

BAB 4

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Dasar Fisik Tapak

4.1.1. Pendekatan Konsep Dasar pada Tapak

Pendekatan konsep dasar pada tapak dilakukan dengan memperhatikan beberapa pertimbangan yang ada pada tapak yaitu :

1. Lokasi tapak yang berada di pinggir perairan/sungai.
2. Kondisi tapak yang selalu tergenang oleh air sungai, baik di kala air sungai surut maupun air sungai dalam keadaan pasang.

Setelah melihat pertimbangan di atas maka pendekatan pada tapak ini dilakukan dengan beberapa cara yaitu melalui sistem zoning, sistem sirkulasi pada tapak, pencapaian ke tapak dan sistem utilitas pada tapak.

4.1.1.1. Zoning/Pemintakatan

Konsep zoning pada lokasi kawasan wisata air Kampung Beting dibagi dalam beberapa kelompok besar dan saling terkait satu sama lainnya. Kelompok-kelompok tersebut berdasarkan pada:

1. Berdasarkan jenis kegiatan wisatawan pada kawasan wisata air Kampung Beting, maka dibagi menjadi :
 - Kelompok Pengelola

Yang termasuk dalam kelompok pengelola ini yaitu fasilitas-fasilitas yang digunakan oleh pengelola diantaranya adalah : kantor pengelola, mess pengelola.

Kelompok pengelola ini harus mempunyai hubungan langsung dengan akses utama pada kawasan wisata air Kampung Beting, sehingga memudahkan

bagi para pengunjung apabila akan berhubungan dengan pengelola kawasan wisata air tersebut.

– Kelompok Umum

Kelompok umum ini terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas penunjang yang akan direncanakan dalam kawasan wisata air ini, fasilitas-fasilitas tersebut diantaranya adalah : restoran terapung, souvenir shop, penginapan, cottage, plaza, souvenir shop, warung kebutuhan sehari-hari, taman bermain, gardu pandang, ruang terbuka, fasilitas akomodasi pengunjung, menara, musholla, gudang, tempat pengisian bahan bakar dan pos-pos keamanan.

– Kelompok Fasilitas Wisata Air

Kelompok fasilitas wisata air ini berbentuk semua fasilitas wisata air yang akan direncanakan di dalam kawasan Kampung Beting. Fasilitas ini diantaranya adalah : fasilitas untuk memancing, fasilitas untuk melakukan olah raga air seperti dayung, kano dan arung jeram dan fasilitas yang mendukung fasilitas wisata air seperti bengkel perahu, tempat penyimpanan perahu (gudang), toko yang menjual peralatan olah raga air dan peralatan/aksesoris untuk perahu.

2. Berdasarkan Wilayah/daerah, yang dibagi dalam :

– Wilayah/daerah tepi atau pinggiran sungai

Wilayah/daerah tepi atau pinggiran sungai ini maksudnya adalah wilayah yang berhubungan langsung dengan perairan atau sungai. Wilayah tepi ini diperuntukan bagi fasilitas-fasilitas yang membutuhkan akses langsung ke sungai seperti : semua fasilitas untuk kegiatan wisata air, gardu pandang, ruang terbuka (*open space*), restoran terapung, pos-pos keamanan, tempat pengisian bahan bakar, dermaga sampan dan perahu.

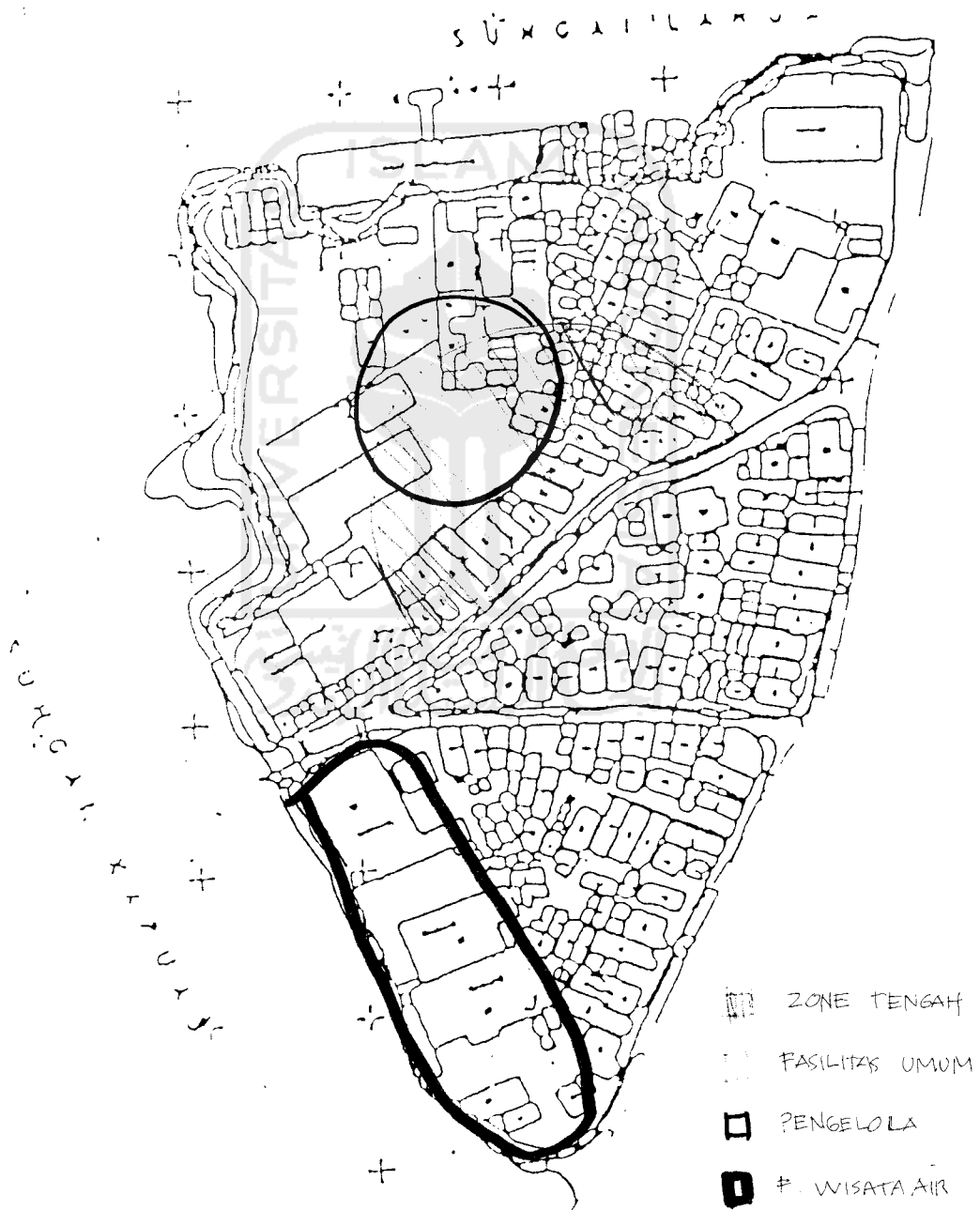
Dari beberapa fasilitas tersebut maka dapat dibagi dalam beberapa fasilitas yaitu :

- Fasilitas wisata air (yaitu yang berhubungan dengan fasilitas wisata air), fasilitas ini akan diletakan pada areal sungai yang tidak begitu ramai dilalui kapal-kapal besar yaitu disebelah selatan dari kawasan tersebut.
 - Fasilitas rekreasi (yaitu yang berhubungan dengan fasilitas rekreasi, seperti gardu pandang, ruang terbuka, restoran terapung), fasilitas-fasilitas tersebut diletakan pada areal yang paling luas sudut pandangnya, yaitu didaerah ujung kawasan wisata (pertemuan antara dua sungai yaitu Sungai Kapuas dengan Sungai Landak)
 - Fasilitas penunjang (seperti pos-pos keamanan, tempat pengisian bahan bakar, dermaga sampan dan perahu), akan diletakan pada daerah yang strategis yaitu tempat yang banyak dilalui oleh kapal-kapal atau perahu-perahu dan berdekatan dengan ruang terbuka yang berfungsi sebagai dermaga.
 - Fasilitas Komersial (souvenir shop, warung kebutuhan sehari-hari, cottage, penginapan), merupakan fasilitas untuk diperdagangkan, letaknya dekat dengan dermaga dan berada di tepian sungai agar terlihat jelas oleh orang yang bersantai di ruang terbuka maupun orang yang berjalan di pedestrian (promenade).
- Wilayah/daerah pusat atau tengah

Wilayah/daerah pusat atau tengah maksudnya adalah wilayah/daerah yang tidak berhubungan langsung dengan sungai/perairan, misalnya fasilitas pengelola dan sebagian fasilitas umum seperti cottage, taman bermain, menara, souvenir shop, warung kebutuhan sehari-hari, musholla, kelompok pengelola, sarana pelengkap (wartel, telepon umum). Fasilitas-fasilitas tersebut dibagi lagi dalam beberapa kelompok kecil yaitu :

- Fasilitas Pengelola (gedung pengelola, mess pengelola), untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan yang yang dilakukan, yang kebanyakan banyak dilakukan di daerah ruang terbuka, maka perletakan gedung pengelola ini dekat dengan ruang terbuka tersebut.

- Fasilitas Pelengkap (wartel, musholla, telepon umum, menara, taman bermain) diletakan pada daerah-daerah yang banyak digunakan pengunjung, misalnya ruang terbuka, cotagge, promenade (pada jarak tertentu).



Gambar 4.1. Zoning pada Kawasan Wisata Air Kampung Beting

4.1.1.2. Sistem Sirkulasi pada Tapak

Sistem sirkulasi yang akan direncanakan pada kawasan wisata air Kampung Beting didasarkan pada :

1. Kondisi eksisting sirkulasi yang ada di kawasan Kampung Beting.
2. Kemudahan pencapaian.

Memperhatikan pada kondisi tersebut maka sistem sirkulasi yang akan direncanakan di kawasan wisata Kampung Beting dibagi menjadi 2 tipe yaitu :

1. Jalur pejalan kaki (pedestrian) berupa *Promenade* (yang di bangun disepanjang tepian sungai), gertak kayu, jembatan kayu, dan dermaga.

Promenade merupakan jalur pejalan kaki utama yang direncanakan di kawasan wisata air tersebut, *promenade* ini berada di sepanjang tepian sungai pada daerah kawasan wisata air.

Gertak merupakan jalur pejalan kaki yang berfungsi sebagai penghubung antar bangunan, jalur gertak ini selalu berhungan tidak terdapat jalur buntu. Gertak ini letaknya di sepanjang tepian (kiri - kanan) kanal dan penghubung bangunan yang berada di tengah (tidak berada di tepian kanal).

Jembatan merupakan penghubung antar gertak (antara gertak di sebelah kiri dengan gertak sebelah kanan) agar tidak terdapat jalur yang putus.

Dermaga merupakan tempat untuk menambatkan sampan dan perahu. Dermaga dibagi menjadi 2 yaitu dermaga utama yang digunakan sebagai ruang terbuka dan dermaga yang terletak di depan bangunan fasilitas wisata dan fasilitas untuk memancing.

2. Jalur sampan atau perahu berupa kanal-kanal atau parit-parit. Kanal-kanal ini sebagian adalah alur-alur lama yang sudah ada di kawasan perencanaan, sehingga akan terdapat kanal buatan dan kanal-kanal lama yang diperbaharui.

Bentuk dari kanal tersebut terdiri dari satu jalur utama yang kemudian terpecah menjadi dua, sehingga jalur kanal tersebut membagi kawasan wisata air menjadi tiga bagian, dan ketiga jalur kanal tersebut akan langsung berhubungan dengan

kanal yang berhubungan dengan sungai, jalur tersebut bercabang-cabang menjadi beberapa jalur, yang semua cabang jalur tersebut merupakan jalur buntu (tidak berhubungan dengan sungai).

