44	43.478	1,22	78.737	5,2
1999	38.124	8,12	44.092	1,41	82.216	4,4
2000	41.220	8,50	44.714	1,50	85.934	4,5
Rata ²		9,8 %		2,2%		5,3 %

Sumber: Deparpostel Dati I Pontianak

Penyediaan fasilitas yang lengkap diharapkan dapat memberikan kepuasan dan menciptakan beragam kegiatan dalam satu kesatuan daya tarik wisata. Kegiatan wisata ini dapat dibedakan menjadi:

A. Wisata Budaya

Berupa pameran artefak dalam even-even yang secara rutin diadakan.

B. Rekreasi Air

Rekreasi berperahu menelusuri sungai, memancing ikan air tawar serta even/perlombaan.

C. Kesenian

Pameran di ruang pameran, workshop maupun retail cinderamata, serta atraksi kesenian di panggung terbuka/tertutup.

D. Rekreasi Keluarga

Ditujukan bagi masyarakat kota Pontianak sebagai ruang untuk bersosialisasi dan pengunjung (wisatawan).

E. Konvensi

Kegiatan pertemuan formal yang membutuhkan suasana spasial tertentu yang didukung dengan kelengkapan fasilitas akomodasi.

2.2.2. Fasilitas Rekreasi

A. Obyek Wisata

Adapun obyek wisata di kota Pontianak yang dapat mengundang wisatawan mancanegara, antara lain:

- Kampung Beting, dalam pengembangan dengan menjadikannya sebagai salah satu pola perkampungan tradisional khas Kalimantan Barat.
- Taman Alun Kapuas, merupakan tempat berbagai kegiatan rekreasi keluarga dengan orientasi pandangan ke arah sungai Kapuas.
- Keraton Kadariyah dan Mesjid Jami', sebagai salah satu obyek wisata yang dilestarikan sebagai bukti sejarah berdirinya kota dan perkembangan kerajaan Pontianak.
- Makam Kesultanan Pontianak
- Taman Gitananda, taman bermain (play ground) dan pendidikan bagi anak-anak dan balita.
- Museum Sejarah Pontianak dan Taman Budaya, kawasan yang menggelar mengenai kebudayaan dan peninggalan sejarah dan berkaitan dengan pendidikan dan penelitian.
- Sungai Kakap, pengembangannya sebagai satu kampung nelayan yang mempunyai ciri khas tradisional.

B. Fasilitas Akomodasi

Fasilitas pendukung pariwisata yang terdapat di kota Pontianak adalah berupa Hotel, Rumah Makan, Biro Perjalanan, Tempat Rekreasi dan Hiburan. Hingga tahun 1997 jumlah fasilitas yang tersedia, sebagai berikut:

- | | |
|-----------------|----------|
| ▪ Hotel Bintang | 4 buah |
| ▪ Hotel Melati | 26 buah |
| ▪ Rumah Makan | 120 buah |

- Biro Perjalanan Wisata 14 buah
- Agen Perjalanan Wisata 6 buah
- Rekreasi dan Hiburan 126 buah

Sementara usaha jasa pariwisata dalam skala propinsi Kalimantan Barat pada tahun 1995 tercatat sebagai berikut:

- Biro perjalanan 13 perusahaan
- Cabang biro perjalanan 8 perusahaan
- Agen perjalanan wisata 5 perusahaan
- Toko cinderamata 114 unit
- Restoran 3 perusahaan
- Hotel 6 buah

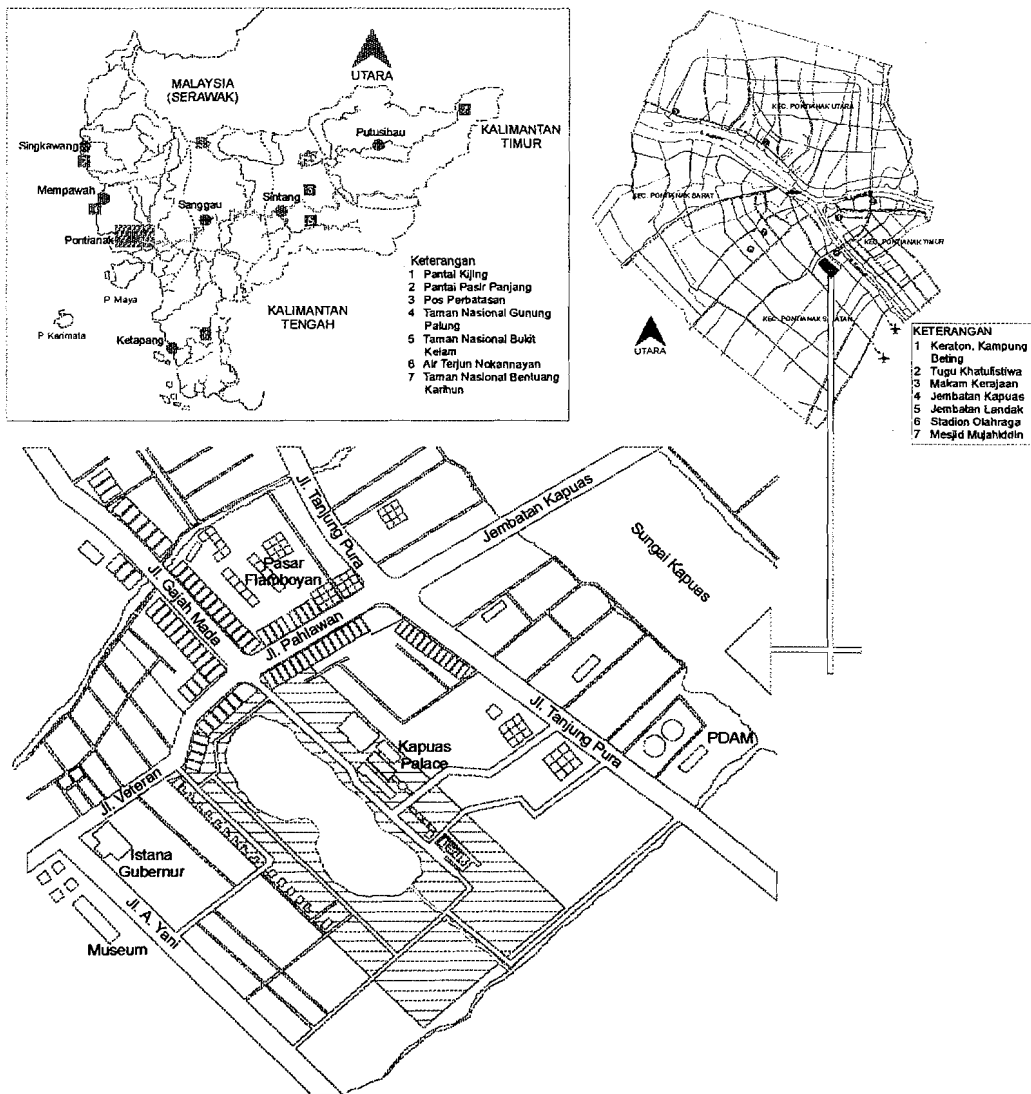
C. Fasilitas Transportasi

- Terminal angkutan darat terdapat di 16 lokasi seluruh daerah tingkat II, yang melayani trayek dalam kotamadya Pontianak sebanyak 583 kendaraan-4.664 seat. Trayek luar kota dalam propinsi 748 kendaraan – 11.457 seat.
- Terdapat 9 buah pelabuhan laut dengan frekuensi pelayaran satu kali seminggu, jumlah kapal yang berlabuh sekitar 9.152 unit dan penumpang 139.935 orang (tahun 1991), serta mengalami kenaikan rata-rata sekitar 60%.
- 7 buah dermaga sungai, dan 6 buah lintas penyeberangan di Kalimantan Barat. Alat angkutan tercatat 17.400 unit, dan sebagian besar adalah motor boat (61,5%).
- 5 bandar udara dengan Bandar Udara utama Supadio sebagai pintu gerbang utama jalur nasional dan internasional, serta 5 bandar udara perintis di tiap kabupaten.

2.3. Kondisi Tapak Waduk Permai

2.3.1. Letak dan Posisi Site

Pemilihan lokasi dipertimbangkan berdasarkan potensi wisata dan budaya pada skala kota.



Gbr. 2.1. Posisi Tapak Waduk Permai

Sumber: Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Kalimantan Barat, Rencana Umum Tata Ruang Kota Pontianak (1994-2004), Kalimantan Urban Development Project.

2.3.2. Topografi

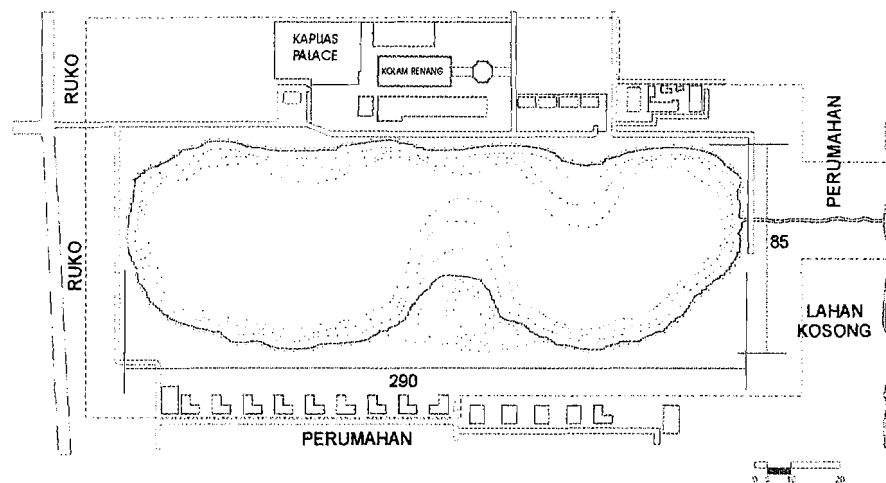
Lokasi tapak berada di kelurahan Parit Tokaya, kecamatan Pontianak Selatan yang berbatasan dengan jalan dan perumahan penduduk;

- Utara : jalan dan Hotel Kapuas Palace

- Selatan : jalan dan perumahan penduduk
- Barat : pertokoan/ruko
- Timur : jalan, lahan kosong dan perumahan penduduk

Sumber air waduk berasal dari air hujan dan air sungai melalui selokan/parit yang berada pada bagian timur waduk.

- Luas waduk ± 2,6 ha (290 m x 85 m)
- Kedalaman rata-rata 8 m
- Posisi air tertinggi 7,5 m; terendah 5,5 m⁸⁾



Gbr. 2.2. Kondisi Tapak Waduk Permai
Sumber: Dirjen Cipta Karya Kalbar, Kalimantan Urban Development Project.

2.3.3. Pengembangan Potensi Kawasan Perencanaan

Kelurahan Parit Tokaya merupakan pusat kecamatan Pontianak Selatan, dimana semua aktifitas kota (industri, perdagangan, pendidikan, pemerintahan) terdapat di kelurahan ini. Bahkan untuk pemerintahan Kotamadya Pontianak berpusat di kecamatan Pontianak Selatan.

Dalam perencanaan pengembangan kota Waduk Permai merupakan bagian dari program peremajaan kawasan pusat kota, yang bertujuan untuk memantapkan fungsi sebagai pusat kegiatan perdagangan eceran, jasa dan hiburan. Selain itu juga merupakan usaha untuk menata kembali penggunaan ruang di pusat kota agar lebih efisien dengan mempertimbangkan nilai estetis.

Usaha peremajaan ini dilakukan dengan tindakan konservasi, rehabilitasi dan redevelopment.⁸⁾

2.3.4. Fasilitas Pendukung

A. Akomodasi, Rekreasi dan Hiburan

Pada daerah kawasan waduk terdapat Hotel Kapuas Palace merupakan hotel bintang tiga yang memiliki 130 kamar dan 10 lantai. Dalam rencana Pelita VI diharapkan dapat menambah jumlah kamar sebesar 10% - 15%, dilengkapi dengan kolam renang bagi anak-anak dan diskotek.

- Bagian selatan dengan jarak sekitar 1 km terdapat museum negeri, taman budaya, stadion dan gedung olahraga, serta istana gubernur.
- Bagian utara kawasan terdapat diskotek dan sungai kapuas dengan jarak 500 meter.

B. Transportasi

Dengan adanya fasilitas akomodasi pada kawasan, maka kualitas jalan yang terdapat sudah baik (beraspal) dengan lebar jalan 7 m. Lokasi yang berada di persimpangan jalan memudahkan pencapaian yang dilakukan dengan menggunakan angkutan umum.

- Pencapaian lokasi dari bandar udara Supadio berjarak 18 km dalam waktu 30 menit.
- Jarak dari pelabuhan laut Pontianak sekitar 4 km dapat ditempuh dalam waktu 10 menit.
- Terminal angkutan antar propinsi berjarak 10 km dengan waktu tempuh 15 menit.

C. Jasa dan Perdagangan

Pada simpang jalan menuju lokasi terdapat pasar tradisional Flamboyan, serta pasar Kamboja yang berada di pinggir sungai dengan

⁸⁾ DPU dan Tenaga Listrik, Dirjen Cipta Karya Kalimantan Barat.

⁹⁾ Rencana Tata Ruang Kota Pontianak 1994 - 2004, Pemda Tk. II Pontianak, 1994.

jarak tempuh 5 menit. Kawasan pasar Flamboyan juga terdapat pertokoan berupa ruko dengan jenis perkantoran, percetakan, fast food dan bengkel/asesoris kendaraan.

2.4. Masyarakat Kalimantan Barat

Lambang sejarah diartikan bahwa bangunan sebagai hasil karya budaya manusia, yang diciptakan dengan penghayatan tinggi, dapat dikatakan mewakili perjalanan sejarah kehidupan manusia; setidaknya dalam batas-batas manusia atau mereka yang tinggal di dalam bangunan rumah tinggal tersebut.¹⁰⁾

Melihat latar belakang kehidupan masyarakat pada masa itu akhirnya akan mempengaruhi bangunan terhadap sendi-sendi kehidupan lainnya, seperti:

- Sosial Budaya; menjadi lambang kehidupan manusia di dalamnya, secara langsung belum memperlihatkan secara jelas seluruh segi kehidupan manusia.
- Arsitektural; bangunan akan diungkapkan dengan mempertimbangkan nilai kegunaan berdasarkan rumusan hasil guna (efektif) dan daya guna (efisien), konstruksi, dan keindahannya.
- Seni Budaya; hasil karya seni yang terlahir dari kepekaan perasaan seseorang, sehingga bisa menunjukkan kejelasan tentang ungkapan isi perasaannya.

Kalimantan Barat merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia, dimana kehidupan masyarakatnya terdiri dari suku-suku(ras/etnis). Tiga etnis terbesar yang menempati Kalimantan Barat, adalah: Dayak (41%), Melayu (39,57%) dan Cina (11,33%), sedangkan etnis lainnya (Bugis, Minang, Jawa, Sunda, Madura) sekitar 8,10%. Data ini tentu tidak akurat mengingat sejak tahun 1952 sensus penduduk tidak mencantumkan kategori etnis lagi.¹¹⁾

¹⁰⁾ Arya Ronald, Ir., *Ciri-Ciri Budaya di Balik Tabir Keagungan Rumah Jawa*, Penerbitan Universitas Atma Jaya, Yogyakarta, 1997, h.5.

¹¹⁾ J.U. Lontaan, *Sejarah – Hukum Adat dan Istiadat Kalimantan Barat*, Offset Bumi Restu, 1975, h.17.

Berdasarkan sejarahnya, suku Dayak merupakan suku asli Kalimantan Barat dan seiring dengan masuknya Islam serta perubahan kepercayaan pada masyarakat Dayak, maka bagi masyarakat Dayak yang memeluk agama Islam atau menikah dengan orang Islam disebut Melayu. Sebagian besar suku Melayu menempati daerah pesisir Kalimantan Barat, dan suku Dayak bagian pedalaman (hutan), perjanjian ini sudah secara turun temurun yang dipercaya oleh masyarakat berdasarkan pembagian daerah ini dilatar belakangi dari sejarah berdirinya Kerajaan Sambas.¹²⁾

2.4.1. Dayak

Menurut W. Stohr; pembagian rumpun pada suku Dayak berdasarkan kesejajaran/persamaan suku atau ritual kehidupannya, serta membaginya dalam tiga golongan suku besar.¹³⁾

1. Dayak Ot Danum
2. Dayak Moeroet
3. Dayak Klemantan

Dari ketiga golongan suku tersebut dibagi menjadi tujuh suku induk dan sekitar 300-an suku kekeluargaan. Golongan suku Dayak terbesar yang menempati Kalimantan Barat, adalah:¹⁴⁾

- Ot Danum, meliputi: Ot-Ngaju, Manyaan, Lawangan dan Dusun
- Iban atau suku Heban-Dayak Laut

A. *Kehidupan Masyarakat*

Cara bertani, teknik bercocok tanam masih nomaden atau berpindah-pindah dengan membongkar hutan untuk ladang baru. Tiap tahun ladang perkebunan mereka makin jauh dari kampung rumah panjangnya. Setelah beberapa tahun akan kembali mengelola ladang sebelumnya yang sudah menjadi hutan lagi.

¹²⁾ Ibid, hal.153.

¹³⁾ Ibid, hal.49.

¹⁴⁾ *Kalimantan; Indonesian Borneo*, Adventure Guide, Beriplun, New York, 1995, h. 43

Berburu dan berternak, awalnya suku Dayak berburu binatang (babi hutan, ayam hutan, ikan) dengan menggunakan sumpit yang telah dilumuri racun (*ipoh*), namun seiring dengan masuknya Belanda dan agama Kristen, maka sebagian besar suku Dayak telah memelihara binatang untuk kebutuhan hidup, seperti; babi dan ayam. Bagi suku Dayak, babi merupakan barang yang sangat berharga, sehingga jika ada yang membunuh babi milik orang lain tanpa ijin, maka akan dikenakan sanksi/hukum adat.

Konsep religius, masyarakatnya percaya pada suatu kuasa gaib yang disebut dengan *Jubata*. Mereka akan melakukan persembahan baik sesajen, kurban binatang sampai tengkorak manusia untuk memulai suatu kegiatan atau memohon sesuatu, seperti: membuka ladang, akan pergi berperang ataupun pengobatan. Upacara ini biasanya diikuti dengan gerakan tarian oleh masyarakat atau dukun suku.

Sosial masyarakat, tingkat kehidupan sosial kebersamaannya sangat tinggi, dimana semua kegiatan dari bertani, membangun rumah, upacara selalu dilakukan bersama-sama, serta diatur berdasarkan hukum, norma dan adat istiadat yang berlaku bagi masing-masing suku. Apabila ada pelanggaran terhadap hukum tersebut, maka akan dikenai hukum adat berupa bayar denda (barang atau binatang).

B. Perumahan

Perumahan suku Dayak tidak semuanya sama, baik bentuk bangunan maupun komponen bangunan, namun sebagian besar menggunakan rumah panjang. Secara fisik bentuk rumah panjang, adalah sebagai berikut;

- Panjang \pm 100 meter, bahkan ada yang lebih tergantung dari banyaknya penghuni.
- Lebar \pm 25 meter, dibagi menjadi 3 ruang utama, bagian depan/teras yang tidak beratap, biasanya digunakan untuk upacara adat dan menerima/menginap tamu, mempunyai satu tangga sebagai entrance.

- Bagian tengah memanjang sebagai zone publik, bagian belakang adalah zone private.
- Bentuk rumah memanjang/linier, dimana penambahan panjang sesuai dengan penambahan anggota keluarga yang menempati rumah panjang.

Tiap rumah panjang (*long house*) memiliki satu tangga sebagai entrance bangunan, hal ini dimaksudkan untuk menghindari banjir/pasang-surut air dan sebagai salah satu bentuk pertahanan jika musuh menyerang serta tangga ini dapat diangkat pada malam hari. Bentuk tangga dan ukirannya dapat menunjukkan perbedaan tiap suku. Suku Dayak banyak mempunyai ornamen pada bangunan yang berasal dari kehidupan hutan (tumbuh-tumbuhan/hewan), pada alat perang dilukis dengan masing-masing kepala suku.

2.4.2. Melayu

Ada beberapa pengertian mengenai suku Melayu Kalimantan Barat yang dimulai dengan masuknya agama islam. Bagi masyarakat Dayak, suku Melayu adalah suku Dayak Muda atau masyarakat Dayak yang telah memeluk agama islam, dan bagi sebagian orang suku Melayu ini adalah pendatang dari kepulauan Sumatra (Riau) dan Sulawesi (Bugis) dan berbaur dengan masyarakat asli (Dayak).¹⁵⁾

A. Kehidupan Masyarakat

Berdasarkan sejarah kerajaan Pontianak adalah pemerintahan paling muda yang berdiri di Kalimantan Barat (1771 M), dengan masyarakat pendirinya adalah suku Bugis (Sulawesi) dari Kerajaan Mempawah. Ketika pertama kali terbentuknya kerajaan ini, bangunan pertama yang didirikan adalah Mesjid Jami' yang kemudian diikuti dengan pembangunan Keraton serta perkampungan disekitarnya, kawasan Keraton

¹⁵⁾ J.U. Lomaan, *Sejarah – Hukum Adat dan Istiadat Kalimantan Barat*, Offset Bumi Restu, 1975, h.47.

pada saat ini lebih dikenal dengan daerah Kampung Beting atau *Kampung Bugis*, sehingga mayoritas penduduknya adalah melayu bugis.

Sosial, budaya dan pendidikan pada suku Melayu dipengaruhi oleh perkembangan ajaran Islam, salah satunya dapat dilihat berdasarkan kegiatan upacara yang menyesuaikan dengan hari besar Islam serta kegiatan budaya, seperti: *Hadrah*.

Sebagai masyarakat yang menempati pesisir pantai dan sungai, kehidupan suku Melayu ini biasanya merupakan nelayan dan pedagang dengan melakukan transaksi dengan masyarakat Dayak maupun antar pulau dengan suku lainnya.

B. Perumahan

Bentuk pemerintahan kerajaan memberikan pengembangan kota pada jaman tersebut berorientasi pada keraton dan mesjid. Pada tiap kampung terdiri dari 40-60 keluarga berpusat pada sebuah aula terbuka sebagai ruang bersama dan pusat pemerintahan. Adanya kasta/status sosial memberikan bangunan yang mempunyai hirarki bangunan dan ruang.

Tata ruang dalam juga cenderung memusat pada sebuah ruangan serbu guna, dengan teras sebagai entrance utama yang ditonjolkan selain sebagai ruang untuk menerima tamu. Ornamen melayu sebagai penghias bangunan mengambil bentuk dari tumbuh-tumbuhan dan bunga.

2.4.3. Pinggiran Sungai

Sungai adalah tempat keseharian bagi masyarakat Kalimantan Barat sebagai tempat mandi, mencuci, transportasi, dll. Terdapatnya balok kayu yang dilengkapi dengan bilik beratap adalah bukti tempat bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan kesehariannya tersebut. Selain itu kegiatan ekonomi masyarakat dengan pasar terapung masih terjadi di dekat pelabuhan Seng Hi, dimana transaksi dilakukan melalui sampan ke sampan.

Keberadaan perahu tradisional yang didominasi oleh suku Melayu banyak ragamnya sesuai dengan fungsinya, baik dari kapal barang dan

penumpang, perahu ini berasal dari bentuk peninggalan jaman kerajaan. Keraton Pontianak sendiri memiliki perahu kerajaan (Lancang Kuning), yang digunakan oleh Sultan pada masa itu sebagai kapal pesiar dan kapal keperluan perjalanan bagi Sultan. Bentuk kapal ini memiliki bentuk bangunan utama bersegi delapan.

Pada sebagian masyarakat lainnya, terdapat perahu yang digunakan juga sebagai tempat tinggal (Motor Bandong). Keberadaan perahu merupakan bagian dari kehidupan masyarakat dan kota Pontianak itu sendiri yang tidak terpisahkan dengan sungai Kapuas dan Landak, karena banyaknya aktifitas sehari-hari yang dilakukan di sungai ini.

2.5. Bangunan Tradisional Kalimantan Barat

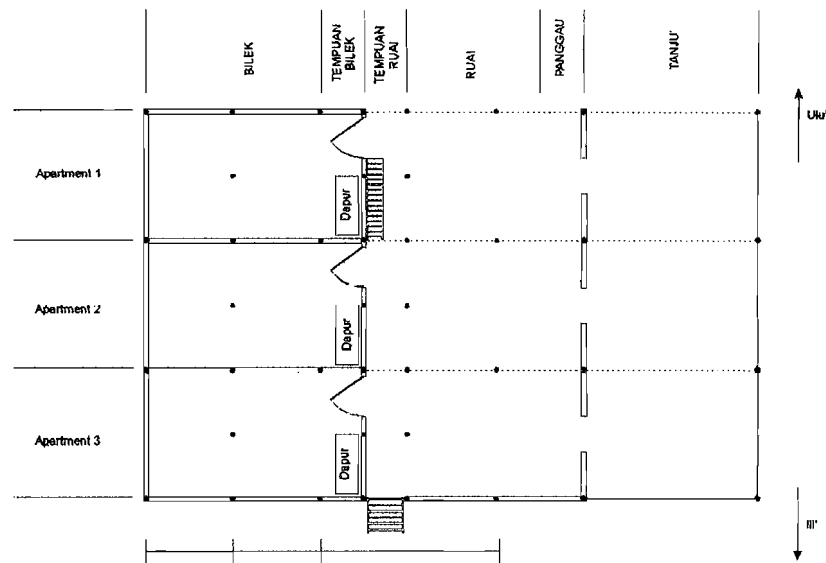
2.5.1. Rumah Panjang atau Long House Dayak Iban

A. Tata Ruang

Seperti umumnya rumah panjang lainnya, pada suku Dayak Iban ruang pada bangunan dibagi menjadi tiga ruang utama dengan fungsi ruang yang berlainan.

- *Bilek*, merupakan ruang bagi sebuah keluarga untuk melakukan aktifitas kescharian (makan, minum, tidur, dll), dalam satu bilek biasanya ditempati sampai tiga keturunan generasi. Besaran ruang ini sekitar 120 m² yang dilengkapi dengan dapur dan pintu yang menghubungkan tiap bilek yang lainnya, hirarki ruang bilek lebih rendah dari ruang ruai.
- *Ruai*, adalah ruang yang digunakan khusus bagi kegiatan atau upacara anggota keluarga yang berada di rumah panjang tersebut, seperti pengobatan. Selain itu fungsinya adalah sebagai ruang bagi tamu yang menginap serta ruang persiapan jika dalam keadaan darurat.

- *Tempuan Ruai*, merupakan ruang pertemuan antara Ruai dan Bilek, fungsi ruang ini adalah ruang persiapan untuk kegiatan yang diadakan di ruang Ruai, seperti: memasak, persiapan upacara, pengumpulan bahan pangan dan perang.
- *Tanju'*, adalah ruang terbuka seperti teras tanpa atap. Fungsi ruang ini adalah tempat untuk berkumpul dan bermain setelah bekerja, dan ruang untuk mengadakan upacara yang lebih besar, seperti: panen padi (*Nae' Dangao*). Dalam keadaan darurat (perang) ruang ini adalah benteng pertahanan bagi musuh yang datang menyerang.
- *Panggau*, adalah ruang persiapan untuk kegiatan pada ruang *Tanju'*.
- *Sadau*, ruang yang terletak pada bagian atas (lantai 2) yang berfungsi sebagai gudang atau ruang penyimpanan, dihubungkan dengan tangga dari ruang *Tempuan Ruai*.



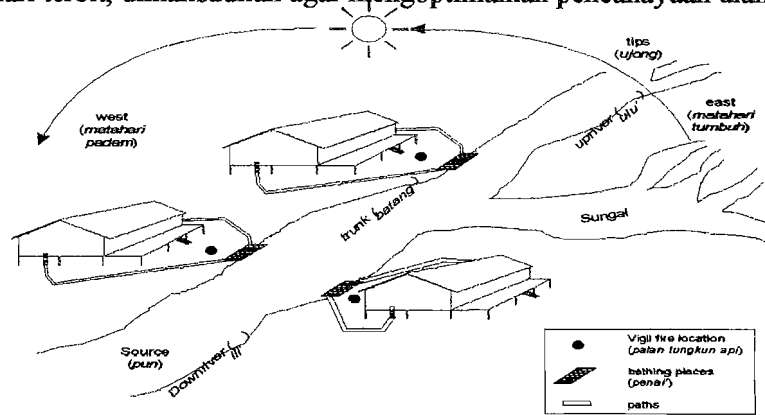
Gbr. 2.3. Denah Ruang Suku Dayak Iban

Sumber: Clifford Sather dalam James J. Fox, *Inside Austronesian Houses*

B. Orientasi Bangunan

Bentuk dan karakter sungai akan menentukan bentuk bangunan rumah panjang, karena orientasi rumah panjang mengikuti aliran sungai dari hulu ke hilir sungai, serta mengikuti aliran sungai disesuaikan juga

dengan orientasi matahari, dimana ruang tanju' menghadap ke arah matahari terbit, dimaksudkan agar mengoptimalkan pencahayaan alami.

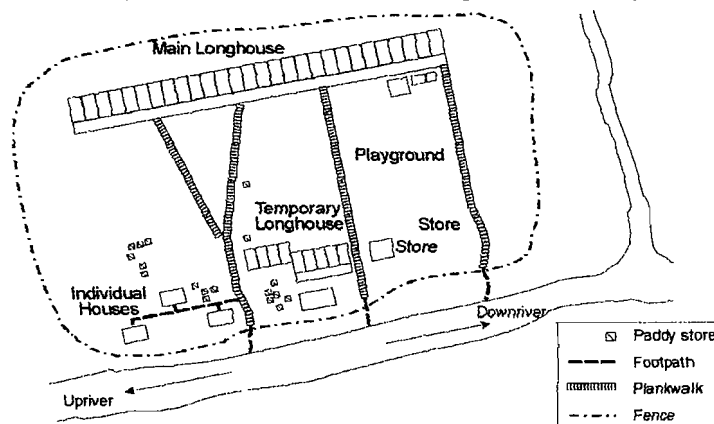


Gbr. 2.4. Orientasi Bangunan terhadap Matahari
 Sumber: Clifford Sather dalam James J. Fox, Inside Austronesian Houses

C. Perkampungan

Selain rumah panjang sebagai bangunan utama, pada perkampungan suku Dayak juga terdapat bangunan lain yang bersifat sementara. Fungsi bangunan ini dimaksudkan untuk pengembangan rumah panjang yang baru, selain itu merupakan tempat tinggal sementara bagi pasangan/keluarga baru selama pengembangan rumah panjang induk.

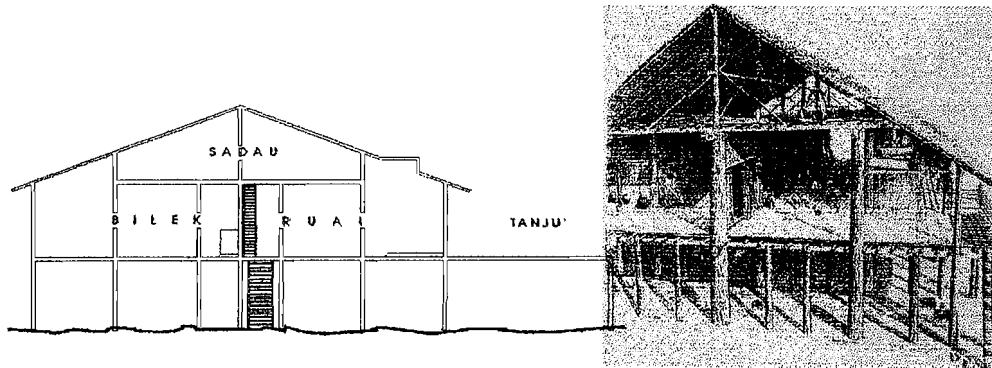
Sebelum pengumpulan bahan pangan pada rumah panjang induk, terdapat gudang penyimpanan sementara untuk menampung hasil pertanian maupun perdagangan/barter dengan suku lainnya.



Gbr. 2.5. Orientasi Bangunan terhadap Sungai
 Sumber: James J. Fox, Inside Austronesian Houses

C. Penampilan Bangunan

- *Bentuk Atap*, bahan atap dari kayu (papan) yang tersusun secara vertikal, dan bentuk atap yang digunakan adalah atap kampung. Pada bagian bubungan dan list plank dihiasi dengan ornamen yang bertujuan untuk memberi keselamatan bagi penghuni, bentuk ornament biasa berbentuk naga. Struktur atap terdiri dari kuda-kuda dan gording, hal ini dikarenakan bahan penutup atap yang panjang, sehingga jarak antar struktur tidak perlu berdekatan.
- *Struktur*, sebagai sumbu simetris bangunan rumah panjang terdapat pada bagian tiang (*tiang pemun*) dan *dinding ukoi* yang membagi kedua bangunan secara simetris.



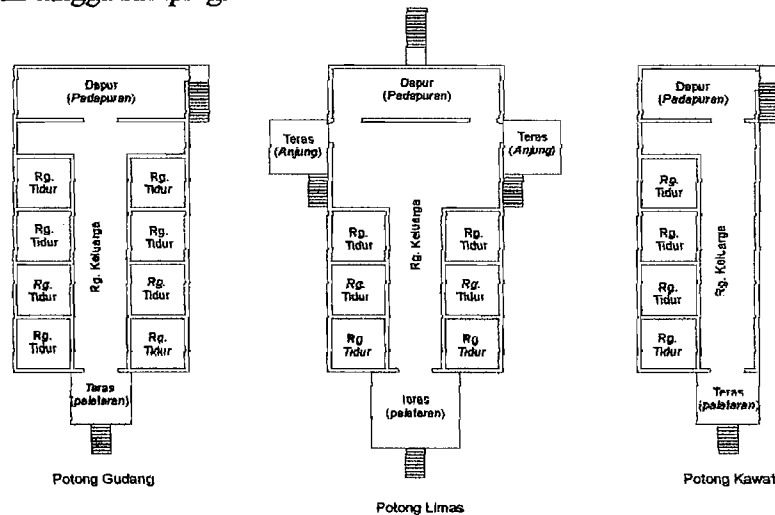
Gbr. 2.6. Penampilan Bangunan Dayak Iban
 Sumber: Clifford Sather dalam James J. Fox, *Inside Austronesian Houses*, dan Gunawan Tjahjono, *Indonesian Heritage*

2.5.2. Melayu

A. Tata Ruang Dalam

Dalam masyarakat Melayu, mengenal adanya nama rumah berdasarkan tingkatan hirarki tertinggi, adalah: Rumah Potong Limas, Rumah Potong Gudang, dan Rumah Potong Kantor Kawat. Bentuk rumah melayu khas Pontianak mempunyai tipologi empat persegi panjang yang pada dasarnya memanjang kebelakang. Sesuai dengan perkembangan, maka bentuk rumah yang sering digunakan oleh suku Melayu secara umum, adalah: Rumah Potong Limas dan Potong gudang.

