



Design of Malay Culture Centre in Kapuas Waterfront Pontianak

with Neo-Vernacular Architecture Approach

**Perancangan Pusat Budaya Melayu
di Tepian Sungai Kapuas Pontianak**
dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Nisaaul Muflihaturrahmah//
17512048
Ir. Rini Darmawati M. T.
2021



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



Program Studi Sarjana Arsitektur

Studio Akhir Desain Arsitektur

Malay Culture Centre
in Kapuas Waterfront Pontianak
with Neo-Vernacular Architecture Approach

Nisaaul Muflihaturrahmah//
17512048
Ir. Rini Darmawati M. T.
2021

DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE FACULTY ENGINEERING & PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled:

**Perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas Pontianak
dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular**

*Design of Malay Culture Centre in Kapuas Waterfront Pontianak
with Neo Vernacular Architecture Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Nisaaul Muflihaturrahmah

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 17512048

Student's identification number

Telah diuji dan disetujui pada : Pontianak, 14 Juli 2021

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing

Supervisor

Ir. Rini Darmawati M. T.

Penguji 1

Jury

Ir. Fajriyanto M. T.

Penguji 2

Jury

Ir. Suparwoko, M. URP, P.hD

Diketahui oleh / Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, M.T., IPM, IAI



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD





Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian buku laporan tugas akhir:

Bachelor final project report book assessment

Perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

*Design of Malay Culture Centre in Kapuas Waterfront Pontianak
with Neo Vernacular Architecture Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Nisaaul Muflihaturrahmah

Student's Identification Name

Nomor Mahasiswa : 17512048

Student's Identification Number

Kualitas buku laporan SADA

Kurang / Sedang / Baik / Baik Sekali (*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

untuk menjadi acuan produk tugas akhir

(*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, 28 Juli 2021

Pembimbing

Supervisor

Ir. Rini Darmawati M. T.



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nisaaul Mufihaturrahmah

Nomor mahasiswa : 17512048

Program studi : Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas : Universitas Islam Indonesia

Judul perancangan :

Perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

*Design of Malay Culture Centre in Kapuas Waterfront Pontianak
with Neo Vernacular Architecture Approach*

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik kepemilikan intelektual atas karya ini, sehingga seluruh pemikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan hak penulis dan pembimbing. Hasil akhir dari karya diserahkan kepada Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan maupun publikasi.

Pontianak, 28 Juli 2021

Penulis,



Nisaaul Mufihaturrahmah



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat mencapai pada tahap ini dengan segala kelebihan dan kekurangan yang saya miliki.

Dengan ini saya mengucapkan banyak terimakasih kepada:

Orang tua dan adik-adik saya yang senantiasa membantu saya baik dari dukungan fisik maupun moral serta doa-doa yang diberikan.

Dosen pembimbing saya ibu Ir. Rini Darmawati dan dosen-dosen penguji bapak Ir. Fajriyanto M. T dan bapak Ir. Suparwoko, M. URP, P .hD yang telah memberikan arahan dan masukan pad setiap tahap pengerjaan tugas akhir ini

Teman-teman yang selalu membantu saya selama proses pengerjaan yaitu Adisti Fahradhita, Jennie Olga, Linda Nur Aziizah. Juga saya ingin berterimakasih kepada teman-teman satu bimbingan saya yang selalu mendukung dalam setiap progres pengerjaan yaitu Erika Nirmala dan Dinar Kautsar.

Orang-orang hebat dalam menciptakan karya-karya yang menemani saya selama mengerjakan tugas akhir dari lagu-lagunya yang selalu memberi semangat dan harapan tidak ada yang tidak mungkin dan tidak apa-apa jika gagal dan tertinggal asal selalu bangkit kembali. Kepada grup band BTS yang terdiri dari Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jang Hosoeok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jeon Jungkook.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang dilakukan dalam proses penyusunan karya tulis ini. Oleh karena itu penulis menerima saran, masukan dan kritik yang dapat membangun sebagai materi pembelajaran di lain kesempatan. Harapannya karya tulis ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi orang-orang yang membacanya.

Penulis

// Nisaaul Muflihaturrahmah



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Islam Indonesia



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



Daftar Isi

BAB I

Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan & Sasaran
- 1.4 Batasan Masalah
- 1.5 Metode Perancangan
- 1.6 Metoda Uji desain
- 1.7 Kerangka Pikir
- 1.8 Originalitas Tema

BAB II

Penelusuran persoalan

- 2.1 Kajian konteks site
- 2.2 Kajian tema perancangan
- 2.3 Kajian konsep dan fungsi bangunan
- 2.4 Kajian preseden
- 2.6 Peta persoalan perancangan

BAB III

Pemecahan persoalan

- 3.1 Eksplorasi konsep konteks site
- 3.2 Eksplorasi konsep tema perancangan
- 3.3 Eksplorasi konsep fungsi bangunan
- 3.4 Konsep figurative rancangan



BAB IV

Skematik rancangan

- 4.1 Rancangan skematik siteplan
- 4.2 Rancangan skematik bangunan
- 4.3 Rancangan skematik arsitektural khusus
- 4.4 Rancangan skematik selubung bangunan
- 4.5 Rancangan skematik eksterior dan interior
- 4.6 Rancangan skematik sistem struktur
- 4.7 Rancangan skematik sistem utilitas
- 4.8 Rancangan skematik keselamatan bangunan dan barrier free

BAB V

Hasil rancangan

- 5.1 Situasi
- 5.2 Siteplan
- 5.3 Denah
- 5.4 Tampak
- 5.5 Potongan
- 5.6 Rencana
- 5.7 Detail

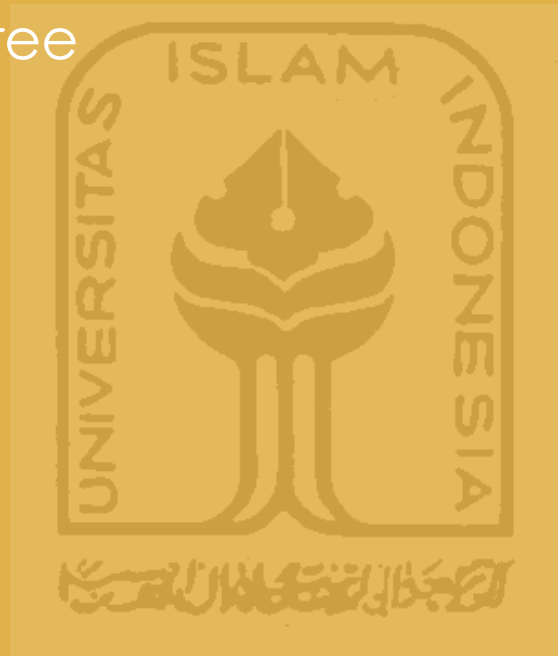
BAB VI

Uji Desain

BAB VII

Hasil Evaluasi

Daftar Pustaka



Abstrak

Kota Pontianak yang mayoritas masyarakatnya bersuku Melayu dan memiliki potensi Sungai Kapuas yang dilengkapi dengan waterfront sebagai pariwisata, belum memiliki suatu wadah khusus yang menampung kegiatan kesenian Melayu yang notabennya seringkali diadakan di pinggir sungai. Bangunan disepanjang pinggiran sungai masih banyak yang menggunakan arsitektur modern dan tidak menerapkan arsitektur Melayu yang merupakan identitas asli yang dapat menjadi daya tarik kawasan pinggir sungai. Oleh karena itu, perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas diharap dapat menjadi wadah untuk pengembangan kegiatan kesenian Melayu sekaligus mengekspresikan keindahan Arsitektur Melayu pada tampilan bangunnya dengan penerapan teori Arsitektur Neo Vernakular yang menggabungkan arsitektur modern dengan arsitektur lokal agar tetap menjaga kelestarian nilai arsitektur lokal Melayu yang dibalut dengan lebih modern menyesuaikan dengan konteks perkotaan.

Metode perancangan terdiri dari tiga tahap. Yang pertama adalah tahap eksplorasi yang dimana mengidentifikasi pola berulang pada rancangan bangunan yang sudah ada. Tahap kedua yaitu tahap evaluasi yang dimana mengidentifikasi kekhasan pada tiap rancangan terkait fungsi dan konteks lokasi. Pada tahap ketiga yaitu tahap seleksi yang diman mengidentifikasi hasil eksplorasi dan evaluasi untuk disimpulkan yang akan diterapkan pada rancangan.

Perancangan Pusat Budaya Melayu ini menekankan pada tiga persoalan. Yang pertama terkait konektivitas ruang luar bangunan dengan ruang luar lingkungan diluar bangunan dengan cara mendesain jarak dan bidang pembatas agar orang dari luar site dapat ikut menikmati penampilan yang ada didalam area site. Yang kedua yaitu terkait integrasi visual ruang dalam galeri pada lantai dua dengan ruang luar berupa view Sungai Kapuas dengan cara mendesain desain bukaan dan material yang digunakan pada fasad bangunan agar pengguna ruang dalam dapat melihat ke arah sungai diluar tetapi persoalan intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang galeri tidak berlebih. Yang ketiga terkait fasad bangunan yang menerapkan Arsitektur Melayu dengan penekanan pada tampilan bangunannya terdiri dari penggunaan atap pelana, bentuk massa yang memanjang, penggunaan material lokal dan warna khas pada Arsitektur Melayu Pontianak.

Kata kunci: Pusat budaya, tepi sungai, waterfront, Arsitektur Neo Vernakular

Abstract

The city of Pontianak where the majority of the people are ethnic Malay and has the potential of the Kapuas River equipped with the waterfront as tourism, does not yet have a special container that accommodates Malay art activities which incidentally is often held on the edge of the river. There are still many buildings along the banks of the river using modern architecture and not implementing Malay architecture which is a genuine identity that can be become the main attraction of the riverside area. Therefore, the design of the Malay Cultural Center on the banks of the Kapuas River is expected to be a forum for development Malay arts activities as well as expressing the beauty of Malay architecture in the appearance of the building with the application of the theory of Neo Vernacular Architecture which combining modern architecture with local architecture in order to maintain the preservation of local Malay architectural values nilai which is wrapped in a more modern way according to urban context.

The design method consists of three stages. The first is the exploratory stage which identifies patterns repeated on existing building designs. The second stage is the evaluation stage in which identify the peculiarities of each design related to function and location context. In the third stage, namely the selection stage which identifies the results of exploration and evaluation to conclude which will be applied to the design.

The design of the Malay Cultural Center emphasizes on three issues. The first is related to outdoor connectivity building with outdoor space outside the building by designing the distance and boundary plane so that people from outside the site can join in enjoying the beautiful appearance is in the site area. The second is related to integration visual space in the gallery on the second floor with outdoor space in the form of a view of the Kapuas River by designing the design openings and materials used in building facades so that indoor users can see towards the river outside but the problem of the intensity of light entering the in the gallery space is not excessive. The third is related to the facade buildings that apply Malay Architecture with emphasis on the appearance of the building consists of use of a gable roof, elongated mass form, use of local materials and distinctive colors in Architecture Pontianak Malay.

Keywords: Cultural center, riverside, waterfront, Architecture Neo Vernacular

I

Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Rumusan Masalah
- 1.3 Tujuan & Sasaran
- 1.4 Batasan Masalah
- 1.5 Metode Perancangan
- 1.6 Metoda Uji desain
- 1.6 Kerangka Pikir
- 1.7 Originalitas Tema



1.1 Latar Belakang

1.1.1 Kurangnya sarana wadah khusus untuk kegiatan seni kebudayaan Melayu di Pontianak

Pontianak merupakan ibukota Provinsi Kalimantan Barat dengan luas 107.82 km² dan jumlah penduduk berjumlah 670.859 jiwa (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Pontianak tahun 2020 semester I). Kota Pontianak terdiri dari berbagai suku dan adat budaya, mayoritas penduduknya bersuku Melayu. Undang-undang pemajuan kebudayaan dalam UUD 1945 pasal 32 ayat 1 menyatakan yaitu negara ikut andil dalam memajukan kebudayaan nasional Indonesia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.

Tabel 1.1 Presentase suku di Kota Pontianak

suku	populasi
Melayu	34,50%
Tionghoa	18,81%
Bugis	7,92%
Jawa	13,84%
Madura	11,96%
Lain-lain	12,98%

sumber: BPS Kota Pontianak tahun 2019

Berdasarkan data jumlah sanggar seni dan budaya terdapat 174 sanggar seni/budaya pada tahun 2018. Jumlah ini terbilang cukup banyak, hal ini juga menunjukkan semangat seni masyarakat di Pontianak. Tetapi belum ada satu tempat yang ditujukan khusus untuk wadah aktivitas seni yang terdiri dari tari, musik, drama, pameran, pementasan dan lain sebagainya yang terpusat.

Tabel 1.2 Jumlah sanggar seni budaya Pontianak

NO	Tahun	SANGGAR SENI / BUDAYA	SANGGAR SENI / BUDAYA YANG DIBINA
1	2014	170	40
2	2015	167	100
3	2016	169	100
4	2017	136	100
5	2018	174	100

sumber: <https://data.pontianakkota.go.id/gl/dataset/data-jumlah-sanggar-seni-dan-budaya>

Pada umumnya menggunakan gedung serbaguna dan ruang terbuka publik yang memiliki lapangan yang luas seperti taman-taman kota yang notabennya tidak ditujukan khusus untuk aktivitas seni. Juga belum ada suatu wadah yang memfasilitasi untuk promosi edukasi kebudayaan melayu di Pontianak, sehingga masyarakat khususnya generasi muda semakin lama semakin melupakan kebudayaan kesenian kotanya sendiri yaitu Melayu. Terdapat isu lain seperti tergerusnya kebudayaan melayu dengan budaya asing yang terus masuk dan lebih kekinian, sehingga animo masyarakat khususnya generasi muda menurun terhadap kebudayaan.

1.1.2 Belum terdapat wadah khusus festival khas Melayu pinggir sungai

Festival budaya yang selalu diadakan di tepian Sungai Kapuas menurut kalender event Bappeda Kota Pontianak yaitu ada Festival Meriam Karbit. Festival ini diadakan setiap menuju lebaran. Perayaannya selalu meriah dan dihardiri oleh berbagai kalangan masyarakat. Festival ini selalu diadakan setiap tahun dimulai dari minggu terakhir bulan ramadhan hingga menuju hari lebaran yang menjadikan festival ini satu-satunya festival meriam di Indonesia.

Tabel 1.3 Kalender event Bappeda Kota Pontianak

No.	Nama Event	Waktu pelaksanaan	Keterangan	Tempat pelaksanaan
1	Peristiwa Seni dan Budaya HUT Pontianak	23 Oktober.	setiap tahun	Pontianak
2	Festival Budaya Bumi Khatulistiwa	21-25 Maret.	setiap 2 tahun	Pontianak
3	Gawai Dayak	20-25 Mei.	setiap tahun	Rumah adat dayak
4	Naik Dango		setiap tahun	Sungai Kapuas
5	Festival Meriam Karbit		Setiap tahun menjelang lebaran	Tepian Sungai Kapuas
6	Kulminasi Matahari	Maret dan September	2 kali setahun	Tugu Khatulistiwa

sumber: <http://bappeda.pontianakkota.go.id/page/sosial-budaya>

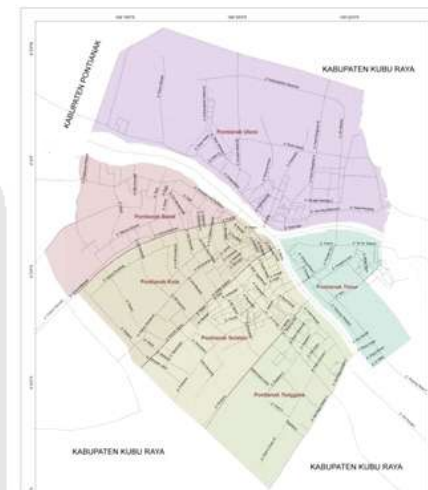
Terdapat festival tahunan yang diadakan di sepanjang kawasan Waterfront City Pontianak, yaitu Festival Kampung Sungai. Kegiatan yang disorot yaitu kreasi Topi Caping dan Pembuatan Batik motif corak insang, motif matahari dan bunga kamboja serta motif perahu. Terdapat kegiatan lain dalam festival ini antara lain, pameran foto Sungai Kapuas, bazar makanan khas Melayu Pontianak, dan Panggung Seni Tari dan Musik khas Melayu Pontianak. Tetapi dalam pelaksanaannya, pada festival Meriam Karbit dan Festival Kampung Sungai belum memiliki wadah khusus yang dapat menampung kegiatan-kegiatan yang ada maupun untuk fasilitas yang nyaman bagi pengunjung yang menonton.

Tabel 1.4 Kalender event Bappeda Kota Pontianak

No.	Nama Event	Waktu pelaksanaan	Keterangan	Tempat pelaksanaan
1	Pameran Pesparawi			Rumah Radangk
2	Festival Parit Nanas	17 Agustus.	setiap tahun	Parit Nanas
3	Festival Durian Bumi Khatulistiwa		setiap tahun	Halaman parkir Ayani Megamall
4	Pameran Bursa Kerja	28-30 Agustus.	setiap tahun	Pontianak Convention Centre
5	Pekan Kreasi Pemuda	13-15 September.	setiap tahun	Rumah Radangk
6	Bujang dan Dare Kota Pontianak		setiap tahun	Pontianak Convention Centre
7	Festival Kampung Sungai	3-4 Oktober.	setiap tahun	Waterfront City Pontianak

sumber: <http://bappeda.pontianakkota.go.id/page/sosial-budaya>

Sungai Kapuas menjadi salah satu identitas kuat Kota Pontianak sebagai kota sungai, baik sebagai sumber penghidupan maupun potensi keindahan kota sebagai sungai terbesar di Indonesia. Identitas ini yang coba dikembangkan pemerintah daerah selain sebagai sumber kehidupan masyarakat kota juga sebagai daya tarik dari kota itu sendiri. Dibangun waterfront sebagai langkah pemerintah dalam menjadikan tepi sungai sebagai kawasan unggulan yang menjadikan Kota Pontianak memiliki wajah baru serta sebagai pariwisata tengah kota yang dapat menarik pengunjung skala nasional maupun internasional.



Gambar 1.1 Peta Wilayah Administrasi Kota Pontianak
(Sumber : <http://bappeda.pontianakkota.go.id/>)

1.1.3 Potensi Wisata Kawasan Tepian Sungai Kapuas

Kota Pontianak dilintasi oleh dua sungai besar salah satunya yaitu Sungai Kapuas yang membentang sepanjang 1.143 km menjadikan Pontianak terbagi menjadi tiga daratan yaitu: a. Kecamatan Pontianak Selatan, Pontianak Kota, Pontianak Barat, dan Pontianak Tenggara; b. Kecamatan Pontianak Utara; c. Kecamatan Pontianak Timur. Sungai Kapuas merupakan jantung kota karena memiliki peran vital bagi kepentingan hidup masyarakat Kota Pontianak.

Kota Pontianak sebagai salah satu dari lima kota baru yang akan direvitalisasi dalam program Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019. Terdapat lima kota yang ditargetkan, salah satunya adalah Kota Pontianak. Pontianak menjadi kota pertama yang direvitalisasi lantaran dinilai memiliki potensi yang sangat besar sebagai kota sungai.

1.1.4 Konsep Smart City poin Smart Branding Pontianak

Dalam mengembangkan waterfront sebagai wajah utama kota, Pemerintah Kota Pontianak mengatur perencanaannya dalam salah satu program Smart City Kota Pontianak. Tertuang dasar enam pilar dalam Peraturan Walikota Pontianak Nomor 25 Tahun 2019 tentang Masterplan Kota Pontianak tahun 2019-2028 Konsep Smart City oleh Pemerintah Kota Pontianak dijabarkan menjadi enam poin yaitu smart governance, smart branding, smart economy, smart living, smart society, dan smart environment. Mendukung poin kedua yaitu smart branding yang dimana pada poin ini pada dasarnya memiliki prinsip pemajuan nilai kota dengan strategi pariwisata khususnya penataan wajah kota tepi sungai berbasis keunikan lokal. Keunikan ini diartikan sebagai kebudayaan lokal. Poin yang digaris bawahi antar lain:



- a. Penataan wajah sungai
- b. Membangun dan mengembangkan objek wisata
- c. Optimasi event di waterfront
- d. Penetapan arsitektur kota yang berpadu antara arsitektur modern dan arsitektur lokal

Dapat dirumuskan dari poin-poin yang dituju bahwa perlunya pengadaan penataan wajah kota tepi sungai dengan cara membangun sebuah objek wisata yang dapat menampung event-event kebudayaan lokal yang menerapkan perpaduan antara arsitektur modern dan arsitektur lokal guna meningkatkan brand value Kota Pontianak.

1.1.5 Tergerusnya langgam arsitektur Melayu pada kawasan sekitar Waterfront Kapuas

Sepanjang jalan utama Tepian Sungai Kapuas yaitu Jalan Tanjungpura merupakan kawasan perdagangan. Terdiri dari perkantoran, perumahan dan ruko-ruko. Hampir seluruh bangunan yang ada merupakan dalam bentuk ruko (rumah toko) yang masih menggunakan gaya modern gaya kolonial Belanda. Memiliki gaya dan bentuk yang berulang-ulang di hampir semua bangunan ruko. Bangunan di sepanjang jalan ini terkesan monoton dan tidak mencerminkan ciri khas suatu kawasan sehingga menjadi kawasan yang tidak menarik dari segi tampilan bangunan.

Jalan Tanjungpura merupakan jalan raya yang merupakan akses terdekat dengan Sungai Kapuas yang notabennya didiami oleh masyarakat Melayu dan hanya beberapa rumah warga yang masih mempertahankan gaya arsitektur Melayu pada bangunannya

pada daratan Kota Pontianak terbesar yang terdiri dari tiga kecamatan yaitu Kecamatan Pontianak Selatan, Pontianak Kota, Pontianak Barat, dan Pontianak Tenggara yang menjadi pusat pemerintahan dan industri belum memiliki suatu objek wisata ciri khas kebudayaan Melayu yang menggambarkan keunikan kebudayaan lokal wajah kota pinggir sungai.

Maka dari itu, untuk memperkuat ciri khas suatu kawasan sepanjang jalan Tanjungpura yang berbatasan langsung dengan Sungai Kapuas, perlu ada suatu obyek bangunan yang berciri khas arsitektur Melayu yang kuat sebagai pemantik penerapan gaya Arsitektur Melayu pada bangunan disekitarnya, sehingga menghasilkan suatu kawasan yang menarik dan mencerminkan ciri khas dari segi tampilan bangunan.