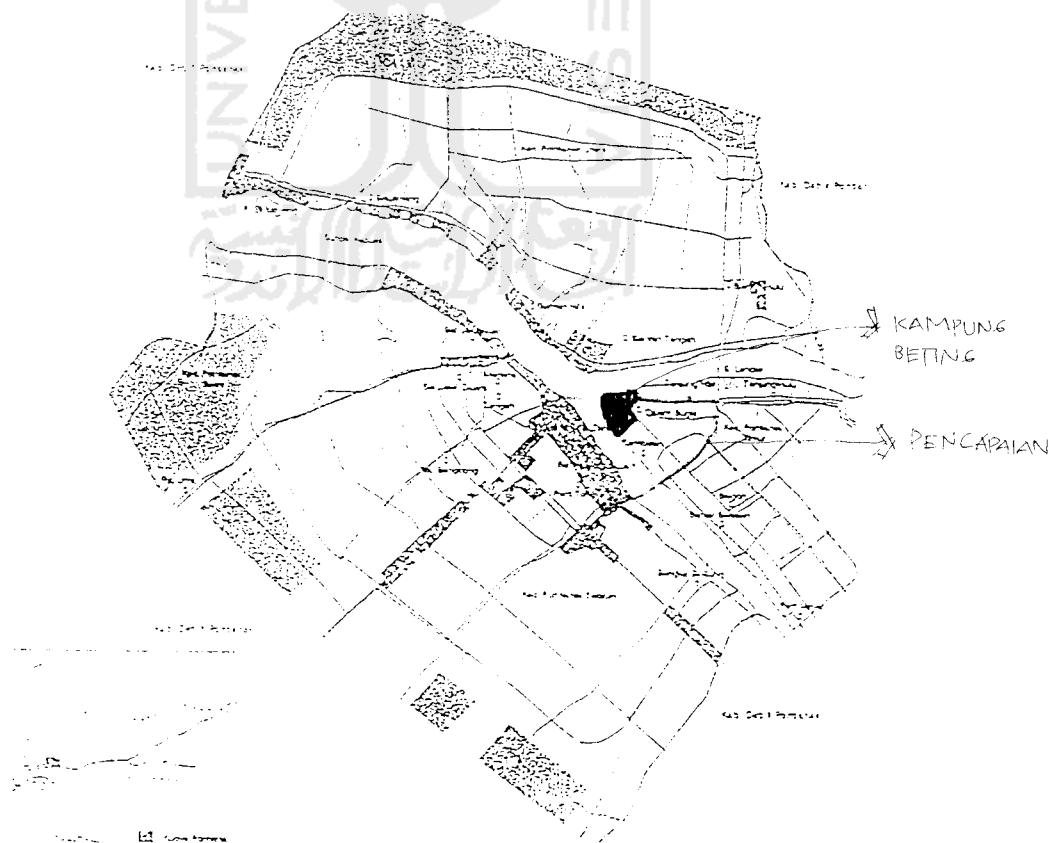


Gambar 4.2. Jalur sistem sirkulasi di kawasan wisata air.

4.1.1.2. Pencapaian ke lokasi/tapak.

Sistem pencapaian ke lokasi/tapak dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan menggunakan :

1. **Jalan Darat**, untuk pencapaian melalui jalan darat ini dilakukan dengan melewati Jembatan Tol hingga ke depan mesjid Jami' yang digunakan sebagai tempat parkir. Kemudian dengan menggunakan perahu menuju ke lokasi wisata air atau dengan melalui jalur pedestrian yang ada di kawasan tersebut.
2. **Jalan sungai**, yaitu dengan menggunakan perahu atau *speed boat* dari bagian seberang sungai yang lain. Untuk itu sebagai penunjang, bagian seberang mesti dilengkapi dengan areal parkir. Areal parkir ini direncanakan pada pelabuhan Seng Hie dan dermaga ferry, karena selain telah tersedianya dermaga di daerah tersebut juga dekat dengan pusat kota dan pelabuhan Seng Hie merupakan pelabuhan tradisional.



Gambar 4.3. Peta Sistem Pencapaian ke Lokasi/tapak

4.1.1.3. Entrance pada Tapak

Entrance utama pada tapak terletak pada ujung kawasan (pada persimpangan alur sungai) karena tempat tersebut mudah terlihat baik dari seberang sungai Kapuas maupun dari seberang sungai Landak. Entrance utama pada tapak ini berbentuk ruang terbuka yang difungsikan sebagai dermaga sampan dan perahu. Entrance lainnya terletak pada tiap kanal dan gertak yang berhubungan dengan pemukiman penduduk.



Gambar 4.4. Alur pengunjung pada kawasan wisata

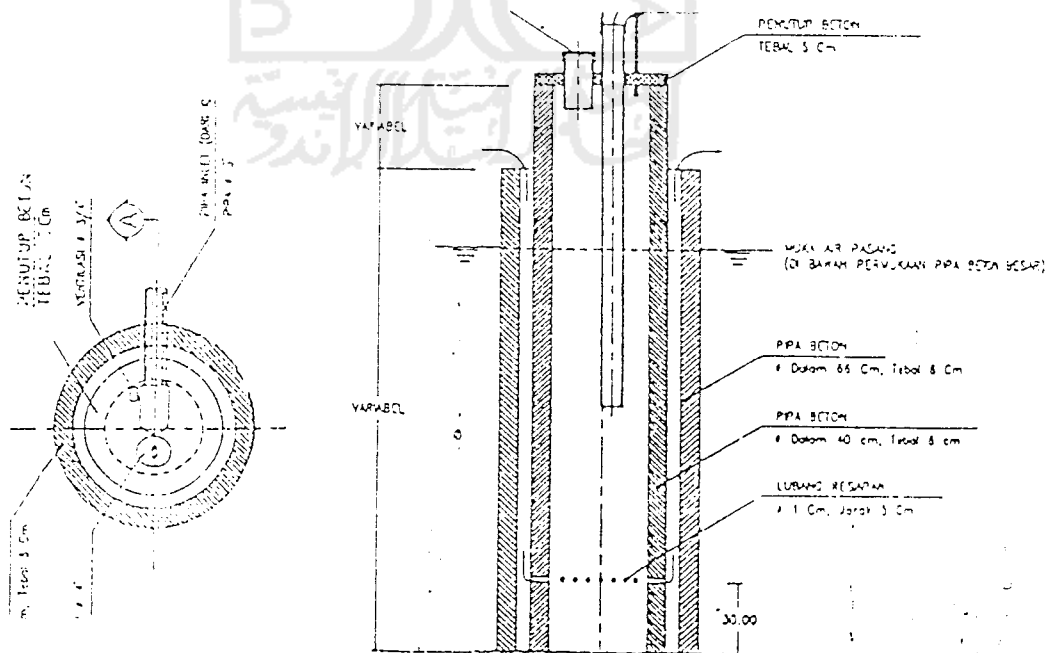
4.1.1.4. Sistem Utilitas pada Tapak

Sistem utilitas pada tapak yang direncanakan adalah :

1. Sistem Pengelolaan Sanitasi

Pengelolaan sanitasi ini ditujukan untuk mengurangi pencemaran pada badan air di kawasan perencanaan. Salah satu cara untuk mengurangi pencemaran tersebut adalah dengan memberikan septictank untuk menampung dan mengolah air buangan pada kawasan tersebut. Sebagian besar kawasan perencanaan merupakan bangunan atas air dan dipengaruhi oleh pasang surut air sungai. Pada daerah seperti ini tidak bisa menggunakan septictank biasa, maka digunakan septictank yang bekerja secara vertikal yang merupakan modifikasi dari septictank biasa yang bekerja secara horisontal. Cara kerjanya hampir sama dengan septictank biasa, yang membedakannya hanya pada bentuk yang lebih memanjang secara vertikal.

Untuk penggunaannya pada kawasan wisata air ini yang terbanyak menggunakan septictank yaitu pada cottage, untuk tiap 4 unit menggunakan satu septictank dan penerapannya pada bangunan lainnya adalah tiap 3 bangunan menggunakan satu septictank.



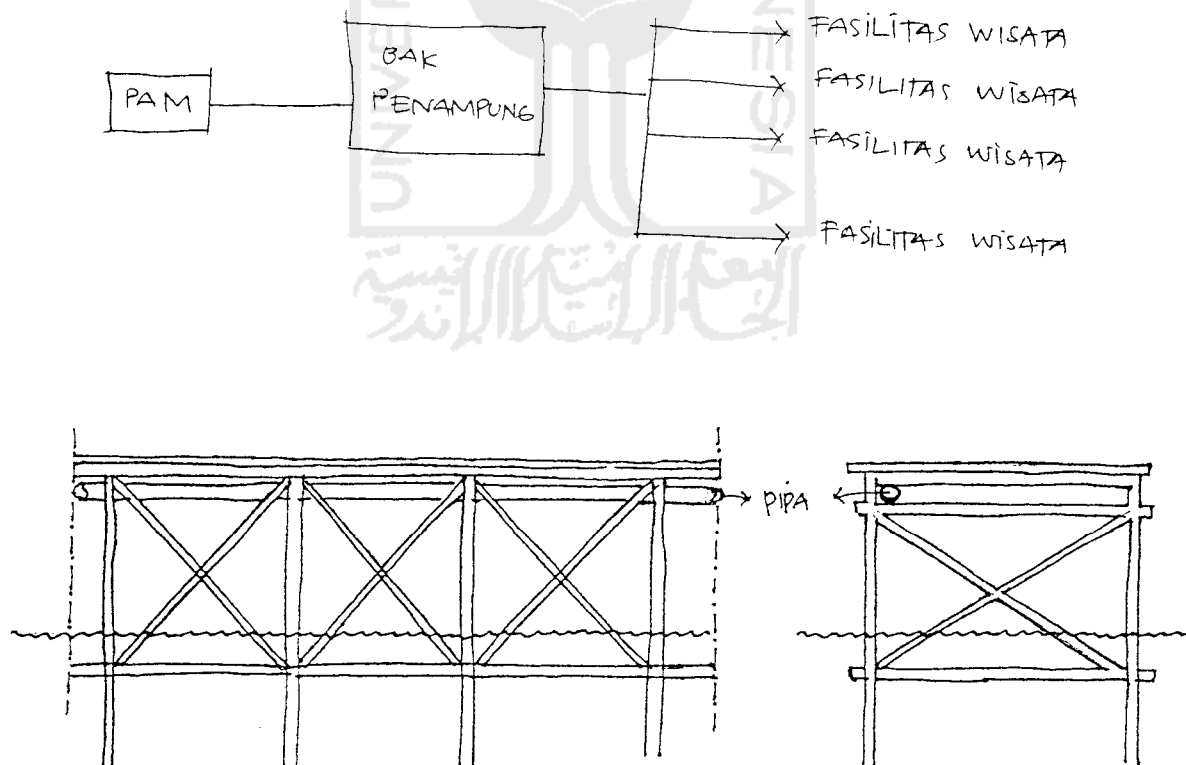
Sumber : PT. Makara Adiyasa
Lembar diskusi peremajaan kota di Kampung Beting

Gambar 4.5. Gambar Septictank Vertikal

2. Sistem Penyediaan Air Bersih

Sumber air bersih didapat dari instalasi PDAM dan di pergunakan untuk kegiatan sehari-hari seperti memasak, mandi dan mencuci. Air bersih dari PDAM ditampung dalam bak penampungan terlebih dahulu baru disebar ke seluruh fasilitas yang ada. Rencana jaringan air bersih mengikuti rencana jaringan gertak yang ada di kawasan wisata air tersebut.

Penerapannya pada kawasan wisata air ini adalah pada perletakan bak penampung yang diletakan dekat dengan lokasi cottage karena pada daerah ini lebih banyak menggunakan air bersih. Kemudian bak lainnya diletakan ditengah-tengah fasilitas wisata yang lainnya yaitu disekitar lokasi fasilitas pemancingan.