- Teras (*palataran*), sebagai tambahan di depan bangunan ditambahkan sebagai tempat untuk menerima tamu sebelum memasuki rumah, serta sebagai tempat bagi masyarakat untuk mengadakan hajatan/kegiatan antar kampung. Bagian ini juga adalah entrance utama bangunan dengan ciri tangga tunggal menuju teras.
- Bagian tengah (*ambin*), merupakan ruang privasi untuk anggota keluarga yang terdiri dari ruang tidur dan ruang keluarga. Ruang ini merupakan pusat atau pertemuan dari semua ruang yang biasa digunakan untuk bersantai, berkomunikasi antar anggota keluarga.
- dapur dan gudang, terletak pada bagian belakang yang dihubungi dengan tangga samping.

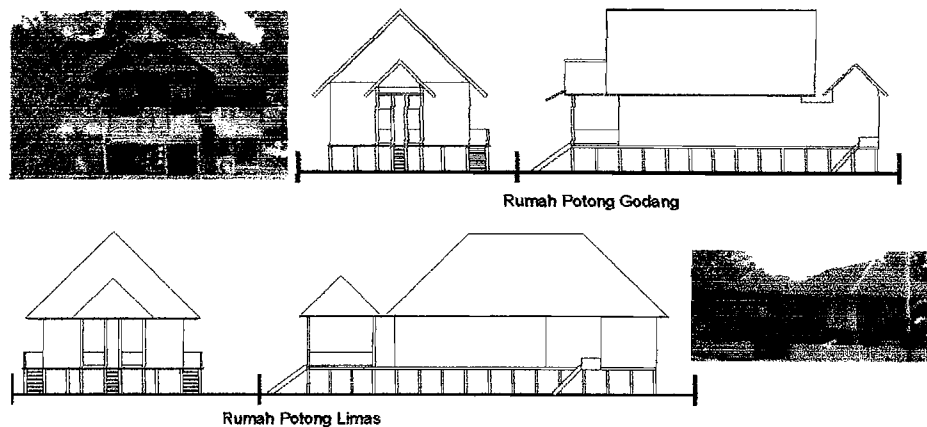


Gbr.2.7. Denah Rumah Melayu

Sumber: Depdikbud Kalbar, Bangunan Tradisional Kalbar

B. Penampilan Bangunan

Pada bagian penutupnya menggunakan atap sirap yang berasal dari kayu belian (kayu besi) dan menggunakan talang yang berfungsi sebagai penyalur air hujan ke tempat-tempat penampungan. Kemiringan atap sesuai dengan kondisi iklim tropis yaitu sekitar $30^{\circ} - 40^{\circ}$.



Gbr.2.8. Bentuk Rumah Melayu

Sumber: Depdikbud Kalbar, Bangunan Tradisional Kalbar

Pada dinding, pintu, jendela, lantai, dan kolom menggunakan bahan dari kayu dan ada juga yang menggunakan bahan dari kayu belian juga ada yang menggunakan kayu-kayu kelas II (meranti, mabang). Sedangkan pada pondasi bahan yang digunakan adalah kayu belian karena bahan ini mempunyai ketahanan yang lama baik didalam tanah maupun dialam terbuka. Bagian lainnya adalah tangga yang berfungsi sebagai untuk mandi, mencuci, dan tempat untuk turun dan naik ke sampan atau perahu. Bahan yang digunakan adalah kayu belian.

C. Tata Bangunan

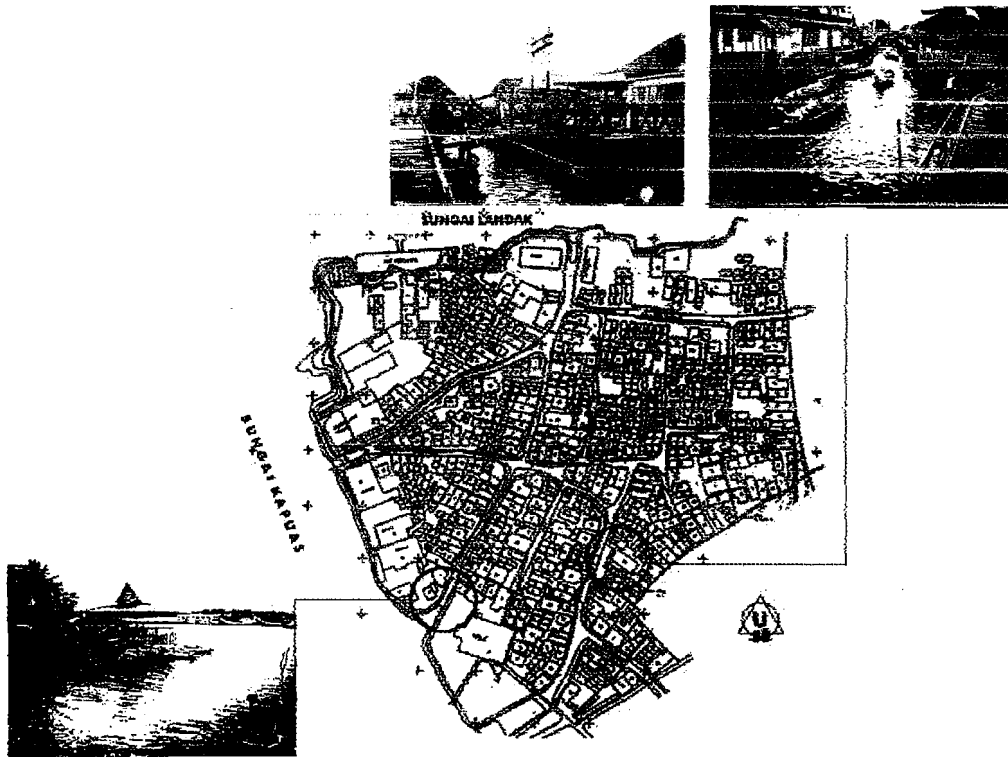
Agama Islam membawa pengaruh yang sangat besar dan berarti dalam kehidupan sosia; masyarakat melayu. Sebagai akibatnya, maka susunan masyarakat diatur berdasarkan hukum syarak. Ajaran Islam menjadi ukuran berbuat dan bertindak, begitu pula dalam kehidupan sosial, garis keturunan berbentuk parental, yaitu kedudukan dan tanggungjawab ibu maupun ayah sama terhadap anaknya. Sebagai unsur pemersatu dalam ajaran Islam adalah mesjid, sehingga pada tiap kampung terdapat mesjid atau surau sebagai sarana untuk berkumpul dan bersosialisasi.¹⁶⁾

Dengan mengambil sampel kampung Beting yang merupakan pusat kerajaan Pontianak, maka dapat terlihat sistem tata bangunan Melayu

¹⁶⁾ Purwanti, *Unsur-Unsur Metafor dalam Bahasa Pergaulan Melayu*, Skripsi Fakultas Filsafat UGM, 1995, hal.19.



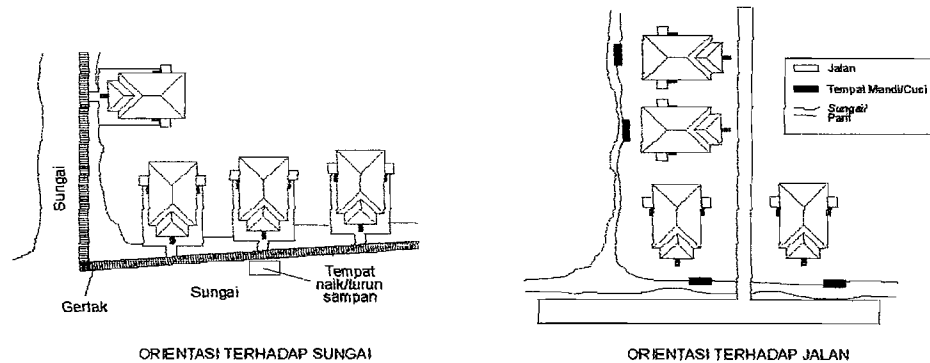
dengan pusat orientasi terhadap Keraton Kadariyah dan Masjid Jami'. Pada daerah sekitar keraton dan mesjid merupakan daerah yang dihuni oleh bangsawan dengan ciri khas rumah adalah rumah potong godang dan potong limas, untuk masyarakat yang hirarkinya lebih rendah menggunakan rumah potong kawat.



Gbr 2.9. Peta dan Suasana Kampung Beting

Sumber: Perencanaan Kampung Beting Pontianak, DPU Kalbar

- Orientasi bangunan berdasarkan sungai dan matahari. Pada bangunan yang terletak di pinggir sungai akan menghadap ke arah sungai dengan sirkulasi gertak (jalan dari kayu). Sedangkan untuk bangunan yang berada didarat akan berorientasi terhadap lintasan matahari (timur-barat), dengan bagian depan bangunan langsung ke jalan.
- Untuk kegiatan mandi dan mencuci masyarakat Melayu melakukannya di sungai atau parit yang berdekatan dengan rumah. Sehingga dalam perencanaan pembangunan rumah lebih diutamakan akses yang mudah menuju sungai/parit.



ORIENTASI TERHADAP SUNGAI

ORIENTASI TERHADAP JALAN

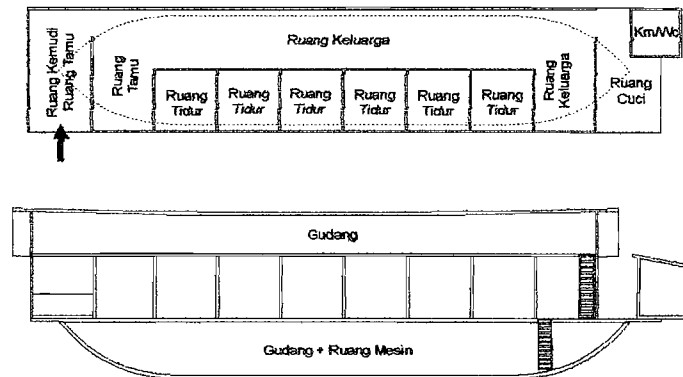
Gbr.2.10. Orientasi Bangunan

Sumber: pengamatan

2.5.3. Pinggiran Sungai

A. Ruang Dalam

- *Fungsi dan Pola*, fungsi ruangnya lebih fleksibel karena dipengaruhi oleh besaran ruang, sehingga pada satu ruang bisa terjadi berbagai macam aktifitas. Pola ruang lebih cenderung cluster dengan adanya ruang dalam ruang yang memiliki privacy bagi penghuni.
- *Ruang Depan*, merupakan tempat mengemudi/mengendalikan kapal serta ruang ini juga digunakan sebagai ruang untuk bersantai, karena sifat ruangnya lebih terbuka.
- *Ruang Tengah*, terdiri dari ruang tamu, keluarga dan ruang tidur merupakan ruang yang digunakan bagi anggota keluarga untuk berkumpul.
- *Ruang Belakang*, yang digunakan untuk dapur dan gudang sementara serta KM/WC yang memiliki akses langsung ke sungai sebagai tempat pembuangan.
- *Ruang Atas*, digunakan untuk menyimpan barang perdagangan serta barang yang beban berat barangnya ringan, seperti: hasil bumi. Ruang ini dihubungkan dengan tangga yang berasal dari dapur.
- *Ruang Bawah*, digunakan untuk ruang mesin dan gudang penyimpanan alat berat serta barang perdagangan.



Gbr.2.11. Denah Motor Bandong
Sumber: pengamatan

B. Penampilan Bangunan

Mengingat bangunannya adalah perahu yang dapat mengapung, sehingga seluruh bahan pembentuk dan penutup konstruksi terbuat dari unsur kayu yang ringan, dan jenis kayu yang digunakan adalah kayu besi (*belian*) sebagai bahan struktur utama.

- Bentuk atap adalah atap kampung dan kemiringan atap rata-rata 30° , bahan penutup atap yang digunakan atap sirap (kayu). Memberikan penonjolan bagian atap berupa tritisan untuk menunjukkan bagian depan perahu.
- Panjang Motor Bandong antara 24 m s/d 30 m, dan lebar 6 m – 7 m, hal ini tergantung dari besarnya ekonomi keluarga pemilik perahu tersebut. Dimana makin besar perahu yang dimiliki, maka akan semakin besar daya tampung barang dagangan yang bisa diangkut.



Gbr.2.12. Tampak Motor Bandong
Sumber: Pengamatan

2.5.4. Ornamen

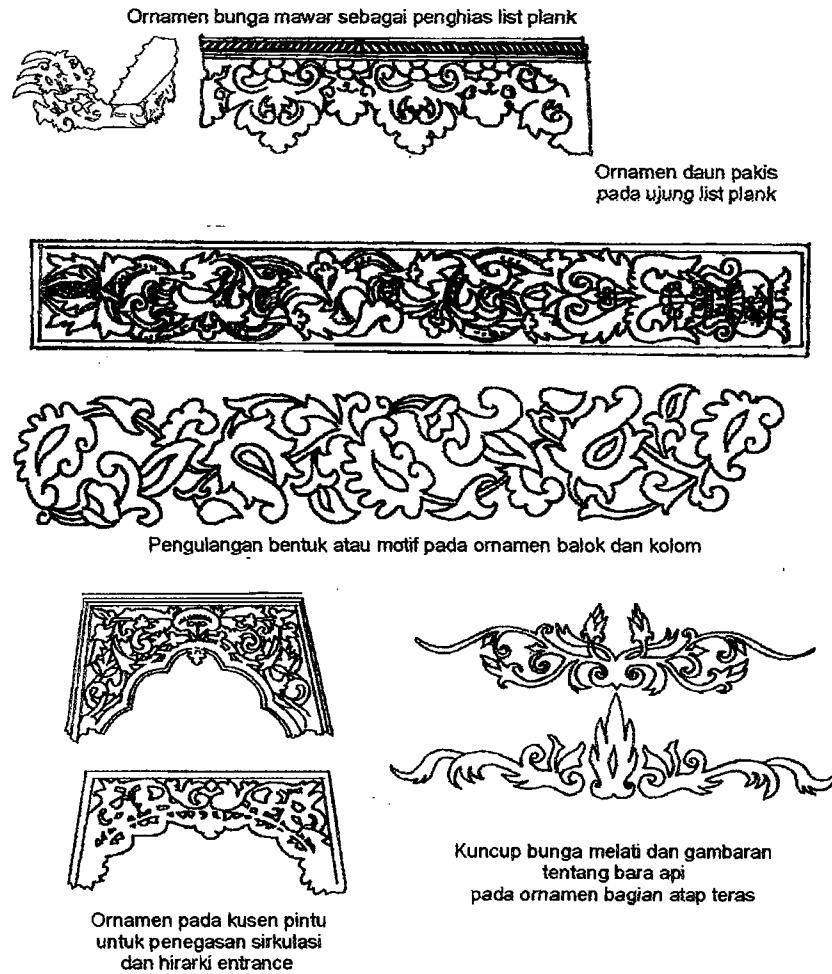
Ornamen sebagai salah satu unsur yang bisa menunjukkan budaya masyarakatnya itu sendiri, atau dengan kata lain merupakan ciri khas budaya masyarakat. Dasar pembentuk ornamen mengambil dari unsur alam serta interaksinya terhadap manusia. Pada bangunan, ornamen merupakan unsur yang bisa mempertegas ruang, baik secara kualitas maupun citra yang akan diungkapkan terhadap hirarki ruang.

A. Melayu

Motif ornamen melayu diambil dari daun-daunan, buah-buahan, bunga, serta kaligrafi arab (Islam—sebagai ajaran yang mempengaruhi perkembangan suku Melayu), dimana motif-motif tersebut mempunyai makna tersendiri, antara lain:

- Bunga merupakan lambang suatu harapan kehidupan yang cerah dimasa mendatang.
- Daun melambangkan kesuburan.
- Buah adalah perlambang dari akibat perbuatan yang dilakukan dalam kehidupan.
- Kaligrafi sebagai ungkapan religius kehidupan suku Melayu.

Dengan melihat dasar motif yang digunakan, maka unsur warna yang mempengaruhi ornamen Melayu juga diambil dari warna dominan semua unsur tersebut, yaitu: hijau, kuning (keemasan), putih dan merah. Penempatan ornamen pada bangunan Melayu biasanya pada daerah yang bisa terlihat langsung, seperti pada bubungan, dinding, pintu, jendela, list plank, tangga dan teras/palataran.



Gbr.2.13. Ornamen Melayu

Sumber: Sejarah, hukum dan Adat-Istiadat Kalbar

B. Dayak

Kepercayaan religius masyarakat Dayak akan terlihat pada motif ornamen yang mengambil pada unsur tumbuhan (hutan), binatang, orang (kepala suku, dukun) dan makhluk lainnya (dewa, hantu). Bentuk ornamen ini mempunyai nilai fungsi yang berbeda pada tiap daerah/bangunan tergantung keinginan dari anggota keluarga. Sedangkan makna dari motif itu, antara lain:

- Hutan, adalah perlambangan dari harapan tentang kehidupan yang berkaitan dengan sistem pertanian atau ladang.
- Binatang, merupakan simbol dari perlawanan atau pertahanan diri dari musuh.

- Orang, biasanya merupakan pemujaan terhadap tokoh yang mempunyai hirarki sosial tinggi di masyarakat.
- Makhluk lainnya, untuk mendapatkan suatu anugerah atau perlindungan terhadap makhluk atau benda yang dituju.

Konsep warna pada ornamen Dayak mengikuti terhadap suasana yang ditimbulkan oleh lingkungan, seperti; gelapnya hutan, terangnya matahari, darah, dan sebagainya, sehingga warna dominan yang menonjol pada motif Dayak adalah warna: merah, kuning (kayu), putih, hitam. Terbatasnya unsur warna juga dipengaruhi oleh terbatasnya sumberdaya unsur warna, dimana pada masyarakat Dayak menggunakan warna dasar yang berasal dari tumbuh-tumbuhan (getah), maupun hewan (darah).

Penempatan ornamen terdapat pada hampir semua bagian bangunan, seperti: naga, burung Enggang untuk bagian atap/bubungan. Untuk ornamen tumbuh-tumbuhan sebagai penghias dinding dan kolom, sedangkan motif lainnya biasa digunakan sebagai hiasan pada perabotan dan peralatan perang. Motif tentang hutan banyak digunakan pada bangunan yang menceritakan tentang liku-liku kehidupan manusia.

Ornamen tentang binatang yang digunakan sebagai penghias dinding tiap bilek atau ruang keluarga



Janggut Undai



Kala Bejagang



Ornamen tentang kehidupan hutan



Ornamen pada tangga



Burung Enggang



Hiasan pada bagian atas atau ujung bubungan

Gbr.2.14. Ornamen Dayak
Sumber: Basic Iban Design

2.6. Tinjauan Citra Bangunan Tradisional

Citra dalam arsitektur dapat pula diartikan sebagai akumulasi atau interpretasi budaya yang hadir dari suatu entitas (simbol/karya) sebagai benda budaya. Citra dalam arsitektur pertama kali dipengaruhi oleh bentuk bangunan dan faktor pembentuk bangunan, termasuk diantaranya pembentukan atau penyusunan program (fasilitas/fisik/lay out) ruang, tipe bangunan, lingkungan, gaya (style), perilaku dan teknologi.

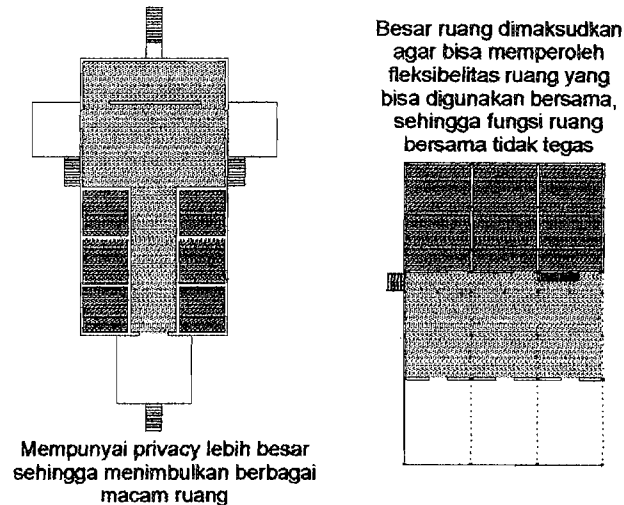
2.6.1. Fungsi

Fungsi dalam arsitektur merupakan pemenuhan kebutuhan terhadap aktifitas manusia yang bersifat rutinitas maupun insidental. Tingkat kegunaan fungsi akan mempengaruhi bentuk arsitektur terhadap fungsi bangunan berdasarkan aktifitas yang terjadi (bentuk mengikuti fungsi), hubungan antara fungsi dan pembentuk citra sangat erat. Sifat ruang dapat berlangsung bersamaan pada satu massa bangunan, hal ini tergantung terhadap fungsi bangunan itu sendiri. Pengelompokkan fungsi bangunan pada taman kota berdasarkan pada aktifitas pelaku kegiatan:

Citra timbul diakibatkan berdasarkan pola pengenalan umum yang terbentuk serta kreatifitas dan perkembangan bentuk sebagai gaya/style. Sementara itu fungsi merupakan prioritas utama dalam pembentukan ruang dengan memperhatikan bagian-bagian lainnya sebagai satu kesatuan dalam perencanaan. Pada bangunan tradisional, ruang yang akan berhubungan bangunan taman kota merupakan ruang yang mempunyai nilai fungsi bersama, karena fungsi umum taman kota adalah sebagai fasilitas yang digunakan oleh masyarakat umum. Sebab ruang ini selain mempunyai nilai fungsi juga akan menunjukkan karakter bangunan atau masyarakat.

Pola kehidupan masyarakat Dayak selalu melakukan aktifitas bersama-sama, baik dalam berladang maupun berburu, sehingga dalam penataan bangunan terdapat ruang penyimpanan sementara untuk pembagian hasil kerja tiap anggota keluarga, serta ruang ini biasanya terletak diluar bangunan utama (long house). Fleksibilitas fungsi ruang membentuk ruang

yang besar atau luas, sehingga bisa menampung berbagai macam aktifitas. Sedangkan pada masyarakat Melayu pemisahan fungsi ruang sangat jelas, dimana satu ruang digunakan untuk satu kegiatan.



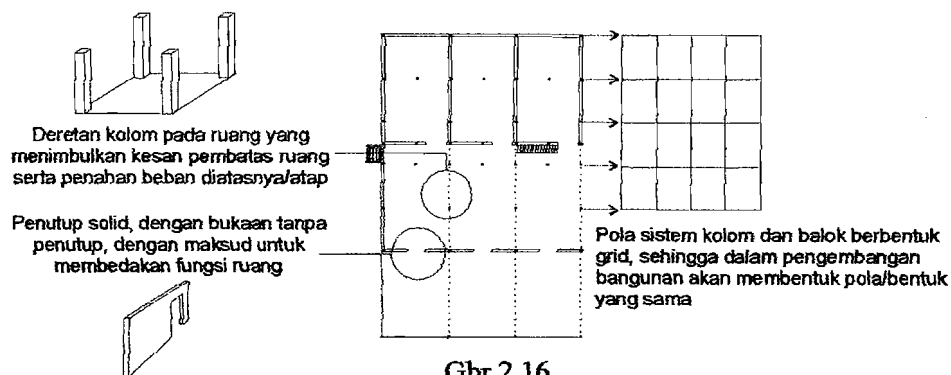
Gbr.2.15.
Fungsi Ruang Bangunan Tradisional

2.6.2. Struktur

Untuk mendapatkan sistem struktur yang akan dipergunakan, maka perencanaan struktur harus berangkat dari pengertian tentang struktur. Pengertian yang dimaksud yaitu hal yang mempertimbangkan struktur terhadap kaidah dan persyaratan, sehingga menimbulkan rasa aman dan nyaman, seperti pertimbangan terhadap lingkungan, efek yang ditimbulkan oleh pemilihan bahan bangunan, dan bentuk konstruksi. Dalam perwujudannya, citra akan mempertimbangkan terhadap dua hal, yaitu: sistem struktur dan bahan bangunan yang saling terkait.

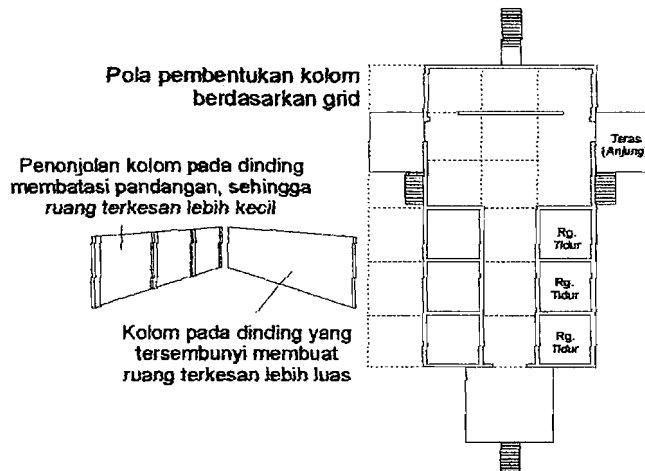
A. Sistem struktur

Berkaitan dengan besaran ruang yang akan menentukan jenis dan besaran struktur/konstruksi. Pada sisi lain bentuk struktur dan penutup struktur secara tidak langsung akan memberikan kesan ruang yang diwadahi. Besaran struktur yang digunakan akan mempengaruhi terhadap image ruang yang terbentuk.



Gbr.2.16.

Sistem dan Penutup Struktur Rumah Panjang



Gbr.2.17.

Sistem dan Penutup Struktur Rumah Melayu

B. Bahan bangunan

Akan berhubungan dengan suasana ruang yang akan ditimbulkan, pemilihan bahan juga akan menentukan besaran dan luasan sistem struktur. Bangunan tradisional menggunakan bahan pembentuk bangunan dari kayu, hal ini dikarenakan keterbatasan sumber daya pada saat itu.

Dalam perencanaan bangunan pada taman kota bahan bangunan yang digunakan akan mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- Jenis struktur digunakan sesuai dengan kondisi geografis. Seperti penggunaan tiang pancang kayu pada bangunan tradisional sebagai struktur pondasi.
- Besaran ruang dan jumlah lantai yang berpengaruh terhadap jenis struktur penahan beban (kolom, balok dan lantai).

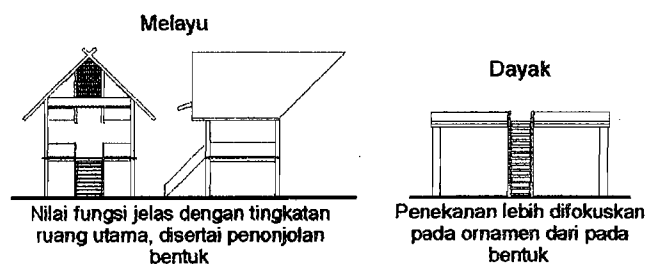
- Unsur bentuk yang menonjol pada bangunan tradisional, sehingga dalam pembentukannya bisa menyesuaikan atau mendekati.
- Keseragaman bahan bangunan yang menimbulkan satu kesatuan bahan, sehingga ruang terasa lebih luas. Namun untuk memperoleh keseragaman juga tergantung pada tekstur dan warna yang digunakan pada ruang.

2.6.3. Simbol

Sebuah lambang atau simbol adalah suatu proses perwujudan gagasan yang tertuang secara fisik dari suatu perilaku kolektif dan dimaknai pada visual simbol. Symbolisme pada bangunan didukung oleh tradisi perilaku masyarakat dan karakteristik lingkungan yang telah diperoleh sepanjang masa dan ini secara spesifik terlihat pada bentuk bangunan (Jules, 1985). Menurut Charles Jenks (1980) simbol dalam arsitektur dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- *Index* atau *Indexial Sign*, yaitu simbol yang menuntun pengertian seseorang karena adanya hubungan langsung antara penanda (signifier) dan petanda (signified), terutama pada bentuk dan ekspresinya. Index merupakan tingkatan paling sederhana dari simbolisasi, yaitu merupakan tanda yang secara harafiah menunjukkan adanya maksud untuk berkomunikasi dari perancang untuk menghasilkan suatu bentuk. Orang akan mengenal bentuk sebagai tanda index melalui proses kebiasaan, penggunaan berulang pada fungsi yang tetap, sehingga waktu pembentukannya lama dan memerlukan pengamatan yang menerus.

Tangga merupakan entrance utama pada bangunan panggung, sehingga perlu penonjolan bentuk untuk memperjelasnya.

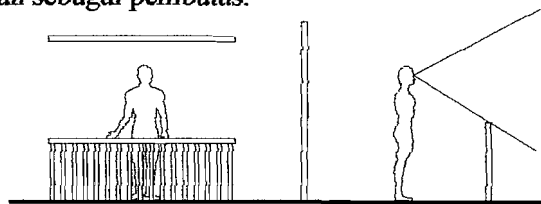


Gbr.2.18.

Simbol Harafiah pada Bangunan Tradisional

- *Icon* atau *Iconic Sign*, adalah simbolisasi yang memberikan pengertian berdasarkan sifat khusus yang terkandung. Icon sering dikatakan sebagai simbol metafor atau kiasan, yaitu keserupaan atau kemiripan tersebut dapat dirasakan karena menimbulkan bayangan.

Deretan garis vertikal hasil pembentukan kolom, tiang dan pagar akan memberikan penghalang pandangan. Sedangkan garis horisontal akan memberikan kesan sebagai pembatas.

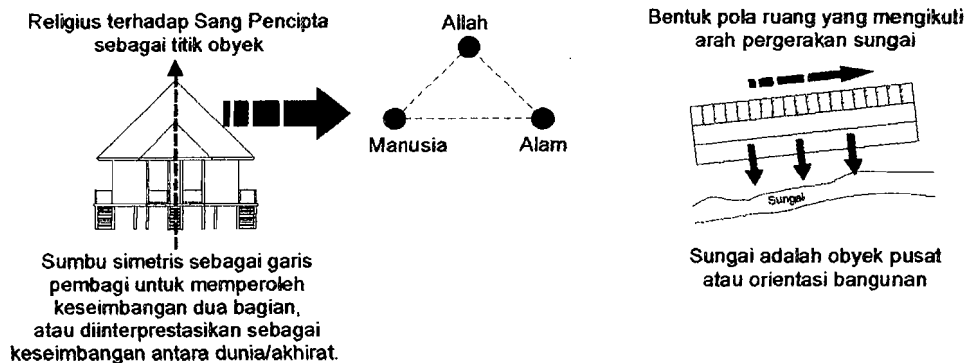


Unsur bangunan yang membentuk garis vertikal dan horisontal sebagai batas dan penghalang

Gbr.2.19.

Simbol Metafor pada Bangunan Tradisional

- *Symbolic Sign*, adalah simbolisasi yang menunjukkan suatu aturan tertentu berupa hubungan antara gagasan umum yang menyebabkan suatu simbol dapat diinterpretasikan dan mempunyai hubungan dengan obyek yang bersangkutan. Simbol ini dapat diwujudkan berupa signal, pseudo signal (tanda gadungan), intentional index (petunjuk yang kuat), ataupun index, tergantung komunikasi antara emiter (pemberi) dan interpreter (bonta, 1979).



Gbr.2.20.

Hubungan Simbol dan Obyek pada Bangunan Tradisional

Obyek yang menjadi simbol masyarakat dayak lebih terfokus pada nilai keseimbangan antara manusia dan alam, sehingga fokus pada pembentukan dan unsur-unsur bangunan berdasarkan karakteristik alam. Sedangkan pada masyarakat Melayu unsur-unsur Islam yang mempengaruhi terhadap bangunan lebih terfokus pada nilai manusia, alam dan Allah, bentuk ini diinterpretasikan pada bentuk segitiga yang memuat hubungan ketiganya.

2.6.4. Unsur-Unsur Pembentuk Citra

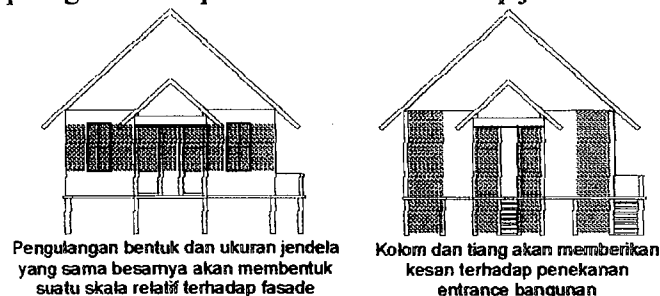
Pembentukan citra pada bentuk bangunan akan mengandung unsur pembentuk menjadi satu kesatuan menjadi sebuah kombinasi bentuk, pada akhirnya akan menimbulkan kesan bangunan atau yang akan ditampilkan.

A. Skala

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk lainnya, untuk pengukuran besarnya suatu unsur visual cenderung menggunakan unsur lain yang telah dikenal ukurannya dalam kaitannya sebagai alat pengukur. Dalam arsitektur mengenal dua macam skala, yaitu:

- Skala Umum, ukuran relatif sebuah unsur bangunan terhadap bentuk lain dalam lingkungannya.

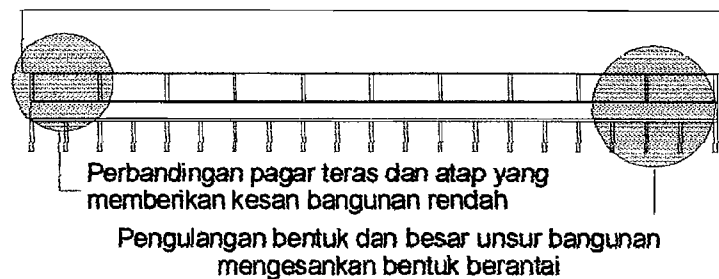
Unsur bangunan tradisional Melayu yang memberikan nilai perbandingan sebagai skala umum, adalah unsur kolom, bukaan dan entrance bangunan. Unsur kolom dan bukaan memberikan penegasan terhadap ruang-ruang yang berada dalam bangunan, dan entrance mempertegas terhadap sirkulasi utama terhadap jalan.