Tabel 1.5 Peta jalan pembangunan jangka menengah pilar smart branding

TAHAP I	TAHAP II	TAHAP III	TAHAP IV
Pengembangan SDM dan Regulasi/Kebijakan	Pengembangan Infrastruktur / Software / Aplikasi	Integrasi / Interkoneksi	Pengembangan Lanjutan
2019 - 2020	2021 - 2022	2023	2024
Kegiatan:	Kegiatan:	Kegiatan:	Kegiatan:
<ol style="list-style-type: none"> 1. FGD POKDARWIS dan Komunitas Pariwisata 2. Kopdar Blogger 3. Pontianak kreatif karnaval 4. Kopdar blogger se-Indonesia 5. Pertunjukan music (Pontianak Berkreasi) dan seni di public area 6. Kapuas Fiesta dan festival film Pontianak 7. Pameran ekonomi kreatif (festival 16) 8. Festival Kopi 9. Festival Kuliner 10. Creative Workshop 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan waterfront dan kereta gantung dianjung besiku 2. Kelanjutan pembangunan waterfront dan kereta gantung di tanjung besiku 3. Revitalisasi Kawasan Keraton dan Masjid Jami' 4. Penetapan Cagar Budaya 5. Pembangunan Taman Public dan Kawasan Wisata 6. Pengembangan portal Pontianak Smart City 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrasi event daerah 2. Integrasi Informasi event daerah di kota Pontianak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Kulminasi Matahari 2. Festival arakan naga 3. Festival dragon race 4. Festival tambol 5. Festival Meriam Karbit 6. Optimalisasi event di waterfront tanjung besiku 7. Studi kelayakan waterfront baru dan kereta gantung di tanjung besiku 8. Sayembara Branding Kota Pontianak

(Sumber : masterplan smart city kota Pontianak, 2019)



Gambar 1.2 Bangunan jalan Tanjungpura dari tahun ke tahun

(Sumber : <https://pontianak.tribunnews.com/2017/10/24/ini-nih-penampakan-jalan-tanjung-pura-pontianak-dari-tahun-1771-2017>)



1.1.6 Latar belakang pemilihan tema perancangan Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular adalah pemahaman dari suatu aliran Arsitektur Post-Modern yang muncul sebagai tanggapan dan kritik atas modernisasi yang menonjolkan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular yaitu arsitektur yang pada intinya mengedepankan nilai-nilai normatif, kosmologis, peran, serta budaya lokal dalam keseharian hidup masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Pada dasarnya Arsitektur Neo-Vernakular menggabungkan antara kebudayaan dan modernisasi, maka dari itu tema Arsitektur Neo-Vernakular dipilih menjadi dasar perancangan dalam merespon isu kawasan site terpilih yaitu kawasan yang tidak mencerminkan kawasan yang memiliki nilai budaya Melayu yang pada dasarnya Jalan Tanjungpura site terpilih didiami oleh masyarakat Melayu yang akan lebih memberi ciri khas kawasan yang menarik dan kuat apabila bangunan-bangunannya menggunakan gaya arsitektur Melayu yang dimana pengadaan Melayu Cultural Center ini dapat menjadi pemantik penerapan gaya Arsitektur lokal Melayu yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern dalam merespon perkembangan zaman.

Pendekatan dengan tema ini juga sejalan dengan poin smart branding konsep smart city Kota Pontianak yang menetapkan orientasi arsitektur kota pada perpaduan antara arsitektur modern dan arsitektur lokal. Oleh karena itu, dipilih pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular sebagai dasar perancangan Melayu Cultural Center yang diharapkan dapat mengekspresikan nilai-nilai kebudayaan lokal dalam hal ini kebudayaan Melayu pada aspek fisik maupun non fisik.





1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan umum

Bagaimana merancang Melayu Cultural Center di Tepian Sungai Kapuas, Pontianak yang dapat menampung kegiatan aktivitas seni serta interaksi sosial pelaku seni dan pengunjung dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular.

1.2.2 Permasalahan khusus

- Bagaimana tata ruang luar Melayu Cultural Center yang dapat terjalin konektivitas antara area waterfront dan area bangunan Melayu Cultural Center.
- Bagaimana integrasi fungsi ruang dalam (interior) dengan view luar bangunan (eksterior) yang dapat terjalin kesatuan antara fungsi ruang dalam dengan tampilan fisiknya.
- Bagaimana fasad bangunan dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang tampilannya dapat mengekspresikan kebudayaan dan arsitektur melayu yang dapat dinikmati baik dari arah kota maupun arah sungai.

1.3 Tujuan & Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merancang tata ruang luar Melayu Cultural Center yang dapat terjalin konektivitas antara area waterfront dan area Melayu Cultural Center, Merancang integrasi interior dan eksterior dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang dapat terjalin kesatuan antara fungsi dan tampilan fisiknya, Merancang fasad dan bentuk bangunan dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang tampilannya dapat mengekspresikan kebudayaan dan arsitektur melayu yang dapat dinikmati baik dari arah kota maupun arah sungai.

1.3.2 Sasaran

- Dapat mengidentifikasi dan menganalisa jenis kegiatan aktivitas seni dan interaksi sosial yang akan ditampung.
- Dapat mengidentifikasi dan menganalisa tata ruang luar Melayu Cultural Center yang dapat terjalin konektivitas antara area waterfront dan area bangunan Melayu Cultural Center.
- Dapat mengidentifikasi dan menganalisa integrasi interior dan eksterior dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang dapat terjalin kesatuan antara fungsi dan tampilan fisiknya.
- Dapat mengidentifikasi dan menganalisa fasad dan bentuk bangunan dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang tampilannya dapat mengekspresikan kebudayaan dan arsitektur melayu yang dapat dinikmati baik dari arah kota maupun arah sungai.

1.4 Batasan Masalah

- Fungsi bangunan dibatasi pada jenis kegiatan yang akan diwadahi pada cultural center yaitu, drama, tarian, musik, pameran, workshop, aktivitas kuliner, dan kegiatan administrasi.
- Tema perancangan dibatasi pada teori Arsitektur Neo-Vernakular. Penyerapan arsitektur Melayu dipadu dengan arsitektur modern, yang dibatasi oleh teori Charles Jencks pada 5 poin yaitu:
 - Atap bubungan
 - Bentuk tradisional
 - Kesatuan elemen interior dan eksterior
 - Material lokal
 - Warna yang kuat dan kontras
- Lingkup batasan pembahasan tentang lingkungan yang diamati sepanjang area Waterfront City Pontianak, yaitu mulai dari jl. Barito hingga gg. Kamboja, Kecamatan Pontianak Selatan, Pontianak.



1.5 Metode Perancangan

Metoda perancangan yang digunakan yaitu metoda Pattern based framework, sesuai dengan kerangka Darund (Plowright, 2014) yaitu:

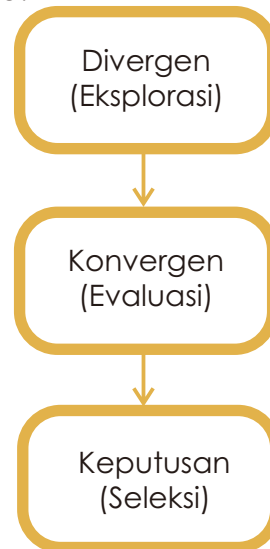


Diagram 1.1 Kerangka Pattern based (sumber: Darund, 2014)

1) Divergen (eksplorasi)

Pada tahap ini, yaitu mengidentifikasi pola-pola yang berulang dari rancangan bangunan-bangunan sebelumnya yang sudah ada dengan menggunakan 5 kasus bangunan. Melakukan identifikasi terkait fungsi bangunan pusat budaya dan bangunan yang menerapkan atau terdapat elemen teori Arsitektur Neo Vernakular.

a) Identifikasi fungsi pusat budaya

- (1) Bentuk dan pola amphiteater
- (2) Bentuk dan pola ruang publik
- (3) Konfigurasi dan karakteristik ruang galeri
- (4) Konfigurasi dan karakteristik ruang teater
- (5) Jenis ruang-ruang pendukung

b) Identifikasi elemen Arsitektur Neo Vernakular

- (1) Bentuk atap lokal
- (2) Material lokal
- (3) Bentuk arsitektur lokal
- (4) Konektivitas ruang luar bangunan dengan lingkungannya
- (5) Integrasi ruang dalam (interior) dan ruang luar (eksterior)

2) Konvergen (evaluasi)

Pada tahap ini, mengidentifikasi kekhasan rancangan terkait fungsi dan konteks lokasi yaitu antara bangunan pusat budaya dengan area waterfront. Menggunakan 5 kasus bangunan sejenis untuk melihat pola-pola yang berulang.

a) Identifikasi konektivitas ruang publik bangunan dengan ruang terbuka publik luar bangunan area tepi sungai (waterfront)

- (1) Visibilitas
- (2) Akseibilitas

b) Identifikasi integrasi fungsi ruang dalam (interior) terhadap ruang luar (view luar bangunan)

- (1) Fungsi ruang galeri dan atau ruang workshop
- (2) Fisik (fasad)

c) Identifikasi fasad bangunan yang menerapkan Arsitektur Melayu

- (1) Bentuk atap
- (2) Material
- (3) Bentuk bangunan
- (4) Warna khas

3) Keputusan (seleksi)

Hasil eksplorasi dan evaluasi diidentifikasi untuk disimpulkan dan dipilih elemen apa saja yang akan diterapkan pada rancangan bangunan pusat budaya berdasarkan fungsi bangunan, konteks lokasi, dan tema perancangan yang diangkat

- (1) Fungsi bangunan pusat budaya Melayu dimana terdapat ruang publik berupa plaza terbuka yang dapat menampung kegiatan seni dengan disediakan ampiteater serta menampung kegiatan rekreasi dilengkapi dengan fasilitas tempat duduk dan taman
- (2) Konteks lokasi berbatasan langsung dengan area waterfront sebagai ruang terbuka publik tepi sungai
- (3) Tema perancangan Arsitektur Neo Vernakular menerapkan Arsitektur Melayu pada tampilan bangunan berupa bentuk atap, material lokal, bentuk bangunan, ornamen, dan warna khas



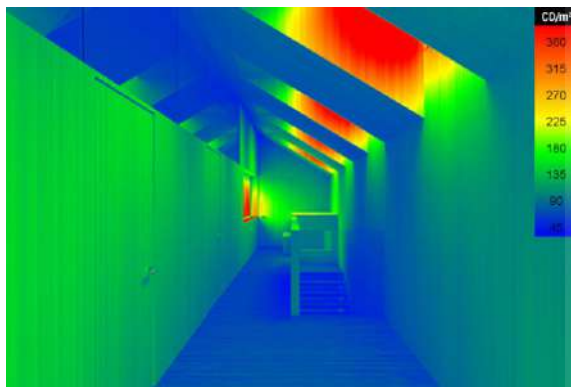
1.6 Metode Uji Desain

1.6.1 Uji visibilitas

Pengujian dilakukan dengan parameter yang berkaitan dengan jarak yang sudah berdasarkan standar penglihatan visibilitas orang menuju tempat pertunjukan dan standar ketinggian dan visibilitas dinding pembatas antara site dengan area luar ruang.

1.6.3 Velux Daylight Visualizer (uji iluminer)

Menggunakan pelaksanaan Velux Daylight Visualizer untuk menemukan seberapa besar cahaya yg masuk ke dalam bangunan khususnya dalam ruang galeri. Tingkat pencahayaan akan diukur sinkron standart ketenangan fisik bagi kesehatan manusia. Standar iluminer berhasil jika diantara nilai 250-500 lux.



Gambar 1.3 Velux Daylight Visualizer
(sumber: <https://www.velux.com/what-we-do/digital-tools/daylight-visualizer>)



Tabel 1.6 Standar iluminer

Sifat Pekerjaan	Penerangan sangat baik (lux)	Penerangan baik (lux)
1. Kantor		
a. Ruang gambar	2000	1000
b. Ruang kantor (untuk pekerjaan kantor biasa, pembukuan, mengetik dan lain-lain)	1000	500
c. Ruang yang tidak digunakan terus menerus (ruang arsip, ruang tunggu dan lain-lain)	250	150
2. Ruang sekolah	1000	500
a. Ruang gambar, jahit, praktek.	500	250
b. Ruang kelas		

(sumber: SNI 1670622004)

1.6.4 Ceklis Variabel Arsitektur Neo Vernakular

Melakukan ceklis pada tiap poin variabel teori Arsitektur Neo-Vernakular

1.7 Kerangka Pikir

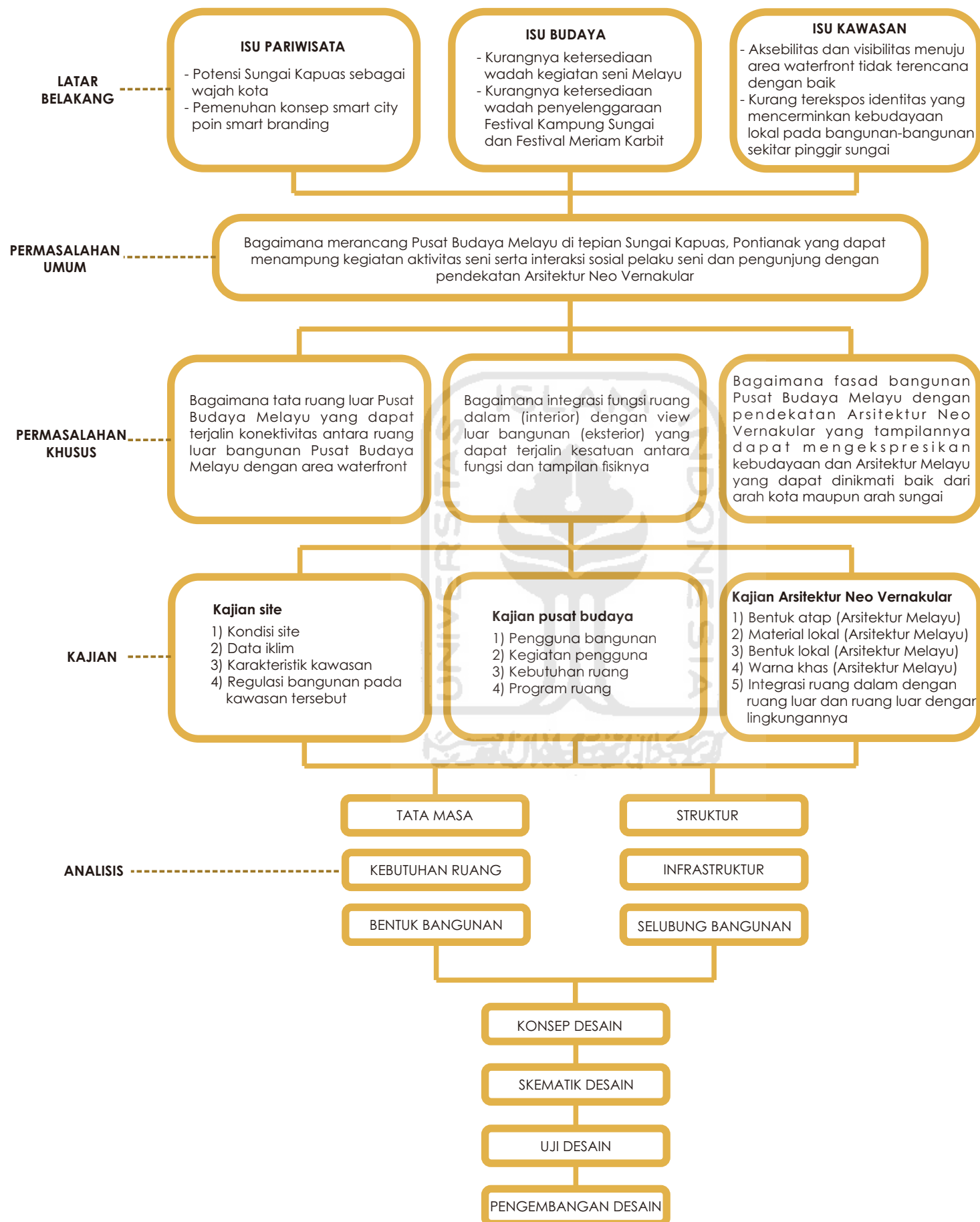


Diagram 1.1 Kerangka pikir (sumber: Penulis, 2021)



1.8 Originalitas Tema

a. Perancangan Gedung Art Center di Nitiprayan, Yogyakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Psikologi

Oleh: Muhammad Aditya Bermadi

Instansi: Universitas Islam Indonesia

Tahun: 2019

Perbedaan:

Perancangan gedung art center yang menggunakan pendekatan arsitektur psikologi dimana permasalahan mendasarnya adalah terjadinya fenomena kesenggangan antar kelompok generasi muda dengan penduduk Kampung Nitiprayan yang notabennya kampung itu adalah kampung seni yang fokus kepada aspek sosial budaya. Pada kampung seni ini belum ada wadah khusus khas kegiatan seni sehingga dibuat ruang berkumpul sebagai sarana kegiatan masyarakat sekitar. Menggunakan pendekatan arsitektur psikologi sebagai penyatu hubungan antara seniman dengan kawasan kampung seni Nitiprayan. Terdapat kesamaan pada jenis bangunan yang dirancang tetapi menggunakan pendekatan yang berbeda yaitu arsitektur psikologi.

b. Medan Cultural Center dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Oleh: Richardo Sitompul

Instansi: Universitas Sumatera Utara

Tahun: 2010

Perbedaan:

Perancangan cultural center yang mengangkat kebudayaan Sumatera Utara khususnya Kota Medan, dilatarbelakangi oleh arus modernisasi yang tidak terbendung sehingga menggerus kebudayaan tradisional setempat. Mengangkat potensi sejarah dengan konsep wisata. Menyediakan tempat yang bersifat cultural-edukatif bagi Sumatera Utara sehingga masyarakatnya tidak melupakan kebudayaan lokal. Perbedaan terdapat pada, penulis merancang cultural center yang menaungi seluruh kebudayaan yang ada di satu kota yaitu Kota Medan.

c. Perancangan Wisata Edukasi Sains di Bantaran Sungai Brantas Kota Kediri dengan Pendekatan Arsitektur Fraktal

Oleh: Mohammad Rizqi Akbar

Instansi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim

Tahun: 2018

Perbedaan:

Perancangan berorientasi pada sungai yang dimana waterfront eksisting menjadi pusat utama ketertarikan pengunjung dalam belajar sambil rekreasi. Persamaan terdapat pada menggunakan konsep waterfront sebagai daya tarik utama dengan tujuan edukasi dan rekreasi. Perbedaannya yaitu pada tujuan waterfront sebagai daya tarik dengan tujuan edukasi sains dengan pemilihan bangunan yang berbeda yaitu wisata edukasi sains dan pendekatan teori arsitektur yang berbeda yaitu arsitektur fraktal.

d. Pusat Budaya Pakualaman sebagai Ruang Komunal Warga dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Oleh: Annisa Arum Wahyujati

Instansi: Universitas Islam Indonesia

Tahun: 2018

Perbedaan:

Perancangan pusat budaya pakualaman dilatarbelakangi oleh permasalahan kurang tereksposnya kebudayaan Pakualaman yang dimana wilayah Pakualaman merupakan tujuan pariwisata dan pusat kebudayaan. Bangunan-bangunan disekitarnya sudah tidak menunjukkan ciri bangunan khas kebudayaan daerah setempat. Juga menambahkan sarana ruang berkumpul atau ruang komunal sebagai wadah aktivitas yang dapat menjadi salah satu daya tarik pengunjung dan pada dasarnya wilayah Pakualaman juga belum memiliki suatu ruang komunal. Menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual sebagai dasar perancangan agar tidak pengunjung yang datang mendapatkan kesan yang kental terhadap kebudayaan Pakualaman dan tidak mudah melupakan lingkungan asalnya. Kesamaannya terdapat pada tujuan perancangan pusat budaya sebagai ruang komunal. Perbedaannya terdapat pada pendekatan penyelesaian desain yaitu arsitektur kontekstual.

2

Penelusuran persoalan

- 2.1 Kajian konteks site
- 2.2 Kajian tema perancangan
- 2.3 Kajian konsep dan fungsi
bangunan
- 2.4 Kajian preseden
- 2.6 Peta persoalan perancangan

2.1 Kajian Konteks Site

2.1.1 Kota Pontianak

Kota Pontianak adalah ibukota Provinsi Kalimantan Barat menggunakan luas 107,82 km². Secara astronomis Kota Pontianak terletak antara 0' 02' 24" lintang utara & 0' 05' 37" lintang selatan & antara 109' 16' 25" bujur timur hingga menggunakan 109' 23' 01" bujur barat. Berdasarkan letak astronomis tersebut, Kota Pontianak dilewati sang garis khatulistiwa, sehingga membuat Kota Pontianak menjadi galat satu wilayah tropis menggunakan suhu udara relatif tinggi dan diiringi kelembaban yang tinggi (BPS Kota Pontianak, 2020).

Memiliki jumlah penduduk berjumlah 670.859 jiwa (Dinas Kependudukan & Pencatatan Sipil Kota Pontianak tahun 2020 semester I). Kota Pontianak terbeah sebagai tiga daratan dipisahkan oleh Sungai Kapuas yang membentang sepanjang 1.143 km, membuahkkan sungai ini menjadi sungai terpanjang pada Pulau Kalimantan & Indonesia.

2.1.2 Watrefront City Pontianak

Waterfront City Pontianak merupakan jenis waterfront *mix-used* dan *recreational*, dimana kombinasi antara ruang publik sebagai tempat rekreasi juga terdapat perumahan, perkantoran, dan toko. Berlokasi di jl. Tanjung Pura, Benua Melayu Darat, Kecamatan Pontianak Selatan. Terdapat permukiman warga, ruko, perkantoran, dan Pelabuhan Seng Hie.