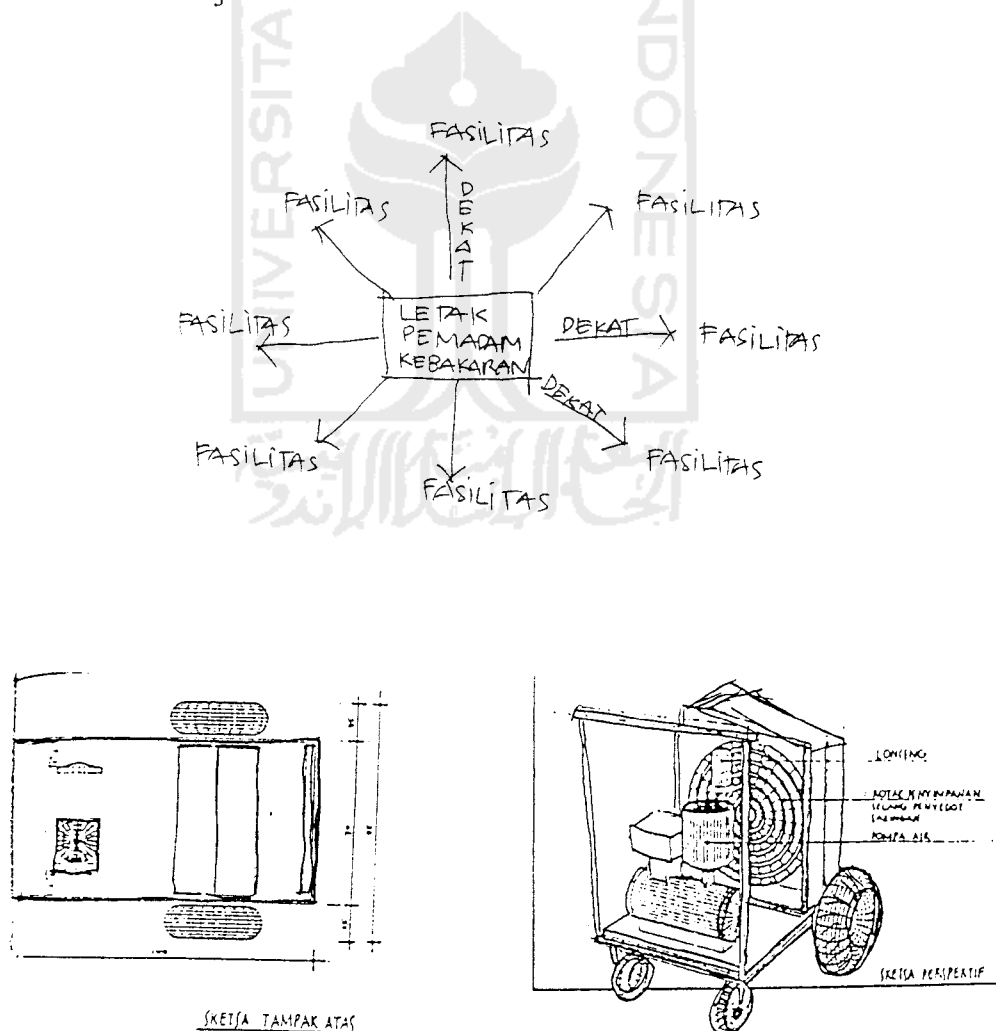


Gambar 4.6. Sketsa jaringan Pipa PDAM

3. Sistem Pemadam Kebakaran

Mengingat banyaknya menggunakan bahan bakar kayu (gertak, sebagian bangunan), maka keadaan tersebut memiliki potensi yang besar untuk menyebarkan api. sehingga diperlukan suatu sistem pemadam kebakaran untuk mencegah merambatnya api ke daerah-daerah di sekitarnya. Sistem yang akan digunakan adalah dengan menggunakan pompa air bergerak untuk menyembrotkan air ke lokasi kebakaran atau menggunakan perahu atau sampan untuk mengangkut pompa air, sumber airnya diambil dari parit-parit/kanal-kanal atau sungai terdekat.

Perletakan alat pemadam kebakaran pada kawasan wisata air yaitu ditengah-tengah lokasi atau di daerah pengelola, maksudnya agar pencapaian keberbagai arah tidak terlalu jauh.



Gambar 4.7. Sketsa alat pemadam kebakaran

4.1.2. Konsep Dasar Fisik Tapak

Setelah melakukan pendekatan dari berbagai segi maka diambillah kesimpulan yang merupakan konsep dasar tapak di kawasan wisata air Kampung Beting. Konsep dasar tapak pada kawasan perencanaan adalah :

1. Kawasan wisata air tersebut dibagi dalam beberapa zone dimana tiap zone letak bangunan ada yang ditepi sungai dan ada yang di tengah kawasan perencanaan, yaitu :
 - Menurut fasilitas wisata yang ada pada kawasan perencanaan, dibagi dalam :
 - Zone Pengelola
 - Zone Umum
 - Zone Fasilitas Wisata Air
 - Menurut letak bangunan pada kawasan perencanaan, dibagi dalam :
 - Zone Tepi
 - Zone Tengah
2. Hubungan antar bangunan pada kawasan wisata air tersebut menggunakan 2 cara, yaitu:
 - Melalui jalur pejalan kaki, menggunakan gertak-gertak kayu dan promenade.
 - Melalui jalur sampan atau perahu.
3. Pencapaian ke kawasan wisata air juga dibagi dalam 2 cara yaitu :
 - Melalui jalan darat, menggunakan kendaraan.
 - Melalui jalan sungai, menggunakan sampan atau perahu.
4. Sebagai penunjang kawasan wisata air tersebut dilengkapi dengan sistem utilitas berupa :
 - Sistem Pemadam Kebakaran
 - Sistem Penyediaan air Bersih
 - Sistem Pengelolaan Sanitasi

4.1.3. Konsep Dasar *Open Space*

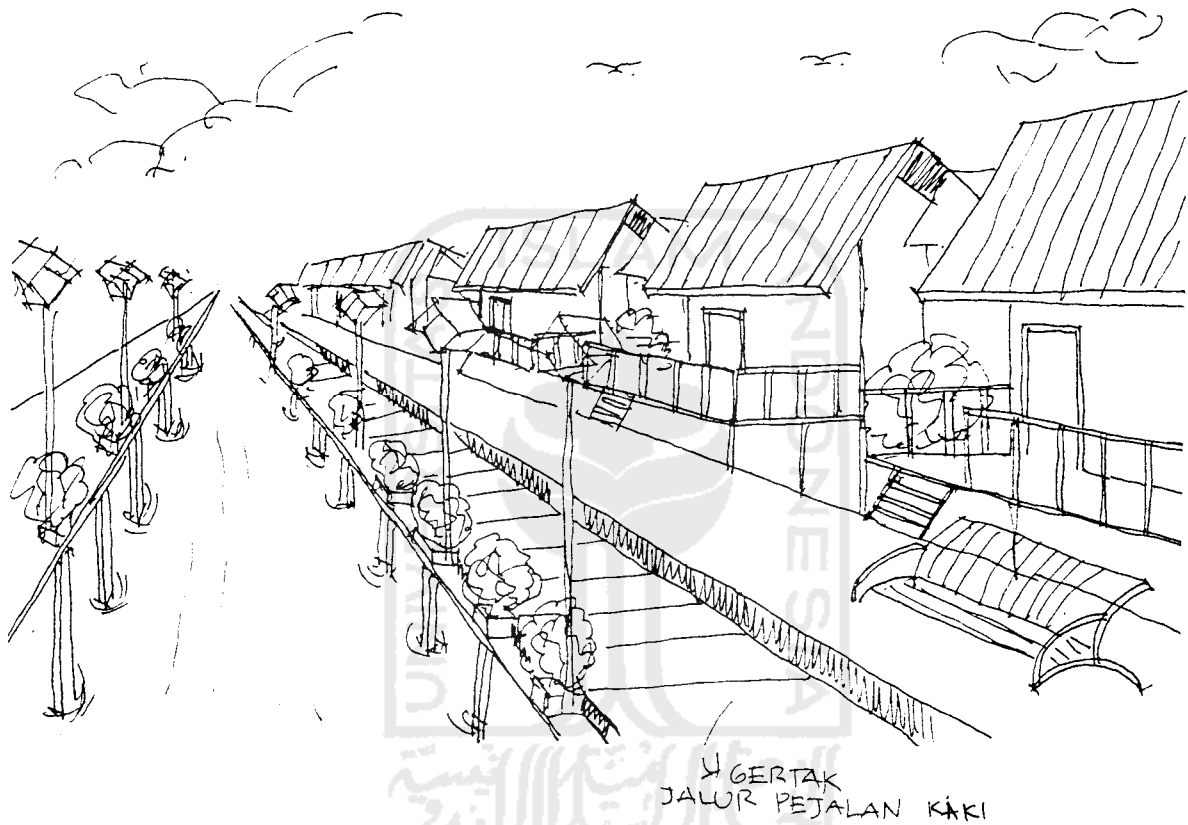
Penciptaan ruang-ruang terbuka pada kawasan wisata air dilakukan dengan dua cara yaitu :

1. Ruang-ruang terbuka yang berbentuk jalur pejalan kaki/pedestrian yang berupa gertak maupun *Promenade* disepanjang pinggiran sungai. Penciptaan jalur-jalur ini juga harus melihat beberapa hal yaitu :

- Pola kanal-kanal yang ada maupun yang direncanakan.
- Unsur-unsur pendukung jalur pedestrian seperti lampu jalan, kursi sebagai tempat istirahat (pada jarak tertentu), penunjuk arah, gardu pandang, dan sebagainya.

a. Gertak

Gertak kayu ini berfungsi sebagai jalur pergerakan antar bangunan di dalam kawasan perencanaan (Kawasan Wisata Air Kampung Beting). Karena jalur gertak yang ada dikawasan Kampung Beting selebar 1,5 meter tidak cukup untuk sarana sosialisasi maka pada kawasan perencanaan, gertak dibangun selebar 2 meter, ini didapatkan dari luas orang berjalan yang bisa digunakan sebanyak 2 orang, dan pada jarak tertentu akan dibuatkan kursi taman sebagai tempat istirahat wisatawan. Jarak gertak kayu ini dengan teras bangunan fasilitas wisata yang ada berjarak 2 meter, ini didapat dari lebar orang yang duduk santai dengan kursi taman, fungsinya selain sebagai halaman juga digunakan sebagai tempat untuk meletakkan kursi-kursi taman tersebut dan unsur-unsur penunjang lainnya seperti penunjuk arah, dll. Halaman tersebut pembuatannya akan ditinggikan 10 cm, maksudnya agar jelas batasannya yaitu sebagai tempat berjalan dan sebagai tempat untuk istirahat. Untuk memberikan keamanan bagi pejalan kaki dan keindahan kawasan, maka di tepian gertak (tepi kanal) dibangun konsol-konsol selebar 50 cm, yang difungsikan sebagai penghijauan dan juga tempat untuk memasang penerangan pada gertak dan kanal.