Gbr.2.21.

Skala Umum Bangunan Tradisional Melayu

Bentuk dan besaran unsur bangunan pada bangunan Dayak merupakan ungkapan dari sosial masyarakat yang mengesankan keakraban, sehingga tidak memberikan kesan perbedaan atau adanya keseragaman. Ciri bangunan Dayak ini lebih mementingkan nilai fungsi dengan unsur bangunan sebagai penghias bangunan, sehingga akan membentuk ciri facade bangunan.



Gbr.2.22.

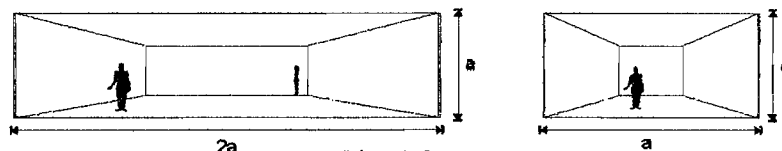
Unsur Rumah Panjang sebagai Skala Umum

Unsur dan bentuk bangunan dayak ini juga digunakan oleh masyarakat sungai pada Motor Bandong, karena lebih fleksibel penerapannya terhadap bentuk perahu yang memanjang.

- Skala Manusia, ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Perbandingan ruang yang lebih melebar dari tinggi akan menimbulkan pandangan ruang yang rendah pada Rumah Panjang, sehingga suasana ruang terkesan akrab.

Perbandingan ruang antara tinggi dan lebar yang sama pada rumah bangunan Melayu menimbulkan kesan ruang yang tinggi dan agung



Gbr. 2.23.

Ruang Bangunan Tradisional terhadap Skala Manusia

B. Sistem Proporsi

Maksud dari semua teori proporsi adalah menciptakan suasana teratur diantara unsur-unsur pada konstruksi visual. Menurut Eaclid, suatu rasio berdasarkan kepada perbandingan kuantitatif dua hal yang hampir sama, sementara proporsi berdasarkan keseimbangan rasio. Jadi, suatu sistem proporsi membentuk satu set hubungan visual yang konsisten antar bagian bangunan dengan komponen bangunan maupun kombinasi

keduanya. Komponen bangunan yang mempengaruhi visual proporsi antara lain; bahan dan struktur.



Tiang Pemun sebagai tiang utama penyangga bagian bangunan yang mempunyai aktifitas ruang lebih besar. Penonjolan besaran tiang ini juga bisa menunjukkan keberadaan ruang

Unsur bahan yang digunakan adalah kayu, dengan pertimbangan geologis dan sifat kayu yang fleksibel dan elastis, sehingga bisa menahan gaya vertikal dan horisontal sesuai dengan beban terhadap ukuran balok



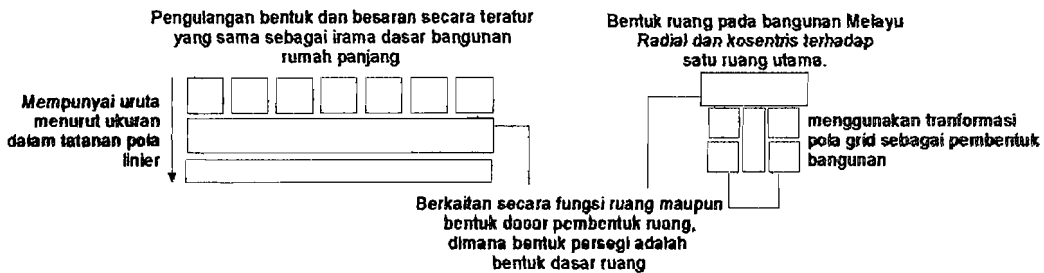
Besaran struktur sama, sehingga gaya yang dialirkan merata pada semua kolom dan balok. Ukuran dan bentuk struktur yang sama akan memberikan bahan penutup struktur sebagai unsur yang lebih dominan.

Gbr.2.24.

Proporsi Bangunan Tradisional

C. Irama

Merupakan bagian dari pengalaman manusia dalam menghargai dan berkomunikasi dengan bangunan. Irama pada bangunan merupakan suatu pengukuran dimensi ruang yang dapat dimengerti langsung secara visual dalam pergerakan pelaku pengamatan, sehingga efek perasaan yang ditimbulkan adalah kepribadian ruang.



Gbr.2.25.

Irama ruang dan Bangunan

D. Tekstur dan Warna

Kualitas yang terdapat dalam bentuk dipengaruhi oleh oleh ketegasan atau kekaburan permukaan bidang atau ruang, tekstur juga dapat menentukan hirarki ruang dalam bentuk. Bentuk tekstur mempunyai makna pembentuk suasana ruang.Sedangkan warna dapat membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan, sehingga akan menjadi cerminan dan memberikan dampak psikologis pelaku kegiatan.

Dalam skala ruang, pemilihan warna akan memberikan penekanan pada pencahayaan ruang.

Untuk pembentukan suasana ruang ini yang menentukan adalah penggunaan warna dan ornamen bangunan.

- Warna hijau, kuning, putih, hitam, dan merah merupakan warna mitos dari masing ciri bangunan, keseluruhan warna tersebut mempunyai sifat dinamis, kecuali putih dan hitam (netral). Penggunaan warna yang dinamis dilakukan untuk memberikan penekanan terhadap ruang yang diutamakan.
- Penggunaan ornamen akan menentukan sifat ruang yang ada. Pada ornamen dayak (merah, hitam, kuning, putih) akan memberikan kesan ruang yang dinamis, serta ornamen melayu (hijau, kuning) terkesan agung. Pemasangan ornamen ditempatkan pada elemen bangunan, seperti kolom, pintu, jendela, dinding atau elemen lainnya.

E. Konfigurasi Ruang

Susunan atau bentuk ruang yang berorientasikan pada suatu pola tertentu yang mempunyai kompleksitas dan beberapa efek pertimbangan, antara lain: bentuk dasar ruang, hubungan ruang, orientasi, kualitas dan suasana ruang.

- Bentuk dasar ruang yang terkait dengan bidang pembentuk ruang serta unsur yang mempengaruhi ruang.
- Kualitas ruang, yang berhubungan dengan derajat ketertutupan (bukaan pada bidang), cahaya (alami dan buatan), dan pemandangan.
- Organisasi ruang, yang terbentuk dari unsur hubungan ruang dan organisasi bentuk/ruang.

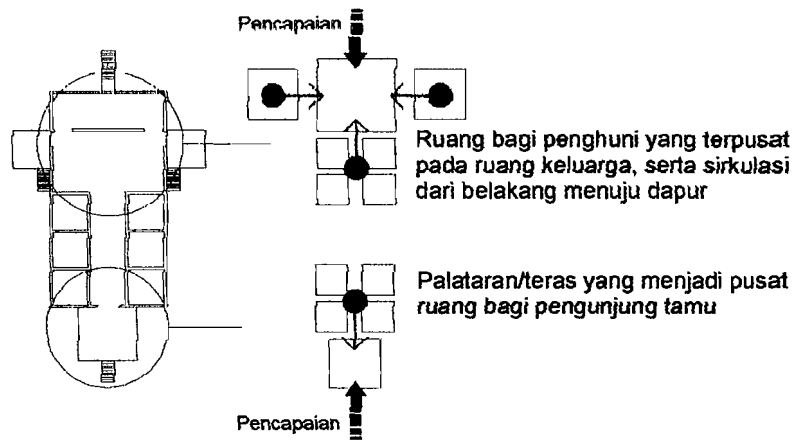
Sebagai salah satu elemen pembentuk penampilan bangunan adalah tata ruang yang berkaitan dengan organisasi ruang itu sendiri. Penampilan bangunan masing-masing etnis mempunyai organisasi ruang

umum yang mempengaruhi bentuk dan ungkapan citra bangunan serta ungkapan organisasi ruang juga akan memberikan kesan yang ditampilkan bangunan.

Tabel. 2.3. Ungkapan Pola Ruang

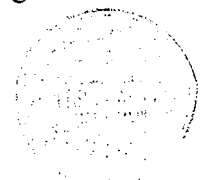
Bangunan	Organisasi Ruang	Sifat Ruang	Ungkapan
Melayu	Terpusat & Linier	<ul style="list-style-type: none"> Stabil, komposisi ruang sekunder yang mengelilingi ruang pusat (dominan) 	<ul style="list-style-type: none"> Membentuk suatu obyek sebagai fokus orientasi
Dayak	Grid & Linier	<ul style="list-style-type: none"> Fleksibel, keteraturan dan keutuhan pola yang terorganisir 	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki hubungan kebersamaan walaupun berbeda
Perahu/Motor Bandong	Linier	<ul style="list-style-type: none"> Sederhana, tegas, fleksibel dan cepat tanggap terhadap berbagai kondisi tapak 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambarkan gerak dan arah, serta pertumbuhan

A. *Melayu*, organisasi ruang memusat yang digunakan akan menunjukkan penekanan pada satu ruang sebagai ruang utama yang mempunyai hirarki lebih tinggi, dimana ruang dihubungkan oleh ruang bersama. Kesan yang ditimbulkan adalah kesan agung dan formal, karena mempunyai fungsi ruang yang jelas.

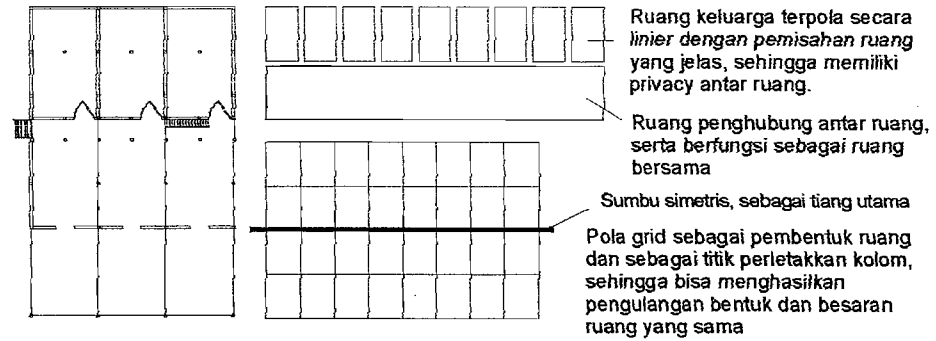


Gbr.2.26. Organisasi Ruang Bangunan Melayu

B. *Dayak*, mempunyai banyak ruang bersama untuk berbagai kegiatan, sehingga menimbulkan kesan fleksibilitas ruang serta dengan penekanan terhadap ruang bersama sebagai hirarki yang lebih tinggi. Pola ruang



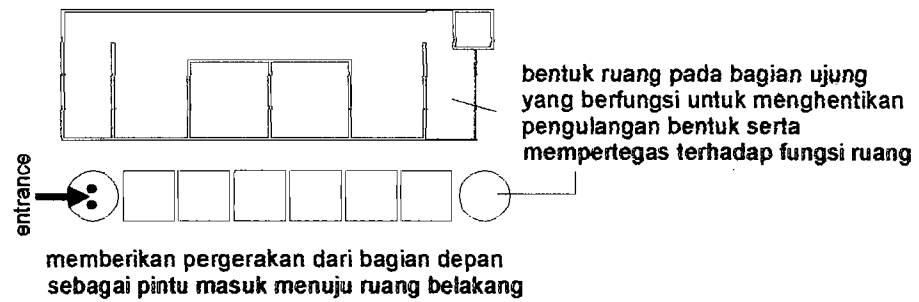
secara umum mengesankan sebagai bangunan yang dapat menampung pengunjung tanpa adanya batasan/perbedaan.



Gbr.2.27.

Organisasi Ruang Bangunan Dayak

C. *Perahu*, merupakan bagian ruang dalam ruang yang mempunyai hirarki lebih tinggi dan bisa dijadikan sebagai fokus ruang yang melindungi privasi pelaku kegiatan.



Gbr.2.28.

Organisasi Ruang Motor Bandong



BAB III

ANALISA TAMAN KOTA WADUK PERMAI

3.1. Taman Kota sebagai Fasilitas Wisata

Secara umum taman kota merupakan open space bagi masyarakat kota sebagai tempat untuk berkumpul, namun keberadaan taman ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu tujuan wisata bagi pengunjung yang ingin mengenal keberadaan suatu kota, serta bagi masyarakat kota itu sendiri.

3.1.1. Pelaku Kegiatan

Fungsi dan lokasi taman kota akan menentukan aktifitas yang terjadi, sehingga bersangkutan dengan pelaku kegiatan pada fasilitas yang ditampung di taman kota. Keberadaan taman kota Waduk Permai akan berkaitan dengan fasilitas akomodasi yang sudah ada, karena pelaku kegiatan hotel tersebut secara tidak langsung memanfaatkan keberadaan taman kota. Taman Kota ini juga merupakan fasilitas yang dikelola secara komersial, dimana nilai keuntungan digunakan untuk pemeliharaan fisik dan manajemen pengelolaannya.

Dengan melihat kompleksitas kegiatan tersebut, maka didapatkan pelaku kegiatan secara keseluruhan, yaitu:

A. Tamu Hotel

Sebagai tamu yang menginap di hotel, maka frekuensi kunjungan ke taman akan lebih tinggi dan dalam waktu yang lama. Pelaku kegiatan ini biasanya memanfaatkan semua fasilitas yang ada pada hotel.

B. Pengunjung

Jenis pelaku kegiatan adalah masyarakat yang ingin menggunakan fasilitas taman untuk rekreasi, berlibur atau sekedar berjalan-jalan.

C. Pengelola

Merupakan pelaku yang melakukan kegiatan rutinitas pengelolaan taman, seperti kegiatan administrasi, perawatan, keamanan, dan lainnya.

3.1.2. Karakteristik Kegiatan

A. Rekreasi

Kegiatan rekreasi biasanya dilakukan pada saat waktu senggang (leisure time), dengan daerah tujuan wisata yang tidak jauh karena mengingat waktu senggang relatif singkat.

B. Wisata

Mempunyai waktu senggang relatif lebih lama, sehingga frekuensi kunjungan lebih lama/sering, dengan tujuan untuk mengenal suatu daerah.

C. Budaya

Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengenal dan observasi kebudayaan dan adat suatu daerah, sehingga waktu pengamatan atau frekuensi kunjungan lebih lama.

3.1.3. Konsep Kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang dapat berlangsung pada fasilitas kegiatan yang terdapat pada taman kota ini mempunyai tuntutan secara spasial secara garis besar dibagi menjadi dua bagian berdasarkan tempat melakukan dan pelaku kegiatannya adalah sebagai berikut:

A. Kegiatan Pada Massa Bangunan

- Kegiatan makan dan minum

Ruang harus dapat memberikan privasi bagi pelaku tetapi harus mampu juga memberikan rasa santai walaupun kegiatan ini dilakukan secara bersamaan oleh banyak pelaku kegiatan lainnya.

- Kegiatan Bersantai

Dilakukan di dalam ruangan dengan memanfaatkan bukaan-bukaan yang ada pada ruangan seperti jendela dan lain sebagainya.

- Kegiatan Hiburan

Kegiatan ini memerlukan ruangan yang khusus dan kedap suara agar suara yang ditimbulkannya tidak keluar mengganggu pelaku kegiatan yang lain.

- Kegiatan Eksepsi

Berkaitan dengan kegiatan pameran artefak atau benda yang mempunyai nilai historis.

- Kegiatan Konferensi

Kegiatan ini memerlukan ruang privacy bagi pertemuan, konferensi, atau seminar, sehingga tidak terganggu oleh pelaku kegiatan lainnya.

B. Kegiatan Pada Taman Kota

Kegiatan ini adalah sebagai salah satu kegiatan rekreasi yang dilengkapi dengan fasilitas wisata air dan dilakukan di luar bangunan, kegiatan ini antara lain adalah:

- Bersantai dan Berjalan-Jalan

Kegiatan ini dapat dilakukan dengan, berbelanja, minum dan makan makan yang ringan serta berjalan-jalan dengan menikmati panorama alam waduk/taman dan menikmati atraksi budaya.

- Bersampan

Kegiatan ini adalah termasuk pada macam kegiatan rekreasi aktif. Kegiatan ini biasanya dilakukan perseorangan atau berpasangan.

- Memancing

Kegiatan yang membutuhkan keadaan yang tenang dalam melakukannya, dan biasanya dilakukan secara sendiri-sendiri walaupun pada satu tempat yang sama bisa dilakukan dari pinggir waduk atau menggunakan perahu.

3.1.4. Fasilitas

Fasilitas taman kota yang dimaksud ini adalah analisa deskriptif tentang kebutuhan dan pengelompokkan ruang yang merupakan tuntutan kebutuhan wisatawan dan pengembangan potensi Waduk Permai yang berhubungan dengan pengelola, pemakai dan pengunjung hotel atau lokasi, antara lain:

A. Fasilitas Komersial

Bangunan yang menampung kegiatan yang bersifat komersial, seperti; penjualan souvenir, restoran, kios makanan, serta dengan pembagian kegiatan didistribusikan pada masing-masing ruang.

B. Fasilitas Rekreasi dan Hiburan

Antara lain fasilitas tempat memancing, dermaga, arena renang terbuka, dan tempat bersantai

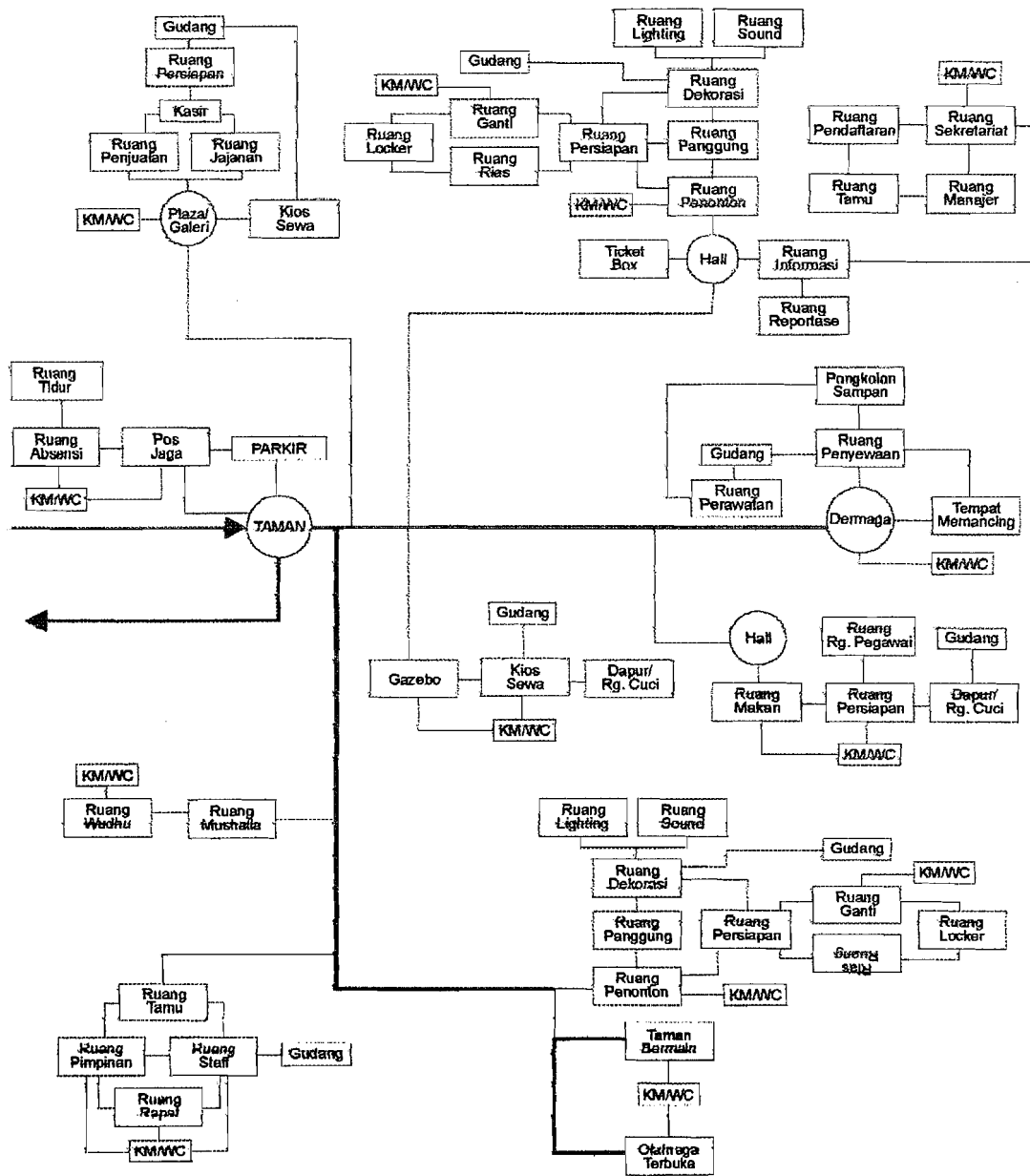
C. Fasilitas Pelayanan

Berhubungan dengan fasilitas yang mendukung semua fasilitas dan aktifitas pelaku, seperti: Mushalla, Parkir, Pusat Jaringan Utilitas dan Kantor Pengelola.

3.2. Karakteristik Tata Ruang

3.2.1. Organisasi Pelaku Kegiatan

Dengan melihat aktifitas yang terjadi, maka terdapat dua pelaku kegiatan yang terjadi pada taman kota ini. Kedua pelaku kegiatan ini mempunyai nilai kepentingan yang berbeda, sehingga mempunyai aktifitas yang berbeda pula.



Gbr.3.1. Organisasi Pelaku Kegiatan pada Taman Kota
Sumber: Pemikiran

3.2.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang

Dengan melihat dari pembentuk kegiatan pengelompokkan ruang dan potensi terhadap karakteristik alam, maka akan didapat besaran berdasarkan kebutuhan ruang. Besaran ruang ini didapat berdasarkan aktifitas pelaku kegiatan pada ruang atau bangunan. Untuk memperoleh jumlah pengunjung

pada taman kota, maka dilakukan perhitungan dengan memproyeksikan jumlah wisatawan yang datang ke Pontianak.

- Berdasarkan data kunjungan wisatawan, pertumbuhan rata-rata kunjungan yang datang ke Pontianak sebesar 5,3 % pertahun (78.623 orang pertahun atau 202 wisatawan perhari), serta diasumsikan sebanyak 40% (80 orang) akan mengunjungi taman ini setiap harinya.
- Kapasitas yang ideal bagi danau untuk menampung pelaku sebesar 150 orang, dan jumlah pengunjung 50 perhari untuk 1000 penduduk.¹⁾
- Jika jumlah penduduk kota Pontianak diprediksikan tahun 2000 sebesar 618.136 jiwa, dengan asumsi 40% penduduk (247.254) melakukan kegiatan wisata pertahun, maka setiap hari terdapat 676 orang yang melakukan aktifitas rekreasi perhari.
- Asumsi jumlah pengunjung sebesar 10% ($67,6 \approx 68$ orang) dari jumlah aktifitas rekreasi sehari-hari, maka jumlah total $68 + 80 = 148$ orang/hari.

Asumsi jumlah pengunjung juga dilakukan dengan perbandingan terhadap literatur dan laporan mengenai taman yang digunakan sebagai fasilitas rekreasi dan wisata.

- Daya tampung pengunjung pada Taman Rekreasi Budaya sebagai fasilitas pendidikan, rekreasi dan budaya adalah sebesar 200 orang/hari.²⁾
- Pusat Marina yang merupakan fasilitas rekreasi dan wisata bagi wisatawan dan penduduk kota memiliki daya tampung $174,385 \approx 180$ orang/hari.³⁾
- Pada site lokasi yang lebih luas, yaitu Taman Rekreasi Alam dengan tinjauan terhadap karakteristik alam mempunyai daya tampung sebesar 770 orang/hari.⁴⁾

¹⁾ Joseph De Chiara, Lee Koppelman, *Urban Planning and Design Criteria*, second edition, Van Nostrand Reinhold Company, New York, 1975, h. 392

²⁾ Shabhan, *Taman Rekreasi Budaya di Kawasan Tugu Khatulistiwa pada Tepian Sungai Kapuas Pontianak*, Arsitektur UII, Yogyakarta, 1998, h. IV-3.

³⁾ Hery Suwanto, *Pusat Rekreasi Marina di Sungai Kapuas Pontianak*, Arsitektur UII, Yogyakarta, 1996, h. VI-2.

⁴⁾ Tatang S., *Taman Rekreasi Alam Pantai Ujung Negoro Kabupaten Batang*, Arsitektur UII, Yogyakarta, 1996, h. 85

Tabel 3.1. Besaran Ruang

Kelompok	Macam Bangunan/Ruang	Kapasitas	Satuan	
PUBLIK	A. Olahraga dan Rekreasi air	50 orang		
	1. Bersampan			
	▪ Pangkalan Sampan		180 m ²	
	▪ Rg. Penyewaan		14 m ²	
	▪ Rg. Perawatan		36 m ²	
	▪ Gudang		6 m ²	
	▪ Dermaga		24 m ²	
	▪ Toilet		3 m ²	
	▪ Urinoir		3 m ²	
	2. Memancing		25 orang	
	▪ Tempat Memancing	14 m ²		
	▪ Rg. Penyewaan	6 m ²		
	▪ Gudang	6 m ²		
	▪ Toilet	3 m ²		
	▪ Urinoir	3 m ²		
	Jumlah	75 orang	300 m ²	
		B. Gedung Serbaguna	200 orang	
	1. Rg. Utama			
	▪ Rg. Panggung	129 m ²		
	▪ Rg. Penonton	480 m ²		
	▪ Hall Penerima	25 m ²		
▪ Rg. Informasi	12 m ²			
2. Rg. Pendukung				
▪ Rg. Persiapan	25 m ²			
▪ Rg. Ganti	25 m ²			
▪ Rg. Rias	25 m ²			
▪ Rg. Locker	25 m ²			
▪ Rg. Dekorasi	18 m ²			
▪ Rg. Lighting	9 m ²			
▪ Rg. Sound System	9 m ²			
▪ Rg. Reportase	9 m ²			
3. Rg. Service				
▪ Ticket Box	64 m ²			
▪ Toilet	10 m ²			
▪ Urinoir	7 m ²			
▪ Gudang	6 m ²			
4. Rg. Sekretariat				
▪ Rg. Sekretariat	36 m ²			
▪ Rg. Manajer	5 m ²			
▪ Rg. Pendaftaran	18 m ²			
▪ Rg. Tamu	8 m ²			
Jumlah	200 orang	945 m ²		
	C. Pusat Jajanan dan Souvenir	80 orang		
1. Pusat Jajanan				
▪ Rg. Penjualan	3 m ²			
▪ Rg. Jajanan	67 m ²			
▪ Rg. Pegawai	20 m ²			
▪ Gudang	6 m ²			
▪ Toilet	3 m ²			
▪ Urinoir	3 m ²			
2. Kios Souvenir				
▪ Plaza/Galeri	24 m ²			
▪ Kios Sewa	9 m ²			

▪ Gudang		6 m ²	
▪ Toilet		1 m ²	
▪ Urinoir		1 m ²	
Jumlah	80 orang	143 m ²	
D. Restoran dan Gazebo			
1. Restoran Terapung			
▪ Rg. Makan/minum	50 orang	42 m ²	
▪ Hall		10 m ²	
▪ Rg. Persiapan		9 m ²	
▪ Dapur + Rg. Cuci		25 m ²	
▪ Gudang		6 m ²	
▪ Toilet		3 m ²	
▪ Urinoir		3 m ²	
▪ Rg. Pegawai		3 m ²	
2. Gazebo			
▪ Rg. Makan		7 m ²	
▪ Kios Makanan	9 m ²		
▪ Dapur + Rg. Cuci	6 m ²		
▪ Gudang	6 m ²		
▪ Toilet	1 m ²		
▪ Urinoir	1 m ²		
Jumlah	100 orang	133 m ²	
E. Rg. Terbuka			
1. Arena Terbuka			
▪ Theatre Terbuka	100 orang	127 m ²	
▪ Lay Out Theatre		96 m ²	
▪ Rg. Persiapan		25 m ²	
▪ Rg. Ganti		25 m ²	
▪ Rg. Rias		25 m ²	
▪ Rg. Locker		25 m ²	
▪ Rg. Dekorasi		18 m ²	
▪ Rg. Lighting		9 m ²	
▪ Rg. Sound System		9 m ²	
▪ Toilet		10 m ²	
▪ Urinoir		7 m ²	
2. Sub Arena Terbuka			
▪ Taman Bermain		50 orang	24 m ²
▪ Fas. Olahraga Terbuka		m ²	
▪ Toilet		1 m ²	
▪ Urinoir		1 m ²	
Jumlah	150 orang	402 m ²	

SERVICE	F. Rg. Pelayanan		
	1. Pengelola		
	▪ Rg. Pimpinan		20 m ²
	▪ Rg. Staff		48 m ²
	▪ Rg. Rapat Pengelola		27 m ²
	▪ Rg. Tamu		20 m ²
	▪ Mushalla		54 m ²
	▪ Rg. Wudhu		5 m ²
	▪ Gudang		6 m ²
	▪ Toilet		1 m ²
	▪ Urinoir		1 m ²
	2. Parkir		
	▪ Mobil		360 m ²
	▪ Bis		200 m ²
	▪ Motor		4 m ²
	3. Gerbang		
	▪ Pos jaga		4 m ²
	▪ Rg. Tidur		3 m ²
	▪ Rg. Absensi		2 m ²
	▪ KM/WC		4 m ²
			6
	Jumlah		765 m ²
	Jumlah Keseluruhan		2.688 m ²
	Sirkulasi (20%)		538 m ²
	TOTAL		3.226 m ²

*) perhitungan terlampir

3.3. Analisa Citra Penampilan Bangunan

Citra bangunan yang diungkapkan merupakan penampilan bangunan pada kawasan Waduk Permai terhadap bangunan tradisional yang mempengaruhi perencanaan taman kota, analisa ini dilakukan berdasarkan unsur pembentuk citra terhadap tiap bangunan, karena unsur yang terjadi akan berdasarkan aktifitas dan ungkapan terhadap façade, sehingga akan mempengaruhi terhadap ruang dan pembentukan ruang itu sendiri.

3.3.1. Olahraga dan Rekreasi

A. Fungsi

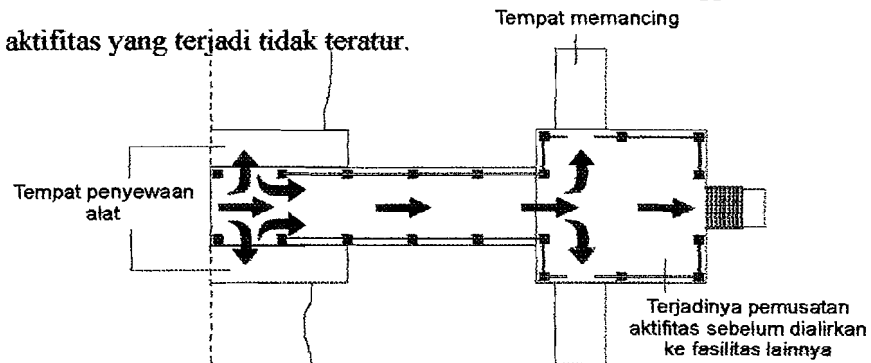
▪ Rutinitas

Ruang yang termasuk dalam aktifitas pelaku yang terpola dan teratur terjadi pada ruang Dermaga, mengingat fungsinya sebagai penghubung menuju ruang lainnya. Serta mempertimbangkan terhadap ruang service

lainnya (gudang, tempat penyewaan peralatan) yang diletakkan pada area dermaga.

- Insidental

Tempat memancing dan arena perahu merupakan aktifitas yang bisa dilakukan bersamaan maupun secara terpisah, sehingga frekuensi aktifitas yang terjadi tidak teratur.



Gbr.3.3.

Fungsi pada Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

B. Struktur

- Sistem Struktur

Struktur yang mendominasi adalah atap dan lantai pada dermaga, arena memancing dan arena perahu karena mengingat ruang yang terbentuk merupakan penghubung antara alam dan taman, sehingga penggunaan

penutup struktur (dinding) diminimalkan.

Penutup atap sepanjang jalan menikuti dermaga dari kayu, dengan fungsi untuk melindungi pelaku dari hujan dan sengatan matahari langsung

Kolom, balok, sloof beton bertulang

Tidak adanya penutup struktur (dinding)

Menggunakan penutup struktur transparan

Pondasi sumuran atau tiang pancang dari beton

Struktur pada Dermaga

Gbr.3.4.

Struktur Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

- Bahan Bangunan

Dalam pemilihan bahan juga akan mempertimbangkan mengenai kekuatan struktur terhadap aktifitas dan alam serta dengan ungkapan untuk mendapatkan karakteristik alami, maka penggunaan unsur kayu

sangat dominan dalam perencanaannya sebagai unsur tambahan maupun unsur utama.