2.1.3 Sungai Kapuas

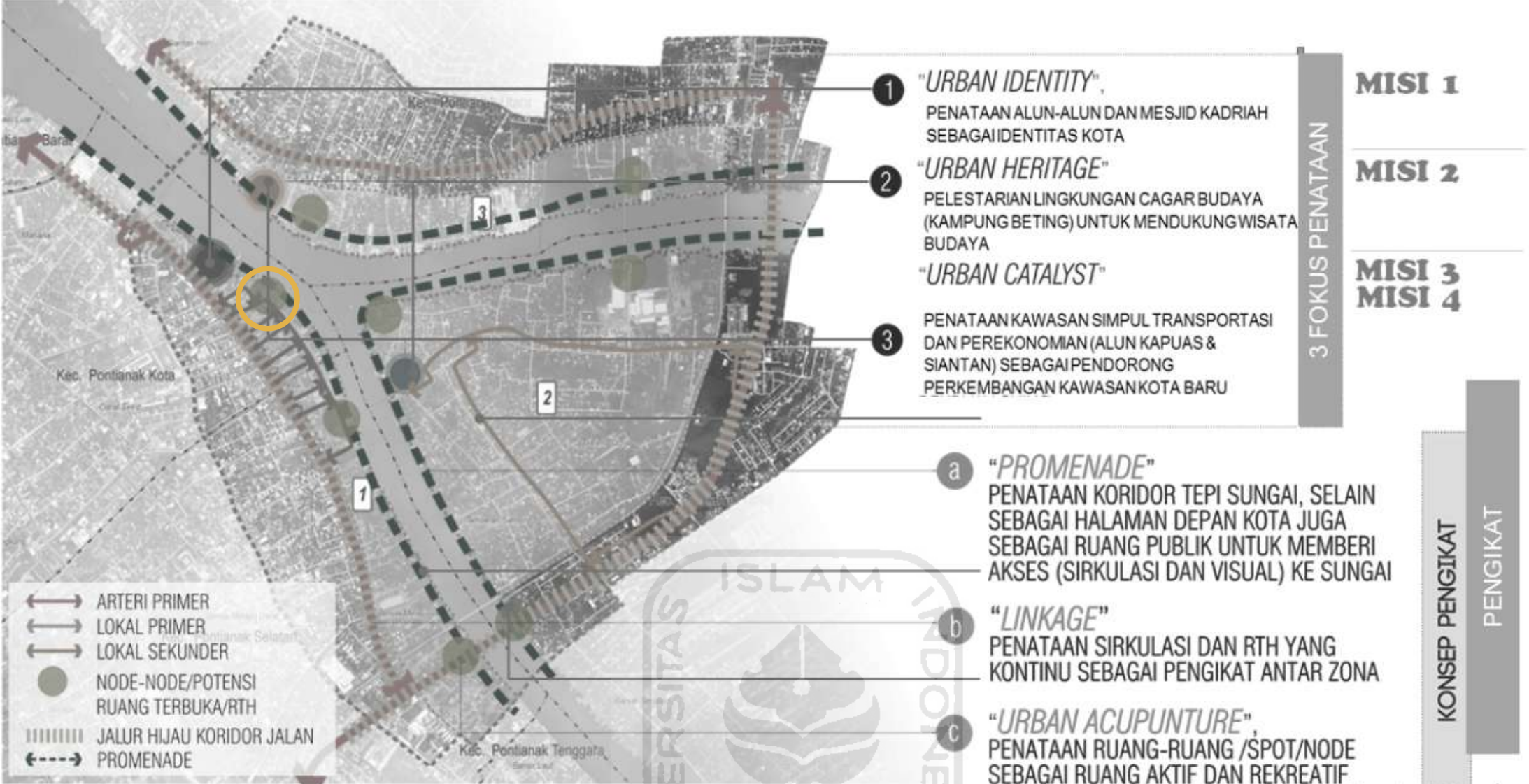
Sungai Kapuas atau sungai Kapuas Buhang atau sungai Batang Lawai merupakan sungai yg terletak pada Kalimantan Barat. Sungai ini sebagai sungai terpanjang pada pulau Kalimantan dan juga adalah sungai terpanjang pada Indonesia memiliki panjang mencapai 1.143 km.

Sungai Kapuas adalah sungai yg krusial bagi kehidupan warga sebagian akbar suku Melayu pada sepanjang genre sungai. Sebagai wahana jalur transportasi yg murah, Sungai Kapuas mampu menghubungkan antar wilayah pada daerah Kalimantan Barat, berdasarkan pesisir Kalimantan Barat hingga ke wilayah pedalaman Putussibau pada hulu sungai. Sungai Kapuas juga sebagai menjadi asal mata pencaharian untuk menambah penghasilan famili menggunakan sebagai nelayan.



Gambar 2.1 Sungai Kapuas

(Sumber : <https://www.shutterstock.com/es/image-photo/kapuas-river-bridge-above-morning-781839874>)



2.1.4 Strategi Pengembangan Kawasan Kota Baru

Berdasarkan Perpres No 2 Tahun 2015 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 yang dirumuskan oleh Direktorat Pengembangan Kawasan Pemukiman, Ditjen Cipta Karya Kementerian PUPR, Kota Pontianak menjadi salah satu kota di Indonesia yang masuk dalam pengembangan kawasan kota baru. Dalam Strategi Pengembangan Kawasan Kota Baru Pontianak pada gambar diatas dapat dilihat bahwa kawasan nomor 1 merupakan kawasan kota lama yang menerapkan "Urban Identity" yaitu penataan kawasan tersebut sebagai identitas kota.

Site terpilih yaitu yang diberi tanda lingkaran kuning. Pada agenda rencana, site tersebut akan digunakan sebagai ruang aktif dan rekreatif sebagai pendukung kegiatan pariwisata waterfront.

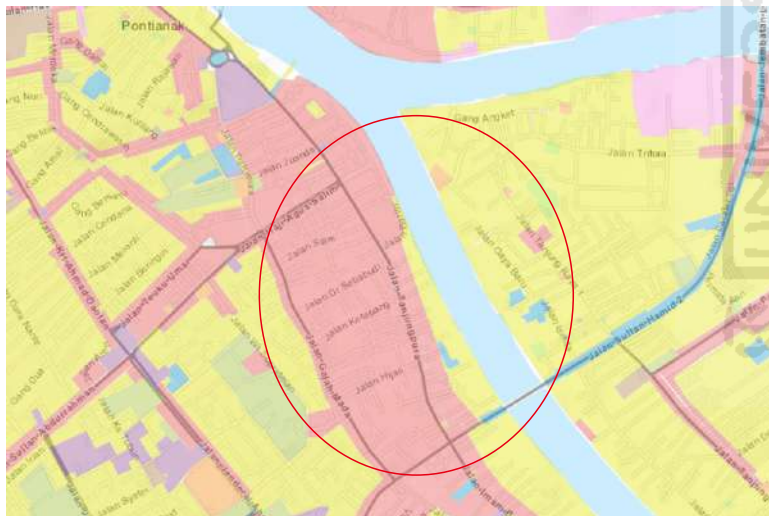
Karena site yang berbatasan langsung dengan area waterfront, yang merupakan pariwisata alternatif yang dibangun pemerintah, site terpilih ini cukup strategis dan fungsi bangunan yang diberikan akan mendukung kegiatan pariwisata dan rekreasi masyarakat sekitar site maupun khalayak umum.

Gambar: 2.2 Strategi Pengembangan Kawasan Kota Baru Pontianak (Sumber : <http://sim.ciptakarya.pu.go.id/>)



2.1.5 Lokasi Perancangan

Site terpilih berada di kawasan pengembangan pariwisata Pusat Kota Lama Alun Kapuas, tepatnya di Jalan Tanjung Pura dan merupakan lahan kosong. Kawasan pinggir sungai ini termasuk ke dalam kawasan pengembangan kegiatan pariwisata yang diutamakan di area pinggiran dan badan Sungai Kapuas dengan konsep waterfront city yang dijelaskan pada peraturan RTRW Kota Pontianak tahun 2013. Site dilihat dari peta persebaran zonasi RTRW, masuk kedalam kawasan industri yang bersebelahan langsung dengan kawasan tempat tinggal.



Gambar 2.3 Peta RTRW Kota Pontianak
(Sumber : <http://simtaru.pu.pontianakkota.go.id/index2.php?page=peta2>)

Pada sisi utara, terdapat Pelabuhan Seng Hie dan ruko-ruko tempat berjualan dan tempat penyimpanan barang angkutan pelabuhan. Di sisi timur, site berbatasan langsung dengan area waterfront City Pontianak. Pada sisi selatan, terdapat permukiman warga. Di sisi barat, site berbatasan langsung dengan jalan raya Jl. Tanjung Pura dan pada seberang jalannya terdapat ruko-ruko yang digunakan sebagai tempat makan, cafe, dan hotel-hotel bintang 3 sampai bintang 5. Beralamat di Jl. Tanjung Pura, Benua Melayu Laut, Pontianak Selatan, Pontianak, Kalimantan Barat.

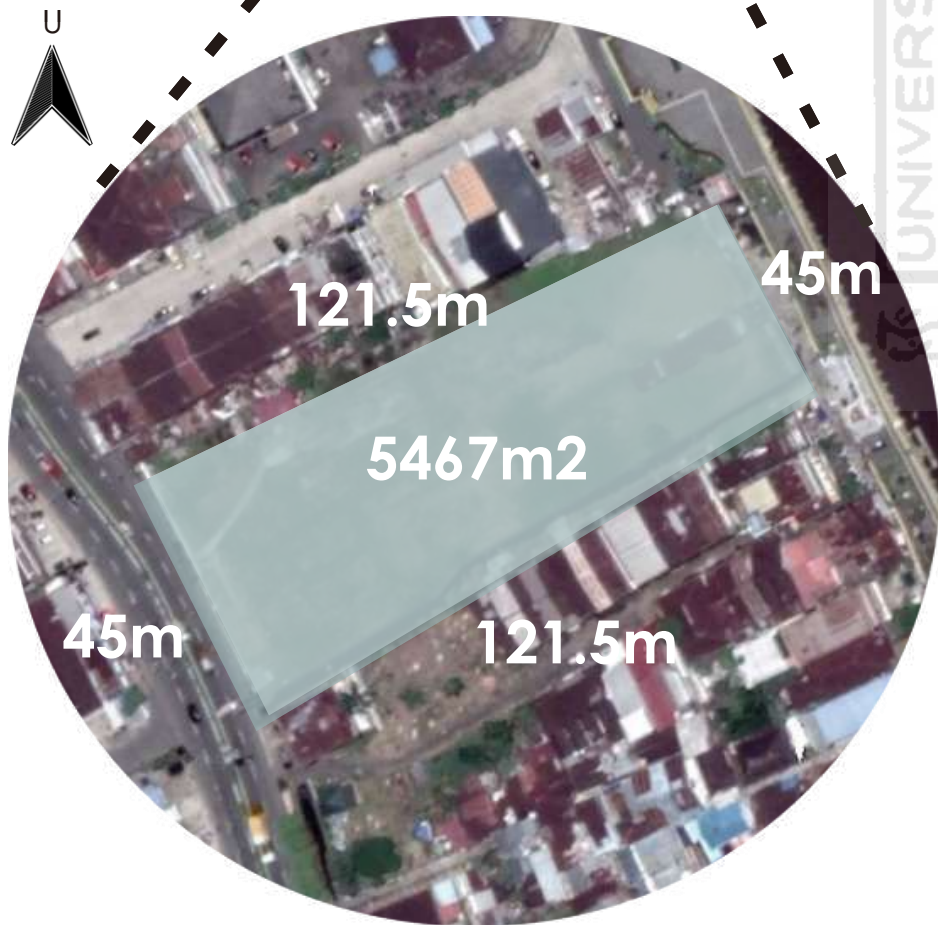


- Site terpilih
- Permukiman
- Bangunan industri
- Bangunan cagar budaya
- Pelabuhan
- Waterfront

Gambar 2.4 Figure Ground
kawasan site terpilih
(Sumber: Penulis, 2021)



Gambar: 2.5 Peta Pontianak Selatan
(Sumber : google earth)



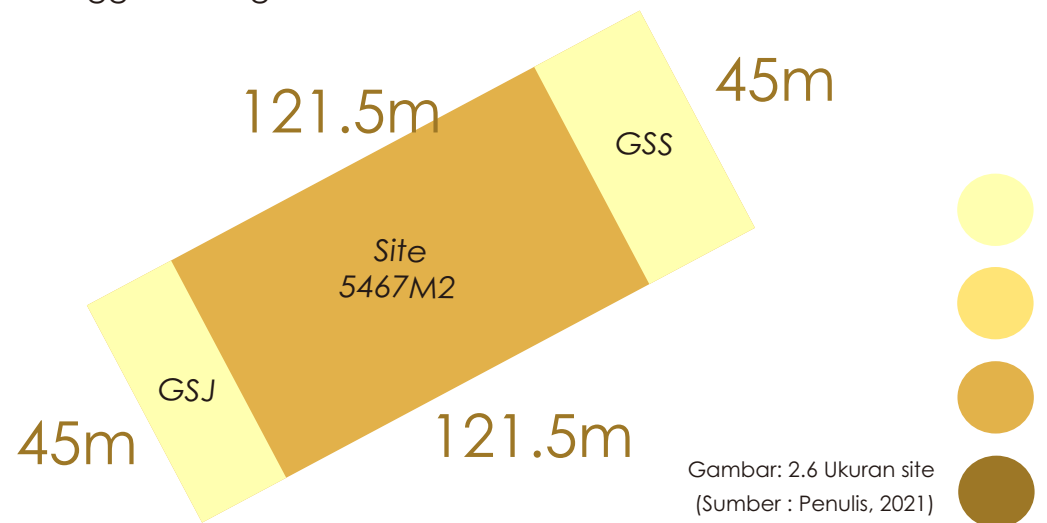
Alamat: Jl. Tanjung Pura,
Benua Melayu Laut, Pontianak Selatan,
Pontianak, Kalimantan Barat

2.1.6 Regulasi

Kawasan ini masuk kedalam zonasi kawasan perumahan dan permukiman kepadatan sedang menurut RTRW Kota Pontianak tahun 2013. Peraturan bangunan yang diperbolehkan yaitu:

- Koefisien Dasar Bangunan: 70%
- Koefisien Lantai Bangunan: 2,1
- Koefisien Dasar Hijau: 40%
- Garis Sempadan Jalan: 10m dari tepi jalan
- Garis Sempadan Sungai: 15m dari tepi sungai

Luas total lantai dasar maksimal 3.826 m²
Luas total keseluruhan bangunan maksimal 11.480 m²
Ketinggian bangunan maksimal 3 lantai

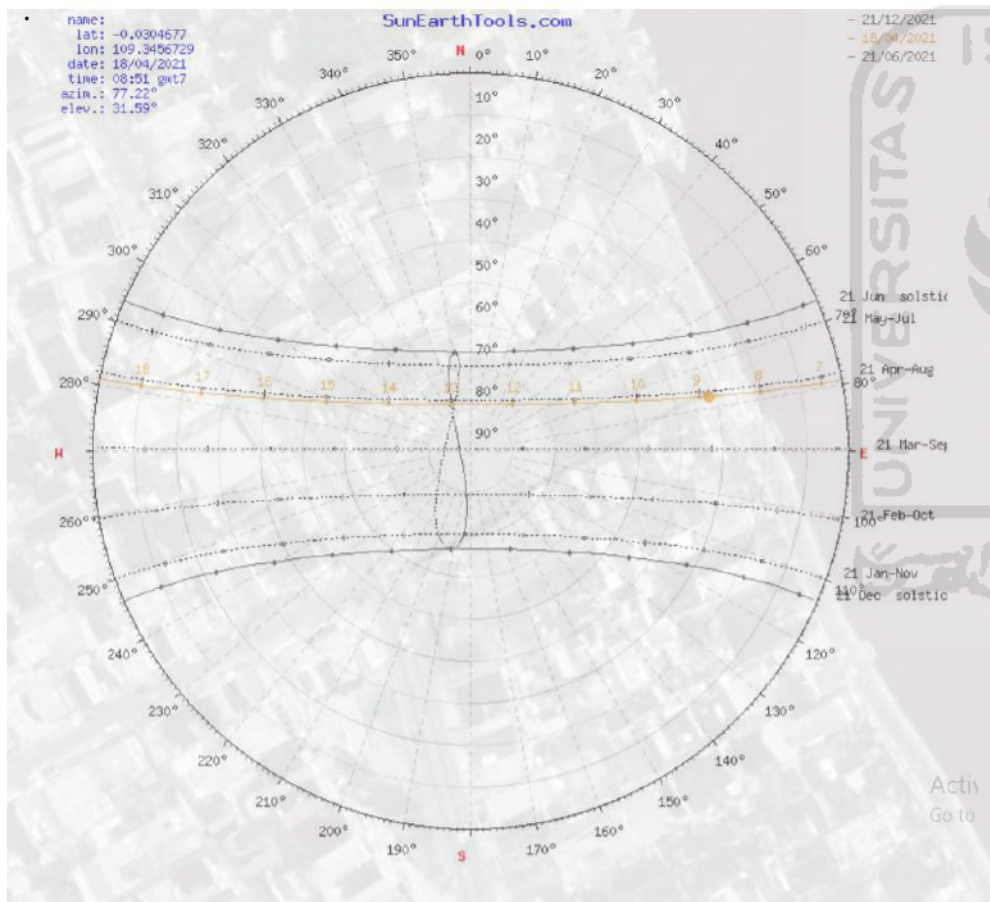


Gambar: 2.6 Ukuran site
(Sumber : Penulis, 2021)

2.1.7 Topografi dan klimatologi

Kota Pontianak berada pada delta Sungai Kapuas menggunakan kontur topografis yg nisbi datar mempunyai ketinggian bagian atas tanah berkisar antara 0.1 hingga 1.5 m diatas bagian atas bahari. Dengan ketinggian bagian atas daerah tersebut, maka kota Pontianak sangat ditentukan sang pasang surut air sungai sebagai akibatnya gampang tergenang.

Kota Pontianak mempunyai ketinggian air bagian atas homogen-homogen yaitu 50 cm. Pada pengamatan pasang surut melalui indera ukur (dalam koordinat 0000'lima" LU & 109002'20" BT) diperoleh titik pasang paling tinggi sebanyak 2,42 meter, titik pasang terendah sebanyak 0,07 meter & muka bahari homogen-homogen aporisma 0,89 meter).



Gambar 2.7 Diagram Sunpath Site
(Sumber: <https://www.sunearthtools.com/dp/tools>)

Berdasarkan data dari website sunearthtools.com pada site di jl. Tanjung Pura, Pontianak, periode bulan April-Agustus merupakan matahari terpanas sepanjang tahun. Matahari ke arah lintang utara karena gerak semu matahari. Pada bulan September-Desember matahari ke arah lintang selatan. Jam kritis pada pukul 09.00-15.00

Kota Pontianak terbelah sebagai 3 daratan yg dipisahkan sang Sungai Kapuas Besar, Sungai Kapuas Kecil & Sungai Landak menggunakan lebar 400 meter, kedalaman antara 12 hingga menggunakan 16 meter, sedangkan cabangnya memiliki lebar sebanyak 250 meter. Sungai ini selain menjadi pembagi daerah fisik kota jua berfungsi buat pembatas perkembangan daerah yg memiliki ciri berbeda. Kurangnya wahana penghubung antar ketiga bagian daerah Kota Pontianak menyebabkan daerah kota misalnya nir berkembang yg dimana mempunyai fungsi & perkembangan yg bhineka sebagai akibatnya infrastruktur yg mendukung misalnya wahana jalan & jembatan sangat berperan dalam perkembangan daerah kota.



Gambar 2.8 Diagram Windflow Site
(Sumber: <https://www.meteoblue.com/en/weather/archive/windrose>)

Berdasarkan data windrose dari meteoblue.com, dapat dilihat bahwa aliran angin terbesar dari arah timur dan barat dengan kecepatan terendah 0-5 kmh dan yang tertinggi yaitu 10-15 km/h

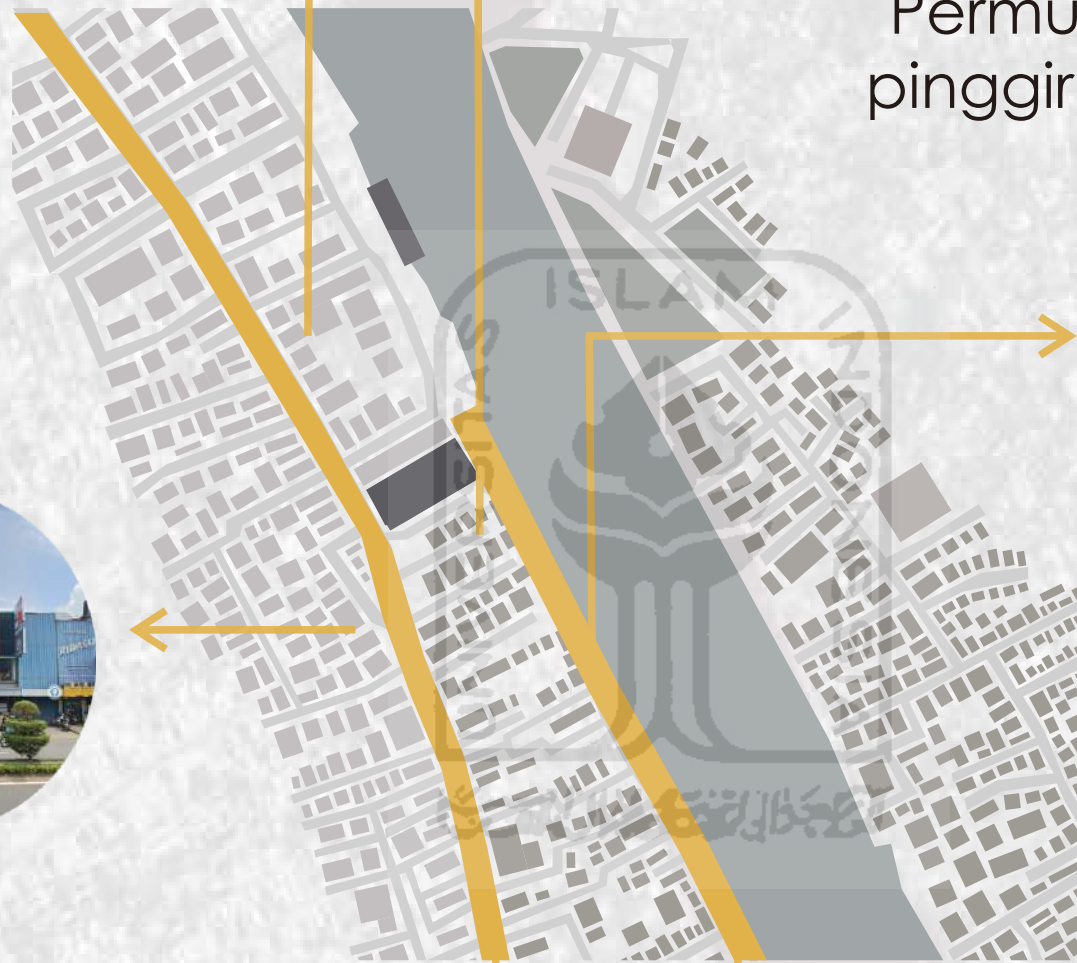
2.1.8 Akses dan eksisting



Ruko



Permukiman pinggir sungai



Ruko



Waterfront



Kampung batik kamboja

Jl. Tanjungpura

Terdapat dua akses jalan menuju site, yang pertama melewati jalan raya dan satu-satunya jalan kendaraan untuk mengakses jalan Tanjungpura dan yang kedua melewati area Waterfront City dengan berjalan kaki. Jalan raya memiliki dua jalur lalu lintas dengan lebar masing-masing jalur yaitu 10 meter. Pada malam hari jalan ini digunakan kendaraan angkut besar seperti truk dan tronton. Pada area waterfront hanya dapat diakses dengan cara berjalan kaki dan waterfront merupakan area ruang terbuka publik tepi Sungai Kapuas.