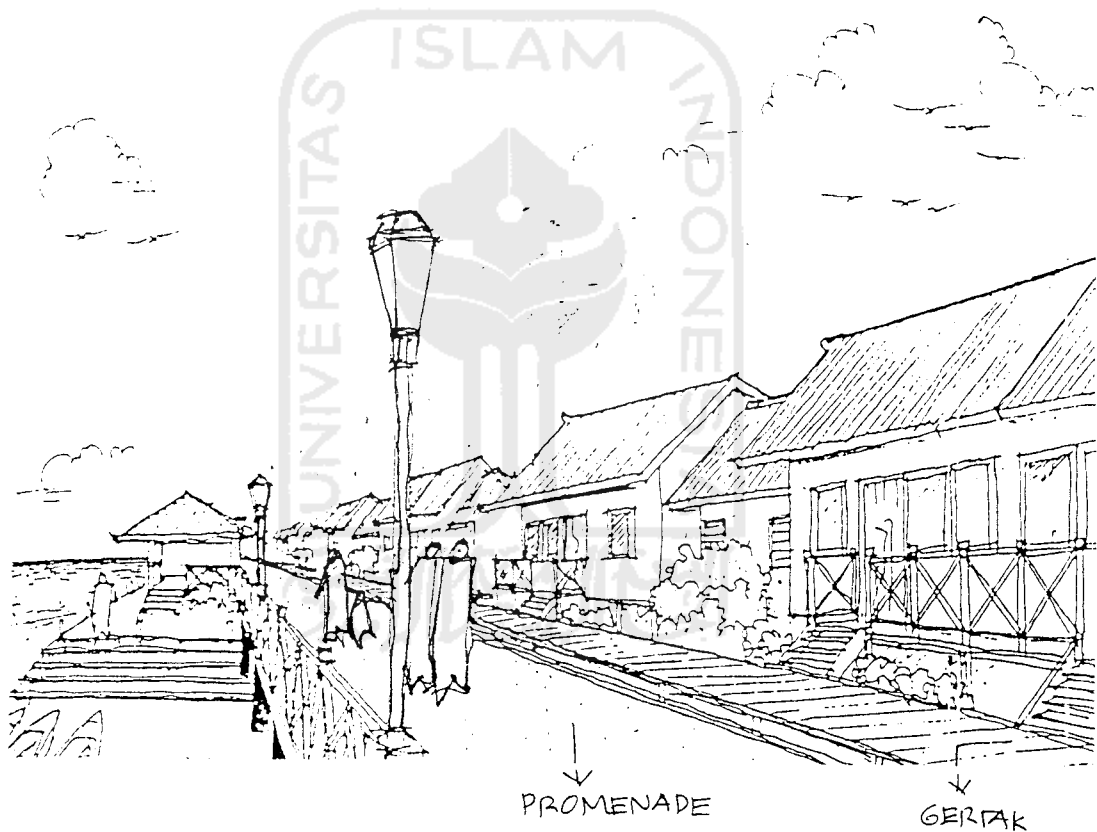


Gambar 4.8. Sketa gertak kayu pada kawasan perencanaan

b. Promenade

Di sepanjang tepian sungai Kapuas Kecil dan sungai Landak pada kawasan perencanaan akan dibangun jalur sirkulasi utama kawasan yang berupa promenade yang sekaligus sebagai ruang terbuka umum. Fungsinya sebagai pembeda jalur sirkulasi utama dengan jalur sirkulasi antar bangunan. Promenade yang akan dibangun ini selebar 4 meter. Promenade ini nantinya akan dibangun dengan menggunakan konstruksi tiang pancang dan rangka (struktur) beton, dimana deck (geladak) menggunakan pasangan papan kayu belian, maksudnya agar

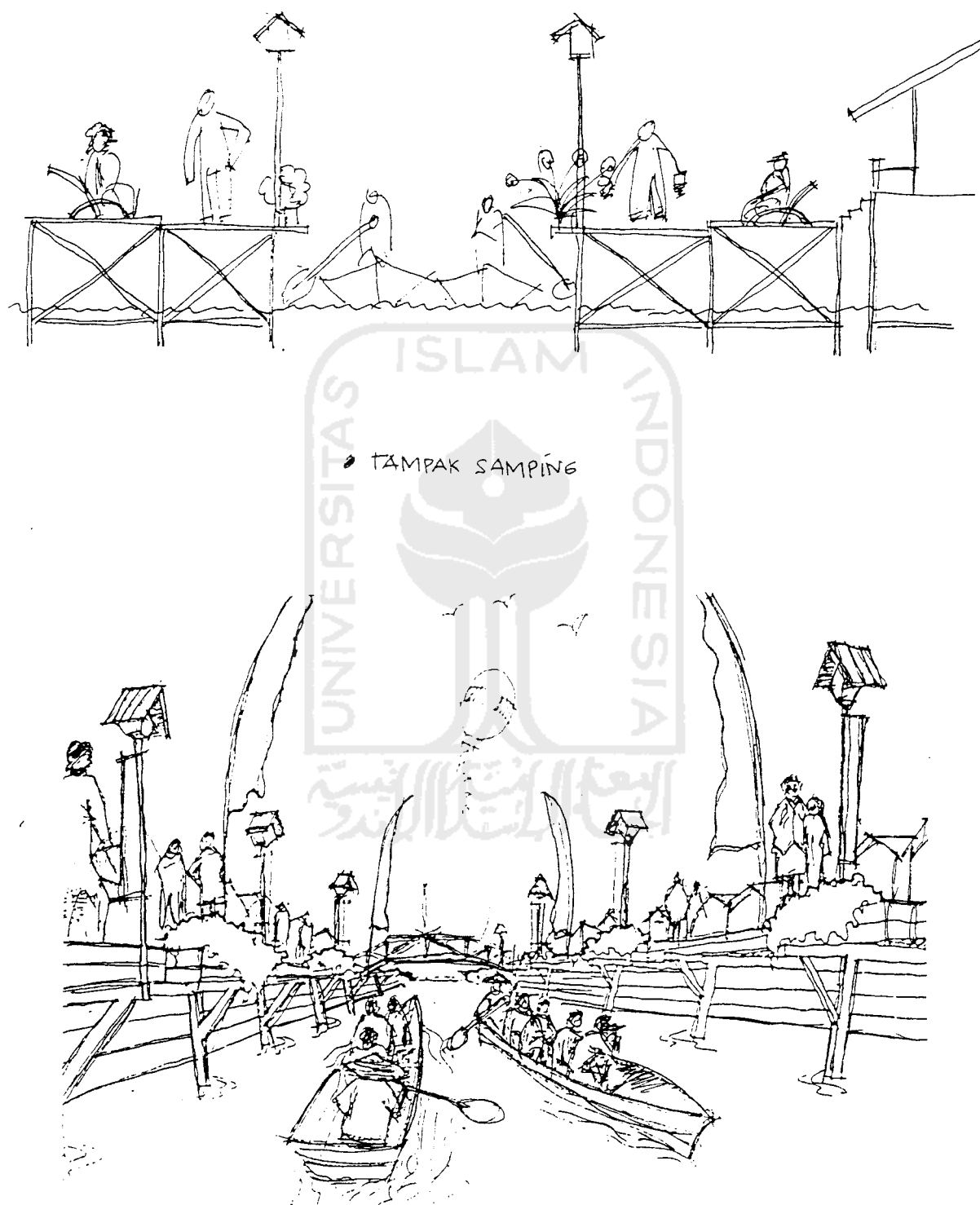
karakter kawasan tetap bercirikan khas Pontianak. Untuk memperkuat tanah dasar dan pondasi tiang, maka sepanjang sisi sungai (dibawah tiang konstruksi *promenade*) akan dibangun barau/turap. Pada promenade ini pada jarak tertentu pula akan dibangun gazebo sebagai tempat untuk beristirahat wisatawan. Pada bagian tepi promenade (tepi sungai) akan dibuatkan konsole.



Gambar 4.9. Sketsa Promenade

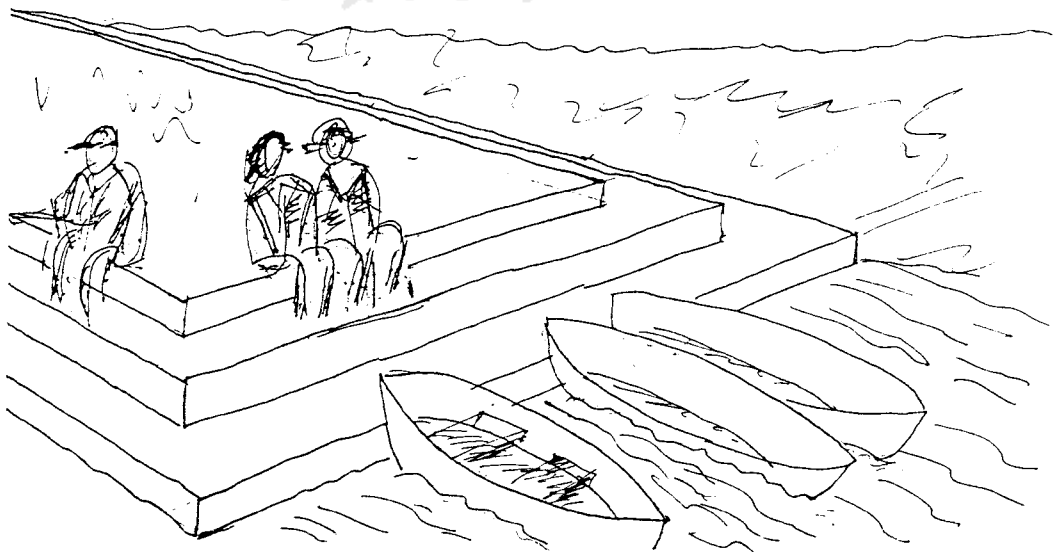
c. Alur Parit Kanal

Alur parit yang direncanakan pada kawasan wisata air ini selebar 5 meter sehingga dapat dilalui oleh dua buah sampan secara berpapasan. Di tepi kiri dan kanannya akan dibangun barau atau turap agar kestabilan tanah di luar alur kanal (bangunan dan gertak) terjaga dan aman dari bahaya erosi.



Gambar 4.10. Letak dan Sketsa Alur Parit/Kanal pada daerah perencanaan

2. Ruang terbuka yang direncanakan, berupa areal yang mampu untuk menampung orang dalam acara yang besar. Dalam kesehariannya difungsikan sebagai dermaga. Ruang terbuka ini terletak di ujung kawasan perencanaan atau bagian barat kawasan perencanaan yaitu lokasi yang paling luas sudut pandangnya. Bentuk mengikuti bentuk batas tepian sungai dan dilengkapi dengan unsur pendukungnya. Ruang terbuka ini berbentuk tangga-tangga sebagai tempat untuk duduk-duduk di sore hari atau pagi hari yang banyak digunakan oleh wisatawan nusantara dan lokal, selain itu juga disediakan gazebo-gazebo selain sebagai ruang tunggu penumpang juga digunakan tempat istirahat. Selain itu gazebo-gazebo ini akan difungsikan sebagai gardu pandang bagi wisatawan mancanegara. Bentuk dasar dari ruang terbuka ini adalah bentuk setengah lingkaran, agar pandangan pengunjung terarah pada satu titik.



Gambar 4.11. Sketsa ruang terbuka dan dermaga

4.2. Konsep Dasar Fisik Bangunan

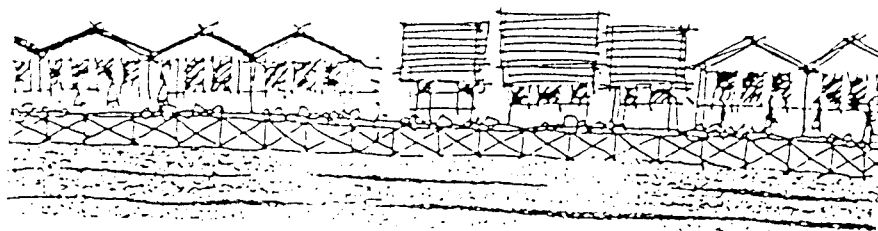
4.2.1. Orientasi Bangunan

Karena kawasan wisata air ini berada di pinggiran sungai, maka untuk bangunan yang berada di tepian sungai orientasi bangunan yang tepat adalah mengarah ke sungai sedangkan untuk orientasi bangunan yang berada di bagian tengah menghadap ke kanal-kanal sungai tersebut, ini sesuai dengan pola-pola bangunan yang ada di Kampung Beting yang mengarah ke kanal-kanal dan sungai dan dengan susunan yang berbentuk linier.