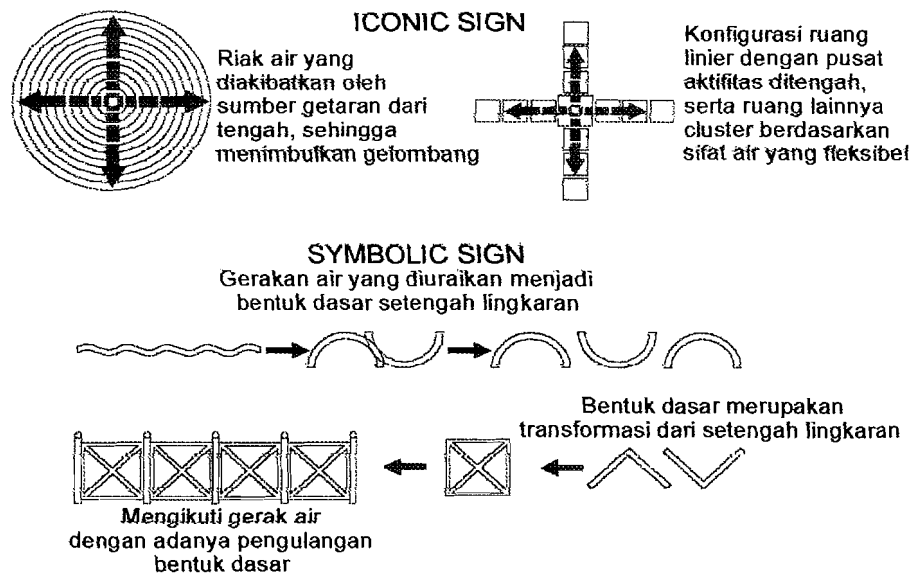
Tabel 3.2.
Bahan Bangunan Olahraga dan Rekreasi

Struktur	Pertimbangan	Bahan Bangunan
Pondasi	Kekuatan struktur menahan beban dan umur struktur di dalam air.	Tiang Pancang dengan bahan Beton Bertulang
Kolom dan Balok	Kekuatan struktur untuk mengalirkan gaya dan beban.	Beton Bertulang dengan sebagian dari kolom dilapisi kayu.
Penutup Struktur	Unsur yang bisa menyatukan antara struktur dan penutupnya.	Sifat terbuka dan transparan (pagar) dengan bahan bangunan dari kayu.
Atap	Beban yang diakibatkan oleh struktur menjadi lebih ringan.	Bahan dari atap sirap, dengan konstruksi atap dari kayu

C. Simbol

Akan terpengaruh oleh unsur yang terdapat dalam waduk, dimana dalam hal ini yang mendominasi unsur adalah: gerak, sifat dan karakter air.

- Indexial Sign, menunjukkan fungsi harafiah sebagai ruang rekreasi dan wisata air. Kontruksi bangunan dapat menunjukkan keberadaan bangunan yang berada diatas air, sehingga terlihat sebagai bangunan yang disediakan untuk kegiatan air.
- Iconic Sign, simbol yang menunjukkan kemiripan terhadap karakteristik air pada waduk sebagai bentuk metafor bangunan. Sifat air sebagai cairan dapat menyesuaikan bentuk berdasarkan tempat/wadah diaplikasikan pada raung yang fleksibel terhadap aktifitas yang terjadi
- Symbolic Sign, adanya kesatuan antara waduk (air) dengan bangunan. Gerak air yang bergelombang ditransformasikan pada bentuk pagar dan kolom, sehingga pada facade adanya gelombang yang terjadi akibat penyatuan kolom dan pagar.



Gbr.3.5.

Simbol pada Bangunan Olahraga dan Rekreasi

D. Unsur Pembentuk Citra

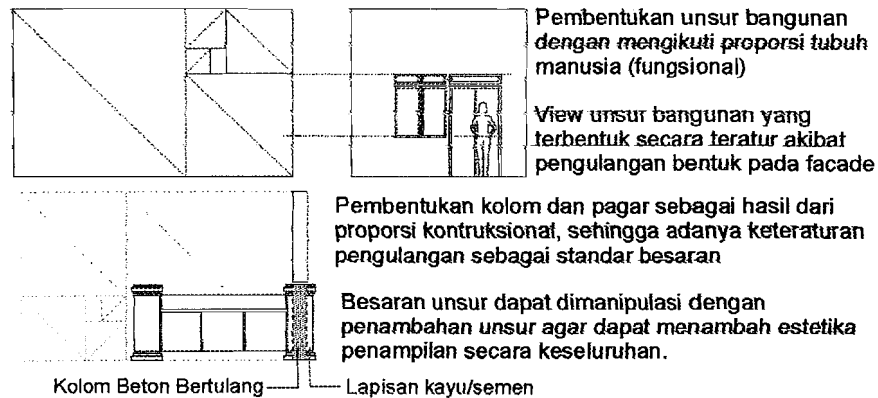
- Skala

Unsur bangunan yang mempengaruhi façade bangunan adalah struktur, dengan penojolan rangka dan sistem struktur akan didapatkan kesan bangunan yang tidak mempunyai batas, sehingga terkesan terbuka dan mengundang untuk didatangi. Hal ini juga tergantung dari besaran bahan struktur yang digunakan, semakin besar dimensi bahan akan memonopoli view atau ungkapan ruang, sehingga ruang akan terasa sempit.

Tinggi ruang terhadap atap/plafond akan diekatkan/direndahkan dengan maksud agar suasana ruang terasa lebih akrab serta dapat memfokuskan pandangan secara horisontal atau terhadap bangunan lainnya.

- Proporsi

Untuk dapat memberikan keseragaman pada façade bangunan, maka pengulangan bentuk dasar pada elemen bangunan akan mengikuti standar pembentukan dengan nilai perbandingan seperempat satu sisi bentuk, standar besaran akan menggunakan ruang yang secara view mendominasi penampilan.

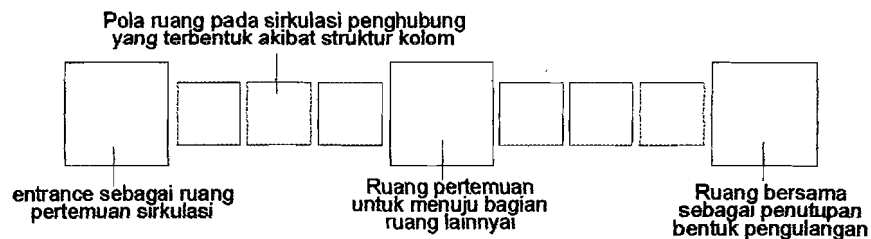


Gbr.3.6.

Proporsi Bangunan Olahraga dan Rekreasi

▪ Irama

Pada skala ruang dengan adanya penekanan pada ruang yang dimaksudkan sebagai ruang pertemuan sirkulasi atau ruang bersama, sedangkan pada façade adanya pengulangan pagar dan kolom serta penekanan akhir pada atap dermaga.



Gbr.3.7.

Irama Ruang Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

▪ Tekstur dan Warna

Dengan banyaknya bukaan akan mengoptimalkan pencahayaan alami pada ruang, sehingga tekstur ruang yang diakibatkan oleh bahan bangunan kayu akan lebih menonjol. Untuk mengurangi tekstur yang monoton tersebut, maka penggunaan ornamen dayak pada pagar dan balok disertai dengan warna ornamen akan memberikan kesan yang lebih dinamis.

Penggunaan warna putih dimaksudkan sebagai warna netral untuk menggabungkan warna dan ornamen terhadap bahan bangunan, serta efek cahaya (bayangan) yang ditimbulkan pada ruang.

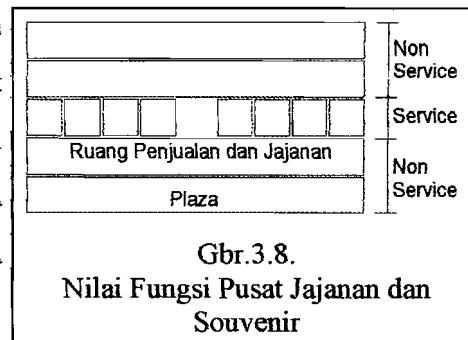
- Konfigurasi Ruang

Pola ruang yang digunakan adalah memusat pada ruang dermaga sebagai pertemuan sirkulasi untuk menuju ke ruang lainnya (memancing, arena perahu), sedangkan untuk ruang sekelilingnya menggunakan konfigurasi cluster sebagai transformasi sifat air, serta linier sebagai pengarah gerak.

3.3.2. Pusat Jajanan dan Souvenir

A. Fungsi

Melihat fungsi bangunan secara umum, maka aktifitas bersifat rutinitas mendominasi pembentukan fungsi ruang, sehingga banyaknya ruang publik yang terdapat pada bangunan ini.

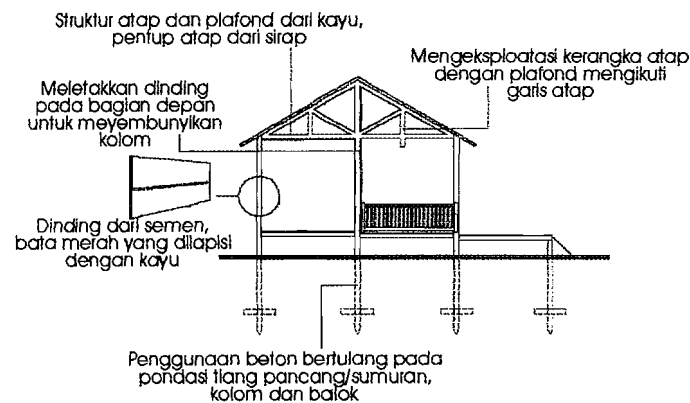


Dalam pembagian kelompok ruangnya akan terbagi berdasarkan tingkat pelayanan (service).

B. Struktur

- Sistem Struktur

Pola struktur terbentuk dari pola grid, sehingga jarak kolom dan tiang akan sama, serta panjang struktur dan beban yang dialirkan akan sama juga.



Gbr.3.9.
Struktur Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir

- **Bahan Bangunan**

Pertimbangan pemilihan bahan bangunan berdasarkan pada kekuatan dan estetika yang dihasilkan sebagai ungkapan terhadap fungsi bangunan. Bahan utama yang digunakan adalah semen (beton bertulang) untuk pembentukkan struktur rangka, pondasi, dinding, dan lantai.

Tabel 3.3.
Bahan Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir

Struktur	Pertimbangan	Bahan Bangunan
Pondasi	Beban yang terjadi serta sistem struktur yang biasa digunakan.	Tiang Pancang dengan bahan Beton Bertulang
Kolom dan Balok	Merupakan bagian dari penampilan tata ruang dalam, sehingga akan di ekspose.	Beton Bertulang dengan sebagian dari kolom dilapisi kayu.
Penutup Struktur	Adanya pembatas yang jelas untuk membedakan kelompok ruang dan kelompok pelaku kegiatan.	Semen dan batu bata, dengan plesteran kombinasi semen dan kayu
Atap	Sebagian struktur rangka akan diekspose tanpa ditutup plafond, serta penutup atap yang menyatu dengan struktur rangka.	Bahan dari atap sirap, dengan kontruksi atap dari kayu

C. *Simbol*

Dengan menganalisa fungsi bangunan yang memiliki fungsi bangunan publik, maka kesan yang terungkap merupakan bangunan yang terbuka atau mengundang untuk dikunjungi semua lapisan dan pelaku. Hal ini seperti terungkap juga pada bangunan Rumah Panjang, sehingga perbandingan ungkapan simbol akan mengacu pada bangunan tersebut.

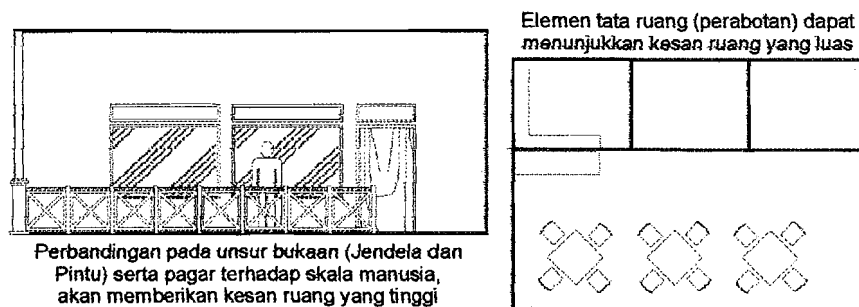
Tabel 3.4.
Simbol Unsur Bangunan Pusat Jajanan dan Souvenir

Simbol	Ungkapan	Unsur Bangunan
Indexial Sign	Fungsi bangunan sebagai tempat untuk berbelanja, sehingga bersifat komersial.	Façade yang meliputi bentuk atap kampung, sehingga menimbulkan kesan mengundang dan terbuka untuk umum.
Iconic Sign	Adanya unsur kemiripan bangunan komersial untuk menampung aktifitas yang bersifat non formal	Ruang komunal pada ruang yang menghubungkan ruang linier lainnya, dengan penekanan hirarki terhadap lantai.
Symbolic Sign	Unsur yang melambangkan nilai aktifitas yang bisa dilakukan secara bersama atau adanya kesatuan aktifitas	Adanya ruang bersama untuk berkumpulnya pelaku dalam melakukan satu aktifitas, serta mempunyai penekanan dalam struktur dan penampilan.

D. Unsur Pembentuk Citra

▪ Skala

Unsur bangunan yang mempengaruhi penampilan bangunan, adalah bukaan (jendela, pintu), pembatas (dinding, pagar) serta lay out peralatan dalam ruang, sehingga dapat menunjukkan skala fungsional (manusia) dan skala view atau perbandingan antara unsur-unsur pembentuk bangunan. Pertimbangan ini berdasarkan sifat bangunan yang menampung jumlah pelaku kegiatan yang besar dan sifat kegiatan yang non formal, sehingga unsur gerak pelaku sangat dinamis.

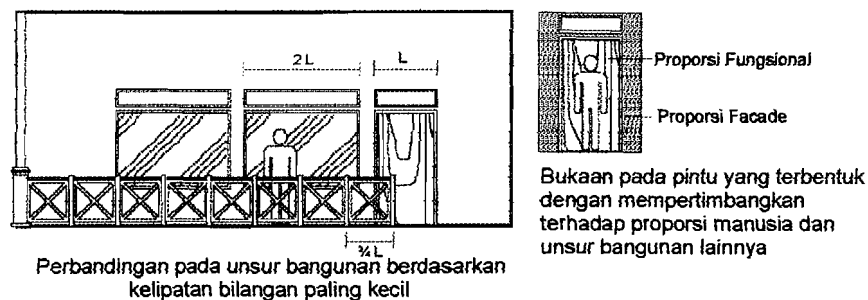


Gbr.3.10.

Skala pada Pusat Jajanan dan Souvenir

▪ Proporsi

Pola dasar pembentuk ruang atau bangunan berdasarkan grid, sehingga mendapatkan perbandingan nilai sama sebagai pembentuk unsur bangunan serta mendapatkan keteraturan pengulangan bentuk dapat disesuaikan terhadap proporsi fungsional (manusia).

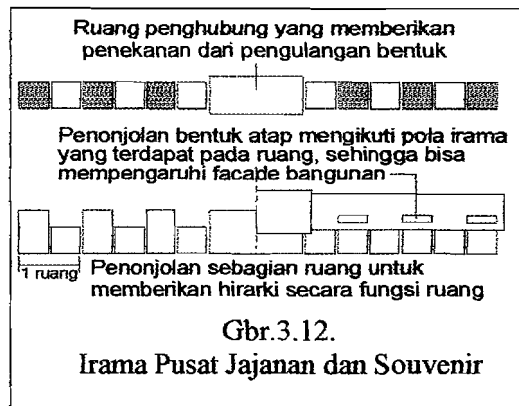


Gbr.3.11.

Proporsi Unsur Bangunan pada Pusat Jajanan dan Souvenir

- Irama

Sebagai ruang penghubung atau ruang bersama bisa memberikan penekanan terhadap hirarki ruang lainnya, serta sebagai penonjolan bentuk ruang dari pengulangan bentuk.



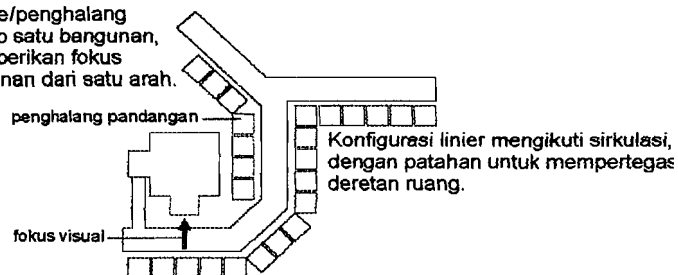
- Tekstur dan Warna

Ungkapan citra bangunan tradisional menggunakan tekstur unsur kayu (warna, bahan) pada bagian bawah dinding, serta pemasangan ornamen pada bagian atas. Untuk pemilihan warna akan menggunakan warna netral (putih, krem), sehingga adanya fokus pada pelaku kegiatan.

- Konfigurasi Ruang

Berdasarkan aktifitas dan fungsi ruang, maka pola ruang yang terbentuk adalah linier yang dihubungkan oleh satu ruang. Konfigurasi ruang ini akan bersifat fleksibel terhadap kondisi tapak, sehingga dalam perencanaan dapat dimungkinkan pola linier yang melengkung dengan menggunakan patahan pada sudut, agar kesan pola terbentuk secara jelas.

Membentuk barikade/penghalang pandangan terhadap satu bangunan, sehingga bisa memberikan fokus visual facade bangunan dari satu arah.



Gbr.3.13.

Konfigurasi Ruang Pusat Jajanan dan Souvenir

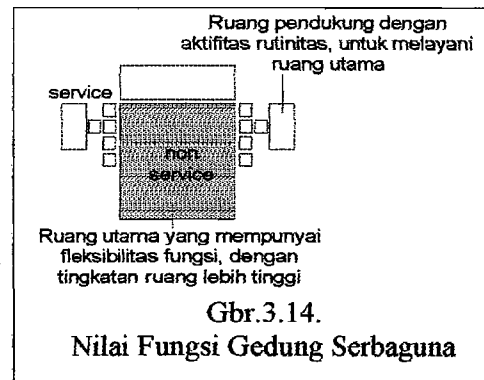
3.3.3. Gedung Serbaguna

A. Fungsi

Terdapatnya satu ruang yang dapat menampung aktifitas rutinitas dan insidental, sehingga dalam perencanaan ruang ini mempunyai nilai

fleksibilitas yang tinggi. Termasuk dalam kategori fungsi rutinitas adalah kelompok ruang semi publik atau pengelola, serta bagi ruang lainnya merupakan ruang pelayanan bagi ruang utama (ruang pertunjukan, ruang penonton).

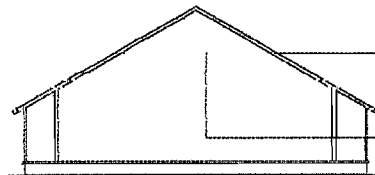
Pada fungsi insidental ruang yang difokuskan bagi kegiatan eksibisi/pameran, pertemuan, dan momen tertentu yang berkaitan dengan kegiatan lainnya pada taman kota.



B. Struktur

▪ Sistem Struktur

Struktur atau kontruksi yang diperhitungkan dalam pembentukan ruang adalah kolom dan atap yang dapat menahan beban pada bentang yang besar, sehingga tidak terdapatnya kolom pada ruang utama yang dapat mengganggu pelaku kegiatan.



Kontruksi atap mampu pada bentangan yang lebar/besar, sehingga tidak terdapatnya kolom pada ruang bagi pengunjung

Pemanfaatan ruang yang terbentuk akibat besarnya bentangan atap

Gbr.3.15.
Struktur Gedung Serbaguna

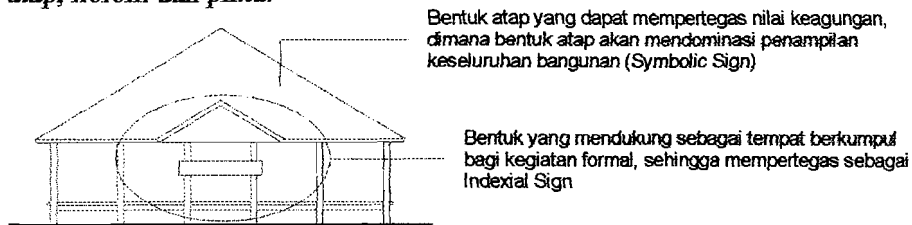
▪ Bahan Bangunan

Tabel 3.5.
Bahan Bangunan Gedung Serbaguna

Struktur	Pertimbangan	Bahan Bangunan
Pondasi	Struktur tanah dan besaran beban yang ditahan	Beton bertulang
Kolom dan Balok	Besaran (diameter) beban atap dan jarak antar kolom	Beton bertulang
Penutup Struktur	Estetika terhadap penampilan bangunan	Semen dan kayu
Atap	Bentang atap dan jarak kolom yang besar, dan penutup atap yang ringan, sehingga mengurangi beban	Struktur: Baja dan kayu Penutup: Atap Sirap

C. Simbol

Didasarkan pada aktifitas yang bersifat semi publik, sehingga pada ruangan tertentu memerlukan privacy bagi pengunjung serta memiliki hirarki yang lebih tinggi dari bangunan lainnya berdasarkan sifat kegiatan. Untuk memberikan kesan tersebut, maka bangunan penekanan penampilan akan berhubungan dengan elemen pembentuk bersifat agung dan besar/megah. Pendekatannya dilakukan dengan mengaplikasikan elemen pembentuk bangunan tradisional yang terdapat pada rumah Melayu, seperti atap, kolom dan pintu.



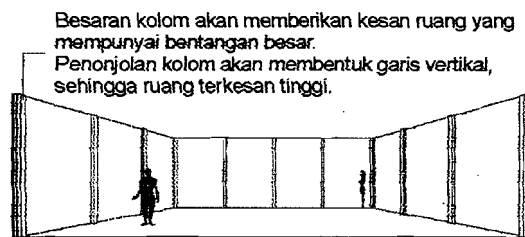
Gbr 3.16.

Simbol Unsur Gedung Serbaguna

D. Unsur Pembentuk Citra

▪ Skala

Elemen ruang akan mempengaruhi terhadap skala manusia, dimana skala bentuk dan besaran kolom terhadap ruang akan memberikan kesan ruang yang tinggi dan besar.



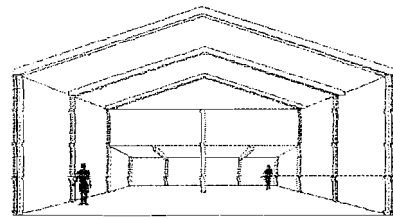
Ruang yang besar akibat elemen pembentuk ruang akan menimbulkan suasana fleksibilitas ruang serta megah.

Gbr 3.17.

Skala Gedung Serbaguna

▪ Proporsi

Pembentukan ruang dengan penegasan struktur akan memberikan visual yang konsisten antar ruang dengan pertimbangan terhadap proporsi fungsional (manusia dan kekuatan struktur).



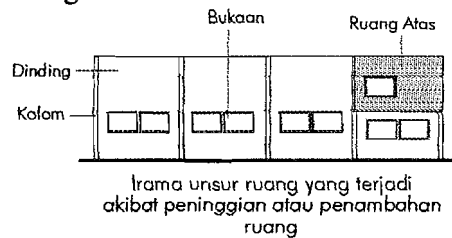
Kolom sebagai unsur untuk menyatukan antar bagian ruang, sehingga adanya konsisten visual dengan struktur atap

Unsur pembentuk ruang tetap akan mengacu pada proporsi fungsional (manusia) dan struktur.

Gbr 3.18.
Proporsi Elemen Gedung Serbaguna

▪ Irama

Berdasarkan penekanan fungsi pada suatu ruang sebagai ruang serbaguna dan bersifat fleksibel, maka penekanan pada satu ruang sebagai awal atau akhiran rangkaian komunikasi ruang dalam bangunan.



Irama unsur ruang yang terjadi akibat peninggian atau penambahan ruang

Urutan ruang berdasarkan hirarki dan aktifitas



Irama ruang pada bangunan, dimana ruang serbaguna merupakan awal atau akhir rangkaian kegiatan

Gbr 3.19.
Irama Ruang Gedung Serbaguna

▪ Tekstur dan Warna

Ungkapan suasana ruang utama dimaksudkan untuk mendapatkan ruang yang fleksibel, sehingga unsur warna yang digunakan juga merupakan warna netral yang bisa dikombinasikan dengan berbagai macam warna, serta mempertimbangkan perbedaan antara elemen struktur (semen, kayu, baja). Penggunaan ornamen Melayu pada ruang utama hanya untuk mempertegas mengenai keberadaan ruang (hiraki lebih tinggi).

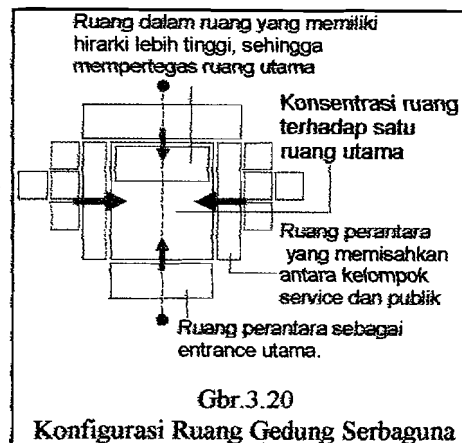
Untuk ruang penerima (Hall, Tiket Box) unsur yang digunakan didominasi oleh unsur kayu dengan maksud agar mendapatkan suasana lebih non-formal dan akrab.

▪ Konfigurasi Ruang

Ruang pertunjukkan merupakan ruang yang menampung semua aktifitas pada bangunan serbaguna dengan sifat fleksibel, sehingga ruang lain akan mendukung dan terkonsentrasi pada satu ruang utama.

Mengingat kapasitas ruang, maka diperlukan satu ruang perantara untuk menampung sementara pelaku sebelum memasuki ruang utama, yaitu; Lobby/Hall.

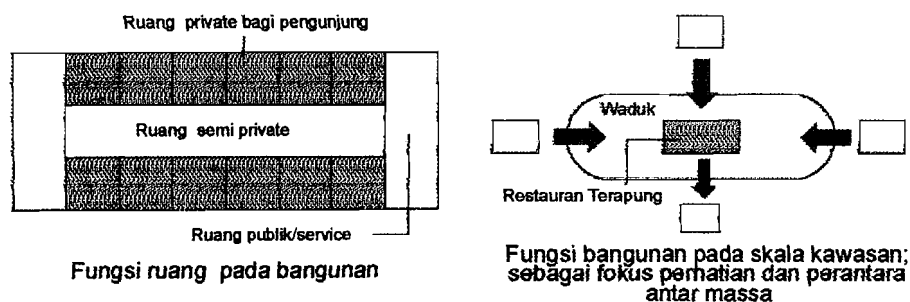
Penggunaan sumbu simetris untuk menentukan keseimbangan dan persamaan bentuk serta ukuran ruang, sehingga menimbulkan kesan sebagai ruang yang bisa digunakan untuk kegiatan formal



3.3.4. Restoran Terapung

A. Fungsi

Pertimbangan fungsi Restoran Terapung akan berkaitan dengan keberadaan fasilitas sebagai nilai fungsi rutinitas bangunan, yaitu tempat untuk bersantai dan makan-minum. Pada nilai fungsi insidental bangunan akan terasa pada interaksinya dengan kawasan perencanaan, dimana penonjolan letak dan bentuk bangunan akan memberikan fokus pengamatan terhadap waduk yang juga merupakan *interest of point* dari kawasan perencanaan taman kota.

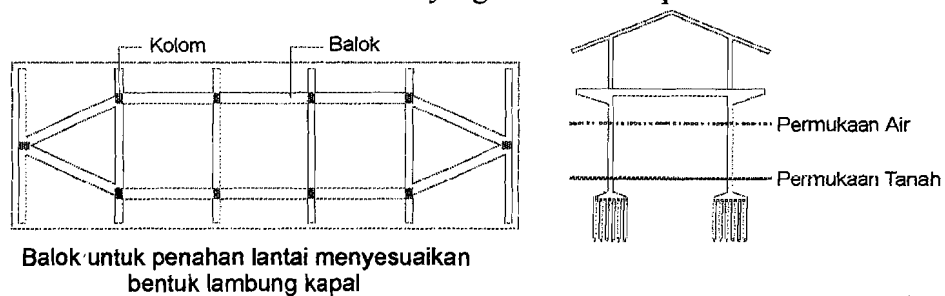


Gbr.3.21
Nilai Fungsi Restoran Terapung

B. Struktur

▪ Sistem Struktur

Mempertimbangkan terhadap bentuk bangunan perahu yang dapat mengesankan bangunan mengapung diatas permukaan air, antara lain adalah bentuk lambung kapal sebagai bagian penyangga bangunan yang juga merupakan pondasi bangunan. Penutup, struktur atap, lantai dan kolom akan ditahan oleh balok yang diteruskan ke pondasi.



Gbr.3.22.

Sistem Struktur Restaurant Terapung

▪ Bahan Bangunan

Keberadaan bangunan yang berada diatas permukaan air mengakibatkan struktur penahan beban akan berada dalam air (terendam), sehingga pertimbangan pemilihan bahan secara umum akan mempertimbangkan terhadap kualitas bahan dalam menahan pelapukan serta daya dukung tanah terhadap struktur bangunan, sehingga pada struktur bagian atas menggunakan bahan yang lebih ringan.

Tabel 3.6.

Bahan Bangunan Restaurant Terapung

Struktur	Pertimbangan	Bahan Bangunan
Pondasi	Kekuatan bahan didalam air atau tanah yang terendam air	Beton Bertulang dan Kayu
Kolom dan Balok	Bahan yang mudah dibentuk terhadap bentuk ruang dan bangunan yang ekstrem	Beton Bertulang
Penutup Struktur	Estetika dan berat bahan	Semen dan Kayu
Atap	Estetika dan beban bahan	Kayu dan Atap Sirap

C. Simbol

Ungkapan simbol yang terbentuk lebih diakibatkan oleh keberadaan bangunan yang merupakan transformasi antara dua fasilitas berbeda menjadi satu fasilitas rekreasi, sehingga elemen bangunan yang mempengaruhi adalah struktur bangunan yang dapat menimbulkan image sebuah bangunan diatas air.

Tabel 3.7.
Simbol Unsur Bangunan Restoran Terapung

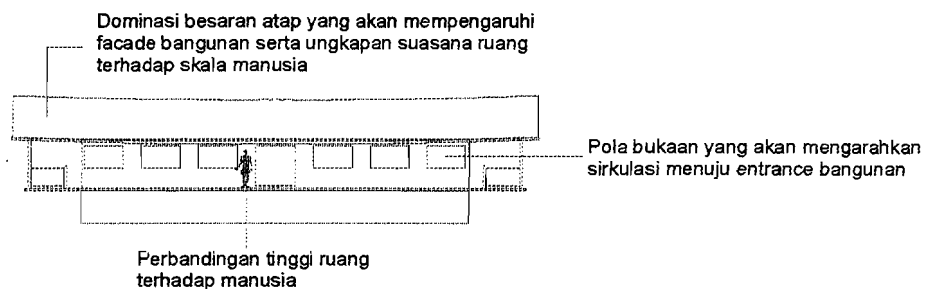
Simbol	Ungkapan	Unsur Bangunan
Indexial Sign	Fungsi bangunan sebagai tempat untuk bersantai, makan/minum	Dominasi ruang yang digunakan untuk pengunjung dengan kegiatan makan/minum
Iconic Sign	Perahu yang tengah berjalan di sungai	Posisi bangunan yang berada ditengah waduk tanpa adanya bangunan lainnya.
Symbolic Sign	Unsur yang melambangkan fasilitas air (perahu) yang digunakan sebagai bangunan	Bangunan yang berada diatas permukaan air (mengambang)

D. Unsur Pembentuk Citra

▪ Skala

Dengan melihat keberadaan bangunan, maka elemen bangunan yang mendominasi pembentukan skala umum adalah bentuk atap terhadap penutup struktur, karena dengan penekanan ini bangunan akan lebih diketahui dengan cepat. Bukaan pada dinding merupakan bentuk pengulangan yang akan diarahkan pada entrance bangunan.

Hasil pembentukan skala umum bangunan akan memberikan kesan bangunan yang rendah terhadap skala manusia, sehingga ruang yang terbentuk akan terasa akrab.

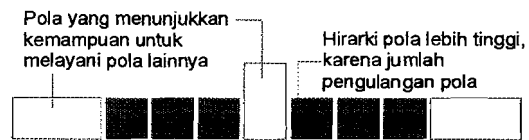


Gbr.3.23.
Skala pada Restoran Terapung

- Irama

Terdapatnya penekanan pada pengulangan pola agar dapat menunjukkan fungsi ruang yang berbeda secara jelas.

Penekanan ini dilakukan dengan menggabungkan atau mengurangi besaran pola pada bagian awal, akhir atau pertengahan rangkaian pola.



Rangkaian irama yang dapat menunjukkan nilai fungsi tiap pola yang dibentuk

Gbr.3.24.

Pola Irama Restaurant Terapung

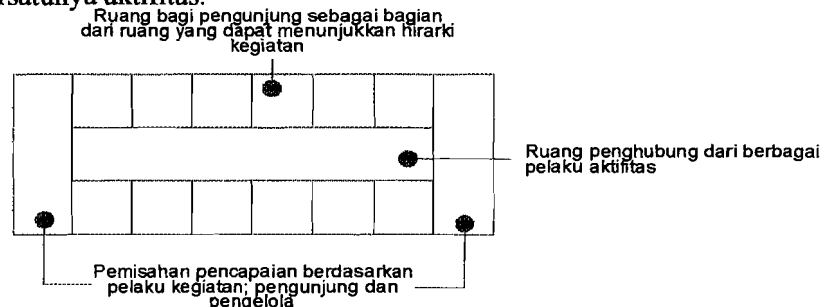
- Tekstur dan Warna

Dengan melihat penggunaan bahan bangunan, maka tekstur bangunan yang terbentuk akan cenderung terkesan kaku, sehingga perlu adanya dominasi bahan kayu pada penutup struktur untuk memberikan kesan sebagai bangunan ringan dan dapat mengambang diatas permukaan air.

Penyesuaian warna sesuai dengan corak kayu dengan menggunakan gradasi warna coklat ke putih, sehingga dapat menghasilkan warna antara lain: coklat atau krem. Warna tersebut akan mendominasi bangunan sehingga terkesan adanya nilai satu kesatuan serta suasana yang terangkat akan lebih akrab.

- Konfigurasi Ruang

Ruang bagi pelaku kegiatan memiliki privacy yang tinggi, sehingga kegiatan yang terjadi dapat dinikmati sepenuhnya oleh pelaku, hal ini dapat dilakukan dengan pemisahan ruang yang jelas. Adanya satu ruang sebagai ruang penghubung yang berfungsi untuk sirkulasi dan bersatunya aktifitas.



Gbr.3.25.