Pada kanan kiri site merupakan ruko dan kantor serta terdapat permukiman warga yang menghadap ke arah sungai berbatasan langsung dengan area waterfront. Waterfront sendiri memiliki lebar 10 meter dengan jam operasional dibuka mulai pukul 07.00 pagi dan tutup pukul 23.00 malam.

2.2 Kajian Tema Perancangan

2.2.1 Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan pemahaman menurut genre Arsitektur Post-Modern yg ada menjadi tanggapan & kritik atas modereniasi yg menonjolkan nilai rasionalisme & fungsionalisme yg ditentukan sang perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular yaitu arsitektur yg dalam pada dasarnya mengedepankan nilai-nilai normatif, kosmologis, peran, dan budaya lokal pada keseharian hayati masyarakat dan keselarasan antara bangunan, alam, & lingkungan.

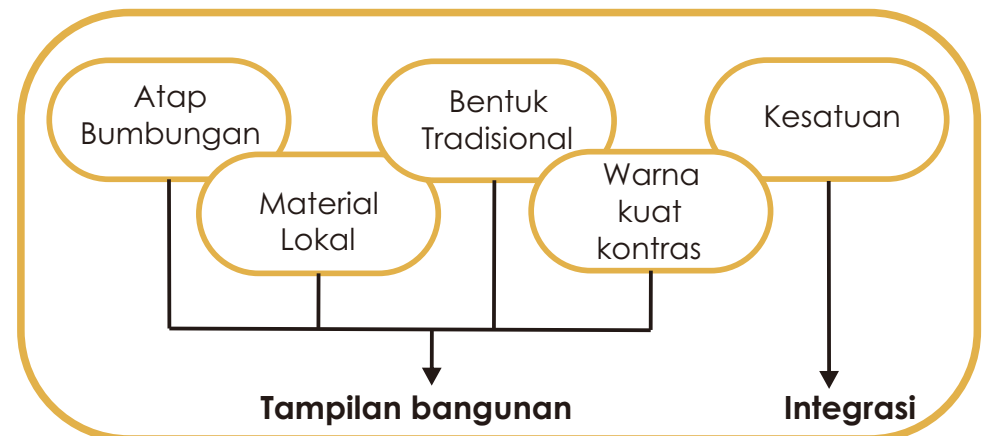
Arsitektur neo-vernakular, nir hanya menerapkan elemen-elemen tampilan yg dipraktekan pada gaya terkini tetapi pula elemen non fisik misalnya budaya, pola pikir, kepercayaan, rapikan letak, religi & lain-lain. Bangunan yaitu terdiri menurut jenis pengulangan yg terbatas menggunakan penyesuaian terhadap istinorma kebudayaan, material, & iklim wilayah setempat (Leon Krier, 1971).

Ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular Charles Jencks dalam bukunya "*Languange of Post Modern Architecture (1990)*" maka dapat dijabarkan ciri-ciri Arsitektur Neo Vernakular sebagai berikut:

- Selalu menerapkan jenis **atap** bumbungan
- Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen **material lokal**)
- Mengedepankan **bentuk-bentuk tradisional**
- Kesatuan** antara interior yang terbuka melalui elemen yang moderen dengan ruang terbuka di luar bangunan (kesatuan antara interior dan eksterior; kesatuan antara ruang luar dan lingkungannya)
- Penggunaan **warna** yang khas (tradisional)

Dapat disimpulkan berdasarkan teori tersebut, Arsitektur Neo-Vernakular memiliki pola-pola dalam penerapannya yaitu penggunaan atap miring yang menyerap gaya arsitektur dan iklim lokalnya, penggunaan material lokal, menggunakan bentuk dan ornamentasi lokal, kesatuan bangunan dengan lingkungannya, dan penggunaan warna yang berciri khas kuat.

Arsitektur Neo Vernakular



Diagramr 2.1 Diagram ciri arsitektur Neo-Vernakular Charles Jencks

(Sumber : penulis, 2021)

Untuk dapat memberikan unsur kebaruan tetapi tetap memasukkan unsur kebudayaan setempat, dapat dilakukan dengan mengelaborasi kedua unsur yaitu unsur budaya lokal dengan teknologi modern dengan cara:

- Bentuk yang mengapatasi dari unsur budaya, lingkungan, juga dengan iklim setempat yang dipraktekan dalam bentuk arsitektural
- Tidak hanya elemen fisik yang dipraktekan dalam gaya modern, tetapi juga pada elemen non-fisik budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi bagian dari dasar dan kriteria perancangan.
- Mengutamakan penampilan visualnya

Hal-hal dasar pada desain Arsitektur Neo-Vernakular dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat
- Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai
- Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan
- Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi
- Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

2.2.2 Integrasi bangunan

Integrasi dapat dijelaskan oleh hasil yang diinginkan yaitu mempengaruhi manfaat fisik, visual, kinerja. Seringkali, kombinasi dari ketiga metode ini digunakan untuk mencapai hasil gabungan. Klasifikasi ini tetap membantu dalam memahami berbagai pendekatan dan hasil. Tujuan paling mendasar dari desain sistem bangunan terintegrasi adalah penghilangan sumber daya yang berlebihan, biasanya digaungkan melalui kombinasi strategis dari sistem yang diterapkan bersama dengan mandat ruang, gambar, atau fungsi bersama. Komponen harus berbagi ruang, pengaturannya harus diselesaikan secara estetika, dan pada tingkat tertentu, mereka harus bekerja sama atau setidaknya tidak saling mengalahkan. (Bachman, 2002)

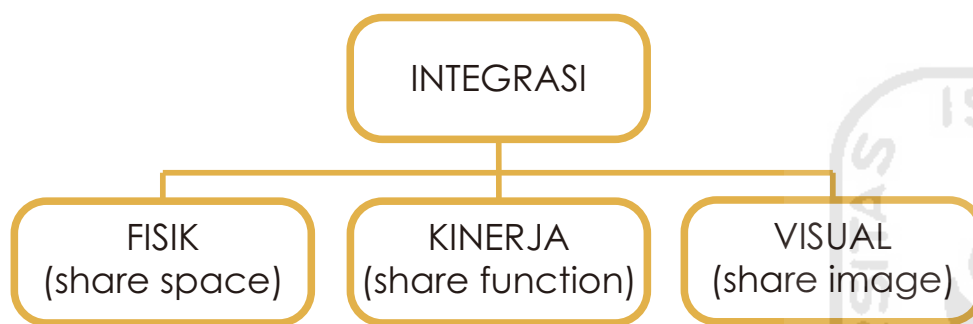


Diagram 2.1 Diagram jenis-jenis integrasi
(Sumber : Leonard, 2003)

a. **Integrasi fisik**, terjadi setiap kali sistem berbagi ruang arsitektural dengan menempati area atau volume yang sama. Ini adalah kegiatan integrasi yang paling mendasar dan harus dipertimbangkan secara parsial untuk semua komponen bangunan. Integrasi fisik juga dilakukan dengan menghubungkan, melapisi, dan melipat bersama ruang yang diambil oleh sistem bangunan. Cara lain integrasi fisik biasanya terjadi di setiap bangunan dimana dua sistem atau bahan yang berbeda terhubung, yaitu pada detailnya.

b. **Integrasi kinerja**, setiap kali membangun sistem berbagi mandat fungsional, integrasi kinerja tercapai. Mode kedua dari integrasi kinerja berkaitan dengan respons adaptif bangunan terhadap permintaan yang berfluktuasi. Kemampuan untuk menyesuaikan dan mengatur respons bangunan terhadap kondisi yang berubah melalui penggunaan elemen desain yang cerdas merupakan "integrasi dinamis". Desain integratif dan komprehensif semacam inilah yang memungkinkan sebuah bangunan merespons dengan tepat terhadap perubahan suhu harian dan musiman, pola angin, geometri matahari, dan variasi lingkungan lainnya.

c. **Integrasi visual**, ekspresi sistem atau kombinasi sistem sebagai elemen desain visual merupakan tindakan integrasi visual. Diekspos dan diatur dalam beberapa cara komposisi atau disembunyikan di balik lapisan bahan akhir. Teknik komposisi yang digunakan dalam integrasi visual meliputi modifikasi warna, ukuran, bentuk, dan penempatan. Pemisahan sistem dengan pelapisan material juga merupakan metode integrasi visual. Strategi ini biasanya menggunakan lapisan bahan akhir untuk menutupi dan memisahkan sistem yang tidak diinginkan dari tampilan eksterior atau interior. Ini adalah pendekatan negatif untuk integrasi dibandingkan dengan isyarat eksposur tetapi seringkali merupakan cara yang efektif dan ekonomis untuk memecahkan masalah yang disebabkan oleh distribusi layanan dan sistem struktur dalam sebuah bangunan.

Sistem Integrasi

sistem integrasi terbag menjadi lima kelompok yaitu:

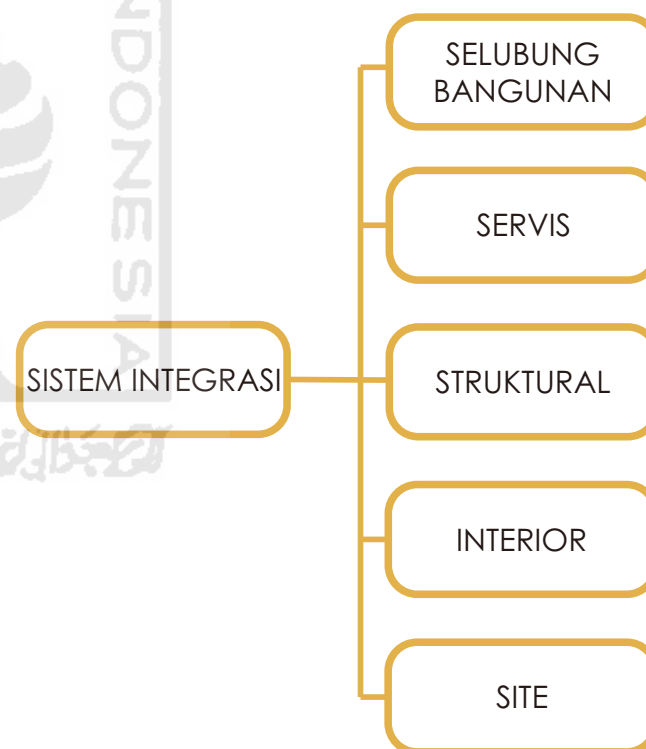


Diagram 2.1 Macam sistem integrasi
(Sumber : Leonard, 2003)

1) **Selubung bangunan**, berbicara tentang kesatuan antara ruang dalam (interior) dan ruang luar (eksterior). Kesatuan diartikan pada konektivitas yang terkait dengan pembentukan suasana ruang yang interaktif mengarah kepada peran sistem selubung bangunan sebagai pembatas antara fungsi ruang dalam dengan ruang luar yang tetap dapat memungkinkan kontak pencapaian visual.

pemandangan lingkungan luar bangunan dari dalam ke luar bangunan dengan tetap mempertimbangkan kenyamanan ruang dalam dari segi intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang sesuai dengan standar kenyamanan masuknya pencahayaan kedalam bangunan dan fungsinya.

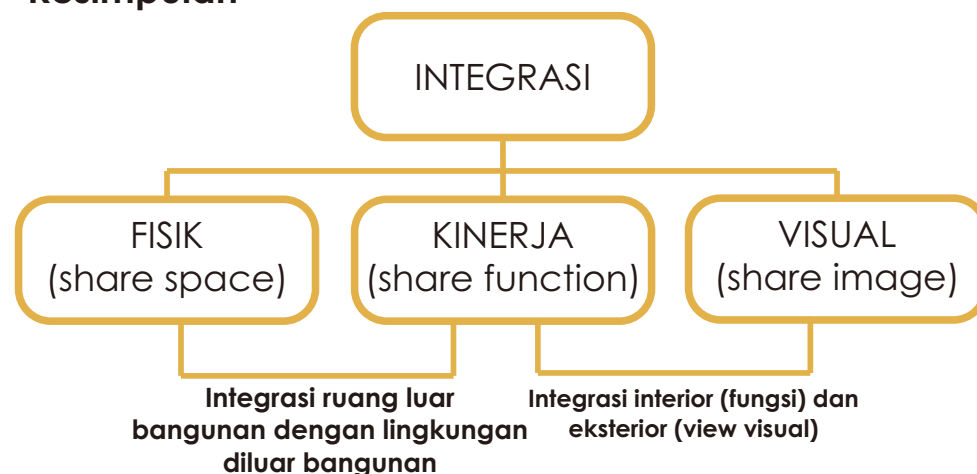
- 2) **Servis**, HVAC, kelistrikan, perpipaan, transportasi vertikal, dan sistem keselamatan
- 3) **Struktural**, elemen-elemen yang memberikan akuilibrium statis terhadap gaya berat dan beban dinamis
- 4) **Interior**, ruang dalam diatur untuk memfasilitasi serangkaian penggunaan fungsi tertentu dan dioptimalkan sesuai kebutuhan dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan dan keamanan pengguna ruang. Elemen:
 - a) Pencahayaan
 - b) Akustik
 - c) Sirkulasi
 - d) Furnitur
- 5) **Site**, integrasi site berkaitan dengan konteks lingkungan, sosial, urban, budaya, dan aspek-aspek lain yang terkait dengan kondisi yang ada antara jenis fungsi bangunan dengan lingkungan (ketetanggaan) disekitarnya. Elemen:
 - a) Topografi
 - b) Klimatologi
 - c) Material perkerasan
 - d) Orientasi dan tata masa
 - e) Tata cahaya site
 - f) Batas site
 - g) Lanskap

Tabel 2.1 Peluang integrasi

	Site	Struktur	Selubung	Servis
Interior	Indoor/outdoor relationships	Exposed structure, Integrated lighting	Daylight	Exposed ducts, Masking background, Air-handling luminaries
Servis	Cooling ponds, Earth tube cooling	Duck routes, Inertial mechanical, Plenums	Passive design, Solar roofs, Vented skin, Double envelope	
Selubung	Earth shelter, Natural habitat, Noise Barriers, Storm water	Building shell, Shading, Light diffusing		
Struktur	Underground terraced			

(Sumber : Leonard, 2003)

Kesimpulan



Rumusan masalah tentang konektivitas antara ruang luar bangunan dengan lingkungan di luar bangunan merupakan bagaimana keberhasilan integrasi ruang transisi yaitu ruang luar bangunan Melayu Cultural Centre sebagai ruang transisi yang dapat berperan membagi ruang yaitu menggabungkan fungsi ruang sebagai ruang berkegiatan seni dan fungsi ruang rekreasi umum yang dimana ruang transisi ini tetap dapat digunakan sebagai ruang rekreasi walaupun sedang tidak ada penampilan atau kegiatan seni didalamnya. Ruang transisi ini bersifat ruang terbuka publik.

Pada rumusan masalah tentang integrasi interior ruang galeri dengan ekterior yang dimaksud adalah view Sungai, yaitu bagaimana pengguna ruang galeri sembari melihat-lihat pameran yang berlangsung juga dapat melihat view sungai yang dimana konfliknya terdapat pada intensitas pencahayaan matahari yang masuk ke dalam ruang. Hal ini berkaitan erat dengan desain fasad terkait lebar bukaan, penggunaan secondary skin, ataupun shading. Sehingga hasil akhir dari integrasi ini yaitu pengguna ruang dalam galeri dapat melihat view sungai sambil melihat-lihat pameran, tetapi cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang tidak berlebih minimal mengikuti standar kenyamanan pencahayaan dalam ruang galeri.



PENCAHAYAAN ALAMI

Dalam dunia arsitektur, pencahayaan memiliki peran besar sebagai penunjang fungsi suatu ruang, membentuk bidang visual, pembentuk suasana ruang, dan sebagai elemen penting dalam menciptakan suasana aman dan nyaman.

Secara visual, pemandangan alam ataupun keindahan yang lainnya dapat didigunakan secara visual oleh indera penglihatan karena adanya cahaya. Selain memaksimalkan potensi cahaya alami sebagai pembentuk citra visual juga dapat mereduksi penggunaan listrik yang berlebihan akibat penggunaan pencahayaan buatan (Manurung, 2012). Strategi yang dijabarkan oleh Manurung (2012) dalam bukunya *Pencahayaan Alami dalam Arsitektur* untuk memasukkan cahaya matahari kedalam bangunan antara lain:

a. Orientasi Bangunan

Indonesia merupakan negara yang berada dibawah garis khatulistiwa dan menerima cahaya matahari sepanjang tahun. Masuknya cahaya dapat melewati bukaan ataupun berupa bidang transparan yang permanen harus menjadi dasar pertimbangan sebagai akses visual keluar dan ke dalam bangunan.

Pada kasus site yang berada di lingkungan yang padat, tidak memberikan pilihan untuk menentukan orientasi bangunan terlebih jika bangunan-bangunan disekitarnya memiliki ketinggian yang relatif tinggi. Kondisi seperti ini umum terjadi karena keterbatasan lahan terutama di kota-kota besar. Dapat ditanggapi dengan mengatur orientasi jendela dan akses cahaya walaupun orientasi bangunan ke arah yang tidak menguntungkan.

b. Bentuk Bangunan

Bangunan yang ideal memungkinkan cahaya dapat masuk kedalam ruang dari berbagai macam sisi. Jika menerapkan geometri bangunan dengan massa yang besar, menggunakan konsep atrium atau void di dalamnya untuk memasukkan cahaya.

c. Fasad Bangunan

Berbagai strategi untuk memaksimalkan cahaya alami masuk ke dalam bangunan melalui desain fasad antara lain:

1) Memiringkan fasad bangunan

Jarak yang semakin minim antara site dengan bangunan disekitarnya menghasilkan kecilnya sudut cahaya matahari yang masuk. Dengan memiringkan fasad bangunan ke arah dalam agar memungkinkan sudut tercipta lebih besar.

2) Memajukan fasad bangunan

Pada perkara bangunan yg tak mempunyai orientasi bangunan yg mendukung, terlebih apabila diapit oleh bangunan-bangunan tinggi disekitarnya, memajukan fasad bangunan akan membentuk empat bidang baru yang bisa sebagai akses masuknya cahaya, baik menggunakan penambahan jendela, bukaan, maupun bidang transparan (glazing)

Secara umum, cahaya masuk melalui tiga bagian dari bangunan yaitu:

a. Melalui bagian samping

Memasukkan cahaya dari samping terkoordinasi dengan kulit bangunan karena pertimbangan terkait dengan akses visual berupa pemandangan luar bangunan. Untuk menyediakan interaksi visual antara didalam dan diluar ruang, penggunaan kaca pada bidang vertikal kerap dilakukan. Jika fungsi ruang membutuhkan privasi yang tinggi dapat ditambah dengan kulit kedua (*secondary skin*) agar mengurangi panas yang masuk juga sebagai pembatas akses visual yang berlebih.

Cara lain yang dapat diterapkan yaitu dengan menaruh jendela pada sisi vertikal atau dinding. Jendela yang memiliki kegunaan sebagai media masuknya cahaya dan menjadi jalur masuknya akses visual dari dan ke dalam bangunan, juga dapat digunakan sebagai jalur sirkulasi udara dalam ruang. Jendela dikelompokkan berdasarkan:

1) Tipe

- a) Jendela untuk pencahayaan alam
- b) Jendela untuk penghawaan alami
- c) Jendela untuk pencahayaan alami dan pandangan keluar
- d) Jendela untuk pencahayaan dan penghawaan alami
- e) Jendela untuk pencahayaan, pemandangan keluar, dan penghawaan alami

2) Ukuran

Permukaan mutlak (*absolute surface*) akan menjadi faktor pengaruh penghawaan dan pemandangan keluar. Sedangkan fenetrasi akan mempengaruhi jumlah dan persebaran cahaya.