4.2.2. Tampilan Bangunan

Perencanaan penampilan bangunan yang ada di kawasan wisata air Kampung Beting ini mempertimbangkan beberapa aspek yaitu :

1. Sesuai dengan arsitektur khas Pontianak, terutama yang berkaitan bahan-bahan (kayu) yang digunakan dan ornamen-ornamen yang ada di tiap bangunan.
2. Bangunan diharapkan dapat menimbulkan kesan tradisional daerah Pontianak.
3. Lokasi kawasan wisata air yang merupakan daerah yang selalu terendam oleh air baik dalam keadaan pasang maupun surut, sehingga ketinggian bangunan harus diperhatikan, yaitu dengan memperhitungkan selisih pasang surut yaitu sekitar 1 - 2 meter, maka tiang-tiang bangunan harus mempunyai ketinggian lebih dari 2 meter yaitu sekitar 2.5 meter untuk gertak dan promenade serta 3 meter untuk bangunan.



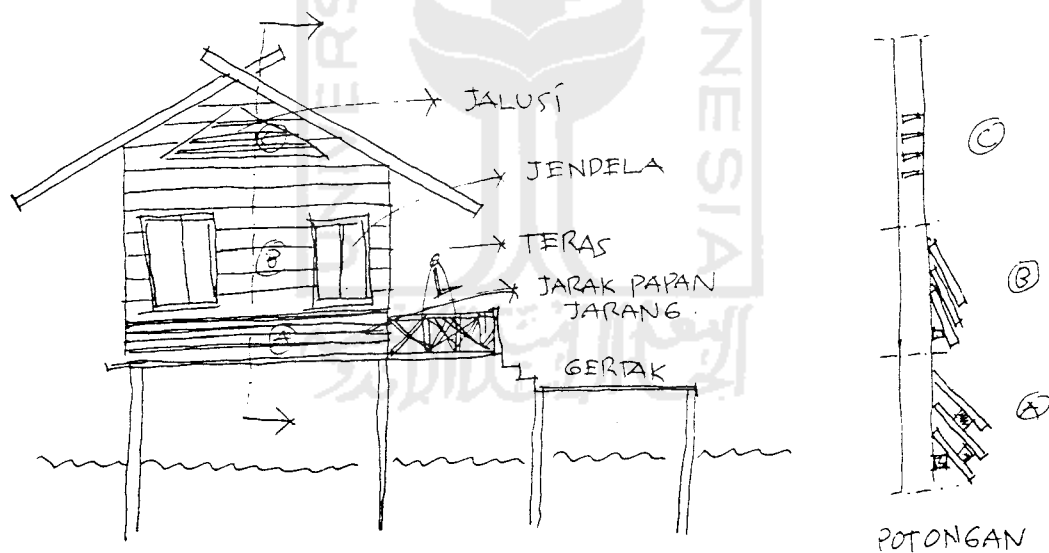
Gambar 4.12. Gambar suasana bangunan atas air

4.2.3. Lingkungan

Konsep yang berhubungan dengan lingkungan dan bangunan adalah dalam hal penghawaan dan pencahayaan.

4.2.3.1. Penghawaan

Pada penghawaan digunakan potensi alam seoptimal mungkin. Pada bangunan yang ada di kawasan wisata air tersebut dapat dilakukan dengan cara pembukaan ruang, pengadaan teras, pembukaan langit-langit. Selain itu dengan pengolahan terhadap bahan kayu yaitu dengan memasang dinding kayu jarang-jarang sehingga membentuk sebagai jalusi. Cara tersebut diterapkan pada daerah bawah dinding dan daerah paling atas dinding, sehingga udara dapat dialirkan dengan baik.

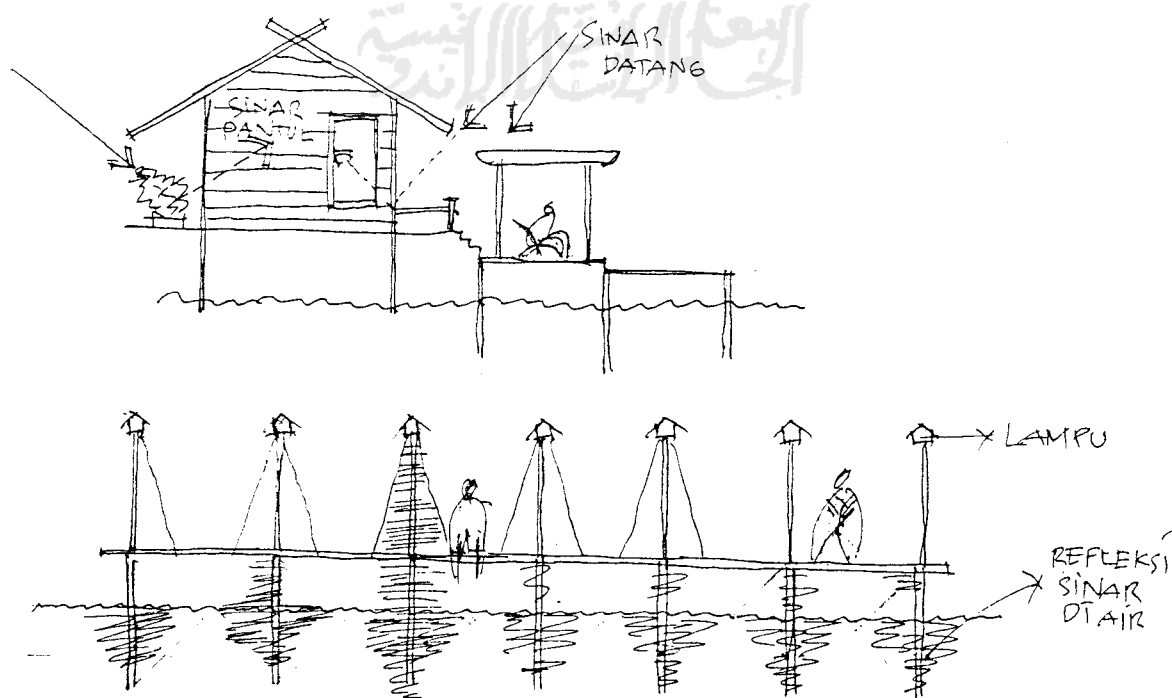


Gambar 4. 13. Sketsa pelakuan terhadap penghawaan pada bangunan

4.2.3.2. Pencahayaan

Pencahayaan alami digunakan seoptimal mungkin pada siang hari. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam perencanaan pencahayaan alami adalah orientasi matahari, pembatasan sinar dan pantulan sinar, maka bangunan fasilitas wisata air tersebut bukaanannya lebih banyak berada disebelah utara atau selatan. Bukaan yang berada disebelah barat atau timur diharapkan dapat menyaring sinar yang masuk dengan cara melebarkan tritisan dan dengan pantulan sinar atau dengan menyaring sinar yang masuk dengan tumbuhan. Pada bagian muka bangunan dibangun pergola yang fungsinya sebagai penyaring sinar yang masuk, untuk melindungi orang yang duduk-duduk. Pada ruang yang besar seperti pada ruang serba guna, pencahayaan alami menggunakan bukaan di daerah atap.

Sedangkan pada malam hari digunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan pada kawasan wisata air ini lebih ditekankan pada penataan pencahayaan pada ruang luar, yaitu penataan lampu-lampu pada jalur sirkulasi. Lampu-lampu pada jalur sirkulasi akan diletakan pada jarak tertentu sehingga bisa menerangi sekaligus jalur pejalan kaki dan jalur sampan dan akan terlihat gelap-terang cahaya secara selang-seling.

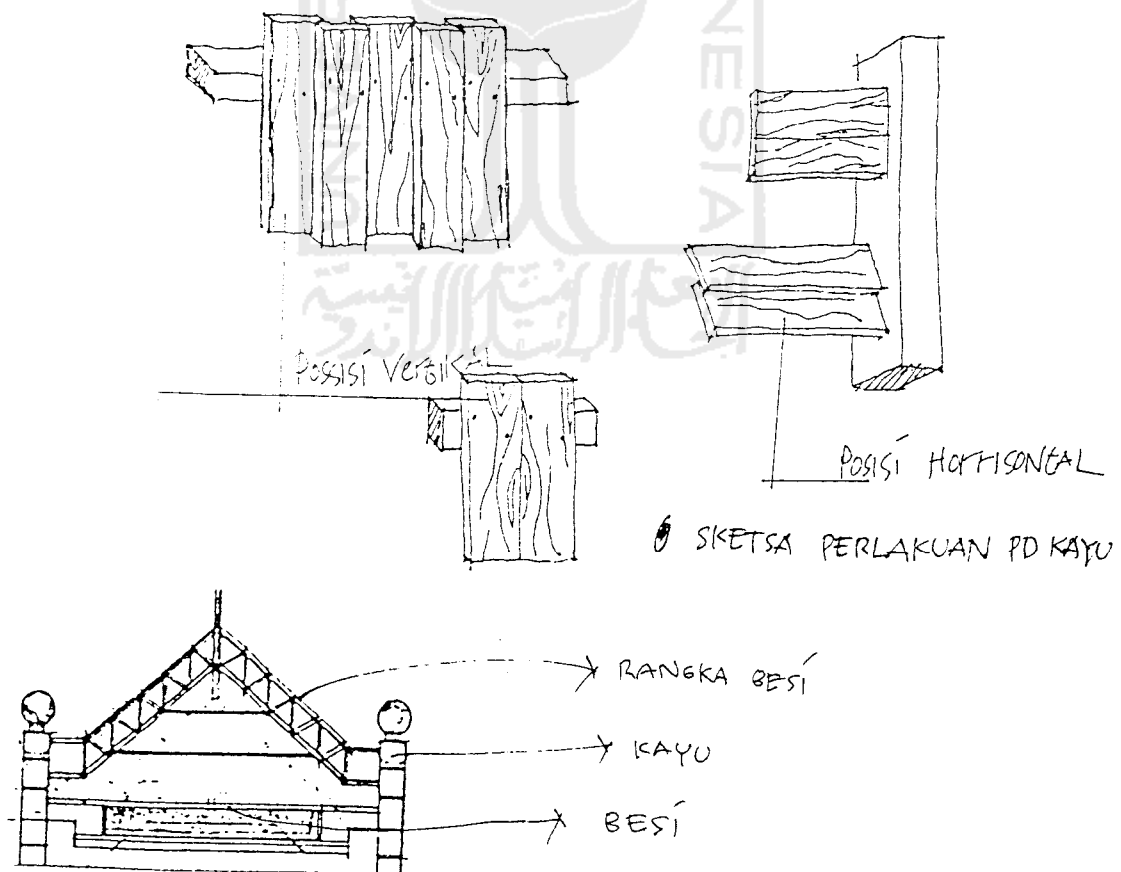


Gambar 4.14. Sketsa perlakuan terhadap sinar matahari

4.2.4. Sistem Struktur dan Konstruksi

Pada sistem struktur dan konstruksi ini digunakan perpaduan dari struktur tradisional dengan struktur modern yaitu :

1. Bahan-bahan yang digunakan banyak menggunakan konstruksi kayu, baik bangunan maupun sirkulasi (jalan gertak, *open space*, dermaga).
2. Untuk bahan-bahan lainnya (besi) digunakan hanya sebagai pelengkap agar terhindar dari kesan yang monoton, hal ini diterapkan pada papan informasi dan tiang lampu taman pada jalur sirkulasi (gertak dan promenade) serta pada bangunan diterapkan pada wartel dan telepon umum (sebagai pembentuk fasade bangunan).