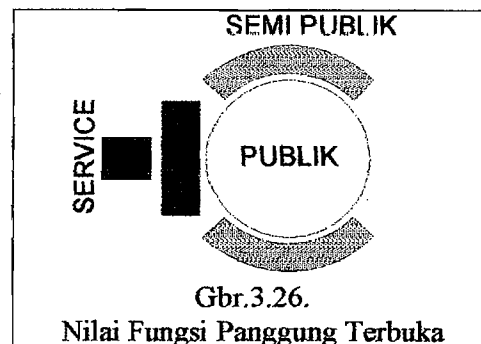
Konfigurasi Ruang Restaurant Terapung

3.3.5. Ruang Terbuka

A. Fungsi

Melihat sifat kegiatan berupa Publik, sehingga akan mempengaruhi bangunan dalam skala bangunan dan skala kawasan, dimana fungsi akan melayani pengunjung dari dua tempat yang berbeda (dalam dan luar bangunan).

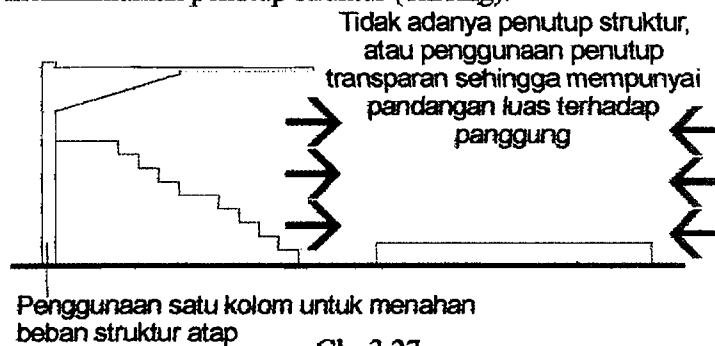
Pengunjung yang menyaksikan atraksi akan berada di tribun serta pengunjung luar dapat menyaksikan secara langsung dari taman maupun waduk.



B. Struktur

▪ Sistem Struktur

Untuk memperoleh pandangan yang luas kearah panggung, maka penggunaan struktur yang dapat menghalangi pandangan dikurangi, antara lain dengan cara penggunaan satu kolom penahan kuda-kuda serta meminimalkan penutup struktur (dinding).



Sistem Struktur Panggung Terbuka

▪ Bahan Bangunan

Pertimbangan utama pemilihan bahan akan berkaitan dengan tribun penonton serta ruang perantara antara ruang publik, semi publik, dan service, sehingga akan memberikan luas pandangan dan nilai satu kesatuan bangunan.

Tabel 3.7.
Bahan Bangunan Ruang Terbuka

Struktur	Pertimbangan	Bahan Bangunan
Pondasi	Beban tribun penonton dan atap tribun.	Beton bertulang dan kayu
Kolom dan Balok	Dapat menahan gaya yang terjadi dari struktur atap.	Beton Bertulang
Penutup Struktur	Memberikan perbedaan pada kelompok fungsi ruang	Semen dan Kayu
Atap	Rangka atap yang kuat menahan beban dan ringan	Baja, Kayu, dan penutup Sirap

C. Simbol

Bagian bangunan yang memberikan simbol bangunan adalah tribun dan panggung terbuka, karena kedua ruang tersebut merupakan fokus utama kegiatan.

Tabel 3.8.
Simbol Unsur Bangunan Ruang Terbuka

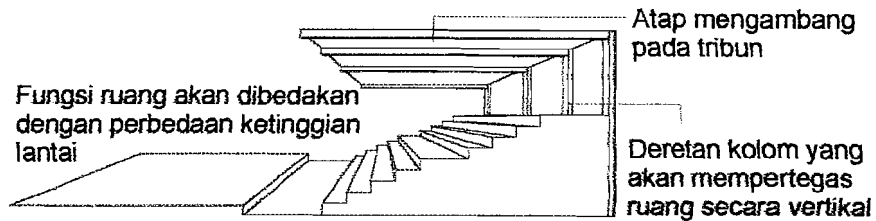
Simbol	Ungkapan	Unsur Bangunan
Indexial Sign	Adanya fokus pandangan pada satu titik, sehingga menjadikan tempat bertemunya berbagai macam pelaku dan aktifitas.	Peninggian lantai panggung sebagai hirarki tertinggi
Iconic Sign	Pengulangan bentuk ruang yang bersumbu pada satu ruang akan memberikan dinamis pada bangunan	Perletakkan antar ruang dan pengelompokannya
Symbolic Sign	Membedakan sirkulasi antar pelaku kegiatan	Terdapatnya patahan antara tribun dan panggung.

D. Unsur Pembentuk Citra

▪ Skala

Perbedaan antar ruang yang dibedakan oleh tinggi atau rendahnya lantai tanpa dinding dapat mengesankan ruang pada bangunan bersifat terbuka, serta didukung struktur atap tribun yang seolah-olah mengambang (terbang).

Kesan terbuka juga didukung oleh elemen bangunan lainnya, seperti pengulangan bentuk dan besaran kolom untuk menahan beban dan gaya pada struktur atap, sehingga menimbulkan visual bangunan yang vertikal.

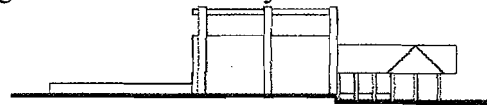


Gbr.3.28.

Elemen Bangunan sebagai Skala Panggung Terbuka

- Proporsi

Perbedaan ketinggian ruang akan mempengaruhi ketinggian atap, sehingga pada façade akan menimbulkan kesan terpisah. Untuk mengimbangi kesan terpisah, maka pengulangan bentuk kolom akan diekspose sebagai elemen untuk menyatukan seluruh unsur bangunan.



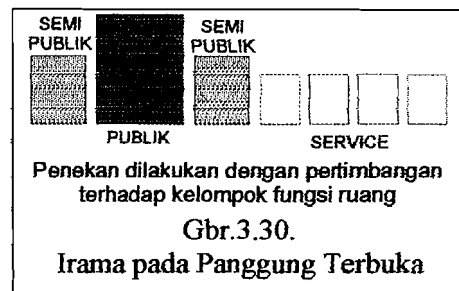
Unsur Kolom dan elemen vertikal akan mengaburkan pemisahan bangunan akibat perbedaan ruang

Gbr.3.29.

Proporsi Panggung Terbuka

- Irama

Fungsi ruang yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan ketinggian akan memberikan penekanan secara berurutan serta memperlihatkan hirarki ruang.



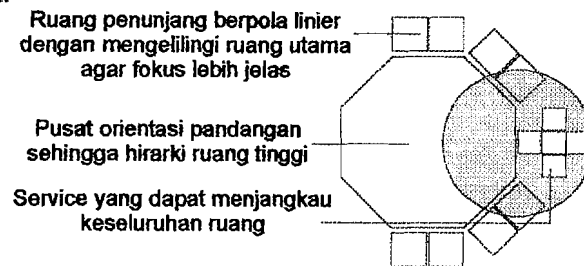
- Tekstur dan Warna

Ungkapan ruang pada bangunan merupakan cermin dari nilai fungsi, sehingga tekstur bahan yang terungkap akan terkesan jelas, hal ini dipengaruhi oleh besarnya intensitas cahaya yang masuk pada ruang.

Untuk mengimbangi intensitas cahaya alami yang masuk, maka penggunaan tekstur kasar, ornamen atraktif, dan cahaya yang dapat menyerap cahaya dapat digunakan pada Panggung Terbuka dengan maksud agar suasana non formal akan terungkap pada ruang.

- Konfigurasi Ruang

Panggung terbuka merupakan orientasi pandangan pengunjung dan ruang utama, sehingga ruang penunjang pengunjung akan mengelilingi ruang utama. Untuk ruang penunjang keseluruhan bangunan akan berada diantara kedua kelompok ruang tersebut agar mudah dalam pencapaian.



Gbr.3.31.

Konfigurasi Ruang pada Panggung Terbuka

3.4. Analisa Citra pada Site

Berkaitan dengan perencanaan tata ruang luar dan dalam, maka perancangan taman kota akan mengelompokkan massa bangunan berdasarkan fungsi, sifat dan karakter kegiatan yang terbagi menjadi kelompok publik, semi publik dan servis. Tata letak bangunan secara umum dilakukan dengan mengarah pada waduk, sehingga bisa memberikan view yang jelas serta konsentrasi kegiatan di waduk. Untuk memberikan penekanan terhadap konsentrasi pandangan tersebut, maka akan mempertimbangkan terhadap tata ruang ruang yang berkaitan dengan zoning, gubahan massa serta sirkulasi.

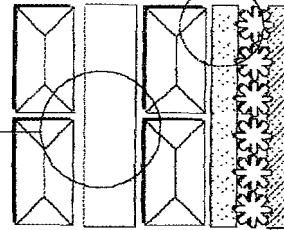
3.4.1. Unsur Pembentuk

A. Skala

Tata massa serta elemen tata ruang luar akan memberikan ukuran relatif pada kawasan, sehingga akan membentuk skala fungsional bagi manusia atau pengunjung. Skala manusia dalam konteks kawasan dalam hal ini adalah alat transportasi dan sarana penunjang (sirkulasi).

Skala antara bangunan dan vegetasi yang dapat mengungkapkan suasana yang teduh bagi pejalan kaki

Perbandingan dan jarak antar massa akan memberikan sirkulasi yang besar, sehingga bisa dijadikan sirkulasi utama



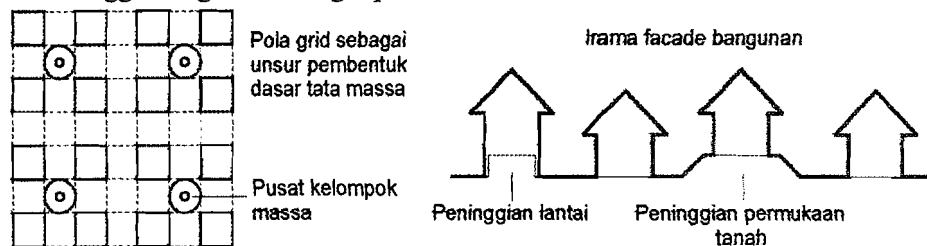
Gbr.3.32

Skala Bangunan pada Kawasan

B. Irama

Pengulangan besaran massa yang sama akan mendapatkan pola irama yang tetap pada gubahan massa, hal ini terbentuk dari pola grid sebagai unsur pembentuk dasar dengan besaran grid berdasarkan besaran bangunan yang terkecil sebagai standar, pola ini juga dapat membentuk suatu pusat dari kelompok bangunan. Perletakkan massa secara berselingan akan memberikan view yang optimal terhadap massa dari semua sudut pandang.

Untuk façade atau sky linen adanya pola tinggi dan rendah dengan menaikkan lantai atau permukaan tanah sesuai dengan hirarki bangunan, sehingga bangunan sebagai pusat massa akan terlihat.



Gbr.3.33.

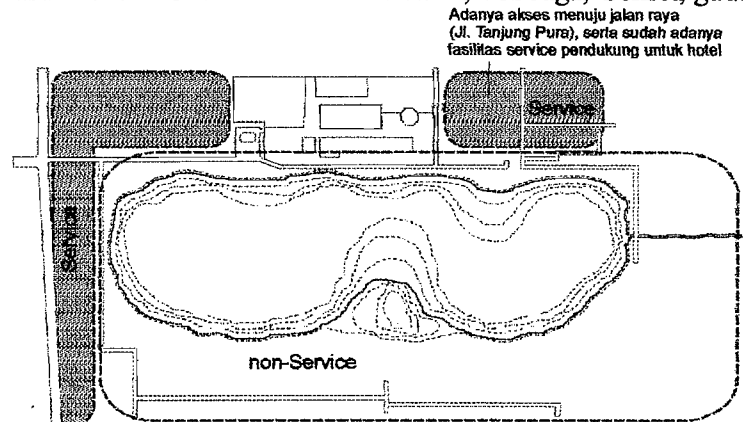
Irama Tata Massa

C. Zoning

Arahan pola zoning adalah mengelompokkan bangunan dan lahan yang membentuk hubungan bangunan, pengenalan dan penyatuan keanekaragaman bentuk yang ada. Dalam pengelompokkan ini perlu diperhatikan kegiatan pada zone masing-masing, sehingga bisa memberikan penekanan terhadap zone yang diutamakan.

- **Zone Servis**

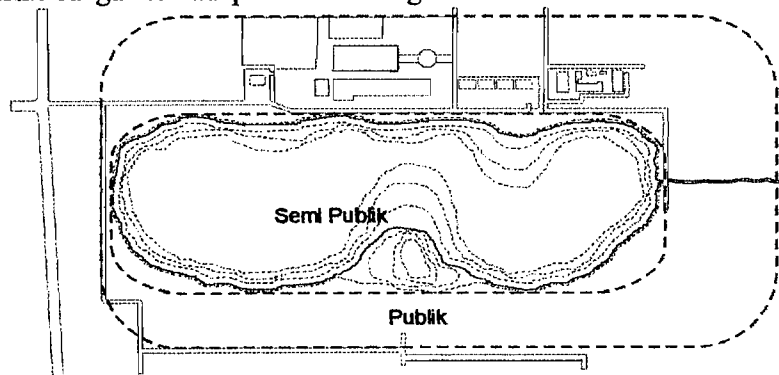
Sifat kegiatan yang mendukung kelancaran kelompok publik dan semi publik, dengan letak dan lokasi mempertimbangkan terhadap sirkulasi utama masuk ke taman serta pencapaian terhadap jaringan kota, yang termasuk dalam zone ini antara lain: Pakir, Pos Jaga, Genset, gudang.



Gbr.3.34.
Perletakan Zone Service

- **Zone Publik**

Pertimbangan dasar pengelompokkan adalah fungsi yang digunakan masyarakat luas dari manapun, tanpa melihat batasan kelompok masyarakat. Kelompok ini meliputi: Bangunan komersil; Pusat jajanan dan souvenir/galery, Olahraga dan rekreasi, Gedung pertunjukkan/pameran, Restoran, dan Open Space; ruang terbuka, taman. Mempertimbangkan terhadap luas site dan view pada waduk, karena banyaknya massa yang ditampung pada zone ini serta pertimbangan terhadap orientasi bangunan.



Gbr.3.35.
Perletakan Zone Publik

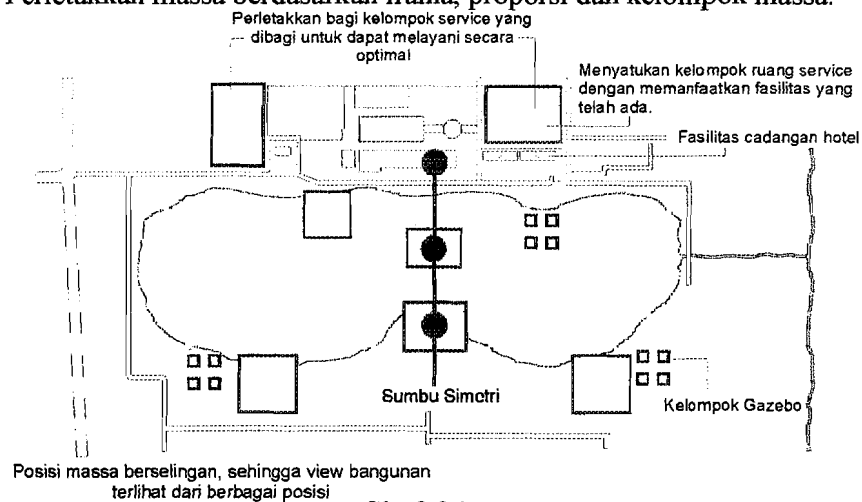
- **Zone Semi Publik**

Merupakan massa yang digunakan untuk menampung kelompok masyarakat tertentu, dengan aktifitas untuk mendukung kelompok publik. Termasuk dalam kategori ini, antara lain pengelola taman kota. Sebagai zone penghubung antar kedua zone diatas, maka penempatannya mudah dicapai.

D. Gubahan Massa

Pertimbangan utama tata massa akan difokuskan terhadap waduk sebagai elemen yang menyatukan massa bangunan, serta pertimbangan unsur tata massa lainnya, antara lain:

- Sumbu simetri yang membelah waduk sebagai elemen untuk mendapatkan keseimbangan massa. Sumbu ini dapat dipertegas dengan adanya sirkulasi diatas permukaan air, serta fasilitas taman pada akhir garis sumbu.
- Perletakkan massa berdasarkan irama, proporsi dan kelompok massa.



Gbr.3.36.
Gubahan Massa

3.4.2. Sirkulasi

A. Kontruksi

Kualitas sirkulasi yang berkaitan dengan vegetasi/taman dan bahan yang digunakan untuk elemen pembentuk sirkulasi. Dengan memperhatikan kualitas ini akan memberikan kesan ramah dan teduh.

Selain itu kelengkapan fasilitas sirkulasi yang berkaitan dengan pengguna jalur sirkulasi, sehingga bisa dinikmati oleh semua lapisan masyarakat, seperti; penyandang cacat dan orang tua, serta memberikan perbedaan penggunaan sirkulasi pada semua kegiatan yang terjadi pada taman kota.

- Sirkulasi diatas permukaan tanah
- Sirkulasi diatas permukaan air (waduk)
- Pemberian barikade (talud) sepanjang pinggiran waduk

B. Konfigurasi

Pencapaian sirkulasi ke tiap bangunan akan disesuaikan dengan penampilan bangunan itu sendiri serta aktifitas pada bangunan, dimana arah pencapaian bangunan akan memberikan beberapa efek visual. Analisa pencapaian ini dipertimbangkan berdasarkan sirkulasi utama, antara lain:

- Langsung, menjadikan obyek, bangunan ataupun façade sebagai akhir dari sirkulasi.
- Tersamar, mempertegas terhadap façade bangunan.
- Berputar, akan mempertegas terhadap tiga dimensi bentuk bangunan secara keseluruhan, sehingga bangunan terlihat sebagai suatu obyek pengamatan.

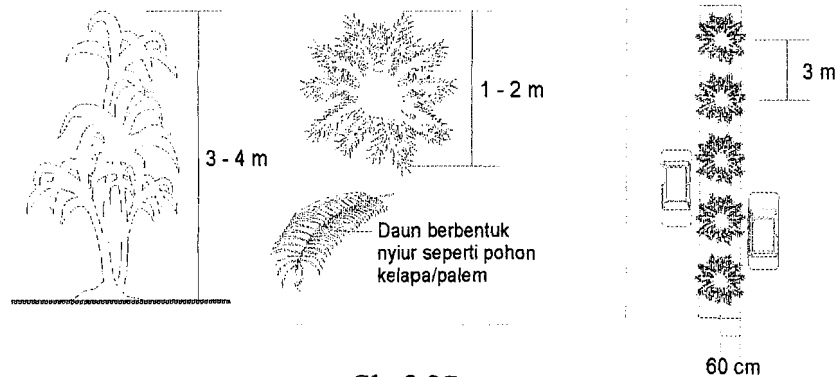
Tabl 3.9.
Pencapaian Sirkulasi

Macam Bangunan	Façade	Jenis Pencapaian
Olahraga dan rekreasi	Dermaga sebagai entrance utama bagi ruang lainnya	Langsung
Pusat Jajanan dan Souvenir	Bangunan sebagai pengarah sirkulasi dan sejajar dengan garis jalan	Tersamar
Gedung Serbaguna	Adanya kesatuan antara sirkulasi dengan entrance utama bangunan, serta mudah dalam pencapaian	Berputar
Restauran dan Café	Akan memberikan fokus bagi façade bangunan	Langsung
Parkir	Menghindari bentrokan sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki	Berputar
Ruang Terbuka	Dapat memberikan kebebasan bagi pelaku kegiatan dalam ruang.	Tersamar
Ruang Pelayanan	Pencapaian mudah terhadap fasilitas	Berputar

3.4.3. Vegetasi

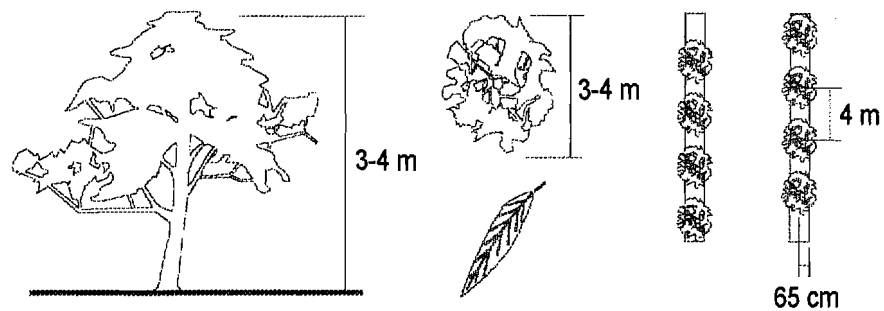
Jenis tumbuhan akan menentukan pola vegetasi yang berkaitan dengan konfigurasi ruang gerak pada sirkulasi. Untuk jenis tumbuhan (pohon) dapat dikategorikan menjadi tiga sesuai dengan fungsinya:

- Mengarahkan sirkulasi, bentuk pohon ini cenderung vertikal, menggunakan pohon Pinang Merah. Perletakkannya akan digunakan pada pembatas sirkulasi kendaraan yang mempunyai dua jalur, serta berfungsi untuk mengarahkan sirkulasi bagi pejalan kaki menuju bangunan.



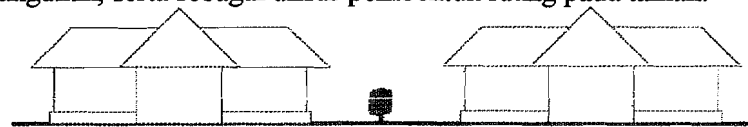
Gbr.3.37.
Pinang Merah

- Pelindung (payung), memiliki daun pada bagian atas pohon, sehingga bayangan yang dihasilkan akan melindungi dari sengatan matahari, seperti: pohon Akasia, Kembang Sepatu. Penanaman pohon ini dilakukan pada kedua sisi sirkulasi kendaraan secara berselingan, serta sebagai pemisah antara pedestrian dan jalan. Jenis yang digunakan sama pada satu jalur sirkulasi agar keseragaman bentuk akan memberikan fokus perhatian pada sirkulasi.

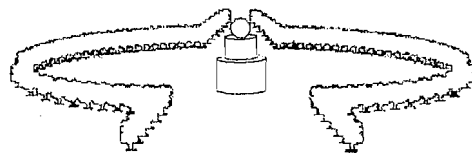


Gbr.3.38.
Akasia dan Kembang Sepatu

- Pagar, untuk mengurangi kebisingan, maupun sebagai pembatas pandangan, dengan jenis Bonsai yang digunakan antara lain: Pangkas, Puring. Penggunaan tanaman ini dilakukan sebagai pembatas antara bangunan, serta sebagai unsur pembentuk ruang pada taman.



Pohon Bonsai Pangkas atau Puring
sebagai pembatas antar bangunan



Pembentuk ruang
atau sirkulasi
pada taman, sehingga
bisa memberikan
penegasan pusat taman

Gbr.3.39

Fungsi Pangkas dan Puring sebagai Pagar

3.5. Analisa Utilitas

Sistem jaringan utilitas pada kawasan akan menyangkut jaringan didalam bangunan dan diluar bangunan serta dengan mempertimbangkan terhadap bangunan yang berada diatas tanah dan diatas permukaan air, karena akan berkaitan dengan sistem pendistribusian maupun jaringan utilitas.

3.5.1. Pipa, sanitasi dan Plumbing

- Air Bersih

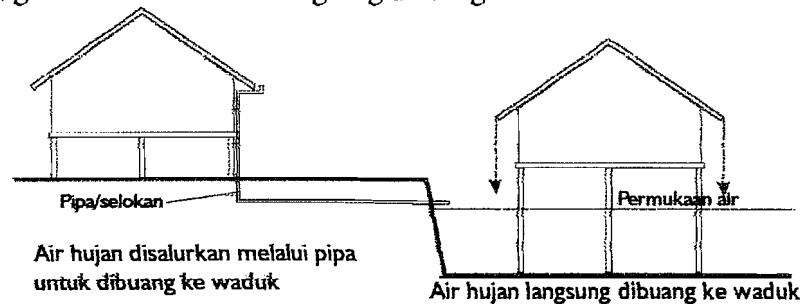
Sumber penyediaan air bersih berasal dari instalasi kota (PAM) yang didistribusikan dengan sistem down feed, dimana air dari sumber naik ke tangki menara air dan dipompa untuk didistribusikan ke massa bangunan, letak tangki berdasarkan zone pelayanan maksimal 10 m serta besaran tangki akan disesuaikan dengan kebutuhan tiap bangunan. Posisi tangki air bisa berada diluar bangunan maupun pada kontruksi atap, hal ini tergantung pada posisi bangunan di darat atau di permukaan air.

Sebagai sumber cadangan air bersih akan menggunakan air yang terdapat dalam waduk yang dipompakan ke tiap tangki. Untuk kebutuhan air bersih

pada taman kota berdasarkan standar adalah $1,5 \text{ m}^3 / \text{hari}$, sehingga kebutuhan air secara keseluruhan $225 \text{ m}^3 / \text{hari}$.

- Air hujan

Air hujan pada bangunan yang berada didarat akan disalurkan melalui pipa atau jaringan pembuangan dan disalurkan ke arah waduk, serta pada bangunan diatas air akan langsung dibuang ke air.



Gbr.3.40

Pembuangan Air Hujan

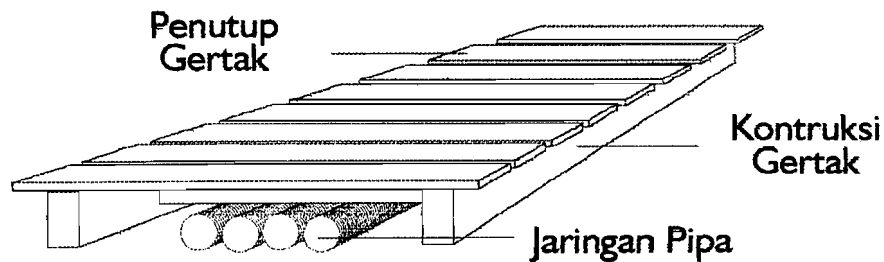
- Air buangan cair (*liquid disposal*)

Air buangan cair yang berasal dari lavatory dan dapur ditampung dalam bak penampungan dan bak penangkap lemak yang kemudian ke sumur peresapan.

- Buangan padat (*hard disposal*)

Limbah padat yang berasal dari WC ditampung dalam septick tank kemudian diteruskan ke sumur peresapan.

Untuk bangunan yang berada di permukaan tanah; pemasangan sistem jaringan ditanam dalam tanah, sedangkan pada bangunan yang berada diatas air jaringan pipa akan diletakkan pada bagian bawah jembatan atau gertak (sirkulasi), dengan pertimbangan terhadap nilai estetika.



Gbr.3.41

Detail Pipa Pembuangan pada Jembatan/Gertak

3.5.2. Tata Udara

Sistem penghawaan akan berlainan pada tiap bangunan yang disesuaikan dengan besaran bangunan maupun jumlah pengunjung. Pada bangunan yang dapat menampung dalam kapasitas besar, seperti: gedung Serbaguna, akan menggunakan sistem penghawaan buatan (AC) dengan sistem kontrol dari bangunan itu sendiri. Serta pada bangunan yang terbuka atau tanpa dinding dapat mengoptimalkan penangkapan penghawaan alami, antara lain dengan cara pola vegetasi dan struktur bangunan.

3.5.3. Instalasi Listrik

- Sumber Pembangkit

Sumber pembangkit elektrik akan menggunakan sumber instalasi kota (PLN) dan generator set sebagai alternatif tenaga cadangan. Daya listrik tiap bangunan yang dibutuhkan menurut standar adalah 10-30 watt/m². Dengan demikian, daya listrik yang dibutuhkan pada kawasan perencanaan sebesar maksimal 96.780 watt.

- Pencahayaan

Pencahayaan penting untuk memenuhi kemampuan visual bagi pengunjung/pelaku. Pencahayaan alami dimanfaatkan seoptimal mungkin, yaitu melalui bukaan seperti jendela dan ventilasi, karena hal ini akan berkaitan dengan kesehatan dan penghematan energi listrik, sistem cahaya ini dimungkinkan pada siang hari (matahari).

Pada pencahayaan buatan dimanfaatkan pada tiap bangunan untuk mendapatkan pencahayaan maksimal pada ruang. Pada malam hari penerangan/pencahayaan di luar bangunan (pedestrian, taman, jalan) diperlukan untuk memberikan rasa aman dan kenyamanan pandangan.

3.5.4. Penangkal Petir

Mengingat besaran kawasan perencanaan serta terdapatnya daerah luas (waduk), maka perlu pemasangan penangkal petir pada bangunan dengan maksud untuk menghindari terhadap resiko kecelakaan pada pelaku/pengunjung.

Pemasangan penangkal petir dilakukan pada bangunan tertinggi pada kawasan perencanaan, serta pada bangunan yang terdapat pada lahan kosong (waduk), seperti pada Restoran Terapung. Penangkal petir ini juga berfungsi untuk menghindari kerusakan elektrik dan mekanik akibat lonjakan listrik dari petir.

3.5.5. Bahaya Penanggulangan Kebakaran

Jaringan fire protection merupakan sistem penanggulangan kebakaran yang diletakkan pada tempat yang aman dan menyediakan alat pemadam kebakaran pada tempat yang mudah dilihat dan dijangkau. Alat-alat pemadaman yang digunakan adalah:

- Hydrant, sistem ini digunakan untuk bagian luar bangunan pada bangunan yang jauh dari waduk sebagai sumber air.
- Sprinkler, alat dengan sistem otomatis pada bangunan yang mempunyai jumlah pengunjung besar, seperti: gedung Serbaguna, Pusat Jajanan, Restoran Terapung.
- Tabung pemadam, alat penanggulangan terhadap penyebaran api yang dipasang pada tiap bangunan.



BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

4.1. Karakteristik Tata Ruang

4.1.1. Penampilan Bangunan

Pembentukan citra bangunan yang akan diangkat dilakukan dengan penerapan ciri khas bangunan tiap suku/etnis pada tiap bangunan. Transformasi bentuk dilakukan secara terpisah maupun kombinasi dari semuanya, dengan melihat terhadap nilai tingkatan/hirarki bangunan. Pada bangunan utama akan mengutamakan kombinasi serta bangunan pendukung lainnya menonjolkan ciri khas bangunan tiap etnis. Penentuan citra bangunan akan didasarkan pada jenis dan sifat kegiatan yang terjadi pada bangunan.

Tabel 4.1. Penampilan Bangunan

Macam Ruang/Bangunan	Penampilan
Olahraga dan rekreasi	Kombinasi Melayu dan Dayak
Pusat Jajanan dan Retail	Rumah Panjang (Dayak)
Gedung Serbaguna	Rumah Panggung Melayu
Restauran dan Café	Perahu (Motor Bandong)
Ruang Terbuka	Kombinasi Melayu dan Dayak
Gerbang	Kombinasi Melayu dan Dayak

4.1.2. Struktur

Unsur-unsur yang terdapat pada penampilan bangunan akan berpengaruh terhadap struktur bangunan yang direncanakan, dimana pada bangunan tradisional lebih banyak menggunakan komponen kayu. Penerapan struktur ini juga disesuaikan dengan posisi bangunan tersebut berada terhadap lingkungannya.

A. Bangunan di Darat

- Pondasi menggunakan sumuran atau tiang pancang beton, dengan pertimbangan kekuatan struktur.
- Kontruksi bangunan (kolom, balok) menggunakan beton bertulang, dengan dinding batu bata.

- Untuk mengungkapkan unsur estetika, pada sebagian dinding bangunan dilapisi kayu.
- Kontruksi atap menggunakan beton dan kayu, dengan penutup atapnya dari atap sirap dan genteng.

B. Bangunan diatas Air

- Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang, dengan bahan adalah beton dan kayu yang disesuaikan dengan bentuk dan beban bangunan.
- Struktur bangunan menggunakan semen/beton, dengan dinding bangunan dari batu bata/kayu.
- Kontruksi atap menggunakan kayu, dengan penutup atap dari genteng.

4.1.3. Bahan Bangunan

Tabel 4.2. Bahan Bangunan

Macam Ruang/Bangunan	Bahan Bangunan
<i>Olahraga dan rekreasi</i>	
▪ Atap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Atap: Kayu, tanpa plafond ▪ Penutup Atap; Sirap
▪ Struktur dan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolom dan Balok: kayu ▪ Lantai : kayu ▪ Dinding: semen dan kayu
▪ Pondasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kayu
<i>Pusat Jajanan dan Retail</i>	
▪ Atap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Atap: Kayu dan Plafond Kayu ▪ Penutup Atap; Sirap
▪ Struktur dan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolom dan Balok: Beton Bertulang ▪ Lantai : Semen dan kayu ▪ Dinding: Semen dan kayu
▪ Pondasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beton Bertulang
<i>Gedung Serbaguna</i>	
▪ Atap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Atap: Baja dan Kayu ▪ Penutup Atap; Sirap
▪ Struktur dan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolom dan Balok: Beton Bertulang ▪ Lantai : Semen dan kayu ▪ Dinding: Semen dan kayu
▪ Pondasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beton Bertulang
<i>Restauran Terapung</i>	
▪ Atap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Atap: Kayu, tanpa plafond ▪ Penutup Atap; Sirap
▪ Struktur dan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kolom dan Balok: Beton Bertulang ▪ Lantai : Semen dan kayu ▪ Dinding: Semen dan kayu
▪ Pondasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beton Bertulang
<i>Ruang Terbuka</i>	
▪ Atap	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Struktur Atap: Baja dan Kayu

▪ Struktur dan Penutup	▪ Penutup Atap; Sirap
	▪ Kolom dan Balok: Beton Bertulang
	▪ Lantai : Semen dan kayu
	▪ Dinding: Semen dan kayu
▪ Pondasi	▪ Beton Bertulang

4.1.4. Konfigurasi Ruang

Tabel 4.3. Organisasi Ruang

Macam Ruang/Bangunan	Organsiasi
Olahraga dan rekreasi	Memusat, Linier, Cluster
Pusat Jajanan dan Retail	Linier, grid
Gedung Serbaguna	Memusat, linier
Restauran dan Café	Linier, grid
Ruang Terbuka	Memusat, grid

4.1.5. Hubungan Ruang

Tabel 4.4. Hubungan Ruang

Macam Bangunan	Hubungan Ruang
Rekreasi dan Olahraga	Ruang yang bersebelahan
Pusat Jajanan dan Retail	Ruang yang akan dihubungkan oleh satu ruang bersama
Gedung serbaguna	Ruang dalam bagian ruang utama, dan dihubungkan oleh ruang bersama
Restauran	Ruang yang akan dihubungkan oleh satu ruang bersama
Ruang Terbuka	Ruang yang saling berkaitan

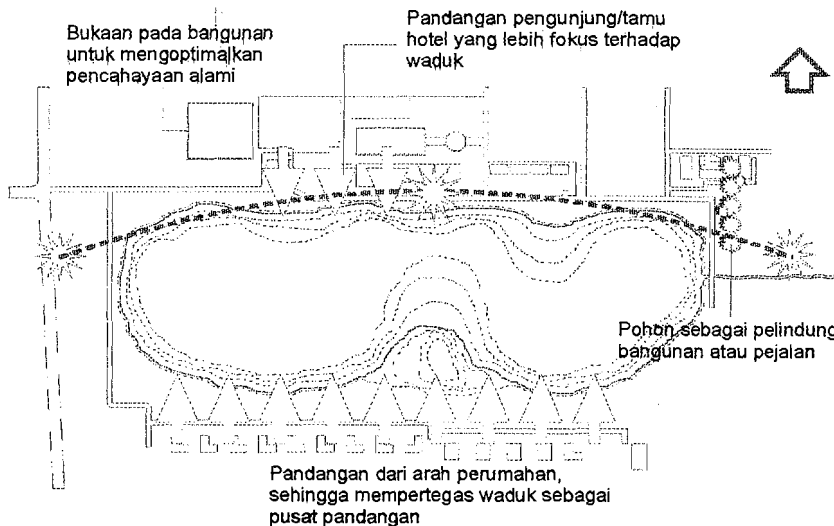
4.1.6. Sirkulasi

- Pintu masuk bangunan secara visual akan dipertegas dengan pemasangan ornamen pada daun pintu dan kusen.
- Konfigurasi gerak yang digunakan adalah linier dengan pencapaian langsung lurus menuju ke tiap ruang.
- Ruang sirkulasi terbuka pada satu sisinya agar dapat memberikan view ke luar bangunan.
- Sirkulasi penghubung akan melewati ruang dengan ujung sirkulasi terdapat ruang.