Permukaan mutlak (m²) ditentukan berdasarkan skala manusia (*human scale*):

- Kecil : Permukaan < 0,5 m²
- Sedang : Permukaan 0,5 - 2 m²
- Besar : Permukaan > dari 2 m²

Fenetrasi (%) jika terdapat lebih dari satu jendela dalam sebuah ruangan yang sama, jumlah permukaan seluruh jendela harus dipertimbangkan berdasarkan titik cahaya dalam hubungannya dengan luas ruangan. Klasifikasinya:

- Fenetrasi sangat rendah : kurang dari 1%
- Fenetrasi rendah : 1 - 4%
- Fenetrasi sedang : 10 - 25%
- Fenetrasi sangat tinggi : lebih dari 25%

3) Bentuk

Jendela dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Jendela horizontal
- Jendela vertikal
- Jendela menengah

4) Posisi

Mengacu pada posisinya terhadap tinggi dinding dapat diklasifikasikan berdasarkan:

- Bukaan rendah, kuat pencahayaan masuk ke dalam ruang rendah meminimalisir silau
- Bukaan tengah, memberikan potensi view yang baik
- Bukaan tinggi, masuk cahaya lebih banyak dan berpotensi silai yang tinggi

Mengacu pada posisinya terhadap lebar bangunan, jendela dapat diklasifikasikan berdasarkan:

- Jendela tengah
- Jendela samping
- Jendela sudut

5) Orientasi

Berdasarkan arah hadap jendela dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- Jendela menghadap selatan utara
- Jendela menghadap timur barat

6) Sistem pengaturan

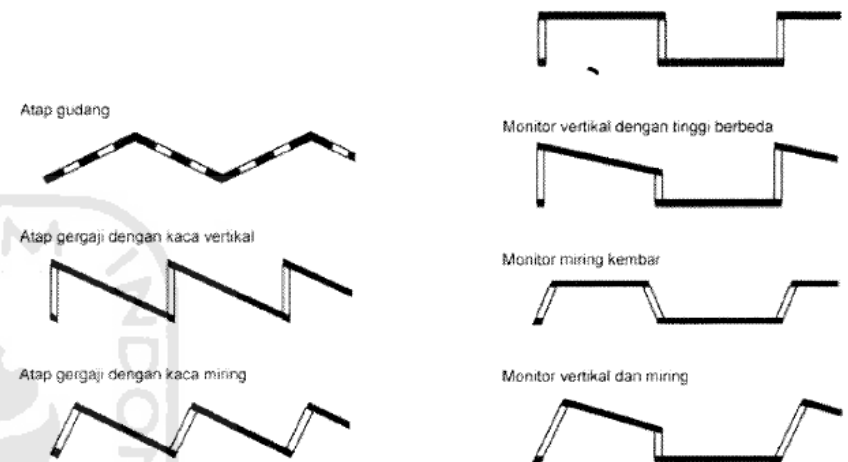
Kontrol atau sistem yang mengatur merupakan mesin atau alat yang dapat mengubah efek cahaya pada sebuah jendela berupa:

- Sistem permanen (*fixed*)
- Sistem yang dapat digerakkan (*movable*)

b. Melalui bagian samping

Bangunan berkapasitas akbar & mempunyai keseringan aktivitas yg padat dalam siang hari biasanya akan memakai asal pencahayaan berupa cahaya alami. Memasukkan cahaya berdasarkan atas sangat berbeda menggunakan memasukkan cahaya berdasarkan samping. Cahaya yang tiba berdasarkan atas menggunakan posisi tegak & masuk ke pada ruang melalui plafon atau atap mempunyai pendekatan yang lebih kompleks. Membutuhkan sistem struktur, rancangan desain, & material yang sesuai.

Jenis-jenis pencahayaan atap



Gambar 2.9 Pencahayaan pada atap
(Sumber : Lighting Guide LG 10, I 999)

c. Melalui bagian bawah

Penggunaan konsep pencahayaan & penghawaan alami berdasarkan bawah telah diterapkan oleh bangunan-bangunan tradisional pada Indonesia, khususnya pada bangunan yang memakai struktur rumah anjung & memakai papan kayu sebagai lantai sebagai akibatnya cahaya & genre udara bisa masuk berdasarkan celah-celah antar papan.

Cahaya yg masuk berdasarkan bawah bangunan bukanlah cahaya langsung, melainkan cahaya berdasarkan pantulan bidang yg masih ada berdasarkan bawah bangunan. Cahaya pantulan tak bersifat silau lantaran intensitas cahaya yang rendah. Oleh karena itu, supaya bisa memantulkan cahaya tadi diharapkan elemen pemantul dengan perkerasan berbahan mengkilat atau berwarna terang.



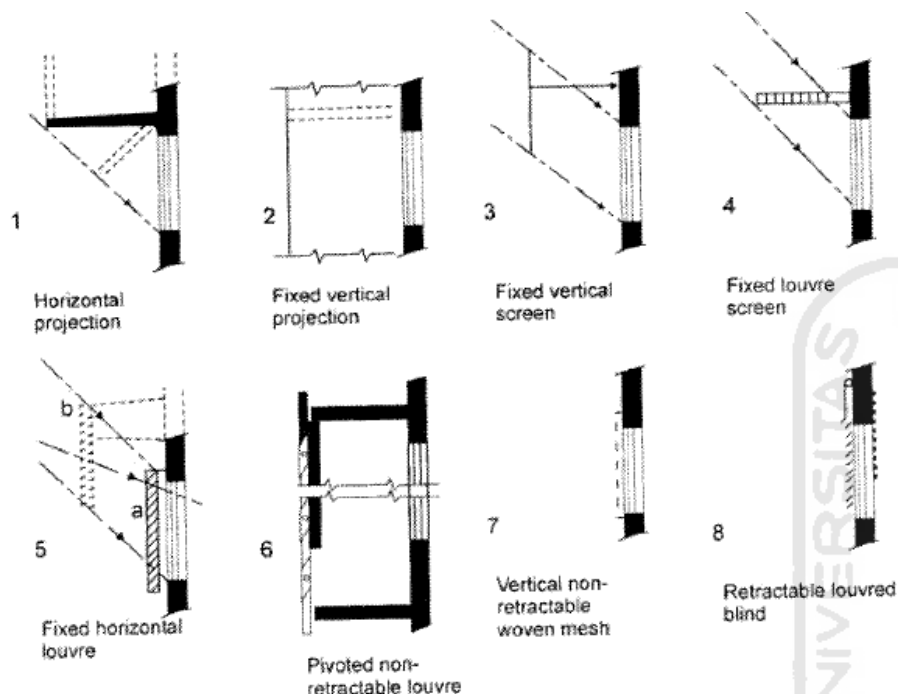
Sulitnya memprediksi arah, sudut, intensitas cahaya alami yang dipantulkan untuk masuk ke dalam bangunan dapat dipengaruhi oleh iklim setempat atau faktor eksternal eksisting yang dimana hal ini harus menjadi perhatian dalam kontrol pencahayaan agar tidak masuk berlebihan ke dalam bangunan. Pengontrolan ini menghasilkan pengaruh besar yang fungsional baik secara faktor visual maupun pada tampilan bangunan serta pada interiornya.

Jalan utama masuknya cahaya ke dalam bangunan yaitu dari kulit bangunannya (*building envelope*). Ada banyak hal yang dipertimbangkan pada kulit bangunan antara lain jenis bahan yang diaplikasikan serta struktur yang dapat diterapkan pada tahap konstruksinya. Untuk memberikan akses cahaya dapat dengan memberi bukaan pada kulit bangunan, penggunaan material transparan, dan lain sebagainya.

Faktor kemudahan membentuk dan pemasangan kaca, material ini sangat ideal dan mayoritas digunakan dalam desain bangunan baik sebagai elemen atap (*skylight*), dinding, atau lantai sekalipun. Menurut Philips (2004), terdapat tiga tipe utama kaca yaitu:

- 1) *Clear glazing* (kaca bening)
- 2) *Tinted glass* (kaca berwarna)
- 3) *Miscellaneous glazing* (jenis kaca lainnya)
 - a) *Patterned glass* (kaca berpola)
 - b) *Wired glass* (kaca bergaris)
 - c) *Glass blocks*

Kaca memiliki peran selain dapat meneruskan atau mereduksi panas, juga sebagai elemen dalam menciptakan akses visual antara ruang dalam ke luar ataupun sebaliknya. Namun kaca bukan satu-satunya material transparan yang digunakan untuk akses cahaya, terdapat berbagai jenis material lain yang tembus cahaya.



Gambar 2.10 Macam shading bukaan

(Sumber : Noebert Lechner, 2007)

Suatu alat pengontrol ini harus di desain dengan mempertimbangkan faktor aksesibilitas view ke arah luar bangunan. Penghawaan alami dan aksesibilitas view juga menjadi suatu kebutuhan tambahan dalam bangunan, dan kekeliruan desain ataupun tempat alat kontrol tersebut akan mengakibatkan kedua kebutuhan justru terabaikan.

MATERIAL

Material pada bukaan berhubungan dengan kenyamanan termal dan akustik dalam ruang. Penggunaan material glazing bukaan dengan tingkat transparansi yang rendah yang mempunyai potensi meminimalisir masuknya cahaya dan silau. Pada hal lain, glazing/transparan akan menyalurkan radiasi panas yang tinggi dan meningkatkan suhu ruang, tetapi sangat berpotensi untuk kemenerusan visual view. Pertimbangan pemilihan warna kaca dan ketebalan menjadi penting dalam pemilihan jenis kaca eksterior. Dengan ketebalan kaca minimal 15 mm (Wurm, 2007).

Tabel 2.2 Bahan-bahan tembus cahaya

Bahan	Tebal (mm)	Transmisi hantaran (%)	Refleksi pantulan (%)	Absorpsi serapan (%)	Tingkat penyebaran cahaya
Kaca polos terang	1 sd 4	90 sd 92	6 sd 8	2 sd 4	sangat lemah
Kaca prisma	3 sd 6	90 sd 70	5 sd 20	5 sd 10	kuat
Kaca ornamen	3 sd 6	90 sd 60	7 sd 20	3 sd 20	lemah
Kaca mat est	2 sd 3	78 sd 63	12 sd 20	10 sd 17	lemah
Kaca opal	2 sd 3	66 sd 36	31 sd 54	3 sd 10	kuat
Albaster murni	11 sd 13	30 sd 17	54 sd 62	16 sd 21	kuat
Kaca termoluks	5 sd 8	47 sd 21	37 sd 48	16 sd 25	sedang
Putih kertas pergamen	1 sd 2	55 sd 35	35 sd 50	10 sd 15	sedang
Serat-serat putih (sutera, katun)	tipis	70 sd 30	30 sd 60	2 sd 8	sedang

(Sumber : Noebert Lechner, 2007)

Tata Ruang Luar

Ruang luar yaitu ruang yang terbatas oleh bidang dinding dan lantai serta tanpa penutup atap (Hakim, 1991). Berikut beberapa elemen yang dapat dijabarkan:

a. Lantai

Ketepatan dalam pemilihan jenis material akan memiliki dampak yang baik pada ruang luar karena berkaitan dengan kemudahan perawatan dan juga dalam hal keawetan dari material itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan seberapa besar ketahanan material tersebut dalam menahan beban. Sedangkan jika menggunakan material lunak seperti tanah, rumput dan sebagainya dapat digunakan sebagai area untuk melintas ataupun area estetika saja.

b. Dinding

Dinding luar terbagi atas 3, yaitu:

- 1) Dinding masif, merupakan dinding yang memiliki ketebalan dan tinggi tertentu yang memisahkan ruang luar dan dalam
- 2) Dinding Transparan, merupakan dinding yang tidak tertutup secara keseluruhan masih terdapat celah contohnya seperti pepohonan atau pagar
- 3) Dinding Imajiner, merupakan dinding tidak dalam bentuk nyata tetapi batas-batasnya bersifat subjektif yang dapat dideteksi dengan perasaan pengamat contohnya seperti sungai, batas laut

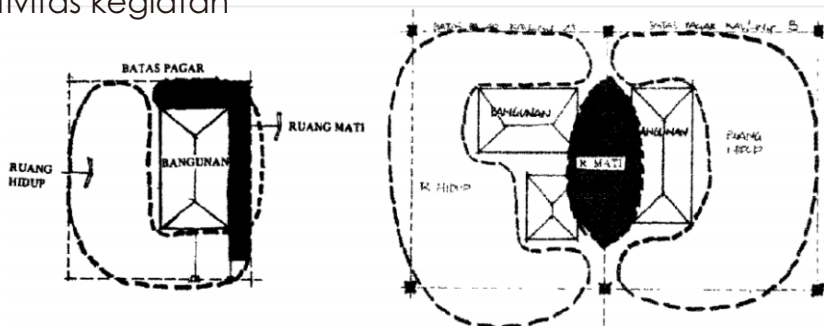
Ruang-ruang yang dapat menyebabkan terjadinya ruang luar:

a. Ruang mati/ ruang negatif

Ruang mati atau ruang negatif merupakan ruang yang tidak terencana dengan baik dimana ruang-ruang ini tidak dapat digunakan sebagai tempat aktivitas manusia atau dapat dikatakan sebagai ruang percuma

b. Ruang hidup/ ruang positif

Ruang hidup atau ruang positif merupakan ruang yang terencana dengan baik dimana peletakkan masanya tidak sampai menyebabkan timbulnya ruang-ruang mati atau tidak terpakai. Semua ruang yang ada dapat digunakan untuk aktivitas kegiatan



Gambar 2.11 Ruang Hidup dan Ruang Mati

(Sumber : <http://elearning.gunadarma.ac.id/>, diakses 26 Maret 2021)

Ruang Terbuka

Pada dasarnya ruang terbuka yaitu suatu ruang atau wadah yang menampung berbagai aktivitas dan kegiatan interaksi tertentu antar masyarakat yang tersusun oleh elemen dinding dan lantai dan dapat bersifat publik, semi publik, maupun privat sesuai dengan fungsi yang dituju (Hakim, 1991). Fungsi ruang terbuka dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Sebagai tempat aktivitas aktif:

- 1) Tempat peralihan/menunggu
- 2) Tempat bersantai
- 3) Tempat komunikasi sosial
- 4) Sarana penghubung antar tempat
- 5) Tempat bermain
- 6) Tempat olahraga
- 7) Sebagai pembatas atau jarak antar massa bangunan maupun antara lingkungan bangunan dan lingkungan luar bangunan

b. Secara ekologis:

- 1) Penyegaran udara
- 2) Penyerapan air hujan
- 3) Pengendalian banjir
- 4) Pemelihara ekosistem
- 5) Pelembut arsitektur bangunan

Ruang terbuka menurut sifatnya dibagi menjadi 2, yaitu:

- 1) Ruang Terbuka Lingkungan, merupakan ruang terbuka yang masih ada dalam suatu lingkungan & sifatnya umum. Ruang-ruang ini akan sebagai ruang transisi keharmonisan lingkungan pada site bangunan menggunakan lingkungan diluarnya
- 2) Ruang Terbuka Bangunan, adalah ruang terbuka oleh dinding bangunan & lantai laman bangunan. Ruang terbuka ini bersifat generik atau pribadi sinkron dengan fungsi bangunannya

Ruang terbuka menurut kegiatannya dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

- 1) Ruang Terbuka Aktif, yaitu ruang terbuka yang terdiri menurut eksistensi aktivitas pada dalamnya, seperti taman, lapangan olahraga, area bermain, penghijauan pada tepi sungai menjadi loka rekreasi & lain – lain.
- 2) Ruang Terbuka Pasif, yaitu ruang terbuka yang pada dalamnya nir mengandung aktivitas aktif fisik, antara lain berupa hijau-hijauan / taman menjadi sarana pengudaraan lingkungan, penghijauan menjadi jarak terhadap jalur bus, kereta barah & lain – lain.



Elemen Ruang Terbuka Lanskap

Handayani (2009) menjelaskan terdapat dua macam elemen pendukung lansekap, yaitu elemen lunak (*softscape*) dan elemen keras (*hardscape*). Elemen lunak adalah elemen pendukung yang terdiri dari penghijauan, air, dan sebagainya. Sedangkan elemen keras adalah elemen pendukung dalam hal aksesibilitas keamanan dan kenyamanan yang terdiri dari pagar pembatas, jalur pedestrian, pencahayaan, dan furnitur taman.

Elemen lunak (*softscape*) merupakan unsur hidup dalam lansekap, tanaman adalah salah satunya. Tanaman dalam penataan lansekap memiliki tiga fungsi utama yaitu:

- a. Fungsi pembentuk ruang, yaitu pemanfaatan vegetasi penghijauan pada bidang tegak yang digunakan sebagai pembatas membentuk kesan meruang.
- b. Fungsi ekologis, adalah peran penghijauan vegetasi dalam menjaga kelestarian dan kesehatan lingkungan dari faktor-faktor gangguan lingkungan seperti polusi asap, kebisingan, erosi, dan lain sebagainya
- c. Fungsi estetika, yaitu tanaman berperan dalam memberikan nilai keindahan

Sementara itu, elemen keras (*hardscape*) adalah unsur tidak hidup yang fungsinya sebagai fasilitas pelengkap lansekap dan meningkatkan kualitas keamanan dan kenyamanan. Elemen keras terdiri dari lampu taman, tempat duduk, gazebo, kolam, bebatuan, dan lain sebagainya.

Elemen Lunak (*softscape*)

Rustam (1991) menjabarkan bahwa elemen lunak mempengaruhi keberhasilan aspek keindahan visual sebagai pemegang peran kontrol pada aspek pemandangan, pembatas fisik, kontrol iklim, pencegahan erosi, dan juga sebagai nilai tambah estetika.

Berdasarkan DPU (2008), tanaman berfungsi dalam perannya sebagai pembentuk dan pemenuhan isi ruang meliputi:

- 1) Tanaman pelantai (*ground cover*), digunakan tanaman sebagai penutup tanah untuk memberi kesan melantai dengan tinggi tidak lebih dari mata kaki
- 2) Tanaman pendinding, yaitu tanaman yang digunakan sebagai pembentuk ruang membentuk kesan mendinding dibagi menjadi 5 jenis yaitu:
 - a) Tanaman yang menghasilkan dinding rendah, dengan tinggi semata kaki hingga tidak lebih tinggi dari lutut

- b) Tanaman pembentuk dinding sedang, yaitu tanaman setinggi lutut hingga setinggi badan. Contohnya semak yang sudah besar ataupun perdu
- c) Tanaman pembentuk dinding tinggi, yaitu tanaman yang memiliki tinggi sebadan hingga beberapa meter lebih tinggi dari badan manusia
- d) Tanaman pembatas, yaitu tanaman yang digunakan sebagai pembatas antar ruang dan pembentuk arah pandangan. Contohnya yaitu tanaman pohon
- e) Tanaman pengarah, yaitu tanaman yang fungsinya sebagai penentu arah menuju suatu tempat dengan fungsi tambahan yaitu penahan dan pemecah angin

- 3) Tanaman pengatap atau peneduh, yaitu tanaman yang fungsinya sebagai peneduh dengan tanaman berbentuk pohon dengan percabangan dan tinggi lebih dari 2 m
- 4) Tanaman pengisi ruang, adalah tanaman yang memainkan warna dari bunga, daun, batang, ataupun bentuk dari kanopi dan tajuk sebagai nilai estetika

Tabel 2.3 Jenis dan ukuran tanaman

Jenis/ukuran tanaman	Karakteristik pada lanskap	Contoh
Pohon kecil / 3-6 m	Kanopi membentuk ruang akrab. Menarik secara visual jika digabung dengan tanaman ground cover	Belimbing, kamboja, cemara kipas
Pohon sedang / 9-12 m	Sebagai tanaman pembatas. Tidak cocok di halaman kecil	Nangka, kisabun, jambu air
Pohon besar > 12 m	Penarik visual	Mahoni, damar, ketapang
Semak atau perdu / 3-4,5 m	Berperan sebagai dinding atau pembatas antar ruang	walisongo, kol merak, nusa indah
Semak sedang dan rendah / 0,3-2 m	Digunakan sebagai pembatas ruang dan unsur peralihan komposisi dari tinggi ke rendah	Puring, kembang sepatu, dieffen bahia
Pohon ornamen	Fungsi sebagai penarik visual cocok diletakkan di area sekitar pintu masuk	Cemara, bonsai, lidah mertua
Penutup tanah . 15-30 cm	Pembentuk pola melantai sebagai alas. Pembatas antara area hijau rerumputan dengan perkerasan	Lantana, lili paris, portulaka

(Sumber : Handayani, 2009)

Elemen Keras (*Hardscape*)

Hardscape adalah unsur material buatan selain vegetasi sebagai objek pembentuk dan pendukung ruang terbuka. Contohnya yaitu gazebo, tempat duduk, kolam, pagar, pergola, lampu taman, batu, kayu, tebing, dan lain-lain.

Perkerasan berfungsi sebagai pembatas antar ruang bagi pejalan kaki (jalur pedestrian). Materil keras terdiri dari lima kelompok besar, yaitu:

- 1) Material keras alami; kayu
- 2) Material keras alami geologi; batu-batuan, pasir, batu bata
- 3) Material keras buatan bahan metal; aluminium, besi, perunggu, tembaga, baja
- 4) Material keras buatan sintesis; plastik atau fiberglass
- 5) Material keras buatan kombinasi' beton dan polywood

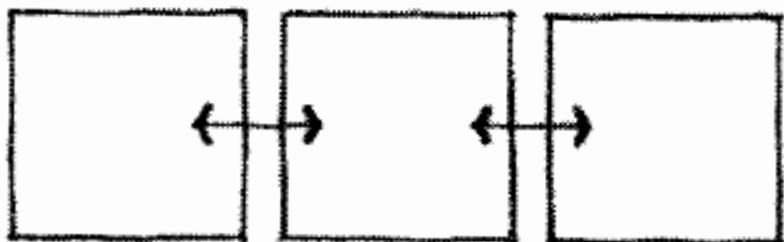
Pagar atau bidang pembatas memiliki ketentuan keserasian dengan mengikuti kriteria berikut:

- 1) Ketinggian maksimal 1,2 m bidang tembus pandang sebesar 60%, bidang masif setinggi 0,5 m dari permukaan halaman
- 2) Pemerataan ketinggian untuk pola yang ritmis
- 3) Bidang tembus pandang sebagai aplikasi terhadap kontrol lingkungan, ketertiban, keamanan, keterbukaan, dan keramahan terhadap lingkungan disekitarnya

2.2.3 Konektivitas

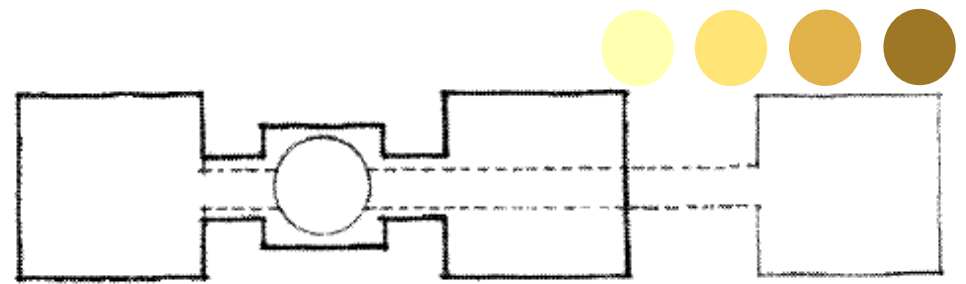
Ching menjelaskan bahwa dua buah ruang dapat terhubung satu sama lainnya tergantung pada sifat ruang ketiganya yang berperan sebagai penghubung (Ching, 2008).

Ruang perantara sebagai ruang ketiga yang menjadi konektor antar dua ruang atau lebih yang dapat mengekspresikan fungsinya sebagai konektor dapat dibuat berbeda dari hal bentuk dan atau orientasinya.