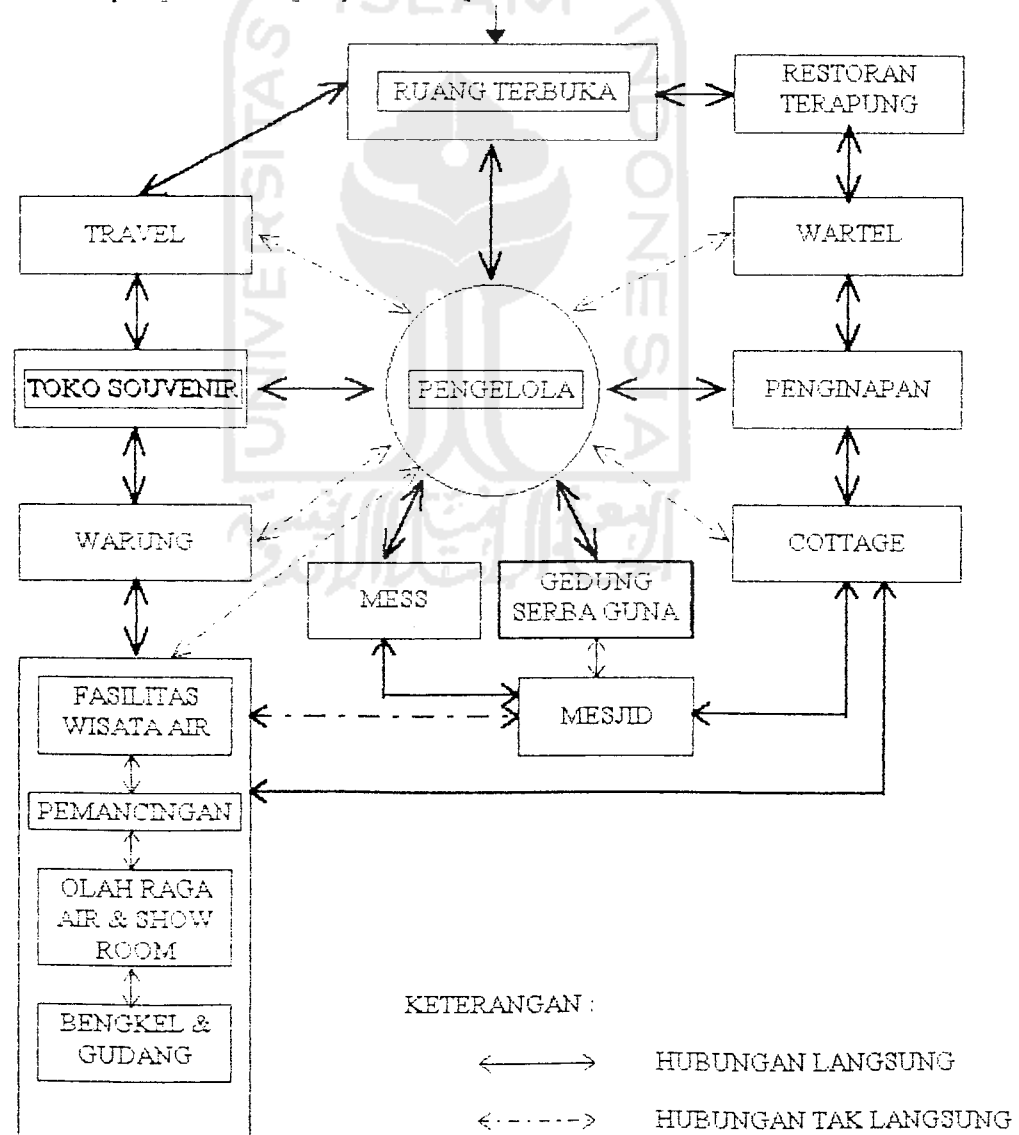


Gambar 4.15. Sketsa penerapan unsur besi pada bangunan.

4.3. Konsep Dasar Fisik Ruang

4.3.1. Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada kawasan wisata air ini yaitu berawal dari areal parkir sampan atau perahu kemudian masuk area ruang terbuka yang merupakan entrance utama pada kawasan wisata air ini, setelah itu para pengunjung akan disebar ke berbagai pada fasilitas wisata yang tersedia di kawasan wisata air ini, apakah mereka akan menggunakan fasilitas memancing, ke kios-kios atau ke *souvenir shop* ataupun fasilitas-fasilitas wisata lainnya seperti fasilitas untuk memancing, olah raga air, restoran terapung atau menginap di cottage.

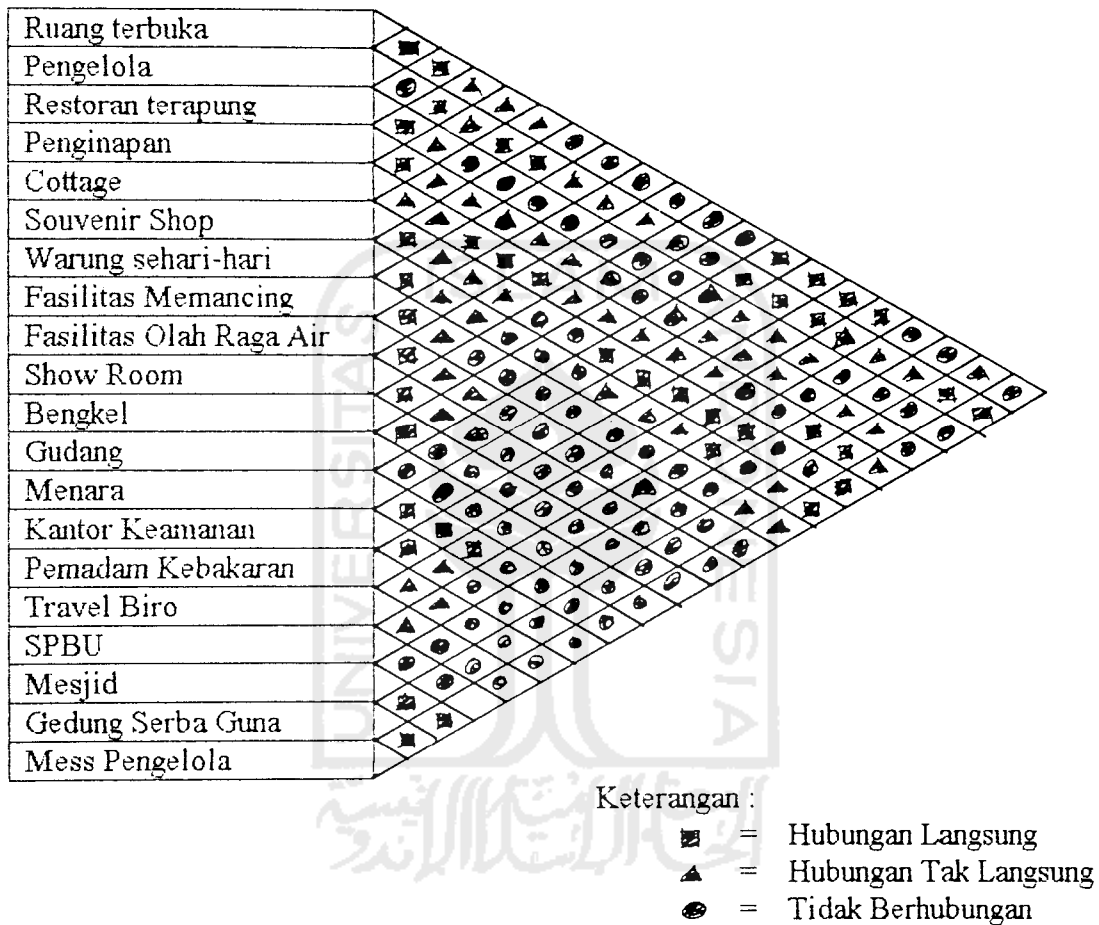


Gambar 4.16. Sketsa Organisasi ruang

4.3.2. Hubungan Ruang

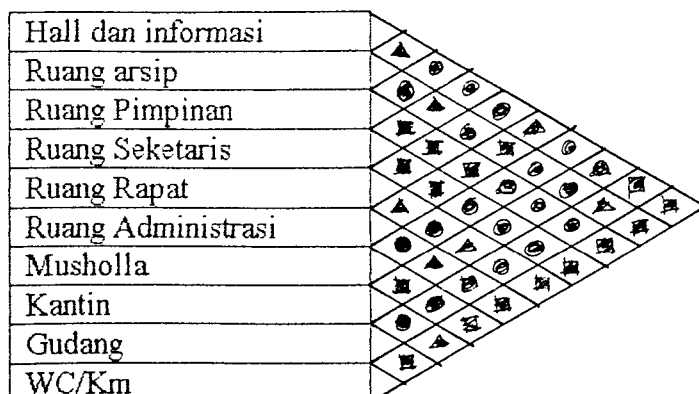
Hubungan ruang dibagi menjadi dua yaitu hubungan dalam skala kawasan dan hubungan ruang tiap-tiap unit.