4.1.7. Orientasi Bangunan

- Bangunan yang berada pada pinggiran waduk akan berorientasi pada waduk.

- Bangunan yang berada diatas permukaan air dan jauh dari waduk akan berorientasi pada arah matahari.

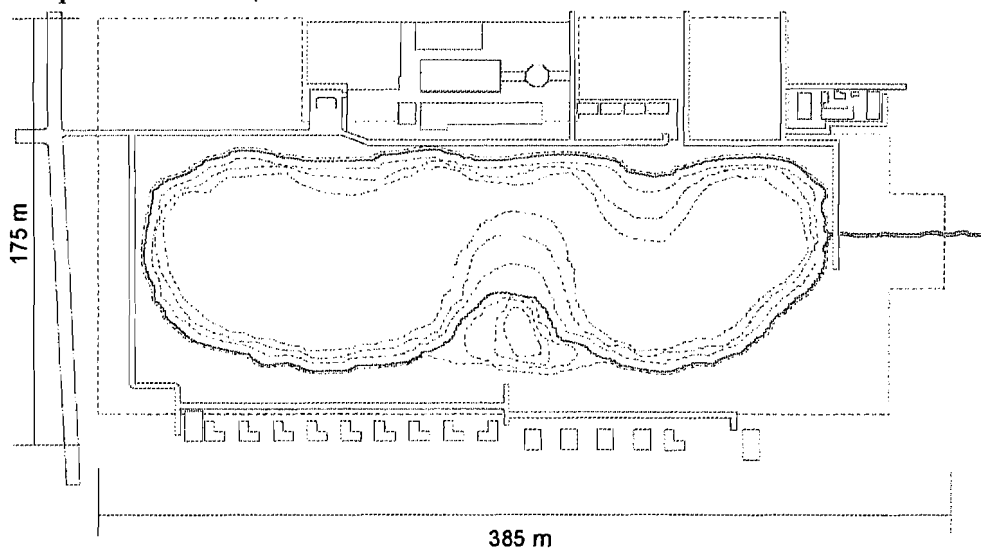


Gbr.4.1.
Orientasi Bangunan

4.2. Tata Massa dan Bangunan

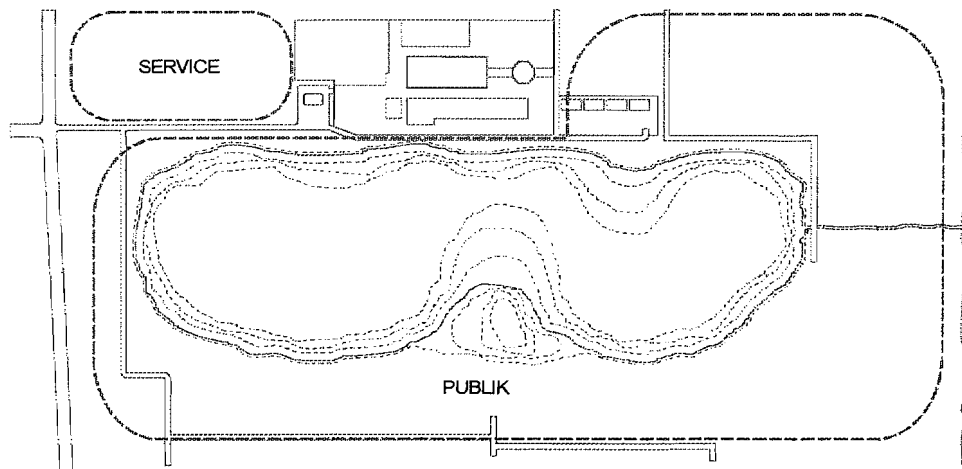
4.2.1. Lokasi

Dengan melihat salah satu fungsi taman kota sebagai fasilitas wisata air, maka pemilihan Waduk Permai sebagai lokasi terpilih. Dengan luas daerah perencanaan ± 6,7 ha



Gbr.4.2.
Lokasi Site

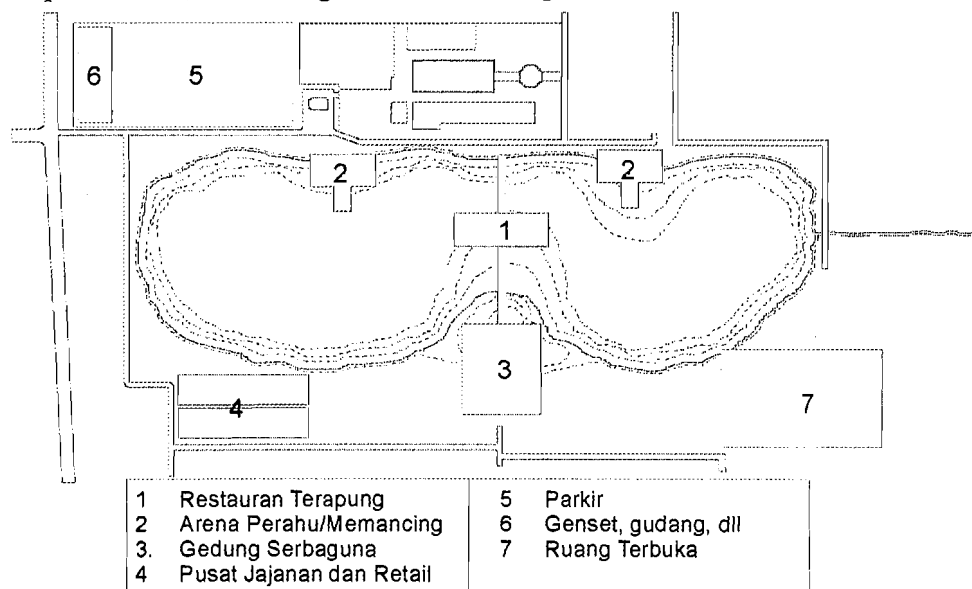
4.2.2. Zonning



Gbr.4.3.
Zonning

4.2.3. Pengolahan Site

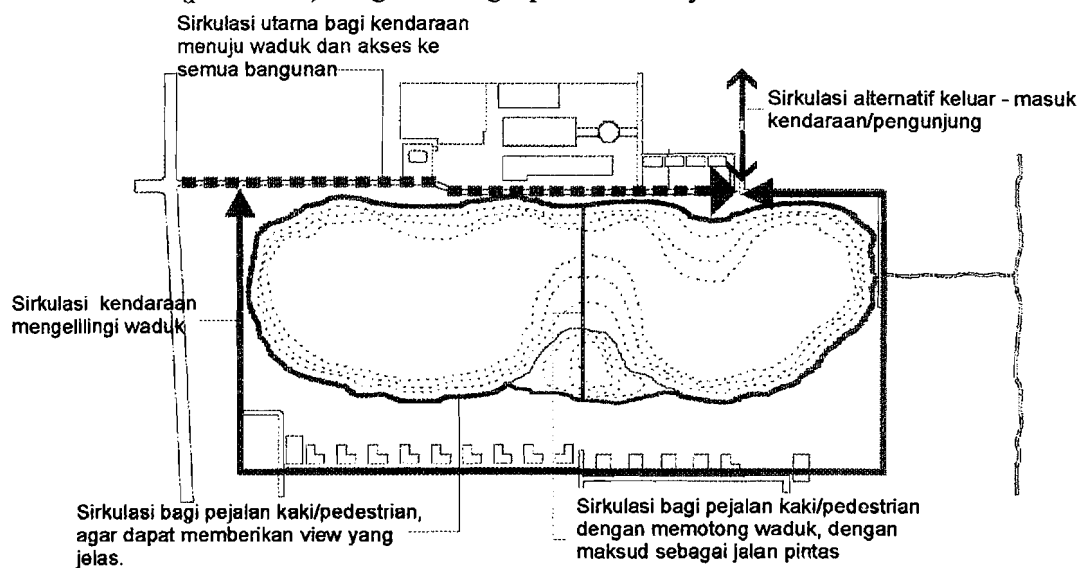
Konsep tata ruang yang diterapkan pada taman kota ini adalah konsep tata ruang gubahan massa yang terdiri dari beberapa massa bangunan untuk fasilitas wisata dan rekreasi. Sedangkan pola tata ruang luarnya (pola tata ruang gubahan masa) menggunakan pola tata ruang memusat dengan orientasi pada waduk, serta sebagai sumbu simetri gubahan massa.



Gbr.4.4.
Pengolahan Site

4.2.4. Sirkulasi

- Menggunakan konfigurasi sirkulasi memusat pada taman.
- Pencapaian oleh pengunjung langsung atau memutar.
- Pencapaian bangunan oleh pengelola tersamar.
- Sirkulasi diatas air dengan menggunakan jembatan (gertak) dan langsung menuju bangunan.
- Di setiap pertemuan diberi ruangan yang sedikit lebih besar dari jalur sirkulasi untuk memberikan arah yang jelas.
- Pada sirkulasi kendaraan akan terdapat sirkulasi untuk pejalan kaki (pedestrian) dengan kelengkapan fasilitasnya.



Gbr.4.5.
Sirkulasi Site

4.2.5. Vegetasi

- Untuk pedestrian menggunakan pohon yang bersifat teduh, seperti: Akasia, dan kembang Sepatu
- Pemisah jalur pada sirkulasi kendaraan akan ditanam pohon yang cenderung mempunyai karakter vertikal: Pinang Merah.
- Pembatas antar bangunan akan menggunakan tumbuhan merambat yang berfungsi sebagai pagar dengan ketinggian 150 cm, seperti puring dan bonsai.

4.3. Sistem Utilitas

4.3.1. Sistem Sanitasi

1. Bangunan di Darat

- Sistem pendistribusian air bersih menggunakan sistem down feet untuk bangunan berlantai banyak dengan bak penampungan air berada pada bagian atap bangunan. Sumber air bersih diperoleh dari PAM dan ditampung pada bak penampung sementara di basement untuk dialirkan menuju bak air.
- Air Kotor/kotoran akan dialirkan melalui pipa/shaf dan ditampung di Septik tank, selanjutnya menuju ke sumur peresapan.
- Air hujan akan dialirkan melalui talang air hujan dan dibuang langsung ke waduk/sumur peresapan.

2. Bangunan diatas Air

- Untuk pipa pendistribusian air bersih/kotor dipasang pada bagian bawah badan jembatan.
- Pembuangan air hujan langsung ke sungai.

4.3.2. Sistem Elektrik

1. Bangunan di Darat

- Sumber listrik yang berasal dari PLN akan dikontrol melalui ruang Genset, dimana pada ruang ini juga terdapat generator sebagai sumber listrik cadangan.
- Pada tiap lantai bangunan dipasang alat pengontrol elektrik.
- Pemasangan Alat Penangkal Petir pada bangunan yang relatif lebih tinggi.

2. Bangunan diatas Air

- Kabel listrik dipasang pada bagian bawah badan jembatan, sehingga bisa memberikan kenyamanan arah pandangan.
- Menggunakan ruang kontrol pada tiap bangunan

4.3.3. Sistem Penghawaan

1. Bangunan di Darat

- Digunakan penghawaan buatan (AC) dengan sistem sentral/pusat yang berasal dari basement, serta dialirkan melalui AHU.

2. Bangunan diatas Air

- Alamiah, mengharapkan sirkulasi udara dalam bangunan

4.3.4. Sistem Keamanan

Sprinkler dan pipa pemadam kebakaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hari Karyono, 1997, KEPARIWISATAAN, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta
- Augustine Anggat Ganjing, 1988, BASIC IBAN DESIGN, Ministry of Education, Kuala Lumpur
- _____, 1981, Cooper-Hewitt Museum, URBAN OPEN SPACES, Rizzoli, New York
- _____, 1994, PROYEK AIR BERSIH KODYA PONTIANAK, DPU dan Tenaga Listrik Dirjen Cipta Karya Kalimantan Barat.
- Rokhim Dahuri, Jacob Rais, Saputra Putra Ginting, M.J. Sitepu, 1996, PENGELOLAAN SUMBER DAYA WILAYAH PESISIR DAN LAUTAN SECARA TERPADU, cetakan pertama, PT. Pradnya Paramita, Jakarta
- _____, 1994, KALIMANTAN URBAN DEVELOPMENT PROJECT, Dirjen Cipta Karya Kalbar
- Gunawan Thahjono, 1993, INDONESIAN HERITAGE; ARCHITECTURE, Achipelago Press, Jakarta
- Haryono Poerbo, 1992, Utilitas Bangunan, Penerbit Djambatan, Jakarta
- Hartono Poerbo, Ir, M.Arch, 1992, UTILITAS BANGUNAN, Anem Kosong Anem, Jakarta.
- Hery Suwanto, PUSAT REKREASI MARINA DI SUNGAI KAPUAS PONTIANAK, Arsitektur UII, Yogyakarta, 1996.
- James J. Fox, 1993, INSIDE AUSTRONESIAN HOUSES, ANU Printing Service, Canberra.
- Joseph De Chiara, Lee Koppelman, 1975, URBAN PLANNING AND DESIGN CRITERIA, second edition, van Nostrand Reinhold Company, New York
- J.U. Lontaan, 1975, SEJARAH – HUKUM ADAT DAN ISTIADAT KALIMANTAN BARAT, Offset Bumi Restu.
- Mangunwijaya, _____, WASTU CITRA, _____
- Michael Hogh, 1989, CITY PLAN AND NATURAL PROCESS, Routledge, London & New York.
- Murotani, Bunji, 1990, AQUASCAPE; WATER IN JAPANESE LANDSCAPE ARCHITECTURE, Process Architecture Co., Ltd.

- Neufret, 1980, ARCHITECTS' DATA, second edition, Granada, London
- Shabhan, 1998, TAMAN REKREASI BUDAYA DI KAWASAN TUGU KHATULISTIWA PADA TEPIAN SUNGAI KAPUAS PONTIANAK, Arsitektur UII, Yogyakarta.
- Syarif Ibrahim Alkadrie, 1996, PENGEMBANGAN KOTA PONTIANAK BERWAWASAN IDENTITAS DAN LINGKUNGAN; USAHA MENINGKATKAN PERAN SERTA MASYARAKAT DALAM MENUNJANG PEMBANGUNAN KEPARIWISATAAN, Makalah Seminar Sehari Tentang Pesona Wisata Kapuas.
- Sonny H. Kusuma, 1997, PENGEMBANGAN TEPIAN SUNGAI KAPUAS SEBAGAI KAWASAN WISATA UNGGULAN DI KOTA PONTIANAK Makalah Seminar Pariwisata Kalimantan Barat
- Tatang S., 1996, TAMAN REKREASI ALAM PANTAI UJUNG NEGORO KABUPATEN BATANG, Arsitektur UII, Yogyakarta.
- R.A., Siregar (Walikotamadya Pontianak 97/98), 1997, KEBIJAKSANAAN DAN PENGEMBANGAN PARIWISATA KOTAMADYA PONTIANAK, Makalah Seminar Pariwisata Kalimantan Barat.
- _____, 1996/1997, RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH KALIMANTAN BARAT, Deparpostel Kalbar
- _____, 1994, REVISI RUTRK DAN RTRK PONTIANAK, Pemda Tk. II Pontianak.



PERHITUNGAN BESARAN RUANG

Standar Besaran Ruang

Macam Rg./Bangunan	Satuan (m ²)	Macam Rg./Bangunan	Satuan (m ²)
A. Olahraga dan rekreasi air		C. Pusat Jajanan dan Souvenir	
1. Bersampan		1. Pusat Jajanan	
▪ Pangkalan Sampan	4,47/unit	▪ Rg. Penjualan	1,33/orang
▪ Rg. Penyewaan	1,0/orang	▪ Rg. Jajanan	1,33/orang
▪ Rg. Perawatan	4,47/unit	▪ Kasir	0,8/orang
▪ Gudang	6 *)	▪ Rg. Pegawai	0,8/orang
▪ Dermaga	0,8/orang	▪ Gudang	6 *)
▪ Toilet	0,56/orang	▪ Toilet	0,56/orang
▪ Urinoir	0,4/orang	▪ Urinoir	0,4/orang
2. Memancing		2. Kios Souvenir	
▪ Tempat Memancing	0,8/orang	▪ Plaza/Galeri	2,0/orang
▪ Rg. Penyewaan	6 *)	▪ Kios Sewa	9 *)
▪ Gudang	6 *)	▪ Gudang	6 *)
▪ Toilet	0,56/orang	▪ Toilet	0,56/orang
▪ Urinoir	0,4/orang	▪ Urinoir	0,4/orang
B. Gedung Serbaguna		D. Restaurant dan Gazebo	
1. Rg. Utama		1. Restaurant Terapung	
▪ Rg. Panggung	4,4/orang	▪ Rg. Makan/minum	1,33/orang
▪ Lay Out Class Room	1,6/orang	▪ Hall	0,83/orang
▪ Lay Out Theatre	0,8/orang	▪ Rg. Persiapan	1,5/orang
▪ Conference Room	2,0/orang	▪ Dapur + Rg. Cuci	
▪ Hall Penerima	0,83/orang	▪ Gudang	6 *)
▪ Rg. Informasi	0,83/orang	▪ Toilet	0,56/orang
2. Rg. Pendukung		▪ Urinoir	0,4/orang
▪ Rg. Persiapan	1,5/orang	▪ Rg. Pegawai	0,8/orang
▪ Rg. Ganti	2,0/orang	2. Gazebo	
▪ Rg. Rias	1,8/orang	▪ Rg. Makan	1,33/orang
▪ Rg. Locker	0,4/orang	▪ Kios Makanan	9 *)
▪ Rg. Dekorasi	18 *)	▪ Dapur + Rg. Cuci	
▪ Rg. Lighting	9 *)	▪ Gudang	6 *)
▪ Rg. Sound System	9 *)	▪ Toilet	0,56/orang
▪ Rg. Reportase	9 *)	▪ Urinoir	0,4/orang
3. Rg. Service		E. Rg. Terbuka	
▪ Ticket Box	3,0/orang	1. Arena Terbuka	
▪ Rg. Antri Tiket	0,83/orang	▪ Theatre Terbuka	4,4/orang
▪ Toilet	0,56/orang	▪ Lay Out Theatre	0,8/orang
▪ Urinoir	0,4/orang	▪ Rg. Persiapan	1,5/orang
▪ Gudang	6 *)	▪ Rg. Ganti	2,0/orang
4. Rg. Sekretariat		▪ Rg. Rias	1,8/orang
▪ Rg. Sekretariat	1,5/orang	▪ Rg. Locker	0,4/orang
▪ Rg. Manajer	4,0/orang	▪ Rg. Dekorasi	18 *)
▪ Rg. Pendaftaran	1,5/orang	▪ Rg. Lighting	9 *)
▪ Rg. Tamu	1,5/orang	▪ Rg. Sound System	9 *)
		▪ Toilet	0,56/orang
		▪ Urinoir	0,4/orang
		2. Sub Arena Terbuka	
		▪ Taman Bermain	1,5/orang
		▪ Fas. Olahraga Terbuka	
		▪ Toilet	0,56/orang
		▪ Urinoir	0,4/orang

F. Rg. Pelayanan	
1. Pengelola	
▪ Rg. Pimpinan	20 *)
▪ Rg. Staff	4/orang
▪ Rg. Rapat Pengelola	1,5/orang
▪ Rg. Tamu	20 *)
▪ Mushalla	1,5/orang
▪ Rg. Wudhu	0,4/orang
▪ Gudang	6 *)
▪ Toilet	0,56/orang
▪ Urinoir	0,4/orang
2. Parkir	
▪ Mobil	15/unit
▪ Bis	42/unit
▪ Motor	1/unit
3. Gerbang	
▪ Pos jaga	1,3/orang
▪ Rg. Tidur	2,3/orang
▪ Rg. Absensi	0,5/orang
▪ KM/WC	4 *)

(*) Asumsi

Perhitungan Luasan Ruang

A. Olahraga dan rekreasi air

1. Bersampan

▪ Pangkalan Sampan	
Area sampan (25 buah x 4,47)	111,75 m ²
Sirkulasi Air 40%	44,70 m ²
Sirkulasi Orang 20%	22,35 m ²
	178,80 m ²
▪ Rg. Penyewaan, untuk 10 orang	
Ruang Tunggu (10 x 1)	10,0 m ²
Rg. Pegawai (2 orang x 0,8).....	1,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	2,2 m ²
	13,8 m ²
▪ Rg. Perawatan, untuk asumsi 5 sampan mengalami kerusakan	
Arca sampan (5 buah x 4,47)	22,35 m ²
Sirkulasi Air 40%	8,92 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,46 m ²
	35,73 m ²
▪ Dermaga, untuk menampung 25 orang	
Dermaga (25 x 0,8)	20,00 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,00 m ²
	24,00 m ²
▪ Toilet, untuk 4 orang	
Toilet (4 x 0,56)	2,24 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,44 m ²
	2,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 6 orang	
Urinoir (6 x 0,4)	2,40 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,48 m ²
	2,88 m ²

2. Memancing

▪ Rg. Penyewaan	
Ruang Tunggu (10 x 1)	10,0 m ²
Rg. Pegawai (2 orang x 0,8).....	1,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	2,2 m ²
	13,8 m ²
▪ Tempat Memancing, untuk 25 orang	
Ruang Tunggu (25 x 0,8)	20,0 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,0 m ²
	24,0 m ²
▪ Toilet, untuk 4 orang	
Toilet (4 x 0,56)	2,24 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,44 m ²
	2,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 6 orang	
Urinoir (6 x 0,4)	2,40 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,48 m ²
	2,88 m ²

B. Gedung Serbaguna

1. Rg. Utama

▪ Rg. Panggung, daya tampung 20 penari	
Ruang gerak (20 x 4,4)	88,0 m ²
Peralatan Musik tradisional asumsi 20%	17,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	21,2 m ²
	<hr/>
	126,8 m ²
▪ Ruang penonton, dengan daya tampung maksimal 200 orang	
Conference Room (2 x 200)	400 m ²
Sirkulasi Orang 20%	80 m ²
	<hr/>
	480 m ²
▪ Hall Penerima, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/>
	24,89 m ²
▪ Rg. Informasi, untuk menampung 10 orang	
Rg. Gerak Pengunjung (10 x 0,83)	8,3 m ²
Rg. Gerak pegawai (2 x 0,8)	1,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	2,0 m ²
	<hr/>
	11,9 m ²

2. Rg. Pendukung

▪ Rg. Persiapan, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/>
	24,89 m ²
▪ Rg. Ganti, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/>
	24,89 m ²
▪ Rg. Rias, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/>
	24,89 m ²
▪ Rg. Locker, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/>
	24,89 m ²

5. Rg. Service

▪ Ticket Box	
Ticket box untuk 4 orang x 3,0	12,00 m ²
Rg. Antri Tiket 50 orang x 0,83	41,15 m ²
Sirkulasi Orang 20%	10,63 m ²
	<hr/>
	63,78 m ²
▪ Toilet	
Toilet untuk 15 orang x 0,56	8,4 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,6 m ²
	<hr/>
	10 m ²

▪ Urinoir		
Urinoir untuk 10 orang x 0,56	5,6 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	1,1 m ²	
	<hr/>	6,7 m ²
6. Rg. Sekretariat		
▪ Rg. Sekretariat		
Rg. Gerak untuk 20 orang x 1,5	30 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	6 m ²	
	<hr/>	36 m ²
▪ Rg. Manajer		
Rg. Gerak untuk 1 orang x 4,0	4,0 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	0,8 m ²	
	<hr/>	4,8 m ²
▪ Rg. Pendaftaran		
Rg. Gerak untuk 10 orang x 1,5	15 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	3 m ²	
	<hr/>	18 m ²
▪ Rg. Tamu		
Rg. Gerak untuk 4 orang x 1,5	6,0 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	1,2 m ²	
	<hr/>	7,2 m ²

C. Pusat Jajanan dan Souvenir

1. Pusat Jajanan dan Souvenir

▪ Rg. Penjualan		
Rg. Gerak untuk 2 pegawai x 1,33.....	2,66 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	0,50 m ²	
	<hr/>	2,16 m ²
▪ Rg. Jajanan		
Rg. untuk 40 pengunjung x 1,33	53,20	
Rg. Gerak untuk 2 pegawai x 1,33.....	2,66 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	11,17 m ²	
	<hr/>	67,03 m ²
▪ Plaza/Galeri		
Rg. Gerak untuk 10 orang x 2,0	20 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	4 m ²	
	<hr/>	24 m ²
▪ Rg. Pegawai, untuk 20 pegawai		
Rg. Gerak untuk 20 orang x 0,8	16,0 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	3,2 m ²	
	<hr/>	19,2 m ²
▪ Toilet, untuk 4 orang		
Toilet (4 x 0,56)	2,24 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	0,44 m ²	
	<hr/>	2,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 6 orang		
Urinoir (6 x 0,4)	2,40 m ²	
Sirkulasi Orang 20%	0,48 m ²	
	<hr/>	2,88 m ²

2. Kios

▪ Toilet, untuk 1 orang	
Toilet (1 x 0,56)	0,56 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,12 m ²
	<hr/>
	0,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 2 orang	
Urinoir (2 x 0,4)	0,80 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,16 m ²
	<hr/>
	0,96 m ²

D. Restoran dan Gazebo

1. Restoran Terapung

▪ Rg. Makan/minum, untuk menampung 50 orang	
Rg. makan pengunjung 50 orang x 1,33	66,5 m ²
Rg. gerak 4 pegawai x 0,8	3,2 m ²
Sirkulasi Orang 20%	13,9 m ²
	<hr/>
	83,6 m ²
▪ Hall	
Rg. gerak 10 orang x 0,8	8,0 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,6 m ²
	<hr/>
	9,6 m ²
▪ Rg. Persiapan, untuk 5 pegawai	
Rg. gerak 5 orang x 1,5	7,5 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,4 m ²
	<hr/>
	8,9 m ²
▪ Dapur +Rg. Cuci, asumsi 60% rg. makan/minum	50 m ²
▪ Toilet, untuk 4 orang	
Toilet (4 x 0,56)	2,24 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,44 m ²
	<hr/>
	2,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 6 orang	
Urinoir (6 x 0,4)	2,40 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,48 m ²
	<hr/>
	2,88 m ²
▪ Rg. Pegawai, untuk 10 orang	
Urinoir (6 x 0,4)	2,40 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,48 m ²
	<hr/>
	2,88 m ²

2. Gazebo

▪ Rg. Makan, untuk 4 orang	
Rg. makan (4 x 1,33)	5,32 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,64 m ²
	<hr/>
	6,96 m ²
▪ Dapur + Rg. Cuci, asumsi 60% kios	6,00 m ²
▪ Toilet, untuk 1 orang	
Toilet (1 x 0,56)	0,56 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,12 m ²
	<hr/>
	0,68 m ²

▪ Urinoir, untuk 2 orang	
Urinoir (2 x 0,4)	0,80 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,16 m ²
	<hr/> 0,96 m ²

E. Ruang Terbuka

1. Arena Terbuka

▪ Theatre Terbuka, ruang panggung untuk 20 penari	
Ruang gerak (20 x 4,4)	88,0 m ²
Peralatan Musik tradisional asumsi 20%	17,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	21,2 m ²
	<hr/> 126,8 m ²
▪ Ruang Penonton, daya tampung 100 orang	
Lay Out Theatre (100 x 0,8)	80 m ²
Sirkulasi Orang 20%	16 m ²
	<hr/> 96 m ²
▪ Rg. Persiapan, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/> 24,89 m ²
▪ Rg. Ganti, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/> 24,89 m ²
▪ Rg. Rias, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/> 24,89 m ²
▪ Rg. Locker, untuk 25 orang	
Ruang gerak (25 x 0,83)	20,75 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,14 m ²
	<hr/> 24,89 m ²
▪ Toilet	
Toilet untuk 15 orang x 0,56	8,4 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,6 m ²
	<hr/> 10 m ²
▪ Urinoir	
Urinoir untuk 10 orang x 0,56	5,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	1,1 m ²
	<hr/> 6,7 m ²
2. Sub Arena Terbuka	
▪ Taman Bermain Anak, untuk 20 orang	
Rg. gerak 20 x 1	20 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4 m ²
	<hr/> 24 m ²
▪ Toilet, untuk 1 orang	
Toilet (1 x 0,56)	0,56 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,12 m ²
	<hr/> 0,68 m ²

▪ Urinoir, untuk 2 orang	
Urinoir (2 x 0,4)	0,80 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,16 m ²
	<hr/> 0,96 m ²

F. Rg. Pelayanan

1. Pengelola

▪ Rg. Staff, untuk 10 orang	
Rg. gerak 10 x 4	40 m ²
Sirkulasi Orang 20%	8 m ²
	<hr/> 48 m ²
▪ Rg. Rapat Pengelola, untuk 15 orang	
Rg. gerak 15 x 1,5	22,5 m ²
Sirkulasi Orang 20%	4,5 m ²
	<hr/> 27 m ²
▪ Mushalla, untuk 30 orang	
Rg. gerak (30 x 1,5)	45 m ²
Sirkulasi Orang 20%	9 m ²
	<hr/> 54 m ²
▪ Rg. Wudhu, untuk 10 orang	
Rg. Wudhu (10 x 0,4)	4,0 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,8 m ²
	<hr/> 4,8 m ²
▪ Toilet, untuk 1 orang	
Toilet (1 x 0,56)	0,56 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,12 m ²
	<hr/> 0,68 m ²
▪ Urinoir, untuk 2 orang	
Urinoir (2 x 0,4)	0,80 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,16 m ²
	<hr/> 0,96 m ²

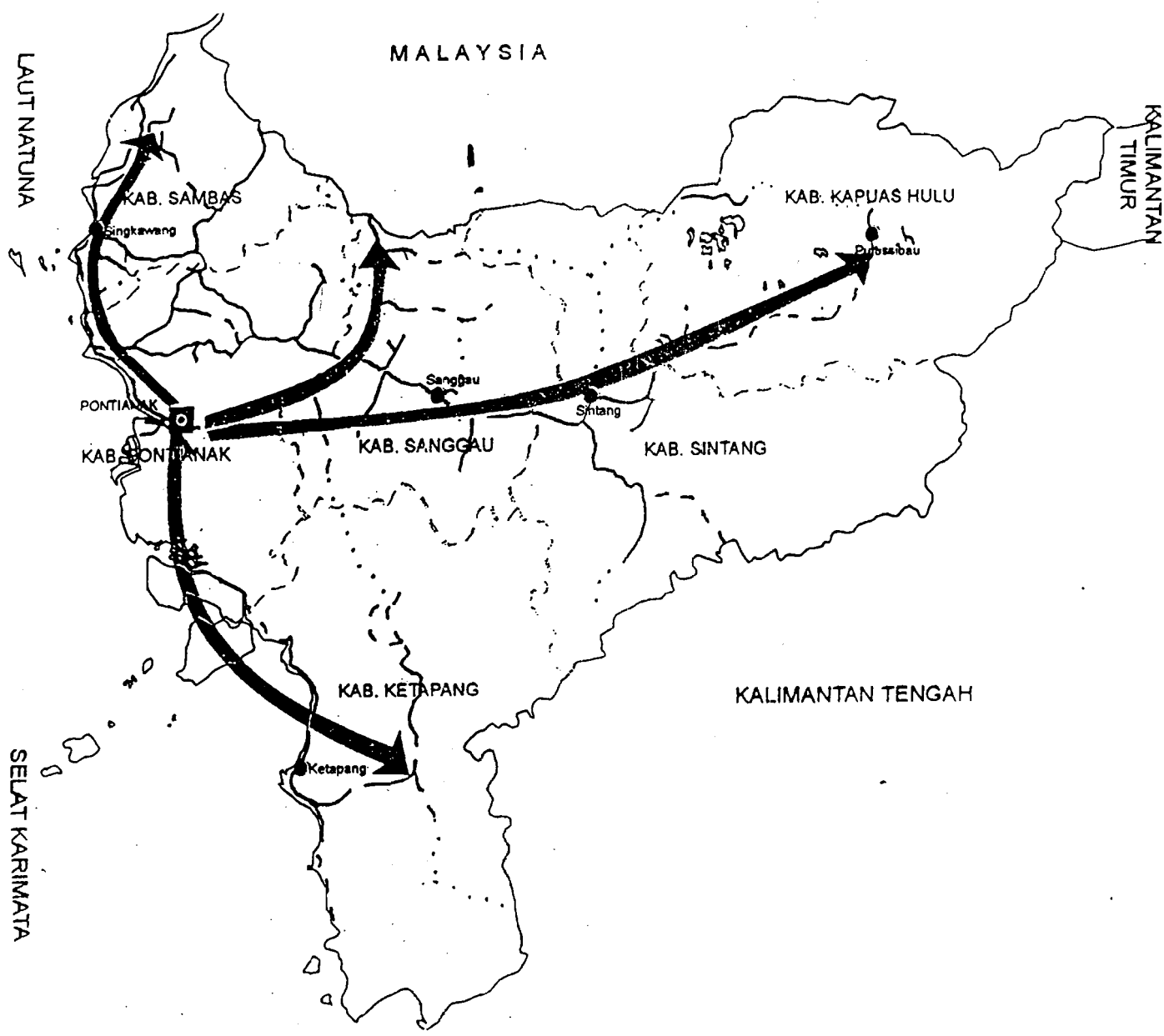
2. Parkir

▪ Mobil, dengan 20 kendaraan	
mobil (20 x 15)	300 m ²
Sirkulasi Orang 20%	60 m ²
	<hr/> 360 m ²
▪ Bis, untuk 5 bis	
Bis (5 x 42).....	168 m ²
Sirkulasi Orang 20%	32 m ²
	<hr/> 200 m ²
▪ Motor, untuk 30 kendaraan	
Motor (30 x 1) ..	30 m ²
Sirkulasi Orang 20%	6 m ²
	<hr/> 36 m ²