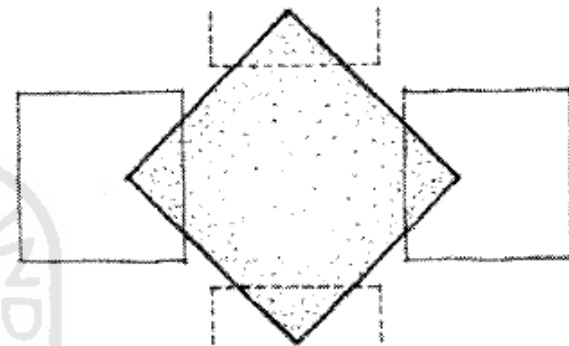
Gambar 2.12 Ruang perantara serupa
(Sumber : Ching, 2008)

Untuk menghasilkan sekuen ruang yang linier, dua buah ruang dengan perantaranya dapat disamakan dari hal bentuk dan tampilannya.



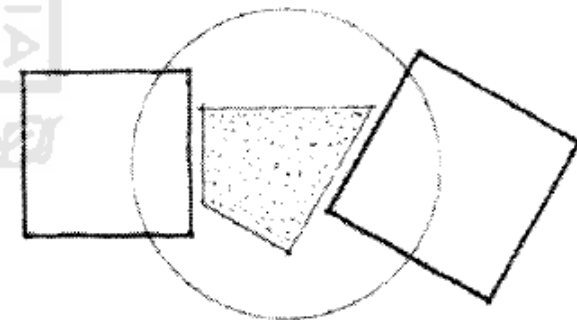
Gambar 2.13 Ruang perantara linier
(Sumber : Ching, 2008)

Untuk menghubungkan antar ruang yang saling jauh menjadi satu rangkaian yang tidak memiliki hubungan langsung satu dan lainnya, ruang perantara dapat dibuat sekuen yang linier.



Gambar 2.14 Ruang perantara besar
(Sumber : Ching, 2008)

Ruang perantara yang bersifat lebih dominan diantara ruang-ruang yang dihubungkannya sehingga mampu mengorganisir seluruh ruang yang berada di sekitarnya.



Gambar 2.15 Ruang perantara sisa
(Sumber : Ching, 2008)

Hasil bentuk dan orientasi ruang perantara yang dimana terbentuk dari sisa lahan oleh kedua ruang yang saling dihubungkan.

Langkah dasar mengorganisir ruang yang dijelaskan oleh Ching (2008) antar lain:

- a. Fungsi dan bentuk khusus
- b. Fleksibel dalam penggunaan
- c. Fungsi serupa diulang pada sebuah sekuen linier
- d. Akses terhadap cahaya, ventilasi, pemandangan atau akses ke ruang luar
- e. Pemisah untuk menjaga privasi
- f. Kemudahan mengakses

Aksesibilitas

Tamin (2000) menjelaskan bahwa tolak ukur keberhasilan mendasar dari aksesibilitas yaitu dengan jarak. Semakin dekat suatu jarak antar tempat maka semakin tinggi tingkat aksesibilitasnya, begitu juga sebaliknya. Semakin jauh jarak antar tempat maka semakin rendah tingkat aksesibilitasnya.

Aksesibilitas juga dapat didefinisikan sebagai suatu ukuran kenyamanan dan kemudahan dalam bergerak melalui dan menggunakan suatu ruang yang berkaitan dengan sirkulasi dan aspek visualnya (Sholahuddin, 2016). Berjalan kaki orang memiliki jarak tempuh yang nyaman berkisar ± 400 m (Kompas, 4 April 1989), belanja dengan membawa barang berkisar ± 300 m.

Berkaitan dengan ruang terbuka publik, memiliki faktor keberhasilan salah satunya adalah aspek aksesibilitas. Ruang publik harus dapat dengan mudah dicapai dan diakses sehingga orang yang berada di luar ruang juga dapat merasa terlibat dengan segala jenis aktivitas didalamnya dan menimbulkan rasa ketertarikan untuk ikut serta dalam melakukan ataupun hanya sekedar melihat. Image dan identitas tempat harus dapat dengan mudah dikenali. Berdasarkan PPS (*Project for Public Space*) terdapat 4 kualitas utama yang perlu dimiliki ruang terbuka yaitu:

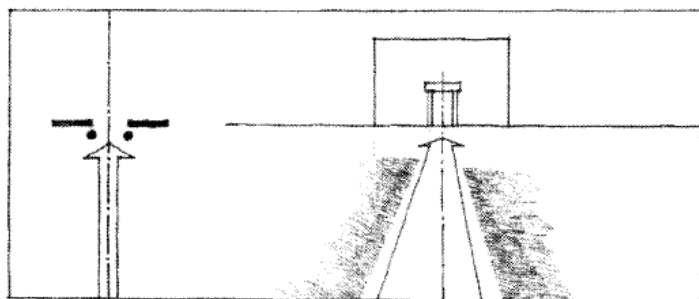
1. Dapat diakses dan memiliki keterkaitan
2. Memiliki kenyamanan dan pemandangan yang bagus
3. Terdapat suatu fungsi dan aktivitas pada ruang tersebut
4. Terjalin aktivitas sosial

Menurut peraturan Pekerjaan Umum dalam websitenya pu.go.id disebutkan bahwa lebar jalur pedestrian yang disekitarnya terdiri dari perumahan dan perkantoran yaitu 1,5-2 m dengan kemiringan 2-4% dan juga terdapat guiding block untuk difable.

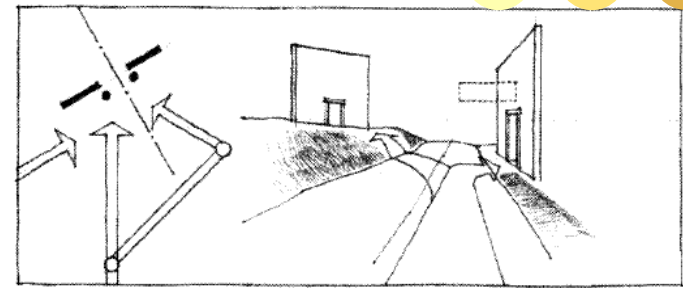
Sirkulasi

Merupakan jalur pergerakan merupakan elemen penyambung inderawi yang menghubungkan antar ruang baik serangkaian ruang eksterior atau interior secara bersama-sama. Elemen-elemen sirkulasi antara lain:

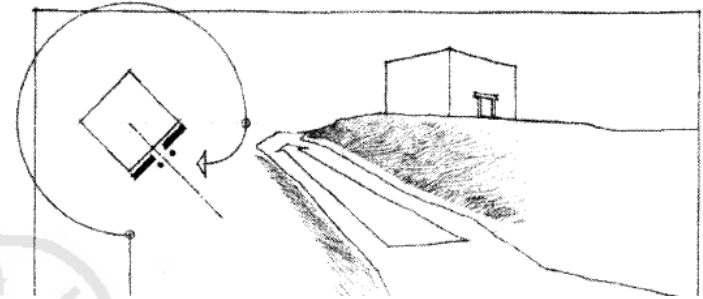
1) Pencapaian



Frontal, pencapaian secara langsung mengarah ke pintu masuk



Tidak langsung, menekankan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk sebuah bangunan. Prinsipnya jalur diarahkan untuk menunda waktu pencapaian ke bangunan



Spiral, yaitu sebuah jalur memperlambat sekuen pencapaian dengan menekankan bentuk tiga dimensional sebuah bangunan sementara orang bergerak di sepanjang kelilingnya

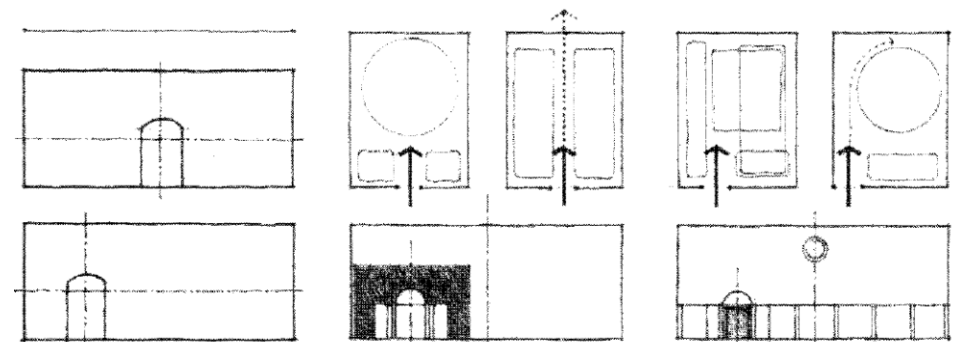
Gambar 2.16 Macam jalur pencapaian
(Sumber : Ching, 2008)

2) Pintu masuk

Melibatkan aksi menembus suatu bidang vertikal untuk membedakan ruang satu dan lainnya. Proses masuk dapat ditegaskan dengan berbagai cara antara lain:

- a) Membuat lubang di dinding
- b) Jalur yang melewati suatu bidang yang tercipta oleh dua buah tiang atau sebuah balok portal
- c) Untuk situasi yang menciptakan kemenerusan visual dan spesial yang lebih besar dapat dengan mengubah ketinggian yang berbeda

Berdasarkan letak posisinya, pintu masuk dapat diletakkan di tengah bidang frontal ataupun di geser dari tengah yang akan menentukan konfigurasi jalur serta pola aktivitas didalam ruang tersebut. Pintu masuk dapat diperkuat secara visual dengan cara-cara berikut:

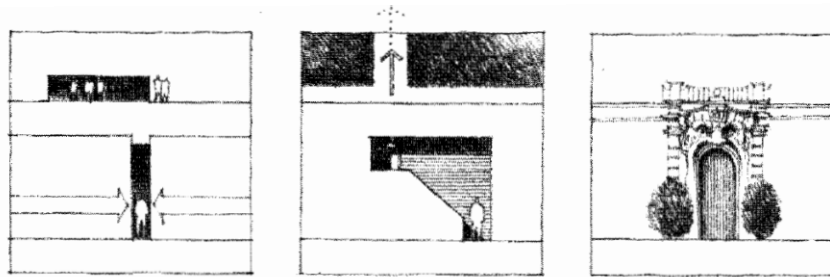


Gambar 2.17 Macam peletakan posisi pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)



Pintu masuk dapat diperkuat secara visual dengan cara:

- a) Membuat bukaan yang lebih rendah, lebar atau sempit
- b) Membuat pintu masuknya dalam atau berkelok-kelok
- c) Memperjelas bukaan dengan ornamen atau pernak-pernik dekoratif

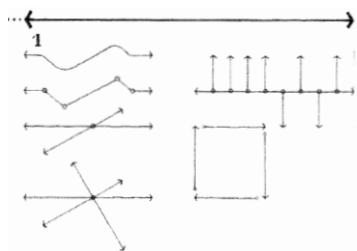


Gambar 2.1 Macam cara meperkuat visual pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)

3) Konfigurasi jalur

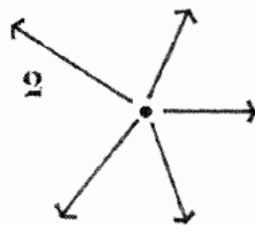
Sifat konfigurasi jalur mempengaruhi pola organisasi ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi tersebut bisa dikontraskan menggunakan bentuk organisasi spasial & bertindak menjadi sebuah fokus visual. Macam jenis konfigurasi jalur antara lain:

a) Linear



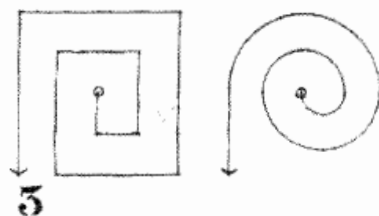
Gambar 2.18 Macam peletakkan posisi pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)

b) Radial



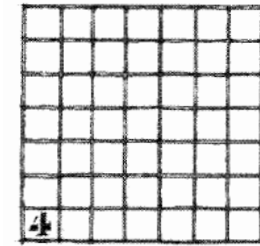
Gambar 2.19 Macam peletakkan posisi pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)

c) Spiral



Gambar 2.20 Macam peletakkan posisi pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)

d) Grid

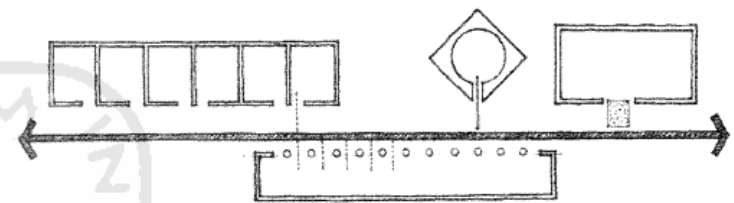


Gambar 2.21 Macam peletakkan posisi pintu masuk
(Sumber : Ching, 2008)

- e) Jaringan
- f) Komposit

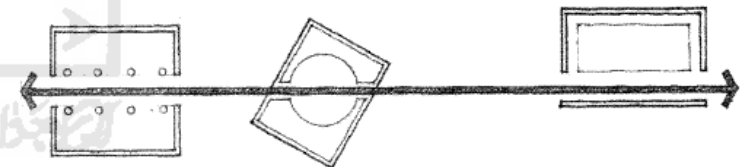
4) Hubungan jalur-ruang

Jalur bisa dikaitkan menggunakan ruang-ruang yang dihubungkan melalui beberapa cara berikut antara lain:



Gambar 2.22 Hubungan jalur melewati ruang
(Sumber : Ching, 2008)

Melewati ruang, yaitu integritas setiap ruang dipertahankan, konfigurasi jalur yg fleksibel, ruang-ruang sebagai perantara bisa dipakai buat menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya



Gambar 2.23 Hubungan jalur lewat menembus ruang
(Sumber : Ching, 2008)

Lewat menembus ruang, yaitu jalur bisa lewat melalui sebuah ruang secara aksial, miring, atau pada sepanjang tepiannya, waktu menembus ruang jalur membentuk pola-pola peristirahatan & pergerakan pada dalamnya



Gambar 2.24 Hubungan jalur menghilang di dalam ruang
(Sumber : Ching, 2008)

Menghilang pada pada ruang, yaitu lokasi ruangnya membentuk jalurnya, interaksi jalur-ruang ini digunakan buat mencapai & memasuki ruang-ruang krusial baik secara fungsional juga simbolis



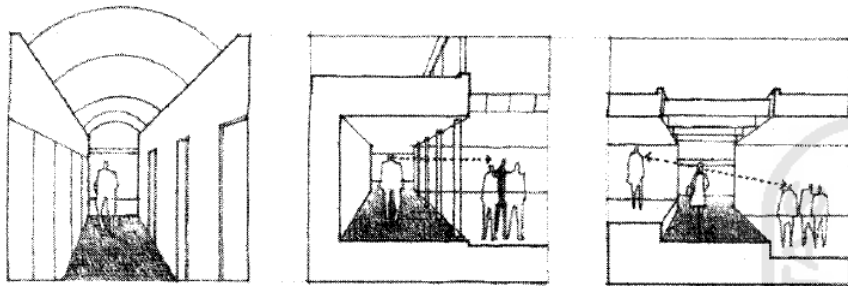
5) Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk ruang sirkulasi bervariasi menurut bagaimana:

- a) Batas-batasnya didefinisikan
- b) Bentuknya berkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkannya
- c) Kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangannya diartikulasikan
- d) Pintu-pintu masuk membuka pemandangan
- e) Menangani perubahan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ramp

Sebuah ruang sirkulasi bisa:

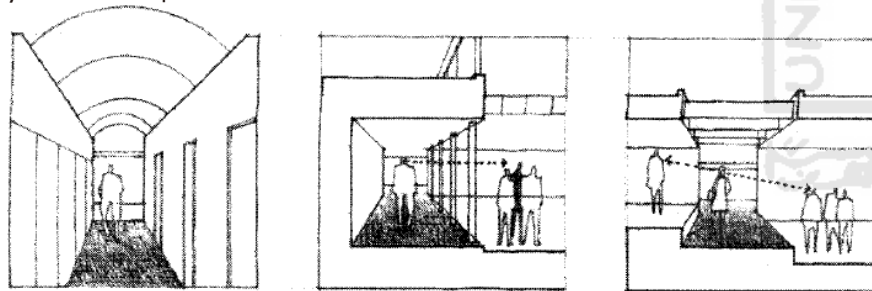
a) Tertutup



Gambar 2.25 Ruang sirkulasi tertutup
(Sumber : Ching, 2008)

Membentuk suatu galeri publik atau koridor privat yang berhubungan menggunakan ruang-ruang yg dihubungkannya melalui akses-akses masuk pada pada sebuah bidang dinding

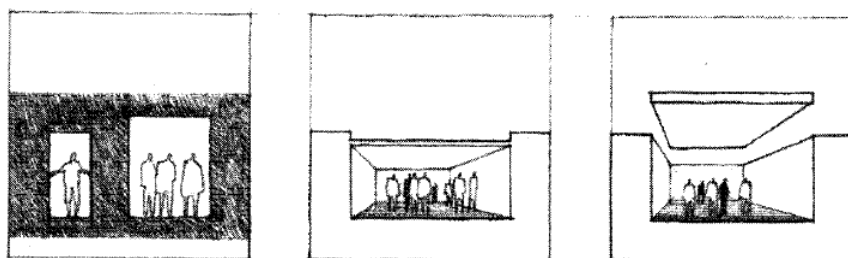
b) Terbuka pada satu sisi



Gambar 2.26 Ruang sirkulasi terbuka pada satu sisi
(Sumber : Ching, 2008)

Membentuk sebuah balkon atau galeri yang menyajikan kemenerusan spasial & visual menggunakan ruang-ruang yg dihubungkannya.

c) Terbuka pada kedua sisi



Gambar 2.27 Ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi
(Sumber : Ching, 2008)

Membentuk jalur setapak berkolom yg sebagai penambahan fisik ruang yang dilaluinya tersebut.

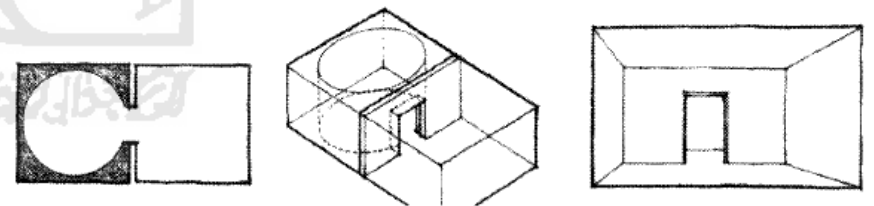
Visibilitas

Kemenerusan visual atau keterlihatan (visibilitas) mempunyai hubungan yang kuat terkait konfigurasi ruang dalam hal pergerakan manusianya (Bafna, 2003). Sebuah ruang yang dapat terjadi aktivitas didalamnya haruslah menarik orang untuk datang yang dimana kemudahan untuk melihat ruang tersebut. Bentuk dan konfigurasi ruang dapat mempengaruhi tingkat visibilitas ruang.

Menurut Weisman (1981), visibilitas adalah kemampuan seseorang dapat mengenal secara inderawi dan mandiri suatu objek yang dituju tanpa terhalang secara visual. Visibilitas berkaitan dengan jarak yang manusia rasakan. Jarak yang dirasakan juga menyangkut persepsi visual yang dimana manusia tidak merasa ada sesuatu yang menghalangi untuk mencapai objek yang dituju. Faktor pencahayaan dan elemen bidang pembatas antar ruang satu dan lain menjadi penting dalam menentukan keberhasilan tingkat visibilitas suatu ruang terbuka.

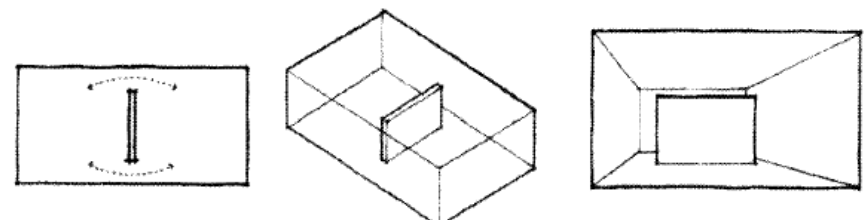
Bidang Pembatas

Ching (2008) pula menyebutkan kedekatan antar ruang dapat terdefiniskan menggunakan kentara sinkron menggunakan kebutuhan fungsionalitas juga simbolis. Tingkat kemenerusan visual & spasial ini bergantung pada karakter bidang yang memisahkan & menyatukan mereka. Bidang yang memisahkan antara lain:



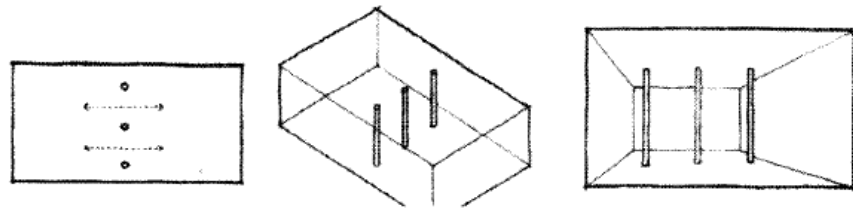
Gambar 2.28 Bidang pembatas masif
(Sumber : Ching, 2008)

Membatasi akses fisik visual antara dua ruang yang berdekatan, memperkuat individuaitas masing-masing ruang



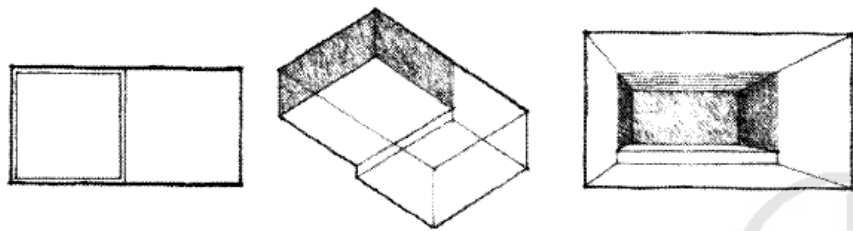
Gambar 2.29 Bidang pembatas berdiri sendiri
(Sumber : Ching, 2008)

Tampil seperti sebuah bidang yang berdiri sendiri didalam sebuah volume ruang tunggal



Gambar 2.30 Bidang pembatas sebaris kolom
(Sumber : Ching, 2008)

Didefinisikan dari sebaris kolom yg memungkinkan kemenerusan visual & spasial antara ke 2 ruang tersebut

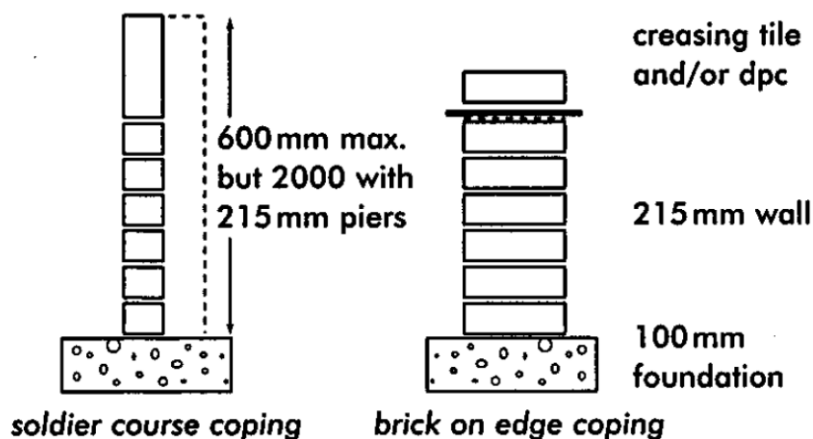


Gambar 2.31 Bidang pembatas perubahan ketinggian
(Sumber : Ching, 2008)

Dirasakan cukup hanya melalui perubahan ketinggian atau kontras pada material permukaan atau tekstur diantara kedua ruang

Pickard, Quentin (2002) dalam buku "The Architects' Handbook" menjelaskan pembatas berfungsi untuk keamanan, privasi, perubahan ketinggian, dan penyaring kebisingan akustik. Desain dari pagar dan material yang digunakan serta konstruksinya harus harmonis dan selaras dengan lingkungan disekitarnya.