4.3.2.1. Hubungan ruang dalam skala kawasan

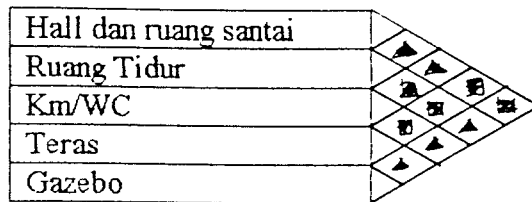


4.2.3.2. Hubungan ruang tiap unit

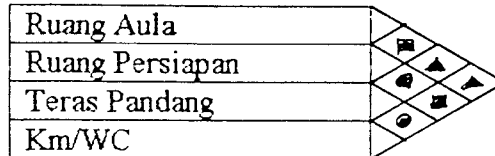
1. Unit Pengelola



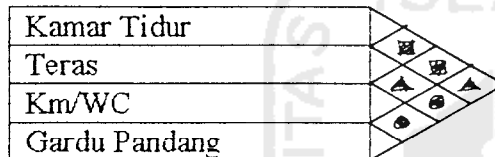
2. Unit Mess Pengelola



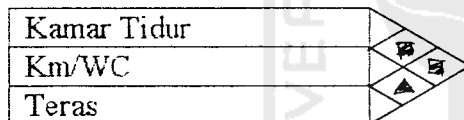
3. Unit Gedung Serba Guna



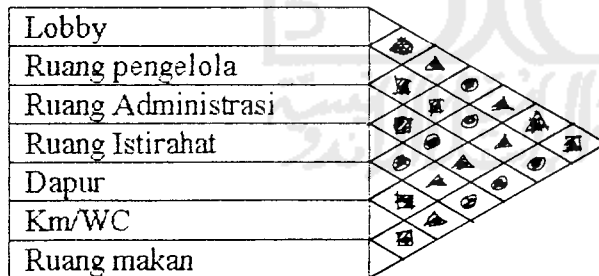
4. Unit Cottage



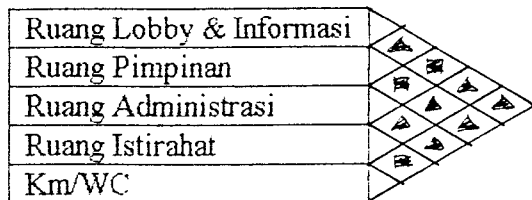
5. Unit Penginapan



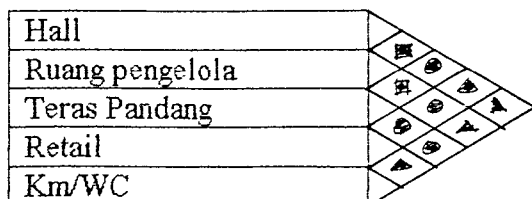
6. Unit Restaurant Terapung



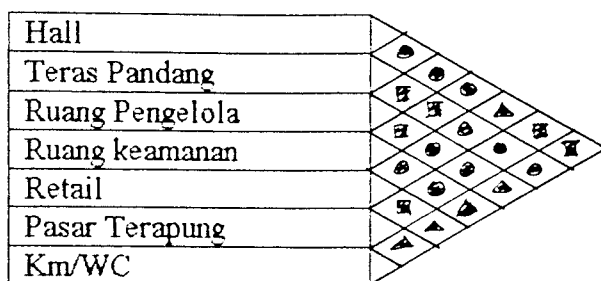
7. Unit Kantor Biro Perjalanan



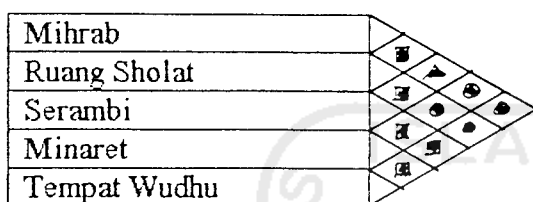
8. Unit Toko Souvenir



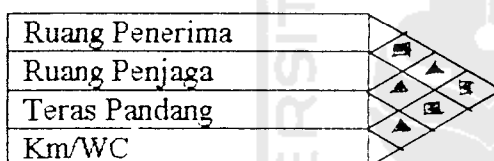
9. Unit Warung Kebutuhan sehari-hari



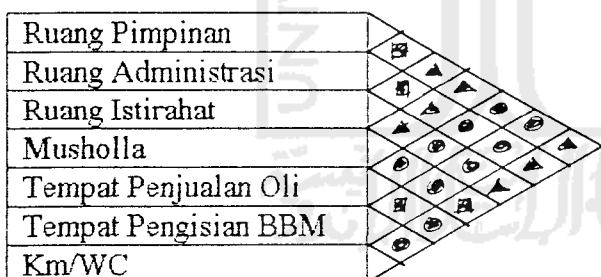
10. Unit Musholla



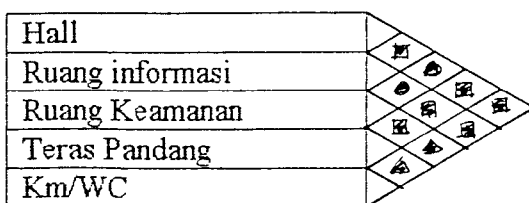
11. Unit Gudang



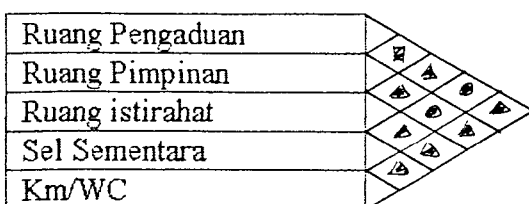
12. Unit Pengisian BBM



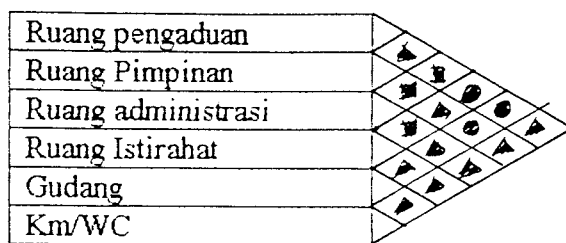
13. Unit Menara



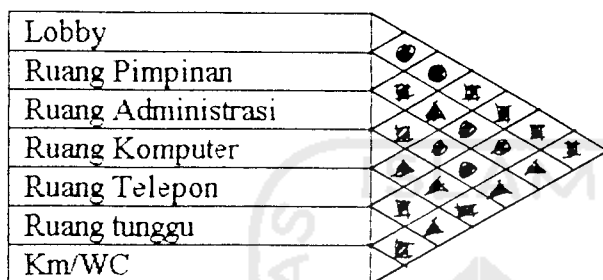
14. Unit Kantor Keamanan



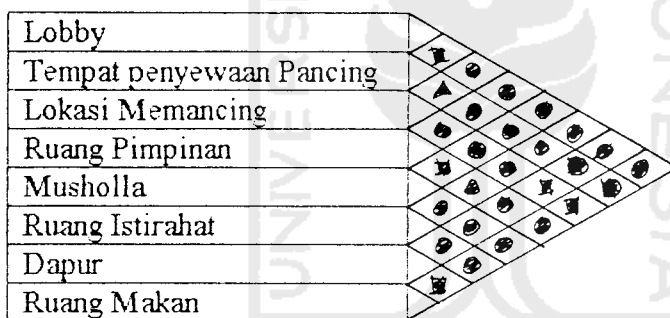
15. Unit Pemadam Kebakaran



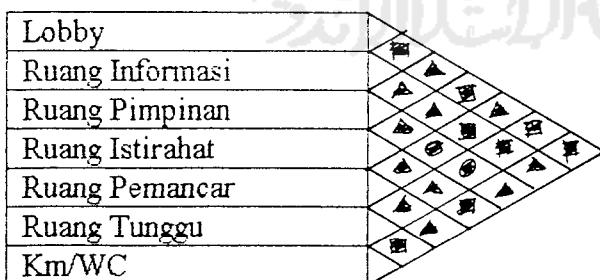
16. Unit Wartel



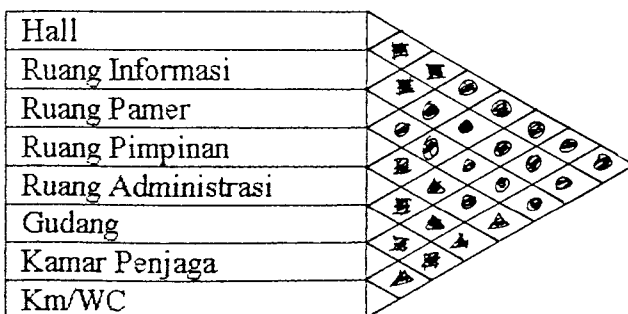
17. Unit Pemancingan



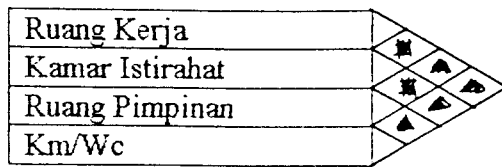
18. Unit Olah Raga Air



19. Unit Show Room



20. Unit Bengkel



4.3.3. Besaran Ruang

Besaran ruang yang ada di kawasan Kampung Beting direncanakan dengan pertimbangan :

1. Jumlah pemakai ruang
2. Sirkulasi pemakai
3. Syarat-syarat kenyamanan
4. Macam, jumlah dan ukuran perabot yang digunakan.
5. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kotamadya Pontianak.

Berdasarkan kriteria dan pertimbangan diatas maka :

4.3.3.1. Kelompok Pengelola

1. Kantor Pengelola
 - Hall dan ruang informasi 25 m²
 - Ruang Tata Usaha 18 m²
 - Ruang Rapat
 - Diasumsikan ruang rapat ini hanya digunakan oleh pihak pengelola saja dengan jumlah 20 orang.
 - Standart ruang untuk orang adalah 1,2 m²/orang.
 - Jumlah besaran ruang rapat adalah 24 m².
 - Musholla 25 m²
 - Cafeteria 20 m²
 - Ruang Santai 16 m²

- Gudang 36 m^2
- Ruang Arsip 20 m^2

2. Mess Pengelola

- Hall dan ruang santai 12 m^2
- Ruang Tidur dan Km/WC $5 \times 16 \text{ m}^2 = 80 \text{ m}^2$
- Ruang jemur pakaian 12 m^2
- Total seluruh ruang yang diperlukan adalah : 104 m^2

4.3.3.2. Kelompok Umum

1. Cottage

- Cottage dibagi dalam 2 bentuk tipe yaitu tipe untuk keluarga dan tipe untuk yang tidak membawa keluarga.
- Dari jumlah wisatawan yang berkunjung ke Pontianak diprediksikan sampai tahun 2000 dengan pertumbuhan rata-rata 5 % tiap tahunnya jumlah wisatawan yang datang ke Pontianak adalah 43.993 orang¹.
- Diasumsikan wisatawan yang akan berkunjung di kawasan wisata air ini sebanyak 30 % berjumlah 13.198 orang.
- Diasumsikan wisatawan yang menginap dengan tidak membawa keluarga sebanyak 0,2 % berjumlah 26 orang, sedangkan yang membawa keluarga sebanyak 0,15 % berjumlah 19 orang.
- Untuk cottage dengan tipe wisatawan yang tidak membawa keluarga :
 - Tiap cottage diperuntukan bagi 2 orang.
 - Maka jumlah unit cottage tersebut adalah $26 : 2 = 13$ unit
 - Dan tiap unit menyediakan :
 - Teras $3 \times 2 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
 - Kamar tidur dan Km/WC $4 \times 4 \text{ m} = 16 \text{ m}^2$
 - Dapur $2 \times 3 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
 - Ruang Santai $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$

¹ Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah, Kotamadya Pontianak.

- Untuk cottage dengan tipe wisatawan yang membawa keluarga :
 - Tiap cottage diperuntukan bagi 3 orang.
 - Maka jumlah unit cottage tersebut adalah $19 : 3 = 6,3$ unit = 7 unit.
 - Tiap unit cottage menyediakan ruang yang sama dengan unit cottage dengan tipe wisatawan yang tidak berkeluarga, perbedaannya hanya pada jumlah kamar yaitu berjumlah 2 unit kamar tidur dan Km/WC.
- Jadi jumlah total luasan untuk cottage adalah : $[(37 \times 13) + (53 \times 7)] + 20\% = 1023,4 \text{ m}^2$

2. Penginapan

- Lobby diasumsikan seluas 16 m^2
- Ruang pengelola diasumsikan seluas 12 m^2
- Hotel diperuntukan bagi pengunjung yang datang sendiri dan hanya membutuhkan satu kamar untuk menginap.
- Asumsi jumlah wisatawan yang datang sendiri adalah 0,1% dari jumlah wisatawan yang datang ke kawasan wisata air maka berjumlah 14 orang.
- Maka dibutuhkan 14 kamar untuk pengunjung yang menginap sendiri.
- Tiap kamar membutuhkan :
 - Kamar tidur $3 \times 4 = 12 \text{ m}^2$
 - Km/WC $2 \times 1,5 = 3 \text{ m}^2$
 - Teras $3 \times 1 = 3 \text{ m}^2$

3. Ruang Serba Guna

- Diasumsikan ruang serba guna ini dapat digunakan dalam partai besar ± 150 orang.
- Standart ruang untuk orang adalah $1,2 \text{ m}^2/\text{orang}$.
- Sirkulasi 20 %

- Ruang Persiapan 4 x 5 m
- Total besaran ruang serba guna = $(1,2 \times 150) + 20 + 20\% = 240 \text{ m}^2$

4. Restoran Terapung

- Ruang Penerima dan Lobby $3 \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
- Ruang Pengelola $4 \times 4 \text{ m} = 16 \text{ m}^2$
- Dapur dan ruang saji $6 \times 6 \text{ m} = 36 \text{ m}^2$
- Ruang istirahat/ruang salin pegawai $2 \times 3 \times 6 = 30 \text{ m}^2$
- Ruang Makan
 - Diasumsikan jumlah wisatawan yang makan di restoran ini secara bersamaan sebanyak 50 orang.
 - Standart orang adalah $1,5 \text{ m}^2/\text{orang}$.
 - Sirkulasi 20 %
 - Maka besaran ruangan untuk ruang makan adalah $(1,5 \times 50) + 20 \% = 90 \text{ m}^2$
- Total besaran ruang untuk testotan terapung adalah $12 + 16 + 36 + 30 + 90 = 184 \text{ m}^2$

5. Kantor Biro Perjalanan

- Ruang Pengelola $3 \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
- Ruang pelayanan pengunjung $3 \times 6 \text{ m} = 18 \text{ m}^2$
- Ruang istirahat pegawai $2 \times 3 \times 3 \text{ m} = 18 \text{ m}^2$

6. Taman Bermain

- Diasumsikan untuk taman bermain anak ini adalah 100 m^2 .