3. Gerbang

▪ Pos jaga, untuk 2 orang	
Rg. gerak (2 x 1,3)	2,6 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,5 m ²
	<hr/> 3,1 m ²

▪ Rg. Tidur, untuk 1 orang	
Rg. tidur	2,3 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,4 m ²
	<hr/>
	2,7 m ²
▪ Rg. Absensi, untuk 2 orang	
Rg. gerak (2 x 0,5)	1 m ²
Sirkulasi Orang 20%	0,2 m ²
	<hr/>
	1,2 m ²



**RENCANA INDUK
PENGEMBANGAN PARIWISATA
DAERAH KALIMANTAN BARAT**

Gambar 3.3

**PETA RENCANA PENGEMBANGAN
JALUR WISATA**

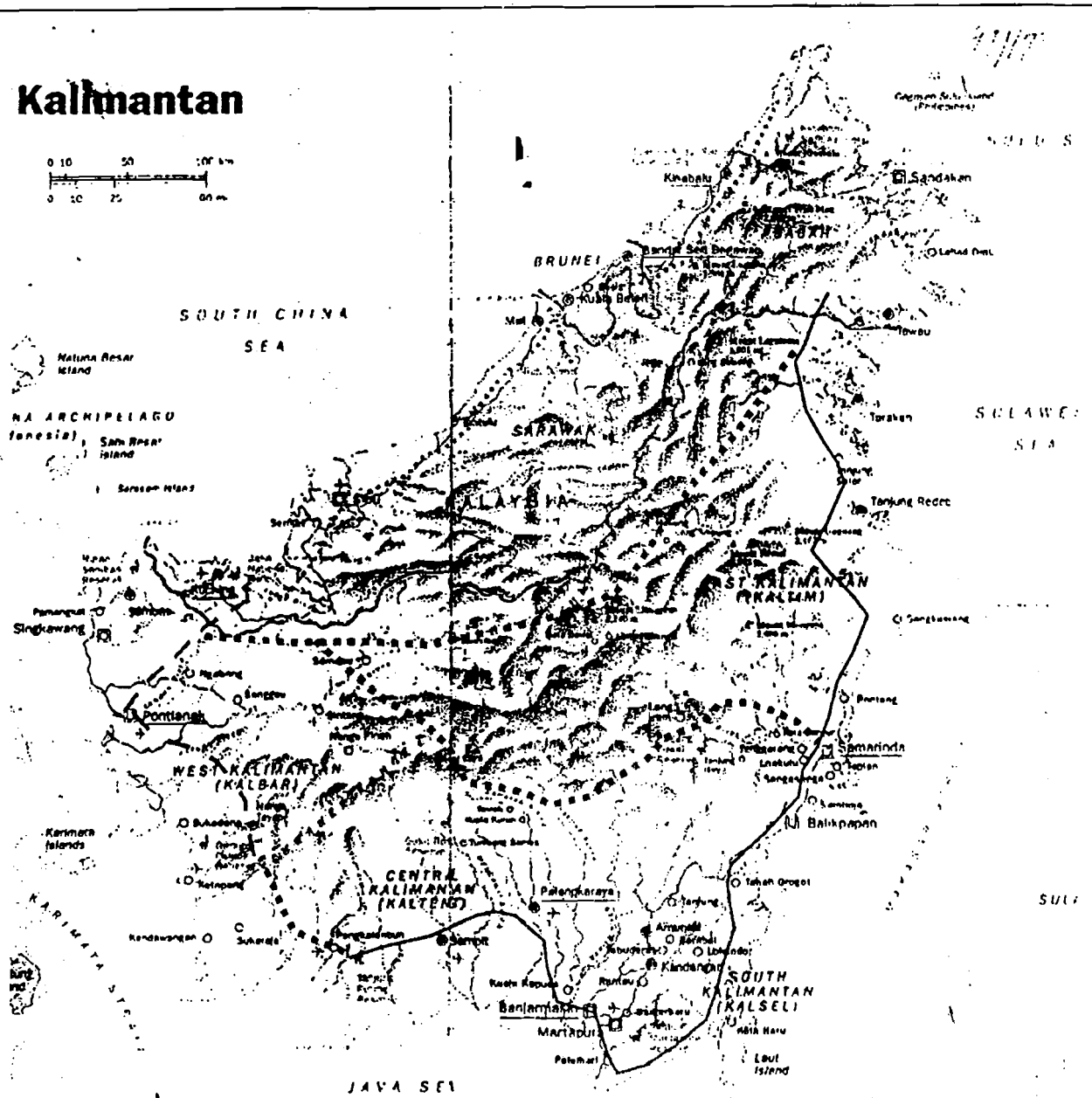
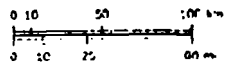
Keterangan

- Batas Wilayah Studi
- - - - - Batas Kabupaten
- Jalan Aspal
- - - - - Jalan Diperkeras
- Jalan Tanah
- Ibukota Propinsi
- Ibukota Kabupaten
- ↑ Jalur Pengembangan



DEPARTEMEN PARAWISATA, POS DAN TELEKOMUNIKASI
KANTOR WILAYAH PROPINSI KALIMANTAN BARAT





Kalimantan



RENCANA INDUK PENGEMBANGAN PARIWISATA DAERAH KALIMANTAN BARAT

Gambar 3.5

PETA RENCANA JALAN TRANS KALIMANTAN

-  Eksisting
-  Rencana
-  Pan Borneo Highway
-  Trans Kalimantan Highway

Sumber: BIMP-EAGA Paper ADB 1995



DEPARTEMEN PARIWISATA, POS DAN TELEKOMUNIKASI
KANTOR WILAYAH PROPINSI KALIMANTAN BARAT

Hasil Penelitian Dirjen Parwisata Nasional
c.q. Dirjen Bina Pemasaran Wisata
Terhadap Wisatawan Mancanegara Yang Masuk
Melalui 4 Pintu Utama Di Indonesia.

(Sumber: *Analisa Pasar Wisatawan Mancanegara*, Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Indonesia, 1988 - 1991)

1. Tahun 1988

a. Rata-rata lama tinggal (dalam hari), menurut maksud kunjungan.

PELABUHAN	MAKSUD UTAMA KUNJUNGAN						
	Ber-libur	Bisnis	Bisnis+ Ber-libur	Menghadiri Per-temuan	Missi/ Official duty	Lainnya	Seluruhnya
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
Soekarno - Hatta	16,6	10,3	11,7	8,9	14,2	17,7	14,2
Ngurah Rai	11,2	10,0	11,1	7,4	15,6	16,3	11,2
Polonia	8,9	10,3	11,3	7,3	7,2	10,3	9,2
Gabungan 3 Pelabuhan	12,3	10,2	11,5	8,3	13,1	16,5	12,1
Sekupang	2,9	2,6	2,5	1,6	2,4	4,4	2,9
Gabungan 4 Pelabuhan	11,8	10,0	10,3	8,1	12,9	14,2	11,6

b. Rata-rata pengeluaran (dalam hari), menurut maksud kunjungan

KEBANGSAAN	MAKSUD KUNJUNGAN						
	Ber-libur	Bisnis	Bisnis+ Ber-libur	Menghadiri Per-temuan	Missi/ Official duty	Lainnya	Seluruhnya
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
01. Singapura	3,34	5,48	5,21	5,07	7,95	3,28	4,06
02. Jepang	5,50	10,57	7,01	5,75	12,88	13,67	6,61
03. Australia	12,02	9,98	8,57	8,72	12,75	19,05	11,96
04. Malaysia	6,24	9,46	9,33	6,88	8,71	12,06	7,49
05. Inggris	11,75	10,81	13,96	5,69	14,60	19,48	11,90
06. Amerika Serikat	12,88	11,34	13,96	7,11	15,31	31,01	13,08
07. Jerman Barat	18,56	10,06	19,33	7,50	19,00	24,20	18,03
08. Belanda	23,26	14,82	21,32	15,44	25,47	24,65	22,77
09. Perancis	18,85	11,25	12,23	7,35	24,80	22,42	17,87
10. Italia	13,94	10,47	15,75	14,20	15,54	22,48	14,06
SELURUH BANGSA	11,83	9,99	10,30	8,11	12,89	14,20	11,55

c. Rata-rata pengeluaran (dalam %), menurut jenis / item pengeluaran.

No	Negara Tempat Tinggal	Pengeluaran Reklamasi (US \$)	
		Tahun 1993	Tahun 1992
1	USA	1 670.64	1 316.32
2	Netherlands	1 443.97	1 320.00
3	Hongkong	1 432.17	1 010.28
4	Germany	1 368.37	1 353.16
5	Australia	1 333.38	908.84
6	United K	1 234.50	1 639.67
7	Japan	1 220.50	1 392.04
8	Taiwan	1 110.16	
9	Malaysia	787.48	
10	Singapore	705.47	
11	Italia		1 685.39
12	France		1 673.73
13	Korea Selatan		990.12
Rata-rata		1 171.73	1 069.85

No.	Pintu Utama	Pengeluaran per Kunjungan (US \$)	
		Tahun 1993	Tahun 1992
1	Soekarno - Hatta	1 461.66	1 378.41
2	Ngurah Rai	1 236.76	974.39
3	Polonia	738.35	850.57
4	Sekupang : Batam	448.02	632.2

2. Tahun 1991

a. Rata-rata lama tinggal (dalam hari), menurut maksud kunjungan.

No.	Jenis Pengeluaran	Rata-rata Jenis Pengeluaran Pintu Masuk Utama (US \$)				Rata-rata Empat Pintu
		S - II	N - R	POLO	S / B	
1	Akomodasi	552.91	235.83	206.21	74.82	346.77
2	Penerbangan Lokal	91.36	26.18	56.78	17.62	55.78
3	Transportasi Lokal	78.64	79.81	59.07	53.04	73.45
4	Makanan & Minuman	236.57	287.96	139.29	56.56	217.45
5	Hiburan	76.48	54.57	30.08	35.49	59.18
6	Jalan-jalan	36.74	57.89	38.67	6.46	39.10
7	Cendera mata	198.45	216.96	48.60	25.11	165.38
8	Belanja	130.84	205.84	126.26	61.41	144.17
9	Paket tour	1.19	13.59	0.62	68.17	15.61
10	Kesehatan/cantikan	3.22	2.01	1.70	1.96	2.50
11	Guide service	3.40	4.74	1.23	1.05	3.29
12	Lain-lain	51.86	51.38	29.64	10.34	49.05
Rata - rata		1461.66	1236.76	738.35	448.02	1171.73

3. Tahun 1993

a. Rata-rata lama tinggal (dalam hari), menurut :

▪ Negara tempat tinggal

No	Negara Tempat Tinggal	Rata-rata Lama Tinggal		Peru- bahan
		1993	1992	
1	Singapore	4,20	4,51	- 0,31
2	Japan	8,51	6,55	1,96
3	Australia	14,29	12,33	1,96
4	Malaysia	8,42	6,07	2,35
5	Taiwan	8,19	5,74	2,45
6	United Kingdom	12,56	13,60	-1,04
7	U S A	12,20	13,72	-1,52
8	Germany	17,28	15,89	1,39
9	Netherlands	23,39	23,51	- 0,12
10	Hongkong	6,20	3,00	3,20
11	Lain-lain	13,82	13,69	0,73
Rata - rata		10,66	11,08	- 0,42

▪ Jenis pekerjaan

No	Jenis Pekerjaan	Rata-rata lama Tinggal (Hari)
1.	Profesional	10,32
2.	Bisnis	7,60
3.	Karyawan Pemerintah	9,24
4.	Karyawan Swasta	9,43
5.	Penjual/Sales	8,34
6.	Militer	4,75
7.	Buruh	8,71
8.	Pensiunan	13,23
9.	Pelajar	16,03
10.	House Wife/Ibu Rumah Tangga	7,11
11.	Lain-lain	10,10
12.	Tidak bekerja	14,16
Rata - rata		10,66

c. Rata-rata pengeluaran (dalam \$US), menurut jenis / item pengeluaran.

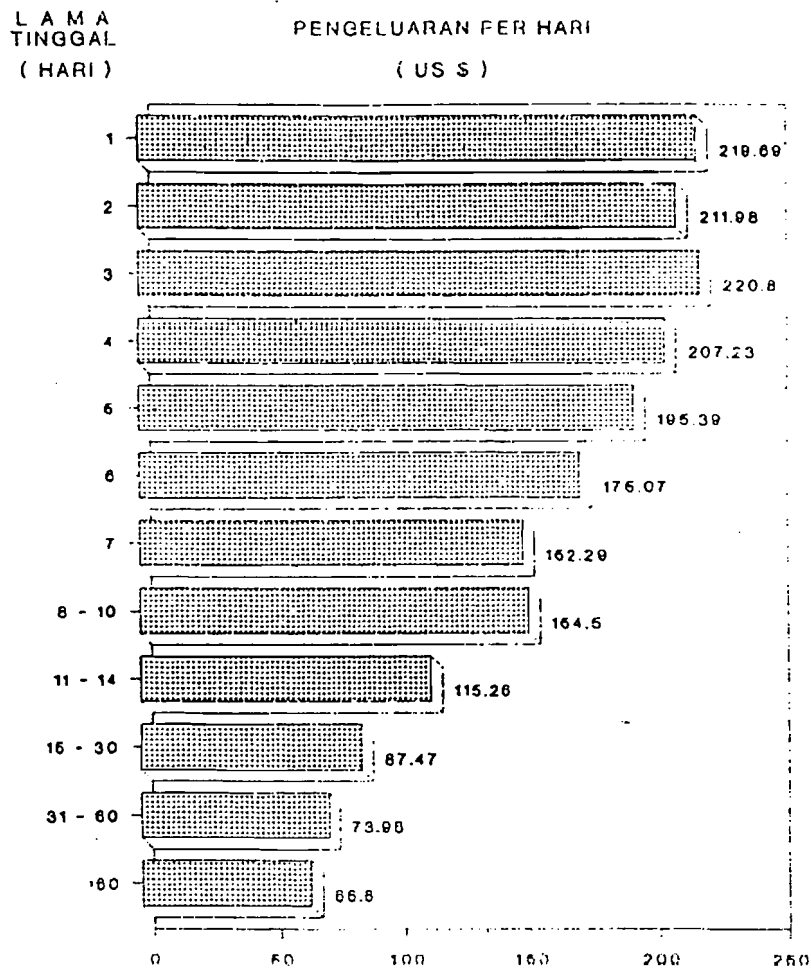
ITEM PENGELUARAN	PELABUHAN				
	Soekarno Hatta (Jakarta)	Ngurah Rai (Bali)	Polonia (Medan)	Sekupang (Batam)	Ga- bungan 4 Pela- buan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
01. Akomodasi	38,2	26,7	15,0	20,3	30,7
02. Penerbangan Domestik	9,5	6,3	6,4	4,1	7,7
03. Bus dan Kereta Api	2,0	1,7	3,0	4,7	2,0
04. Makanan dan Minuman	17,5	16,5	14,2	15,3	16,8
05. Hiburan	6,4	4,3	5,9	9,5	5,5
06. Rekreasi Keliling	3,1	4,5	2,9	4,4	3,8
07. Souvenir & belanja	13,8	22,0	16,6	26,2	18,1
08. Paket - tour	3,2	13,1	31,2	1,6	9,6
09. Kesehatan & Kecantikan	0,4	0,5	0,5	1,6	0,5
10. Pelayanan Pemandu Wisata	0,6	1,0	0,6	0,4	0,7
11. Lainnya	5,3	3,4	3,7	11,9	4,6
JUMLAH	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

c. Rata-rata pengeluaran (dalam \$US), menurut jenis / item pengeluaran.

Maksud Kunjungan	Pelabuhan Keberangkatan					
	Soekarno Hatta	Ngurah Rai	Polonia	Cabungan Tiga Pelabuhan	Sekupang	Cabungan Empat Pelabuhan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1. Berlibur	14,76	13,40	12,70	13,88	1,86	12,47
2. Bisnis	9,88	8,58	9,45	9,78	2,62	8,04
3. Mengunjungi Teman & Kenalan	14,74	13,09	16,51	15,13	1,81	12,51
4. Menghadiri Pertemuan/Konperensi	9,06	15,50	4,60	9,19	1,67	8,41
5. Lainnya	19,06	12,29	3,25	16,60	1,60	15,10
Seluruh Negara	13,74	13,30	12,67	13,43	2,04	11,84

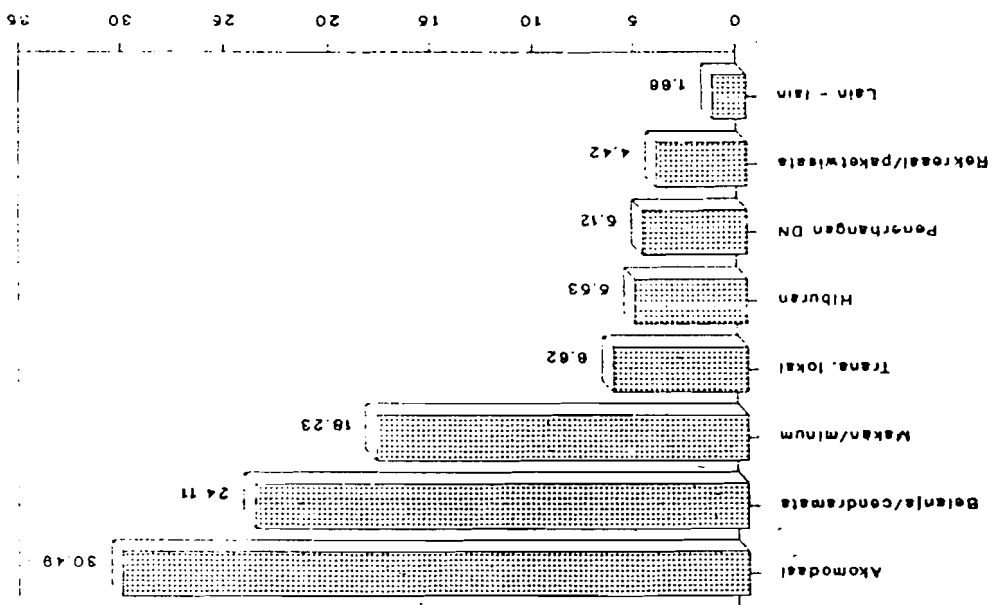
4. Tahun 1994

a. Diagram lama tinggal (dalam hari) dan rata-rata pengeluaran (dalam \$US).



b. Rata-rata pengeluaran (dalam hari), menurut maksud kunjungan.

No.	Maksud Kunjungan	Rata-2 Pengeluaran Perorang	
		Perkunjungan	Perhari
1.	Berlibur	1.186,76	113,46
2.	Mengunjungi Kawan	861,88	72,86
3.	Bisnis/Usaha	1.353,46	140,25
4.	Missi/Dinas	1.387,79	121,74
5.	Sidang/Konferensi	1.108,36	154,80
6.	Lain-lain	847,15	91,29
Rata-rata		1.194,43	115,63



0 - 35 30 26 20 16 10 5 0

Tabel Proyeksi Jumlah Kunjungan
Wisatawan Mancanegara Ke Tiap Propinsi
di Indonesia Tahun 1995 - 2000

Sumber : DEPARPOSTE, 1998.

PROYEKSI JUMLAH KUNJUNGAN WISMAN KE MASING-MASING PROPINSI, 1995 - 2010						
PROPINSI	1995	1996	1997	1998	1999	2000
DI Aceh	9.586	10.545	11.503	12.462	13.420	14.379
Sumatera Utara	462.567	478.761	494.956	511.150	527.345	543.540
Sumatera Barat	62.945	65.693	68.441	71.189	73.937	76.685
Riau	186.443	196.111	205.779	215.447	225.115	234.783
Sumatera Selatan	12.576	13.273	13.970	14.666	15.363	16.060
Jambi	1.198	1.280	1.363	1.445	1.528	1.610
Lampung	8.561	9.405	10.249	11.093	11.937	12.781
Bengkulu	557	453	349	245	141	37
Jakarta	739.330	757.086	774.843	792.600	810.357	828.113
Jawa Barat	226.501	243.983	261.465	278.947	296.429	313.911
Jawa Tengah	99.546	103.804	108.063	112.321	116.579	120.837
DI Yogyakarta	295.071	324.148	353.224	382.301	411.377	440.454
Jawa Timur	229.319	249.627	269.935	290.243	310.551	330.859
Bali	1.811.160	1.994.663	2.178.166	2.361.669	2.545.172	2.728.675
Kalimantan Selatan	5.438	5.034	4.630	4.226	3.822	3.418
Kalimantan Barat	43.278	48.344	53.411	58.478	63.545	68.612
Kalimantan Timur	25.136	26.339	27.543	28.747	29.951	31.154
Kalimantan Tengah	163	120	77	33	(10)	(53)
Sulawesi Selatan	67.001	66.044	65.088	64.131	63.174	62.218
Sulawesi Utara	34.008	38.354	42.701	47.048	51.394	55.741
Sulawesi Tengah	5.600	6.354	7.109	7.864	8.619	9.373
Sulawesi Tenggara	499	490	480	471	462	452
Maluku	25.887	29.389	32.890	36.391	39.892	43.393
Nusa Tenggara Barat	117.888	129.387	140.886	152.385	163.883	175.382
Nusa Tenggara Timur	55.211	59.025	62.840	66.654	70.469	74.284
Irian Jaya	23.956	26.550	29.144	31.737	34.331	36.925
Timur	2.623	2.169	1.714	1.260	806	352
	4.554.041	4.888.427	5.222.814	5.557.201	5.891.588	6.225.974

Sasaran Kunjungan Wisatawan

Sumber : DEPARPOSTEL Kal- Bar, *RJ PPDA Kalimantan Barat*, 1997.

A. Sasaran Kunjungan Wisatawan Mancanegara Dan Penerimaan Devisa Repelita VI

Sasaran	Kunjungan Wisman		Jumlah Penerimaan Devisa (US\$ Milyar)	
	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi
1994	3.880.000	3.950.000	5,3	5,4
1995	4.300.000	4.560.000	5,9	6,3
1996	4.780.000	5.050.000	6,5	6,9
1997	5.300.000	5.700.000	7,2	7,8
1998	6.000.000	6.500.000	8,2	8,9

Sumber : Rencana Eskalasi Maksimum Repelita VI Depparpostel, 1996.

B. Sasaran Kunjungan Wisatawan Nusantara Dan Jumlah Pengeluaran Dalam Repelita VI

Sasaran	Kunjungan Wisnus (000)		Jumlah Penerimaan Devisa	
	Rendah	Tinggi	Rendah	Tinggi
1995	107.028	118.295	13.189	14.578
1996	119.325	131.886	14.704	16.253
1997	132.063	145.964	16.274	17.988
1998	145.240	160.529	17.898	19.783

Sumber : Rencana Eskalasi Maksimum Repelita VI Depparpostel, 1996.

C. Sasaran Jumlah Wisatawan Yang Berkunjung Ke Wilayah Kalimantan.

- Jumlah Wisman Tahun 1995 dan Sasaran Wisman Wilayah D (dalam ribuan) Tahun 2003 dan 2013

No.	Propinsi	1995	2003	2013	95-2003	2003-2013
1	Kalbar	42	181	469	20,0	10,0
2	Kaltim.	37	113	244	15,0	7,5
3	Kalsel	16	49	101	15,0	9,5
4	Kalteng	18	55	113	15,0	7,5
	Total	113	398	916	17,0	8,7

Sumber : RIPPNAS - Laporan Akhir, 1997

- Jumlah Wisnus Tahun 1995 dan Sasaran Wisnus Wilayah D (dalam ribuan) Tahun 2003 dan 2013

No.	Propinsi	1995	2003	2013	95-2003	2003-2013
1	Kalbar	1096	1229	1426	1,4	1,5
2	Kaltim	1096	1626	1982	5,1	2,0
3	Kalsel	769	841	976	1,1	1,5
4	Kalteng	448	700	853	5,7	2,0
	Total D	3404	4395	5237	3,2	1,8
	Indonesia	65000				

Sumber : RIPPNAS - Laporan Akhir, 1997

- Sasaran Pengeluaran Wisatawan (Juta Dollar)

Propinsi	2003	2013
Kalbar	109	281
Kaltim	57	117
Kalsel	20	40
Kalteng	29	59
Total	216	497

Sumber : RIPPNAS - Laporan Akhir, 1997

KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KOTAMADYA PONTIANAK TAHUN 1985/1989

KOTAMADYA PONTIANAK

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT URAH	TENAGA KERJA	NILAI PERULAN RUPIAH			
								INVESTASI	PRODUKSI	BAHAN BAKU	N. TAMBAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	61.71.1.001	TEMPE	SEI BANGKONG	PTK BARAT	83/84	50	100	123.000	173.000	140.000	35.000
2	61.71.1.002	KERUPUK BANDUNG	SEI BANGKONG	PTK BARAT	85/86	5	300	30.000	80.000	42.000	38.000
3	61.71.1.003	TEMPE	PARIT TOKAYA	PTK SELATAN	88/89	10	30	750	40.000	19.000	21.000
4	61.71.1.004	MAKANAN PINGAN	SEI BANGKONG	PTK BARAT	88/89	10	40	11.700	15.000	7.000	8.000
5	61.71.1.005	MAKANAN PINGAN	SELJAWI LUAR	PTK BARAT	91/92	10	20	3.200	12.300	6.500	5.800
6	61.71.1.006	KERUPUK IKAN UDANG	SELJAWI LUAR	PTK BARAT	91/92	5	20	4.500	17.800	9.000	8.800
7	61.71.1.007	MAKANAN PINGAN	B. BELTUNG	PTK SELATAN	93/94	2	20	800	5.425	2.400	3.000
8	61.71.1.008	MAKANAN PINGAN	BANJAR SERASAN	PTK TIMUR	94/95	1	30	1.200	8.750	2.450	4.300
9	61.71.1.009	MAKANAN PINGAN	SAIGON	PTK UTARA	95/96	1	24	1.000	5.500	2.600	2.900
Sub Total						94	644	178.150	367.775	230.950	128.850
10	61.71.2.001	KONVEKSI	MARIANA	PTK BARAT	84/85	5	15	1.500	7.500	5.000	2.500
11	61.71.2.002	KONVEKSI	BENUA MELAYU LAUT	PTK SELATAN	89/89	1	28	1.291	12.000	7.000	5.000
12	61.71.2.003	TENUN ADAT	SELJAWI LUAR	PTK BARAT	89/90	5	10	400	3.125	2.187	900
13	61.71.2.004	KALENGKANG	KP. BANGKA BELTUNG	PTK SELATAN	91/92	5	7	200	77.400	24.000	53.400
14	61.71.2.005	KONVEKSI	SEL BANGKONG	PTK BARAT	91/92	1	7	1.000	4.825	1.250	3.370
15	61.71.2.006	BOFOIR	TAMBELAN SAMPIT	PTK TIMUR	95/96	1	24	1.250	5.450	2.300	3.120
Sub Total						18	82	5.641	110.100	41.737	68.000
16	61.71.3.001	MEUBEL KAYU	SELJAWI DALAM	PONTIANAK BARAT	83/84	8	34	1.688	22.538	12.555	9.900
17	61.71.3.002	MEUBEL ROTAN	SEL BANGKONG	PONTIANAK BARAT	83/84	5	21	522	7.591	3.471	4.120
18	61.71.3.003	UKIRAN KAYU	KP. BANGKA BLT	PONTIANAK SELATAN	88/89	3	20	7.000	8.805	3.614	3.270
19	61.71.3.004	MEUBEL KAYU	PARIT TOKAYA	PTK SELATAN	91/92	1	15	400	18.800	6.000	10.900
20	61.71.3.005	MEUBEL ROTAN	TANJUNG HULU	PTK TIMUR	91/92	1	12	350	30.000	6.000	24.000
21	61.71.3.006	MEUBEL KAYU	SIANTAN HULU	PTK UTARA	83/84	1	10	2.400	3.250	1.700	1.500
Sub Total						19	112	12.338	87.244	33.340	53.900
22	61.71.4.001	KERAJINAN PERAK	KP. BANGKA BLT.	PTK SELATAN	85/86	2	28	1.243	12.959	8.328	4.800
23	61.71.4.002	BAHAN ANYAMAN	DARAT SKIP	PTK BARAT	87/88	1	3	200	2.400	1.000	1.400
24	61.71.4.003	AKAR KELADI AIR	TANJUNG HULU	PTK TIMUR	88/89	32	50	515	25.500	16.900	8.600
25	61.71.4.004	BUNGA KERING	PARIT TOKAYA	PTK SELATAN	89/94	1	5	10.000	4.500	500	4.000
26	61.71.4.005	HIASAN MANIK	PARIT TOKAYA	PTK SELATAN	94/95	1	6	650	3.200	1.650	1.500
Sub Total						37	92	12.608	48.559	28.378	20.100
27	61.71.5.001	COR LOGAM	TANJUNG HULU	PTK TIMUR	83/84	17	34	4.305	12.413	8.140	4.270
28	61.71.5.002	COR LOGAM	SEL BANGKONG	PTK BARAT	87/88	2	8	2.000	2.750	500	2.250
29	61.71.5.003	GALANGAN KAPAL	SIANTAN TENGAH	PTK UTARA	88/89	2	13	7.500	170.000	83.500	76.500
30	61.71.5.004	PANDAI BESI	SIANTAN TENGAH	PTK UTARA	90/91	1	10	2.500	7.950	3.600	4.350
Sub Total						98	249	41.521	280.251	162.498	127.720
TOTAL						284	1.189	250.258	893.939	498.801	397.000

**KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN PONTIANAK TAHUN 1995/1996**

KABUPATEN PONTIANAK

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT UBAHA	TENAGA KERJA	NILAI HASILAN RUPIAH			
								INVESTASI	PRODUKSI	BAHAN BAKU	N. TAMBAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	61.01.1.001	QULA MERAH KELAPA	PRT.WAN SALIM	MEMPAWAH HILIR	83/84	30	60	3.000	11.035	7.398	3.647
2	61.02.1.002	QULA MERAH KELAPA	PENIBUNGAN	MEMPAWAH HILIR	88/87	29	58	2.800	13.820	7.900	6.020
3	61.02.1.003	QULA MERAH KELAPA	SEI. BAKAU	MEMPAWAH HILIR	88/89	50	108	3.000	24.000	13.200	10.800
4	61.02.1.004	MAKANAN RINGAN	RASAU JAYA	SEI. KAKAP	88/89	10	25	750	4.300	1.100	3.200
5	61.02.1.005	KEPUPUK IKAN	SEI.KAKAP	SEI KAKAP	91/82	1	20	2.000	288.000	234.300	53.700
6	61.02.1.006	MAJU LEBAH	SEI.KUNYIT	SEI.KUNYIT	92/83	1	10	500	4.320	1.200	3.120
7	61.02.1.007	MAKANAN RINGAN	PENITI DALAM	SIANTAN	94/85	2	38	5.350	36.520	29.851	6.668
8	61.02.1.008	KRIPIK PISANG	OLAK-OLAK KUBU	KUBU	94/85	1	24	1.250	3.365	2.782	583
9	61.02.1.009	BALE PISANG	BATU AMPAR	KUBU	94/85	1	20	750	3.890	1.640	2.350
10	61.02.1.010	IKAN TPIS	SEI.NPAH	SIANTAN	95/86	1	24	800	5.780	1.920	3.840
11	61.02.1.011	IKAN TPIS	PADAN TIKAR II	BATU AMPAR	95/86	1	20	750	4.000	1.450	2.550
Sub-Total						127	408	21.000	268.210	302.731	98.478
12	61.02.3.001	MEUBEL ROTAN	BETENG	MEMPAWAH HILIR	87/88	3	9	1.500	3.500	1.250	2.250
13	61.02.3.002	TONG SEMEN	SEI.NPAH	SIANTAN	88/89	7	15	270	4.200	1.750	2.450
14	61.02.3.003	MEUBEL ROTAN	ARANG LIMBUNG	SEI.RAYA	89/90	1	5	200	13.500	11.428	2.074
15	61.02.3.004	MEUBEL KAYU UKIR	SEIKUNYIT	SEI.KUNYIT	90/91	1	8	3.750	12.600	10.448	2.152
16	61.02.3.005	MEUBEL KAYU	KUALA DUA	SEI.RAYA	93/94	2	12	3.275	8.500	4.825	3.675
17	61.02.3.006	MEUBEL KAYU UKIR	TERUSAN	MEMPAWAH HILIR	93/94	1	10	2.500	7.850	5.325	2.525
18	61.02.3.007	ARANG TEMPURUNG KELAPA	BATU AMPAR	BATU AMPAR	93/94	1	20	750	3.600	600	3.000
Sub-Total						18	77	12.245	53.750	35.824	18.128
19	61.02.4.001	ANYAMAN LAYAU	PAI	NGABANG	87/88	20	40	450	4.750	1.500	3.250
20	61.02.4.002	KERAJINAN BATU	SELUUNG	SEI.PINYUH	88/89	15	20	750	8.000	4.850	4.050
21	61.02.4.003	ALAT MUSIK	KP. ARANG	SEI.RAYA	88/89	1	31	25.000	18.200	10.580	8.840
22	61.01.4.004	ANYAMAN BAMBU	MENJALIN	MENJALIN	89/90	15	32	2.000	54.900	45.450	9.450
23	61.02.4.005	ANYAMAN AKAR KELADI AIR	SEI.LAMBAWANG	SEI.LAMBAWANG	91/82	12	24	1.200	35.790	33.840	1.950
24	61.02.4.006	ANYAMAN BAMBU	SEPAT	MENYUKE	91/82	1	15	1.000	13.875	11.950	1.925
25	61.02.4.007	ANYAMAN BAMBU	KUALA DUA	SEI.RAYA	92/83	2	20	1.500	4.725	2.485	2.260
26	61.02.4.008	PENGASAH INTAN	SEREMBU	AIR BESAR	93/94	1	21	2.480	7.750	3.450	4.300
27	61.02.4.009	ANYAMAN BAMBU	SAHAM	SENGAH TEMILAH	95/96	1	24	1.500	3.250	1.700	1.550
28	61.02.4.010	UKIRAN KAYU	PLUNTAN	NGABANG	95/96	1	20	3.500	6.500	2.600	3.900
29	61.02.4.011	ANYAMAN BAMBU	PANCAPOBA	SEI. AMBawang	95/96	1	24	650	2.770	1.300	1.470
30	61.02.4.012	ANYAMAN ROTAN	SEKAIS	NGABANG	95/96	1	20	750	3.600	1.750	1.850
Sub-Total						71	291	40.780	188.110	121.515	44.585
31	61.02.5.001	PANDAI BESI	SEI.PINYUH	SEI.PINYUH	83/84	5	18	2.025	5.695	1.572	4.423
32	61.02.5.002	PANDAI BESI	PAHAUMAN	SENGAH TEMILAH	88/89	3	10	750	19.250	10.587	8.663
33	61.02.5.003	KE RAJINAN MANDAU	SENAKN	SENGAH TEMILAH	89/90	1	2	450	12.484	10.668	1.798
34	61.02.5.004	PANDAI BESI	ANJUNGAN MELANCAR	SEI.PINYUH	95/96	1	20	800	4.650	2.400	2.250
Sub-Total						10	50	4.025	42.359	25.225	17.134
TOTAL						221	823	78.100	661.429	485.095	176.334

KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN SAMBAS TAHUN 1995/1998

KABUPATEN SAMBAS

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT USAHA	TENAGA KERJA	NILAI FITRIAN RUPIAH			
								INVESTASI	PRODUKSI	BAHAN BAKU	N. TAMBAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	61.01.1.001	GULA MERAH TEBU	PEDADA	TELUK KERAMAT	83/84	2	100	15.000	23.000	21.500	2.010
2	61.01.1.002	GULA MERAH KELAPA	SEIRAYA	SEIRAYA	87/88	40	85	2.240	15.957	8.048	7.909
3	61.01.1.003	GULA MERAH KELAPA	HARAPAN	PEMANGKAT	88/89	30	60	2.870	31.500	17.325	14.175
4	61.01.1.004	TERASI	SEDAU	TUJUH BELAS	88/89	48	65	1.334	27.850	15.372	12.573
5	61.01.1.005	GULA MERAH TEBU	DUNGUIN CONDOMG	TELUK KERAMAT	89/90	15	45	6.000	30.375	20.812	9.583
6	61.01.1.006	KEPUPUK IKAN/UDANG	TAMAH HITAM	PALOH	89/90	4	20	6.690	13.500	8.540	8.990
7	61.01.1.007	DODOL DURIAN	BENKAYANG	BENKAYANG	90/91	5	30	3.500	2.500	2.000	500
8	61.01.1.008	GULA MERAH TEBU	SE RABEK	TELUK KERAMAT	83/84	1	30	2.500	3.800	3.300	540
9	61.01.1.009	GULA MERAH TEBU	SEDAU	TELUK KERAMAT	94/95	1	24	2.800	5.300	4.850	450
10	61.01.1.010	MANISAN BUAH- BUAHAN	TANJUNG BUGIS	SAMBAS	94/95	1	10	850	2.750	1.250	1.500
11	61.01.1.011	KEPUPUK IKAN	TENGAH	PASIRAN	94/95	2	28	1.350	7.850	4.450	3.400
12	61.01.1.012	KEPUPUK IKAN	KAMMUNTING	SEIRAYA	95/96	1	20	1.200	4.250	2.200	2.050
Sub Total						100	618	48.824	171.432	109.797	61.635
13	61.01.2.001	TENUN ADAT SAMBAS	NAGOR	SAMBAS	83/84	50	82	8.000	36.000	27.000	9.000
14	61.01.2.002	TENUN ADAT SAMBAS	DURIAN	SAMBAS	83/84	30	30	3.900	35.595	24.500	11.085
15	61.01.2.003	TENUN ADAT SAMBAS	TUMUK	SAMBAS	88/87	47	92	18.800	78.000	58.000	23.000
16	61.01.2.004	TENUN ADAT SAMBAS	MANGGIS	SAMBAS	88/87	67	105	19.500	83.000	65.000	28.000
17	61.01.2.005	TENUN ADAT SAMBAS	SEMBERANG	SAMBAS	88/87	208	250	32.250	135.000	99.000	38.000
18	61.01.2.006	TENUN ADAT SAMBAS	SEMPARUK	PEMANGKAT	87/88	48	61	7.625	55.000	28.000	27.000
19	61.01.2.007	TENUN ADAT SAMBAS	TANJUNG BUGIS	SAMBAS	91/92	20	60	9.000	101.340	82.478	18.861
20	61.01.2.008	TENUN ADAT SAMBAS	PENJAJAP	PEMANGKAT	91/92	4	32	4.800	40.900	29.039	11.861
Sub Total						477	712	101.675	575.835	411.015	164.800
21	61.01.3.001	MEUBEL ROTAN	SAMBAS	SAMBAS	83/84	3	5	2.750	4.000	250	3.750
22	61.01.3.002	MEUBEL KAYU	CONDOMG	ROBAN	90/91	4	32	23.425	30.475	22.925	7.550
23	61.01.3.003	BATA GENTENG	SEDAU	17	91/92	5	30	15.000	45.000	20.000	25.000
24	61.01.3.004	MEUBYL ROTAN	SEIJAGA	SEIRAYA	91/92	4	20	667	10.140	5.292	4.848
25	61.01.3.005	BATAKO	ROBAN	ROBAN	91/92	3	20	2.500	197.000	159.100	37.900
26	61.01.3.006	MEUBEL ROTAN	PASIRAN	PASIRAN	91/92	4	20	1.500	21.500	12.750	8.710
27	61.01.3.007	MEUBEL ROTAN	SEJANGKUNG	SEJANGKUNG	93/94	1	25	725	7.850	3.800	3.850
28	61.01.3.008	MEUBEL ROTAN	TUMUK MANGGIS	SAMBAS	85/96	1	24	800	3.850	1.500	2.150
Sub Total						25	178	47.367	319.415	225.857	93.733
29	61.01.4.001	ANYAMAN BAMBU	KENANAI	SEJANGKUNG	83/84	90	270	1.225	78.260	45.058	31.200
30	61.01.4.002	ANYAMAN ROTAN	JAGOI BABANG	SELUAS	87/88	10	40	350	12.648	5.060	7.588
31	61.01.4.003	ANYAMAN BAMBU	SEMBUAI	SEJANGKUNG	88/89	240	720	4.440	418.366	22.900	393.466
32	61.01.4.004	SAPU UJUK	ROBAN	ROBAN	88/89	12	60	726	120.800	68.440	54.160
33	61.01.4.005	ANYAMAN BAMBU	PEMANGKAT	PEMANGKAT	89/90	17	35	550	27.400	22.200	5.200
34	61.01.4.006	ANYAMAN ROTAN	SUBAH	SAMBAS	91/92	4	40	200	19.200	16.704	2.496
35	61.01.4.007	ANYAMAN BAMBU/ROTRAN	SEDAYAN	SAMBAS	92/93	5	50	650	4.375	1.050	3.325
36	61.01.4.008	ANYAMAN BAMBU/ROTRAN	SELUAS	SELUAS	94/95	2	75	850	5.875	2.330	3.545
37	61.01.4.009	ANYAMAN TIKAR PANDAN	SFLAKAU	SELAKAU	95/96	1	24	750	3.800	2.450	1.150
38	61.01.4.010	ANYAMAN TIKAR BIDAI	SANGO	SANGGAU LEDO	85/96	2	30	1.250	6.850	3.750	2.900
Sub Total						383	1.344	10.991	692.874	187.842	505.032
39	61.01.5.001	PANDAI BESI	BANJAR SAPI	PEMANGKAT	83/84	50	137	11.750	39.500	27.000	12.500
40	61.01.5.002	PANDAI BESI	TEBAS	TEBAS	88/89	5	15	500	22.500	12.375	10.125
41	61.01.5.003	PANDAI BESI	MATANG SUPRI	JAWAI	91/92	5	15	7.500	7.350	4.190	2.160
42	61.01.5.004	PANDAI BESI	SUNGAI BUNGA	SEJANGKUNG	94/95	2	8	650	3.650	1.440	1.210
Sub Total						62	173	20.400	73.000	45.005	27.000

LAMPIRAN

**KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN SANGGAU TAHUN 1995/1996**

KABUPATEN SANGGAU

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT USAHA	TENAGA KERJA	NILAI PERUSAHAAN RUPIAH			
								INVESTASI	PRODUKSI	BAHAN BAKU	M-TAMBAH
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	61.03.1.001	GULA MERAH AFEN	PANGKIN	SEKADAU HILIR	83/84	30	80	6.900	4.420	2.349	2.071
2	61.03.1.002	GULA MERAH TEBU	SEMAYAM	KEMBAYAN	83/84	25	73	2.750	3.939	1.873	1.393
3	61.03.1.003	GULA MERAH TEBU	JABAI	SEKADAU HILIR	85/86	15	45	4.750	4.141	2.257	1.664
4	61.03.1.004	GULA MERAH TEBU	KUALA DUA	KEMBAYAN	83/87	25	38	2.750	4.077	1.872	2.236
5	61.03.1.005	GULA MERAH TEBU	LABAK	BONTI	83/87	36	43	2.400	5.033	2.519	2.523
6	61.03.1.006	GULA MERAH AFEN	TEMIANG MALI	BALI	87/88	7	14	1.030	9.700	4.500	5.210
7	61.03.1.007	DODOL DURIAN	SELUNTAH	SEKADAU HILIR	83/89	10	20	520	4.357	3.656	731
8	61.03.1.008	GULA MERAH AFEN	SEMAMBU	SEKADAU HILIR	83/84	1	25	2.150	1.473	783	620
9	61.03.1.009	GULA MERAH AFEN	SEMANGOL	BALAI	84/85	3	15	2.300	2.750	1.254	1.463
10	61.03.1.010	GULA MERAH AFEN	TAE	BALAI	85/86	1	24	2.750	4.500	2.350	2.150
Sub Total						155	361	28.800	44.040	23.404	20.828
11	61.03.2.001	TENUN ADAT	BALAI SEPAUK	BELITANG HILIR	82/83	1	5	1.000	5.324	3.450	1.874
12	61.03.2.002	TENUN ADAT	KUMPANG ILONG	BELITANG HILIR	84/85	1	8	2.200	6.000	3.200	2.800
Sub Total						2	13	3.200	11.324	6.650	4.674
13	61.03.3.001	BATA GENTENG	NIRBOYO	SEKADAU HILIR	87/88	2	10	400	8.838	1.271	5.567
14	61.03.3.002	MEUBEL ROTAN	PUSAT DAMAI	PARINDU	88/89	2	18	225	2.330	1.291	1.039
15	61.03.3.003	MEUBEL ROTAN	TANAP	KEMBAYAN	85/86	1	24	500	3.800	1.250	2.550
Sub Total						5	50	1.125	12.968	3.812	9.156
16	61.03.4.001	ANYAMAN ROTAN	BUNUT	SANGGAU KAPUAS	83/84	6	20	500	2.387	847	1.540
17	61.03.4.002	ANYAMAN BAMBUI	NANGA TAMAN	NANGA TAMAN	88/89	40	40	120	825	508	417
18	61.03.4.003	ANYAMAN BAMBUI	PENGADANG	SEKAYAM	88/89	5	20	171	771	611	130
19	61.03.4.004	TUDUNG SAJI DAN TANGGUL	INGGIS	MUKOK	88/89	4	20	570	1.680	1.344	306
20	61.03.4.005	ANYAMAN PANDAN	B. KARANGAN	SEKAYAM	81/82	2	12	375	1.485	970	495
21	61.03.4.006	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	ENTAKAI MELAYU	SANGGAU KAPUAS	81/82	4	21	250	1.200	825	375
22	61.03.4.007	ANYAMAN BAMBUI	SEMANGAT	SEKAYAM	83/84	1	20	250	1.450	875	575
23	61.03.4.008	ANYAMAN ROTAN	SEBUDU	KEMBAYAN	83/84	2	25	450	3.450	1.775	1.675
24	61.03.4.009	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	SELUNGAJ	TOBA	84/85	3	24	400	2.980	1.580	1.420
25	61.03.4.010	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	KOPAR	PARINDU	85/86	1	24	600	3.800	1.950	1.650
Sub Total						88	228	3.698	19.808	11.296	8.613
5	61.03.5.001	PANDAI BESI	BALAI KARANGAN	SEKAYAM	87/88	2	13	1.750	2.377	1.636	741
7	61.03.5.002	PANDAI BESI	ENTAKAI MELAYU	SANGGAU KAPUAS	88/89	2	10	750	19.250	10.587	8.693
8	61.03.5.003	PANDAI BESI	TAMANG	BATANG TARANG	88/89	2	7	300	5.140	2.827	2.313
9	61.03.5.004	PANDAI BESI	BEDUAI	BEDUAI	89/90	2	8	400	8.988	5.818	1.172
10	61.03.5.005	PANDAI BESI	NOYAN	NOYAN	89/90	2	8	300	5.449	4.540	900
11	61.03.5.006	PANDAI BESI	TJ. MERPATI	KEMBAYAN	82/83	8	24	1.200	8.675	6.572	3.152
12	61.03.5.007	PANDAI BESI	BODOK	PARINDU	83/84	3	12	1.100	4.300	3.152	1.152
13	61.03.5.008	PANDAI BESI	RAMBI	SANGGAU KAPUAS	84/85	3	15	1.240	5.540	3.650	1.740
14	61.03.5.009	PANDAI BESI	SEMAYANG	KEMBAYAN	84/85	2	10	800	3.325	2.635	1.400
15	61.03.5.010	PANDAI BESI	TERDUK DAMPAK	PARINDU	85/86	1	24	750	3.300	1.800	1.500
Sub Total						27	131	8.360	84.344	43.220	21.124
TOTAL						257	801	45.501	52.584	89.391	64.023

**KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN SINTANG TAHUN 1995/1996**

KABUPATEN SINTANG

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT USAHA	TENAGA KERJA	NILAI RIBUAN RUPIAH			
								INVESTASI	PRODUKSI	BAHAN BAKU	TAMBAH
1	61.05.1.001	TAHU/TEMPE	TRANSMIGRASI	SINTANG	88/89	2	25	500	9.225	5.073	4.152
2	61.05.1.002	GUJA APEN	NANGA ELA	ELA HIJUR	81/82	8	24	450	1.340	675	685
3	61.05.1.003	TAHU/TEMPE	MERARAI	SINTANG	85/86	1	24	650	4.650	2.250	2.400
Sub Total						9	73	1.600	15.215	7.998	7.217
4	61.05.2.001	TENUN ADAT	SABANG LAJA	SINTANG	84/85	31	62	2.100	8.170	5.888	2.272
5	61.05.2.002	TENUN ADAT	KELANSAM	SINTANG	87/88	20	24	1.200	3.700	2.000	1.700
6	61.05.2.003	TENUN ADAT	ENSAJID	SINTANG	88/89	26	88	2.150	960	528	432
7	61.05.2.004	TENUN ADAT	BINJAI	SINTANG	89/90	10	11	750	5.940	1.782	4.158
8	61.05.2.005	TENUN ADAT	AJAK	SINTANG	91/92	4	8	80	2.900	1.650	1.250
9	61.05.2.006	TENUN ADAT	EMPACI	DEDAI	91/92	5	20	225	3.320	1.772	1.548
10	61.05.2.007	TENUN ADAT	SEI. PUKAT	SINTANG	91/92	5	24	225	3.265	1.687	1.578
11	61.05.2.008	TENUN ADAT	SEBUNGKANG	SINTANG	94/95	1	24	250	3.540	2.482	1.058
Sub Total						102	259	8.880	31.785	17.799	13.993
12	61.05.3.001	MEUBEL ROTAN	BELIMBING	BELIMBING	88/89	2	7	750	3.540	1.947	1.583
13	61.05.3.002	MEUBEL ROTAN	KAPUAS KANAN HULU	SINTANG	94/95	1	8	600	3.250	1.200	2.050
Sub Total						3	13	1.350	6.790	3.147	3.633
14	61.05.4.001	ANYAMAN ROTAN	NANGA LEBANG	SINTANG	83/84	34	73	370	3.787	2.088	1.689
15	61.05.4.002	ANYAMAN BAMBUI	KELUMBIK	SINTANG	87/88	35	70	200	2.100	700	1.400
16	61.05.4.003	ANYAMAN ROTAN	SERAWAI	SERAWAI	88/89	1	15	25	450	180	290
17	61.05.4.004	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	SELUKAT	SINTANG	89/90	4	21	27	2.745	1.090	1.655
18	61.05.4.005	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	MERPAK	SINTANG	91/92	5	20	50	2.840	2.220	1.120
19	61.05.4.006	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	KETUNGAU	KETUNGAU HIJUR	92/93	18	39	730	4.675	2.745	1.830
20	61.05.4.007	ANYAMAN BAMBUI	PENYANGKAT	TEMPUNAK	93/94	1	15	150	3.275	1.325	1.950
21	61.05.4.008	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	BENUA KENCANA	TEMPUNAK	95/96	1	24	30	4.480	2.150	2.310
22	61.05.4.009	ANYAMAN BAMBUI/ROTAN	KENYAUK	SEPAUK	95/96	1	24	100	3.950	1.875	2.275
Sub Total						101	303	2.102	28.082	14.153	13.829
23	61.05.5.001	PANDAI BESI	SEI RAYA	NANGA PINUH	88/87	10	35	1.000	9.500	5.500	4.000
24	61.05.5.002	PANDAI BESI	KELANSAM JAYA	SINTANG	89/90	3	5	1.000	11.000	4.900	6.100
25	61.05.5.003	PANDAI BESI	TANJUNG LAY	NANGA PINUH	91/92	3	8	300	21.420	20.340	1.080
26	61.05.5.004	PANDAI BESI	TANJUNG BAONG	KETUNGAU HIJUR	91/92	3	8	300	20.780	18.480	2.280
27	61.05.5.005	PANDAI BESI	MANIS RAYA	SEPAUK	93/94	2	10	500	5.875	2.900	2.975
28	61.05.5.006	PANDAI BESI	SERANGAS	SINTANG	93/94	1	5	300	3.250	1.875	1.375
29	61.05.5.007	PANDAI BESI	SETUNGKUP	KETUNGAU HIJUR	95/96	1	24	800	3.650	1.140	2.510
Sub Total						23	97	4.700	75.455	55.135	50.000
TOTAL						238	745	17.232	157.337	93.232	69.100

**KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN KAPUAS HULU TAHUN 1995/1996**

KABUPATEN KAPUAS HULU

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT USAHA	TENAGA KERJA	NILAI (BIJIAN) RUPIAH			
								INVESTASI	P. PRODUKSI	BAHAN BAKU	N. TAMBAH
1	61.06.1.001	KERUPUK IKAN	GUDANG HULU	SELIMBAU	84/85	25	40	2.300	3.975	2.296	1.678
2	61.06.1.002	GULA TEBU	EMPANGAU	BUNUT HULU	88/89	30	85	1.350	6.000	3.900	2.700
3	61.06.1.003	GULA APEN	BENUA MARTINUS	EMBALOH HILIR	88/89	25	42	1.350	10.500	5.775	4.725
4	61.06.1.004	GULA TEBU	SIBAU HULU	KAPUAS HULU	88/89	6	43	300	8.600	5.280	4.320
5	61.06.1.005	GULA APEN	ULAK BATU	EMBALOH HULU	90/91	10	20	750	2.000	975	1.125
6	61.06.1.006	KERUPUK IKAN	BUNUT HILIR	SELIMBAU	90/91	2	14	360	3.250	1.725	1.525
7	61.06.1.007	PISANG SALAI	NANGA SILAT	NANGA SILAT	91/92	4	40	750	5.040	500	4.540
8	61.06.1.008	TEPUNG TAPIOKA	NANGA SILAT	NANGA SILAT	92/93	54	76	350	1.700	350	1.350
9	61.06.1.009	GULA TEBU	KAYU BAUNG	EMPANANG	93/94	2	40	300	3.250	1.650	1.600
10	61.06.1.010	MAKANAN RINGAN	TRANSMIGRASI	NANGA SILAT	94/95	1	30	1.350	5.820	3.225	2.655
Sub Total						159	430	9.380	61.195	24.078	28.210
11	61.06.2.001	TENUN ADAT	TEMATU	BATANG LUPAR	86/87	3	40	750	3.364	2.237	1.127
12	61.06.2.002	TENUN ADAT	MERAKAI P	EMPANANG	88/89	51	60	1.000	6.800	3.740	3.090
13	61.06.2.003	TENUN ADAT	KIRIN U. SINDUR	MANDAY	89/90	4	28	1.350	8.110	7.035	1.085
14	61.06.2.004	TENUN ADAT	ULAK BATU	EMBALOH HULU	91/92	2	12	750	2.125	1.325	800
15	61.06.2.005	TENUN ADAT	LANJAK	BATANG LUPAR	91/92	8	60	2.000	2.254	1.500	1.354
16	61.06.2.006	TENUN ADAT	MEDANG	EMPANANG	91/92	5	45	3.100	2.175	1.700	475
17	61.06.2.007	TENUN ADAT	PRAPAU JAYA	EMPANANG	92/93	60	80	8.000	17.800	11.200	8.400
18	61.06.2.008	TENUN ADAT	KANTUK APING	EMPANANG	92/93	20	30	3.100	6.600	4.200	2.400
19	61.06.2.009	TENUN ADAT	AIR MANCUR	EMPANANG	93/94	20	40	2.100	7.800	5.750	2.050
20	61.06.2.010	TENUN ADAT	SUNGAI TALIAN	BADAU	93/94	25	50	2.000	8.250	5.875	2.375
21	61.06.2.011	PENYAMAKAN KULIT IKAN	BUNUT HILIR	EMBALOH HULU	95/96	1	20	1.000	5.400	2.850	2.550
Sub Total						224	465	28.150	71.078	47.402	23.678
22	61.06.3.001	MEUBEL ROTAN	PUTUSSIBAU	PUTUSSIBAU	88/89	2	8	750	16.800	9.140	7.690
23	61.06.3.002	GERABAH	NANGA KALIS	MANDAY	93/94	1	10	100	4.500	1.200	3.300
Sub Total						3	18	1.150	21.300	10.340	10.990
24	61.06.4.001	ANYAMAN BAMBU	ULAK BATU	PUTUSSIBAU	83/84	20	30	85	2.200	1.425	775
25	61.06.4.002	ANYAMAN ROTAN	KEDAMIN DARAT	PUTUSSIBAU	87/88	40	60	700	1.500	400	1.100
26	61.06.4.003	TIKAR LAMPIT	PALA PULAU	PUTUSSIBAU	88/89	18	36	700	45.000	24.750	20.250
27	61.06.4.004	HUSAN MANIK	ULAK PAUK	EMBALOH HULU	88/89	22	30	75	1.800	1.045	855
28	61.06.4.005	TIKAR LAMPIT	PACUA MENDALAM	PUTUSSIBAU	89/90	12	48	20	14.400	12.000	2.400
29	61.06.4.006	ANYAM-ANYAMAN	KIRIN U. SINDUR	MANDAY	89/90	28	87	1.350	3.125	1.875	1.250
30	61.06.4.007	UTAR-UTAR	KEDAMAI	PUTUSSIBAU	90/91	1	23	225	2.450	1.957	493
31	61.06.4.008	PATUNG TRADISIONAL	AIR MANCUR	EMPANANG	91/92	1	10	750	5.400	2.750	2.645
32	61.06.4.009	TIKAR LAMPIT	ULAK BELATUNG	EMBALOH	91/92	6	24	275	8.750	6.300	2.450
33	61.06.4.010	ANYAMAN BEMBAN	WUJUNG PINANG	MANDAY	93/94	2	20	140	3.550	2.300	1.250
34	61.06.4.011	ANYAMAN BEMBAN	SEMUNTIK	PUTUSSIBAU	95/96	1	24	100	3.300	1.175	1.100
Sub Total						151	303	4.800	91.573	55.892	27.673
35	61.06.5.001	PANDAI BESI	SELHULU	PUTUSSIBAU	83/84	20	30	1.000	3.068	1.170	1.000
36	61.06.5.002	PANDAI BESI	NANGA KALIS	MANDAY	93/94	2	8	40	1.800	780	780
37	61.06.5.003	PANDAI BESI	SUNGAJ ULUK	PUTUSSIBAU	95/96	1	24	750	3.365	1.225	1.000
Sub Total						23	62	2.550	8.220	3.175	2.780
TOTAL						560	1.202	44.400	243.328	147.115	70.110

KEADAAN SENTRA INDUSTRI KECIL
KABUPATEN KETAPANG TAHUN 1995/1996

KABUPATEN KETAPANG

NO	KODE SENTRA	NAMA SENTRA	DESA	KECAMATAN	TAHUN	UNIT	TENAGA	NILAI RIBUAN RUPIAH			
								USAHA	KERJA	INVESTASI	PRODUKSI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	61.04.1.001	DODOL DURIAN	SUKADANA	SUKADANA	84/85	91	1002	8.501	225.000	139.500	85.500
2	61.04.1.002	GULA MERAH KELAPA	TJ. BALIK BUDI	M.H. UTARA	87/88	516	1120	1.051	91.500	27.450	64.050
3	61.04.1.003	KERUPUK IKAN	KP. KAUM	M.H. SELATAN	88/89	3	10	901	8.500	3.200	5.300
4	61.04.1.004	GULA APEN	BALAI BEKUAK	SIMPANG HULU	88/89	125	285	1.501	35.025	19.593	16.032
5	61.04.1.005	TERASI	SEI. NANJUNG	M.H. SELATAN	88/90	25	37	701	9.450	4.725	4.725
6	61.04.1.006	GULA NIPAH	TELUK BATANG	SIMPANG	88/90	10	25	301	3.500	2.122	1.378
7	61.04.1.007	TERASI	PASAR ENTMUN	M.H. SELATAN	88/90	30	52	1.201	15.750	7.875	7.875
8	61.04.1.008	IKAN TIPIS	TJ. SATAI	P. M. KARIMATA	83/84	1	25	501	9.225	5.073	4.152
9	61.04.1.009	JENURAI	SUKA RARU	MATAN HILIR UTARA	84/85	1	8	3.501	8.850	3.780	3.170
10	61.04.1.010	IKAN TIPIS	SEL JAWI	MATAN HILIR SELATAN	84/85	1	20	501	13.300	8.550	8.810
11	61.04.1.011	PISANG SALE	HARAPAN MULIA	SUKADANA	85/86	1	24	801	5.400	2.200	3.200
12	61.04.1.012	PISANG SALE	DUSUN BESAR	P. MAYA KARIMATA	85/86	1	30	901	5.120	1.890	3.130
Sub Total						806	2.818	20.420	429.290	224.058	205.022
13	61.04.2.001	BORDIR	TELUK MELANO	SIMPANG HILIR	88/89	5	20	1.500	25.450	13.997	11.453
14	61.04.2.002	BATIK KHAS DAERAH	KANTOR	M.H. UTARA	90/91	1	12	2.200	12.750	5.400	7.290
Sub Total						6	32	3.700	38.200	19.457	18.743
15	61.04.3.001	MEUBEL ROTAN	NEGERI BARU	M.H. SELATAN	88/89	2	10	250	531	292	239
16	61.04.3.002	BATA GENTENG	SEI. BAKAJ	M.H. SELATAN	82/83	1	15	8.000	75.000	49.500	29.100
17	61.04.3.003	PEMB. PERAHU	MANIS MATA	MANIS MATA	83/84	2	24	1.750	12.300	7.800	4.500
Sub Total						5	49	10.000	87.431	57.592	33.839
18	61.04.4.001	ANYAMAN PANDAN	SEJAWAN	M.H. UTARA	83/84	10	58	1.000	31.400	15.305	15.014
19	61.04.4.002	BATU AJI	JELAI HULU	JELAI	87/88	10	29	575	15.000	8.100	8.900
20	61.04.4.003	BATU AJI	MULIA KERTA	M.H. SELATAN	90/91	2	8	800	15.900	11.400	4.200
21	61.04.4.004	ANYAMAN BAMBUTOTAN	NATAI PANJANG	TUMBANG TIM	90/91	20	45	275	3.500	1.750	1.750
22	61.04.4.005	ANYAMAN PANDAN	SEI. BESAR	M.H. SELATAN	91/92	15	32	1.650	4.650	2.500	2.000
23	61.04.4.006	ANYAMAN BAMBUTOTAN	TANJUNG PASAR	M.H. UTARA	91/92	20	60	200	6.150	5.130	1.020
24	61.04.4.007	BATU AJI	PUTARAN	MARAU	91/92	5	15	1.200	18.750	1.900	6.850
25	61.04.4.008	ANYAMAN ROTAN	SAPENGKAH	TUMBANG TIM	92/93	15	45	150	5.250	4.100	1.150
26	61.04.4.009	ANYAMAN BAMBUTOTAN	PELEPANG	SUKADANA	93/94	2	40	750	3.300	1.275	2.025
27	61.04.4.010	ANYAMAN PANDAN	SAMPIT	M.H. UTARA	83/84	1	25	1.225	3.550	1.875	1.875
28	61.04.4.011	ANYAMAN PANDAN	SUNGAI PUTRI	M.H. SELATAN	94/95	1	24	1.080	2.255	1.123	1.142
29	61.04.4.012	ANYAMAN PANDAN	KENDAWANGAN KNH	KENDAWANGAN	95/96	1	20	900	2.650	1.525	1.125
Sub Total						102	400	9.905	112.095	68.124	45.941
30	61.04.5.001	PANDAI BESI	KAPUNG TENGAH	M.H. SELATAN	83/84	30	87	7.750	20.900	16.000	4.900
31	61.04.5.002	MONEL (BAJA PUTIH)	KANTOR	M.H. SELATAN	92/93	1	8	2.500	5.935	2.755	3.110
32	61.04.5.003	PANDAI BESI	TELOK BATANG	TELOK BATANG	83/84	5	20	750	6.500	3.900	
33	61.04.5.004	PANDAI BESI	BENAWAI AGUNG	SUKADANA	85/86	1	20	600	3.650	1.120	
Sub Total						37	133	11.600	36.915	23.825	13.020
TOTAL						955	3.220	55.675	704.891	391.058	313.935

Tabel Penetapan Fungsi Sub BWK
Di Kotamadya Pontianak
Tahun 2004

Sumber : Pemerintahan KDH Tingkat II Pontianak, *RUTRK Pontianak 1994 - 2004*.

No.	BWK	Luas (ha)	Sub BWK	Luas (ha)	Fungsi Utama	Skala Pelayanan	Fungsi Penunjang	Skala Pelayanan
I.	A	3.245	A1	276	- Perdagangan - Perkantoran - Pelabuhan - Perumahan	Kota Kota Regional	Pendidikan Kesehatan	BWK Kota
			A2	1.171	- Perumahan - Perkantoran - Perdagangan	Kota/Regional BWK	Pendidikan Konservasi	BWK Kota
			A3	380	- Pelabuhan - Pergudangan - Perdagangan - Perumahan - Perkantoran	Regional Regional BWK BWK/Lokal Regional	Pendidikan Perdagangan	BWK Lokal
			A4	540	- Pendidikan Tinggi - Perumahan	Regional	Perkantoran Perdagangan	Kota Lokal
			A5	860	- Pelabuhan - Konservasi - Perumahan	Regional/Kota Kota	Pendidikan Perdagangan	BWK Lokal
II.	B	2.937	B1	1.423	- Pendidikan - Perkantoran - Kesehatan - Perdagangan	Regional/ Nasional Regional Regional BWK	Perumahan Pendidikan	Kota BWK
			B2	358	- Perumahan - Perkantoran - Perdagangan	Kota	Pendidikan Konservasi	Kota/BWK Lokal
			B3	1.156	- Perkantoran - Olah R/Rekreasi - Perumahan	Regional Regional	Pendidikan	BWK/Kota
III.	C	878	C1	222,5	- Pariwisata (cagar budaya)	Regional/Kota Regional	Perumahan	
			C2	655,5	- Industri - Perumahan - Perdagangan	Regional BWK A1	Pendidikan Perdagangan	Reg/Kota
IV.	D	2.290	D1	920	- Perkantoran - Perumahan	Regional	Konservasi Industri Perdagangan	Kota Regional Lokal
			D2	1.370	- Industri - Pelabuhan - Perdagangan - Perumahan - Terminal	Regional Kota BWK Internasional	Pendidikan Konservasi	BWK/Kota Kota
V.	E	1.432	E1	787	- Industri Pergudangan - Perkantoran	Regional	Perdagangan Perumahan Konservasi	Lokal Kota
			E2	645	- Terminal - Industri - Pariwisata - Perdagangan	Regional Regional Regional BWK	Perumahan Konservasi	Kota
Total		2.293		2.293				
Total		10.782		10.782				

Sumber : Hasil Olahan Team RUTRK Pontianak, 1994