1) Dinding pembatas dengan material bata atau batu harus harmonis dengan material yang digunakan pada bangunan sekitar

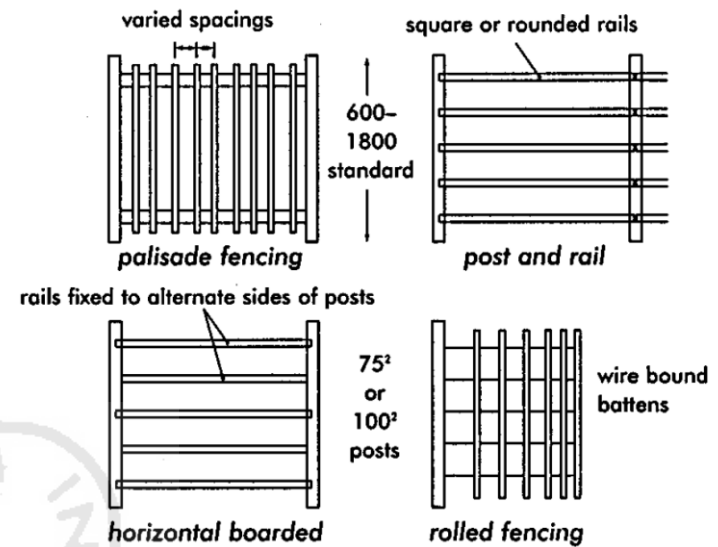


Masonry walls: 102 mm width with piers and 215 mm brick wall

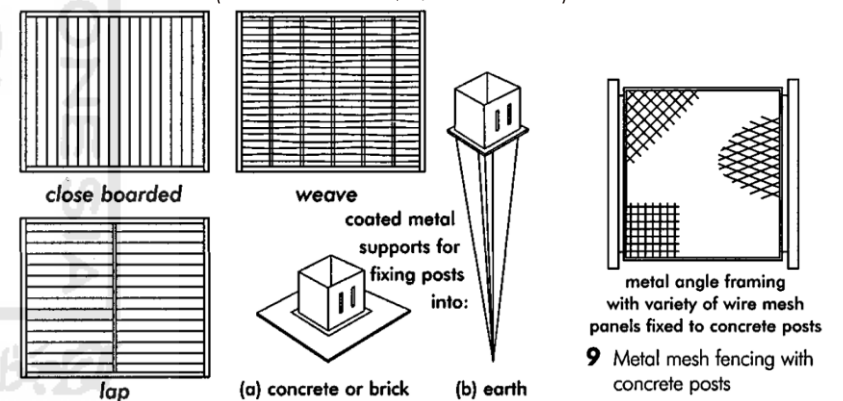
Gambar 2.32 Dinding pembatas batu, bata
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

2) Bilah kayu, panel atau railing pagar umumnya digunakan pada residential area, dimana bahan metal sering digunakan sebagai pagar bangunan komersil yang masih proses membangun

Masonry walls: 102 mm width with piers and 215 mm brick wall



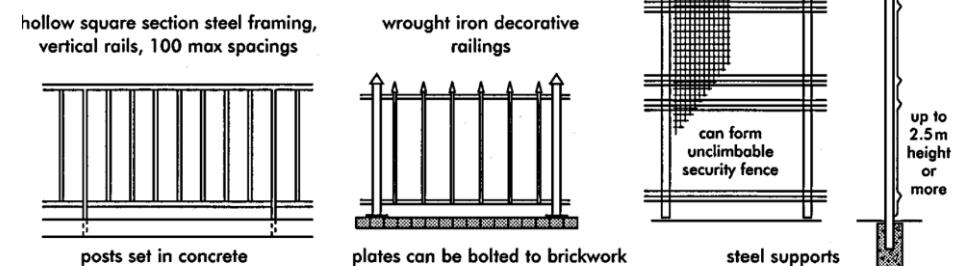
Gambar 2.1 Dinding pembatas railing pagar
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)



Typical timber fence panels and post supports

Gambar 2.33 Dinding pembatas panel
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

3) Railing, biasanya berbahan metal biasa digunakan di area publik

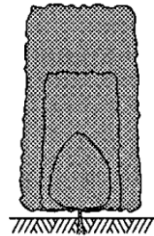


10 Typical metal railings and securing fencing

Gambar 2.34 Dinding pembatas metal
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)



4) Pembatas, dengan vegetasi dedaunan yang diberi space atau bolongan atau dengan tanaman bunga. Daerah bebas pandang tak diperkenankan ditanami tanaman yang menghalangi pandangan pengemudi. Sebaiknya dipakai tanaman rendah berbentuk tanaman perdu menggunakan ketinggian < 0.80 meter.

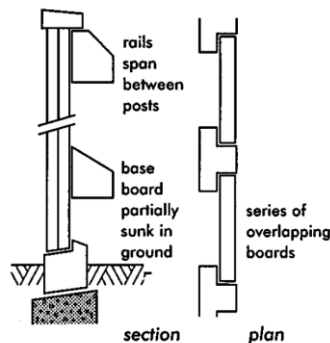


initial hedge plants (eg. privet) planted 300–400 mm spacings regularly pruned to form shape

11 Hedging enclosures

Gambar 2.35 Dinding pembatas vegetasi
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

5) Penyaring akustik dengan kayu dan turunannya harus mempertimbangkan kebisingan dari kendaraan



12 Timber boarded acoustic barrier

Gambar 2.36 Dinding pembatas penyaring akustik
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

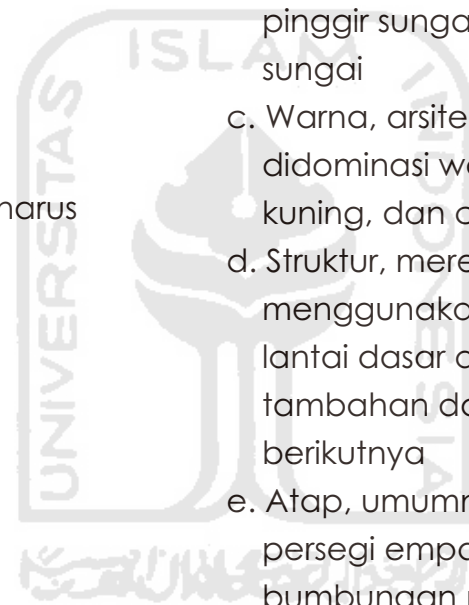
2.2.3 Kajian Arsitektur Melayu Pontianak

Menurut Husny dalam Yoris Mangenda (2020), Iklim merupakan aspek yang mempengaruhi karakteristik rumah Melayu. Dengan bentuk ruah panggung dengan tiang yang tinggi serta penggunaan pintu dan jendela dengan bukaan yang besar dengan tujuan untuk mengalirkan angin dan sinar cahaya yang cukup ke dalam ruang.

Rumah Melayu khas Kota Pontianak mempunyai tipologi empat persegi panjang yg dalam dasarnya memanjang ke

belakang. Mengikuti perkembangan zaman, maka bentuk tempat tinggal yg acapkali dipakai sang suku Melayu secara umum merupakan tempat tinggal pangkas limas & pangkas godang. Dapat dijabarkan karakter Arsitektur Melayu menjadi berikut:

- a. Anatomi, susunan pola tata ruang linear. Dimulai dari serambi depan sebagai area publik, serambi tengah sebagai ruang transisi menuju area privat, bagian tengah sebagai ruang privasi, dapur pada bagian belakang umumnya berdekatan dengan tangga, dan pelataran sebagai teras di depan, samping, atau belakang.
- b. Orientasi, rumah melayu sering ditemukan berada di pinggir sungai sehingga orientasi selalu mengarah ke arah sungai
- c. Warna, arsitektur Melayu di Pontianak pada umumnya didominasi warna yang lekat dengan alam yaitu hijau, kuning, dan coklat
- d. Struktur, merespon iklim dan kemanan bangunan menggunakan struktur rumah panggung yang dimana lantai dasar atau kolong-kolong digunakan untuk fungsi tambahan dan fungsi utama bangunan dimulai di lantai berikutnya
- e. Atap, umumnya di Kota Pontianak menggunakan bentuk persegi empat dengan bubungan berbentuk limas atau bumbungan persegi panjang
- f. Material, umumnya hingga sekarang masih menggunakan material kayu sebagai struktur maupun ornamentasi
- g. Ornamentasi, menggunakan ornamen keraton setempat berupa ornamen sulur dan motif bunga



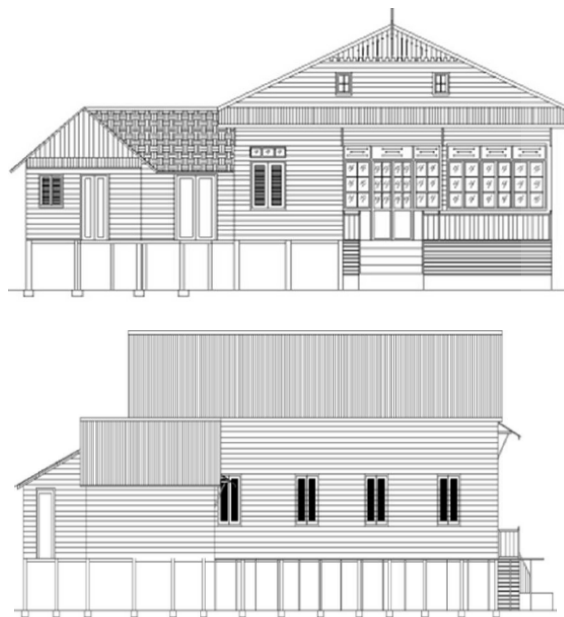


1) Tipologi Arsitektur Melayu

Menurut Wahyudi, dikutip dalam Sarwono et. al (2018) rumah tradisional Melayu di Kalimantan Barat disebut dengan rumah panggung yang terdiri dari tiga jenis yaitu Rumah Potong Limas, Rumah Potong Godang, dan Rumah Potong Kawat. Sarwono et. al menjabarkan dalam penelitiannya tentang tiga jenis rumah tradisional Melayu di Kalimantan Barat:

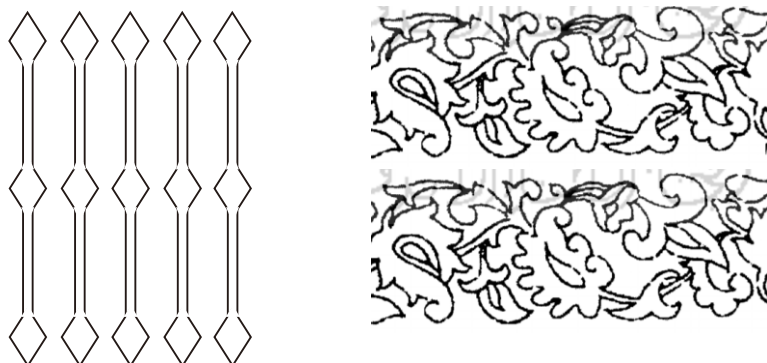
a) Rumah Potong Godang

Pada umumnya merupakan rumah yang dimiliki oleh para pedagang atau alim ulama. Mempunyai jenis atap berbentuk pelana yang bermaterialkan sirap. Mempunyai anak tangga dan tiang dengan jumlah ganjil sebab jika berjumlah genap menurut kepercayaan setempat dinilai kurang baik dan pemilik rumah akan kurang beruntung.



Gambar 2.37 Tampak depan dan tampak samping Rumah Potong Godang
(Sumber : Pramudji et. al, 2018)

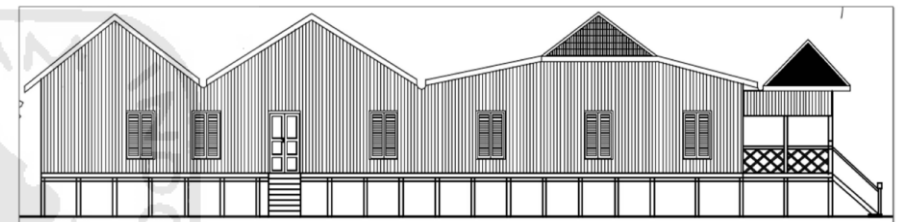
Ornamen pada Rumah Potong Godang Sambas tidak banyak, yaitu bentuk segiempat baik disusun secara vertikal maupun horizontal berisi relife dinding berbentuk segitiga atau setengah lingkaran yang diletakkan diatas pintu, jendela, dan pediment yang berfungsi selain sebagai hiasa juga sebagai lubang angin ventilasi sirkulasi udara.



Gambar 2.38 Ilustrasi ornamentasi khas melayu
(Sumber : Sejarah, hukum, dan Adat - Istiadat Kalbar)

b) Rumah Potong Limas

Pada dahulu kala Rumah Potong Limas adalah rumah pendukung atau perangkat kesultanan atau keraton di berbagai daerah. Rumah ini umumnya dihadiahkan oleh Sultan kepada para pendukungnya yang berasal dari berbagai daerah yang pada kesehariannya membantu Sultan di istana. Atapnya berbentuk limas terbuat dari sirap atau seng. Rumah Potong Limas berbentuk memanjang ke belakang.



Gambar 2.39 Tampak depan dan tampak samping Rumah Potong Limas
(Sumber : Pramudji et. al, 2018)

c) Rumah Potong Kawat

Merupakan rumah rakyat biasa kebanyakan. Bentuk Rumah Potong Kawat cenderung simetris antara kanan dan kirinya.



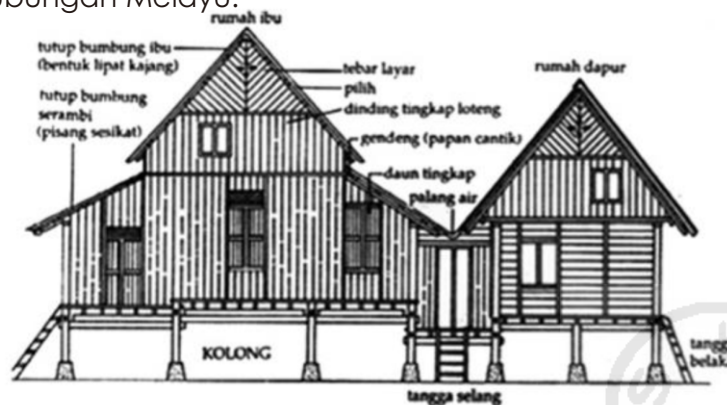
Gambar 2.40 Tampak depan dan tampak samping Rumah Potong Kawat
(Sumber : Pramudji et. al, 2018)

2) Bentuk

Menurut Zaini, dikutip dalam Yoris Mangenda. (2020), bentuk rumah Melayu ada 2 (dua), yaitu :

a) Rumah Melayu Persegi Panjang

Berbentuk persegi panjang menggunakan bubungan panjang (tempat tinggal bubung Melayu atau tempat tinggal belah bubung) yang dikenal menjadi tempat tinggal melintang atau dianggap jua bubungan Melayu.

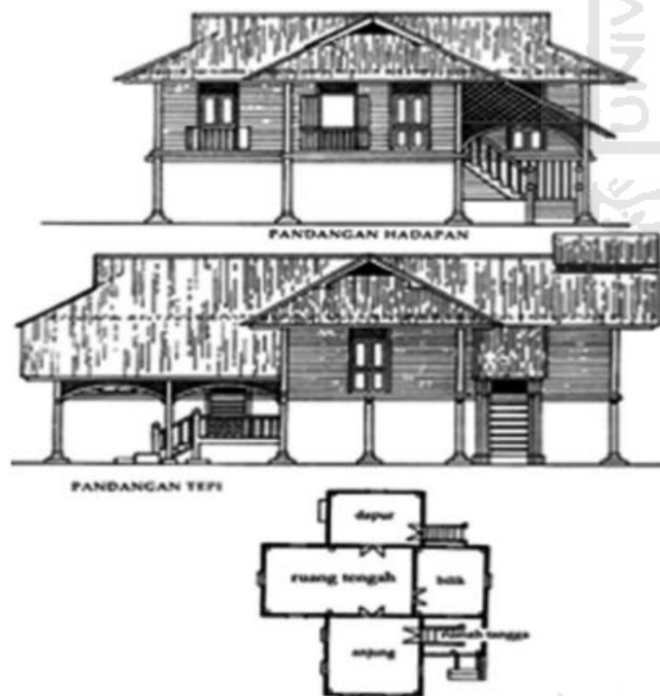


Gambar 2.41 Ilustrasi Rumah Melayu Persegi Panjang

(Sumber : Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)

b) Rumah Melayu Persegi Empat

Bentuk persegi empat dengan bubungan berbentuk limas dan disebut rumah limas.



Gambar 2.42 Ilustrasi Rumah Melayu Persegi Empat

(Sumber : Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)

Menurut Suhendri et al. dikutip dalam Yoris Mangenda. (2020), bagian-bagian yang terdapat pada rumah Melayu pada umumnya yaitu :

a) Bagian kaki (bawah)

Rumah Melayu menggunakan struktur panggung, dibawah panggung umumnya difungsikan menjadi perletakan tanaman ternak atau pula perletakan sampan. Dalam hal ini pada penerapan analogi Rumah Melayu terhadap bangunan publik yaitu dalam lantai dasar dipakai buat bukan fungsi ruang utama, namun dipakai menjadi fungsi lain misalnya ruang penyimpanan ataupun ruang publik.

b) Bagian badan (tengah)

Pada bangunan tengah menurut bangunan Melayu adalah tempat yg berfungsi buat melakukan aktifitas sehari-hari. Pada bangunan tengah terdiri menurut beberapa ruang inti yang dipakai buat keperluan sehari-hari. Dalam hal ini, bisa dianalogikan bahwa bagian tengah atau lantai selesainya lantai dasar dipakai menjadi fungsi utama bangunan.

c) Bagian kepala (atap atau loteng)

Pada bagian atap yaitu bagian yang mempunyai kegunaan buat perlindungan bagian badan & kaki dalam bangunan Melayu, tetapi dalam dahulunya bagian ini dipakai buat penyimpanan benda-benda misalnya padi dll. Dalam hal ini, permukaan selain fungsi atap sebagai pelindung menurut hujan & panas, jua difungsikan sebagai loka menyimpan barang-barang yang dievaluasi berharga misalnya makanan.



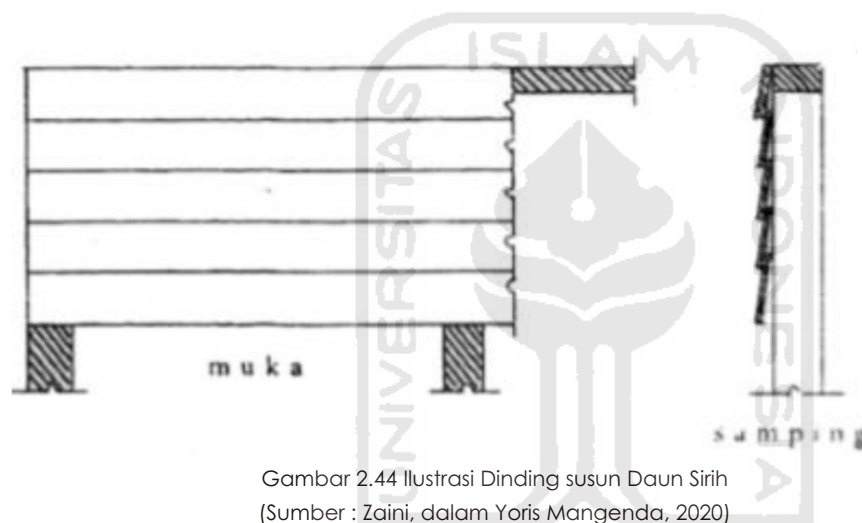
Gambar 2.43 Sketsa bagian rumah Melayu
(Sumber : Suhendri et al. dalam Yoris Mangenda, 2020)



3) Susunan

Menurut Zaini, dikutip dalam Yoris Mangenda. (2020), Urutan penyusunan rumah Melayu pada dasarnya terdiri atas tiga elemen utama, yaitu:

- a) Tiang, adalah elemen yang menyalurkan beban vertikal melalui strukturnya dari bagian penutup atap sampai ke pondasi. Terdapat berbagai macam jenis tiang, antara lain tiang seri, tiang panjang, tiang serambi, tiang tongkat, tiang gantung, dan tiang tambah atau tiang penyokong.
- b) Dinding, pada dulunya sebelum terdapat dinding papan, dinding rumah melayu bermaterialkan daun, antara lain daun bertam, cucuh, enau, rumbia, dan nipah. Daun-daun tersebut dsisirat dan disusun menjadi berkajang atau berbidang. Dinding yang bermaterialkan papan bisa dipasang vertika ataupun horizontal ataupun saling tindih yang dimana dikenal dengan istilah tindih kasih.