7. Gardu Pandang

- Diasumsikan pengunjung yang akan datang per harinya di kawasan wisata air ini adalah 50 orang.
- Tiap unitnya gardu pandang ini menampung 5 orang.
- Ukuran gardu pandang ini $2 \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$.
- Maka jumlah unit gardu pandang ini adalah $50 : 5 = 10$ unit.
- Luas area adalah $10 \times 4 \text{ m}^2 = 40 \text{ m}^2$

8. Toko Souvenir

- Teras $3 \times 2 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
- Tempat Penjualan $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Gudang/ruang istirahat $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Total untuk satu unit toko souvenir 24 m^2
- Sirkulasi 20 %
- Toko souvenir ini akan dibuatkan sebanyak 10 unit, maka luas area yang digunakan adalah $240 \text{ m}^2 + 48 \text{ m}^2 = 288 \text{ m}^2$.

9. Warung kebutuhan sehari-hari

- Teras $3 \times 2 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
- Tempat penjualan $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Gudang $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Total untuk satu unit warung adalah 24 m^2 .
- Sirkulasi 20 %
- Rencana pembuatan warung kebutuhan sehari-hari adalah 5 unit, maka luas areal yang dibutuhkan untuk warung kebutuhan sehari-hari adalah $120 \text{ m}^2 + 24 \text{ m}^2 = 144 \text{ m}^2$.

10. Ruang Terbuka

- Pada acara-acara besar/event khusus diasumsika jumlah pengunjung meningkat menjadi 250 orang.
- Standart satu orang adalah $1,5 \text{ m}^2$.
- Maka luas areal untuk ruang terbuka adalah $250 \times 1,5 \text{ m}^2 = 265 \text{ m}^2$.

11. Musholla

- Mihrab $2 \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$
- Ruang Sholat
 - Diasumsikan jumlah orang sekali sholat sebanyak 50 orang.
 - Standart orang $0,8 \text{ m}^2$ /orang, maka ruang untuk sholat adalah $30 \times 0,8 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$
- Serambi $2 \times 4 \text{ m} = 8 \text{ m}^2$
- Minaret $1,5 \times 1,5 \text{ m} = 2,25 \text{ m}^2$
- Tempat Wudhu $2 \times 3 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
- Jumlah total area yang diperlukan oleh mesjid adalah $40,25 \text{ m}^2$.

12. Gudang

- Ruang pengelola $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Tempat penyimpanan
 - Diasumsikan bahwa kapal yang ada di air sebagiannya atau 50 % (kecuali kano) akan di simpan di dalam gudang dan disusun 2 / rak
 - Perahu $3 : 2 = 1,5 = 2$ buah rak
 - Sampan dan kano $5 : 2 = 2,5 = 3$ buah rak
 - Kano $5 : 2 = 2,5 = 3$ buah rak
 - Dengan perhitungan bahawa 1 buah rak seluas (diambil dari ukuran perahu yang terbesar) : $3 \times 0,8 = 2,4 \text{ m}^2 \times 2 = 4,8 \text{ m}^2$

- Jumlah seluruh rak adalah $4,8 \times 8 = 38,4 \text{ m}^2$
- Sirkulasi 20 % x $38,4 = 7,68 \text{ m}^2$
- Ruang peluncuran lebarnya 2 m
- Jadi luas gudang penyimpanan adalah $54,06 \text{ m}^2$

13. Pengisian BBM

- Ruang Pengelola $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Tempat pengisian $3 \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
- Km/WC $3 \times 2 \text{ m} = 6 \text{ m}^2$
- Jumlah area yang dibutuhkan untuk pengisian BBM ini adalah 27 m^2

14. Menara

- Ruang informasi wisata $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Ruang karyawan $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
- Ruang Pandangan $2 \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$
- Jumlah keseluruhan yang diperlukan oleh menara adalah 22 m^2

15. Wartel atau Telepon umum

- Wartel
 - Ruang penerima $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$.
 - Satu unit ruang telepon $1 \times 1,5 \text{ m} = 1,5 \text{ m}^2$.
 - Rencana dibuatkan 3 unit, maka ruang telepon 12 m^2 .
 - Ruang istirahat $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$.
 - Km/WC $2 \times 2 \text{ m} = 4 \text{ m}^2$.
 - Jadi jumlah areal yang dibutuhkan untuk wartel adalah $35,5 \text{ m}^2$.

- Telepon Umum
 - Asumsi satu box telepon umum adalah $1 \times 1,5 \text{ m} = 1,5 \text{ m}^2$.
 - Rencana pembuatan sebanyak 5 box telepon dan diletakan secara terpisah.
 - Jumlah areal yang dibutuhkan untuk box telepon ini adalah $7,5 \text{ m}^2$.

4.3.3.3. Kelompok Fasilitas Wisata Air

- Fasilitas untuk memancing
 - Ruang Penerima dan ruang pengelola $5 \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$.
 - Tempat persewaan pancing dan persewaan perahu $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$.
 - Gazebo, direncanakan akan dibuat 5 buah $5 \times 2 \times 2 = 20 \text{ m}^2$.
 - Areal memancing 30 m^2 .
 - Jadi total jumlah areal untuk memancing adalah $12 + 9 + 20 + 30 = 71 \text{ m}^2$.
- Fasilitas Olah raga air
 - Ruang penerima/Lobby $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
 - Ruang Ganti pakaian $2 \times 3 \times 4 \text{ m} = 24 \text{ m}^2$
 - Ruang tunggu $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
 - Pangkalan kapal
 - Untuk perahu bermotor $5 \times 0,8 \times 3 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
 - Untuk sampan $10 \times 0,8 \times 3 \text{ m} = 24 \text{ m}^2$
 - Untuk Kano $5 \times 0,5 \times 3 \text{ m} = 7,5 \text{ m}^2$
 - Jarak antar kapal $20 \% \times 22,5 \text{ m}^2 = 4,5 \text{ m}^2$
 - Gudang tempat peralatan $3 \times 3 \text{ m} = 9 \text{ m}^2$
 - Km/WC $2 \times 1,5 \times 1 \text{ m} = 3 \text{ m}^2$
 - Jumlah total yang dibutuhkan pada fasilitas olah raga air adalah 102 m^2

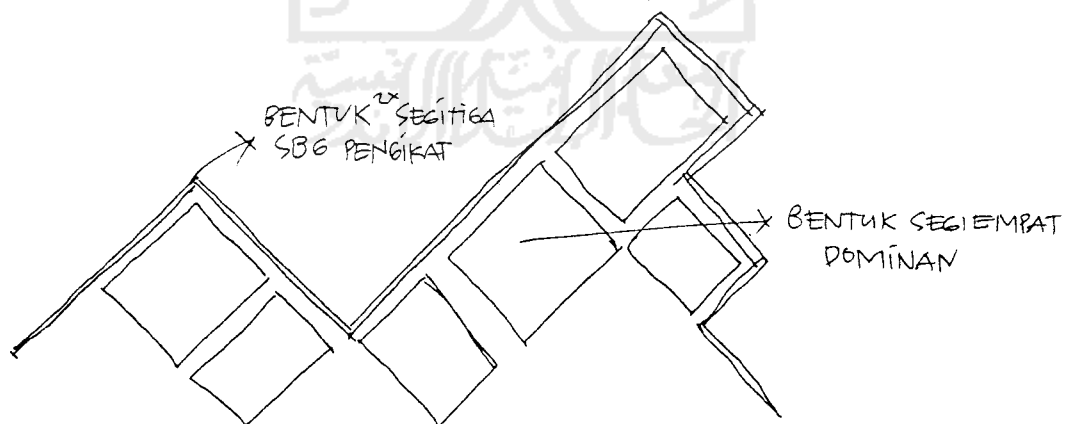
- Fasilitas service dan penjualan peralatan kapal dan peralatan olah raga air
 - Ruang Penerima/Lobby dan show room $4 \times 6 \text{ m} = 24 \text{ m}^2$
 - Ruang mesin $4 \times 4 \text{ m} = 16 \text{ m}^2$
 - Gudang peralatan $3 \times 4 \text{ m} = 12 \text{ m}^2$
 - Cafeteria $4 \times 5 \text{ m} = 20 \text{ m}^2$
 - Ruang Bengkel
 - Jumlah perahu milik pengelola 15 buah
 - Asumsi jumlah perahu penduduk setempat 20 buah
 - Diasumsikan jumlah kapal yang rusak per harinya 2 % dari jumlah kapal yang ada dan ditambah kapal milik penduduk setempat $2\% \times (15 + 20) = 0,7 = 1$ buah kapal
 - Untuk perhitungan jumlah areal yang digunakan untuk bengkel ini diambil dimensi kapal yang terbesar yang bisa diperbaiki yaitu $2 \times 7,5 \text{ m} = 15 \text{ m}^2$.
- Jumlah total untuk area yang dibutuhkan oleh fasilitas service dan penjualan peralatan perlengkapan kapal dan olah raga air adalah 87 m^2

4.3.4. Bentuk Dasar Ruang

Setelah mengetahui besaran ruang, maka langkah selanjutnya adalah melakukan beberapa pertimbangan dalam menentukan bentuk dasar ruang yaitu :

1. Tipologi arsitektur khas Pontianak, yaitu dengan mengambil bentuk denah yang empat persegi panjang dan dikombinasi dengan bentuk lainnya untuk menghindari kemonotonan.
2. Tingkat efisiensi yang tinggi, yaitu tiap ruang dapat difungsikan seoptimal mungkin dan dapat menggunakan lahan secara maksimal.

Melihat dari beberapa pertimbangan diatas maka diambil suatu bentuk dasar ruang yaitu segiempat. Terpilihnya bentuk ini tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan bentuk lain sebagai pendukung bentuk dasar misalnya bentuk segitiga sebagai pengikat bentuk dasar.



Gambar 4.17. Sketsa bentuk ruang

4.4. Kesimpulan

1. Konsep dasar fisik tapak dibagi dalam beberapa bagian yaitu tentang zoning wilayah, sirkulasi pada tapak dan sistem utilitas pada tapak.
2. Zoning wilayah perencanaan kawasan wisata air ini dibagi berdasarkan fasilitas wisata air dan berdasarkan letak wilayah/daerah.
3. Sirkulasi yang digunakan di wilayah perencanaan kawasan wisata air ini sesuai dengan sirkulasi yang ada di daerah Kampung Beting yaitu menggunakan gertak sebagai sirkulasi untuk pejalan kaki dan menggunakan kanal-kanal/parit-parit sebagai sirkulasi untuk sampan dan perahu.
4. Sistem utilitas pada wilayah perencanaan wisata air Kampung Beting yang direncanakan adalah sistem penyediaan air bersih, sistem penanggulangan bahaya kebakaran dan sistem sanitasi.
5. Konsep dasar fisik bangunan pada kawasan wisata air Kampung Beting sepenuhnya ingin menampilkan ciri khas arsitektur Pontianak baik bahan bangunan (kayu belian/kayu besi) maupun bentuk atap dan tampilan luar bangunan serta ornamen-ornamennya, dengan memperhatikan aspek lingkungan yaitu penghawaan dan pencahayaan. Selain itu juga dengan pertimbangan kondisi alam, dimana lokasi kawasan wisata air tersebut berada di daerah yang terendam oleh air sungai baik dalam keadaan pasang maupun dalam keadaan surut, untuk itu bangunan harus berbentuk panggung dengan ketinggian tertentu agar terhindar dari kondisi alam tersebut.
6. Konsep dasar fisik ruang pada kawasan wisata air ini juga berdasarkan pada bangunan arsitektur khas Pontianak yaitu dari segi bentuk (segi empat), namun bentuk tersebut tidak menutup kemungkinan untuk dimasukkannya bentuk-bentuk lainnya, sehingga terhindar dari kesan yang monoton dan tercipta kesan yang dinamis.