Gambar 2.44 Ilustrasi Dinding susun Daun Sirih
(Sumber : Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)

- c) Bubung, meliputi berbagai macam jenis kayu rangka, mulai dari kayu alang panjang (kepala tiang) sampai ke tulang perabungnya yang berada di paling atas. Material gabungan pada bubung terdiri dari kayu-kayu kasau jantan, kasau betina, gulung-gulung, tunjuk langit, naga-naga, larian tikus, tulang perabung (tulang bumbung), dan jeria.



Gambar 2.45 Ilustrasi Bubung
(Sumber : Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)

2.2.4 Kebudayaan Melayu

a. Kain Tenun

1) **Tenun Corak Insang** Tenun Corak Insang adalah tenun tradisional khas rakyat Melayu pada Kota Pontianak. Tenunan ini dikenal semenjak masa Kesultanan Kadriah dibawah kekuasaan Sultan Syari Abdurrahman Al-Qadrie tahun 1771 hingga waktu ini. Pada mulanya Corak Insang hanya dipakai oleh kaum bangsawan pada Istana Kadriah. Fungsi tenun Corak Insang yaitu menjadi simbol bukti diri sosial eksklusif bagi satu famili atau satu grup pada kehidupan bermasyarakat & waktu diadakannya rendezvous antar kerajaan. Pada masa dahulu, motif ini pula sebagai parameter keterampilan anak gadis pada menenun.



Gambar 2.46 Kain Tenun Corak Insang
(sumber: <http://download.garudaristekdikti.go.id>)

2) **Tenunan sambas**, diturunkan dari generasi ke generasi dan merupakan tenunan samba yang khas. Budaya Melayu. Ini terdiri dari benang berwarna dan emas. Adapun benang emas biasanya diperoleh dari India dengan ciri khas Chandi Math dan Fazarco dan dikenal dengan sebutan Mamiron Jepang. Kedua serat ini digunakan sebagai bahan untuk membuat pola. Alat tenun yang digunakan untuk menenun adalah alat tenun Gedgan.



Gambar 2.47 Kain Tenun Sambas
(sumber: <https://gpswisataindonesia.info/kain-tenun-sambas-kalimantan-barat/>)

3) **Awan berarak** adalah kombinasi motif Dayak dengan Melayu. Motif ini mendeskripsikan seorang yg sopan santun & lembut, spesial sifat orang Melayu. Sebagai citra menurut anggungnya awan yg berarak pada langit, ia pula mendeskripsikan tingginya kedudukan famili kerajaan yg mendukung & melindungi rakyat. Motif ini spesifik buat digunakan famili penguasa Kerajaan Amantubilah Mempawah pada Pontianak.



Gambar 2.48 Kain Tenun Awan Berarak
(sumber: <http://dekranasdakabupatenmempawah.blogspot.com/2012/02/kain-tenun-benang-emas-motif-awan.html>)

4) **Corak Tidayu**, nama motif ini adalah singkatan nama 3 etnis: Tionghoa, Dayak, & Melayu. Motif Tidayu meliputi motif-motif kudus yg diadopsi berdasarkan masing-masing budaya wilayah ini, contohnya motif Lembayung, Beuntai, Lentera, Hutan, Harmoni, Burung Hong, & Burung Bangau. Motif ini mencerminkan harmoni antar suku & budaya di kota Singkawang.



Gambar 2.49 Kain Corak Tidayu
(sumber: <https://gpswisataindonesia.info/batik-kalimantan-barat/>)



b. Tarian

1) Tari Jepin merupakan galat satu kesenian tradisional Kalimantan barat yg pada adaptasi berdasarkan kesenian melayu, kepercayaan islam & budaya lokal. Tarian ini adalah galat satu media penyebaran kepercayaan Islam pada Kalimantan barat. Tarian jepin adalah kesenian tari mobilitas & lagu yg mempunyai arti pada setiap gerakannya.



Gambar 2.50 Tari Jepin Melayu

(Sumber : <https://kalbar.antaraneews.com/foto/355489/festival-tari-melayu-kota-pontianak/2>)

2) **Tari Tandak Sambas** merupakan tari warga & pergaulan, acapkalikali ditampilkan pada upacara tata cara Melayu. Seperti pesta perkawinan, pindah tempat tinggal baru, khitanan, & khatamul Qur'an dan hajatan lainnya. Penampilannya tidak terikat dalam waktu, siang atau malam hari, jibila dalam malam hari umumnya habis sholat Isha. Sistem permainannya merupakan pria berpasangan menggunakan pria & tangannya diangkat dengan tinggi bahu, menggunakan langkah & mobilitas yg sederhana mereka melakukannya secara bergantian.



Gambar 2.51 Tari Tandak Sambas

(Sumber : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/tandak-sambas-sejarawan-kabupaten-sambas/>)

c. Festival

1) **Festival Meriam Karbit**, menjelang hari Raya Idulfitri, Kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat memiliki tradisi unik pada menyambut datangnya 1 Syawal yakni acara festival Meriam Karbit yg diselenggarakan disepanjang Sungai Kapuas. Tradisi Meriam Karbit sendiri sudah ditetapkan menjadi Warisan Budaya Tak Benda sang Kementerian Pendidikan & Kebudayaan RI.



Gambar 2.52 Festival Meriam Karbit

(Sumber : <https://www.menpan.go.id/site/berita-terkini/mengintip-tradisi-meriam-karbit-pontianak>)

2) **Festival Kampung Sungai** yang diadakan di sepanjang area waterfront City Pontianak. Acara ini diadakan setiap tahunnya dengan berbagai jenis kegiatan didalamnya, antara lain workshop membuatik, workshop pembuatan topi caping dan menghiasnya, pameran keindahan Pontianak dalam foto dan lukisan, penampilan tari-tarian dan nyanyian khas Melayu.



Gambar 2.53 Festival Kampung Sungai

(Sumber : <https://kumparan.com/hipontianak/festival-kampoeng-sungai-kapuas-di-pontianak-resmi-dibuka-1rz6brnop7C/full>)



2.3 Kajian Fungsi Bangunan

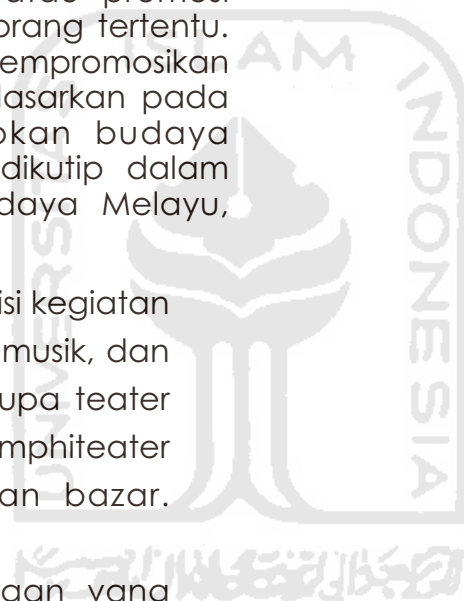
2.3.1 Cultural Center

Menurut kamus Oxford Dictionary, Cultural Center merupakan Pusat aktivitas budaya pada suatu wilayah atau daerah & Bangunan atau loka generik buat pameran atau promosi seni & budaya, terutama menurut wilayah atau orang tertentu. Tujuan menurut sentra budaya merupakan buat mempromosikan nilai-nilai budaya suatu wilayah. Strukturnya berdasarkan pada kebudayaan yg mengperkaya & menghidupkan budaya penduduk setempat. (Decarli & Christopher, dikutip dalam Mubarrak, 2020). Sebagai Cultural Center budaya Melayu, maka mempunyai ruang-ruang menjadi berikut:

Ruang pertunjukan, merupakan ruangan yang berisi kegiatan seni pentas seperti drama, teaterikal, pertunjukan musik, dan tarian. Ruangan terbagi dalam ruang indoor berupa teater dan ruang outdoor berupa amphiteater. Ruang amphiteater dapat digunakan untuk kegiatan festival dan bazar.

Ruang pameran (exhibition room), yaitu ruangan yang diperuntukan untuk pameran hasil karya seni seperti lukisan, cinderamata, kain, patung, foto bersejarah. Ruang pameran bersifat tetap dan tidak tetap, yang dimana ruang pameran tetap disediakan panel-panel khusus untuk jenis-jenis bendanya sedangkan ruang pameran tidak tetap tanpa panel yang dimana layout ruang bisa diatur sendiri sesuai keinginan yang menyelenggarakan pameran.

Ruang workshop, merupakan ruang melatih keterampilan yang dibagi menurut kebutuhan jenis tampilan galeri. Ruang administrasi, yaitu terdiri dari ruangan kantor urusan administrasi cultural center Resto dan cafe, yang menjual kuliner khas Melayu Pontianak





2.3.2 Galeri seni

Pickard, Quentin (2002) dalam buku "The Architects' Handbook" menjelaskan galeri adalah sebuah tempat belajar yang dimana didalamnya menyajikan objek yang terkait tentang budaya diperkuat secara visual tentang keberagaman dan kekayaan budaya yang ditampilkan. Tujuan utamanya yaitu mampu mengkomunikasikan kepada khalayak umum koleksi yang ditampilkan dan terdapat aksesibilitas fasilitas belajar. Sedangkan galeri temporer adalah sebuah tempat dengan berbagai fungsi yang digabungkan dan bersifat sementara.

Galeri juga berperan menjadi pasar seni dalam mempromosikan objek yang ditampilkan. Tujuan utamanya yaitu nir hanya sekedar menampilkan objek pameran namun juga bisa memberi pengalaman pengunjung yang dimana orang akan menghabiskan saat senggangnya. Kegiatan kesenian bersifat dinamis, ditampilkan dalam ruang teater.

Perkara desain dan kriteria persyaratan ruang ditentukan oleh objeknya, ukuran, jenis koleksi, metode penampilan. Tempat pameran harus menyediakan tempat penyimpanan untuk jumlah yang diantisipasi dan kemungkinan distribusi dari pengunjung. Ruang tipikal yang ada di galeri antara lain:

- a. Ruang pameran
- b. Ruang auditorium
- c. Ruang serbaguna
- d. Perpustakaan
- e. Toko (harus dapat diakses tanpa harus masuk galeri)
- f. Ruang seminar
- g. Ruang konferensi
- h. Kafetaria

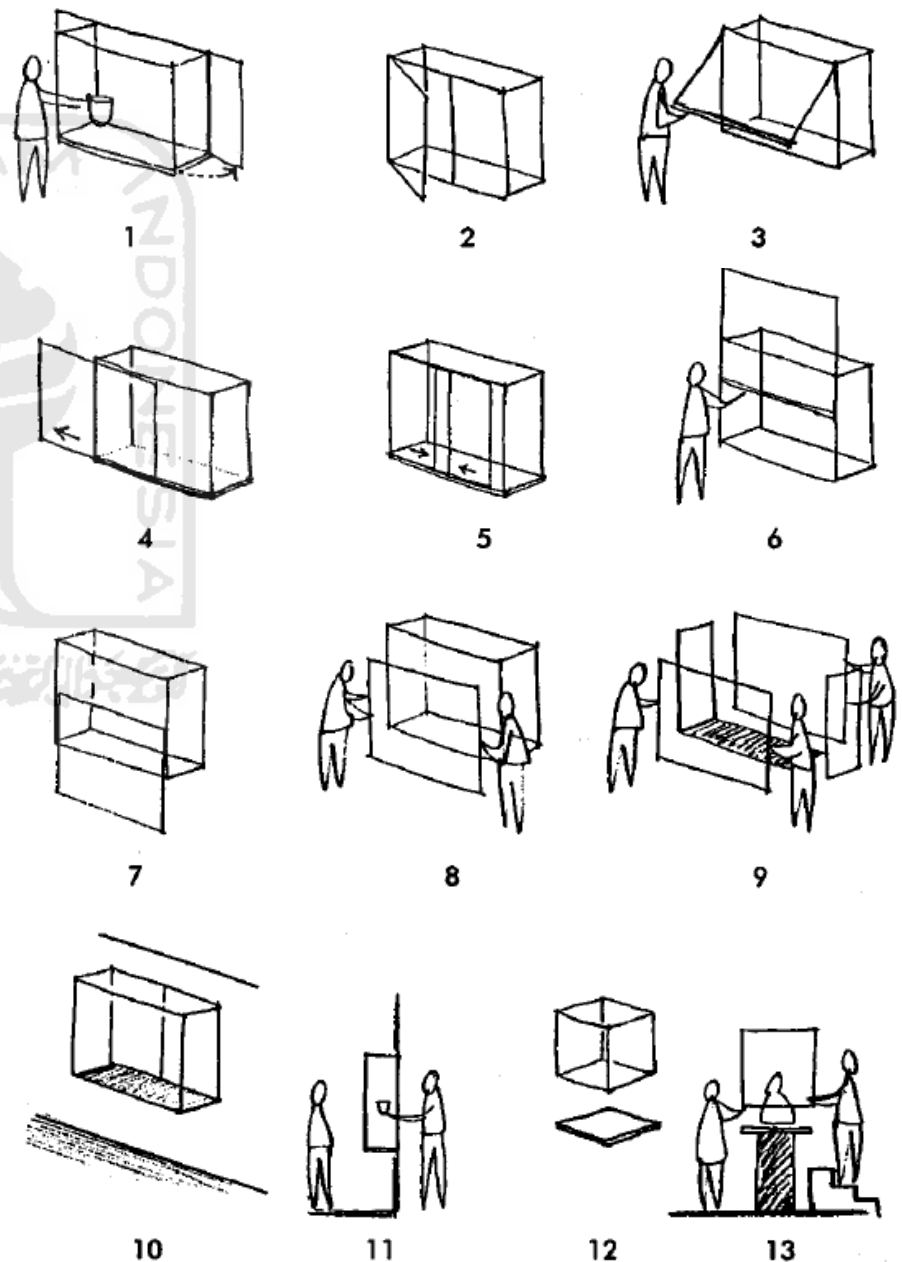
Galeri temporer penting dalam menarik pengunjung, maka dari itu perlu menyediakan fasilitas seperti ruang workshop dengan akses luas ke galeri dan juga kedekatan untuk akses keluar masuk barang dan bahan

Sebuah galeri terdiri dari pameran permanen dan sementara dalam berbagai variasi dan proporsi. Pedoman dasar tertentu untuk mendesain galeri yaitu:

- 1) Dinding, permukaan yang menerus dan tidak terputus. Tertutupkan papak keras atau material yang mudah dalam perawatan dan dengan pemasangan yang mudah.

- 2) Lantai, menggunakan material yang tidak menimbulkan suara berisik. Material yang tenang, nyaman, menarik, tahan pakai, memantulkan cahaya, dan mampu menahan beban berat. Seperti kayu, batu, atau karpet pada umumnya.

Pada display objek, hal terpenting yaitu dapat ditempatkan pada tingkat tampilan yang sesuai dengan faktor pencahayaan yang baik. Pelengkap penampil informasi seperti tampilan pesan, grafik, tanda dan judul, panel informasi, pelabelan, objek, pengamanan, dan lainnya



Gambar 2.54 Ragam variasi display akses
(Sumber : Hall, M. (1987) On Display: A Design Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London))

Penghawaan buatan, suhu udara, dan kontrol kelembaban dalam ruang galeri menjadi hal yang penting dalam menjaga keawetan display objek

a) Suhu udara, menjadi pertimbangan penting dalam kontrol lingkungan sebagai kendali dari tingkat kelembaban. Suhu yang rendah membantu mengurangi pembusukan kimia dan biologis seperti jamur. Persyaratan suhu udara yang dianjurkan yaitu tidak lebih dari 19°C

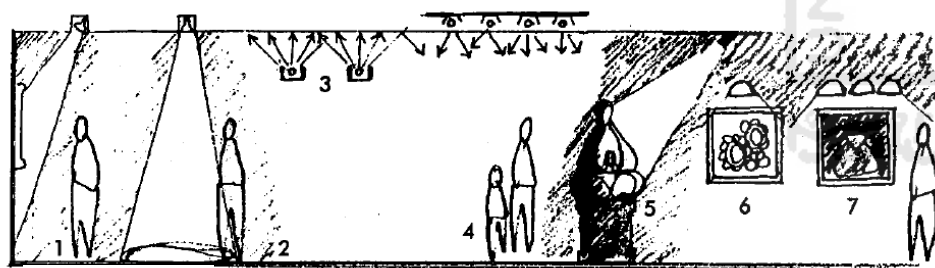
b) Kelembaban udara, standar kelembaban udara pada ruang galeri yang menampilkan artefak yaitu kisaran 45-60% RH

Terdapat 3 sistem pencahayaan yang harus ada yaitu:

- 1) Pencahayaan area kerja selama instalasi, pembersihan, perawatan, pembongkaran, keamanan
- 2) Pencahayaan darurat untuk keamanan pengunjung
- 3) Pencahayaan pada display

Berikut rekomendasi tingkat pencahayaan (lux) pada galeri:

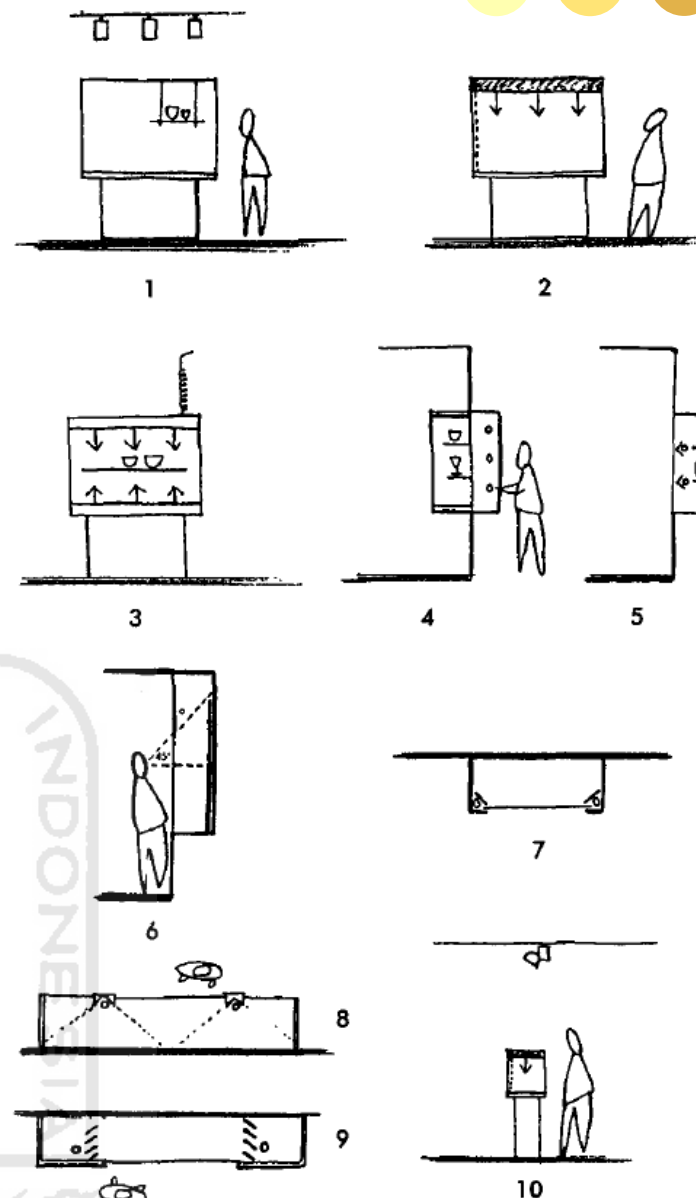
- a) Kantor: 300 (suasana), 500 (pekerjaan)
- b) Teater; area duduk 300, area demonstrasi 600
- c) Ruang pameran: 500/300/100
- d) Workshop: 200/500/750
- e) Circulation areas 200, shop 600, toilets 150.



- | | |
|----------------|-------------------------------------------|
| 1 wall-washing | 5 directional spot (accent) |
| 2 downlighting | 6 lighting of pale objects |
| 3 uplighting | 7 increased illumination for dark objects |
| 4 diffused | |

Gambar 2.55 Teknik pencahayaan pada display
(Sumber : z On Display: A Design Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London))

Silau menyebabkan ketidaknyamanan atau ketidakmampuan. Ini dapat dihindari dalam desain selubung bangunan dengan orientasi jendela, lampu atap, penyediaan alat peneduh, diffusers, overhang dll. Silau dari permukaan yang memantulkan cahaya (misalnya, permukaan pameran atau kaca etalase) juga bisa masalah. Untuk menghindari silau langsung, semua sumber cahaya harus disaring dari arah pandang normal.



Gambar 2.56 Kasus pencahayaan pada ruang pameran
(Sumber : Hall, M. (1987) On Display: A Design Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London))

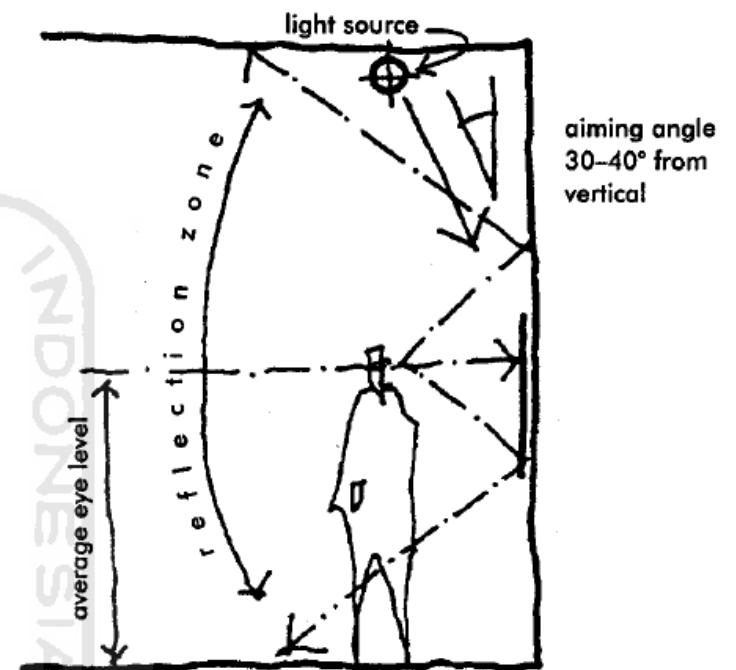
- (1) Pencahayaan eksternal: melalui kaca, tetapi panas dapat menumpuk kecuali 'dingin' sumber cahaya digunakan; benda dapat menghasilkan bayangan saat diterangi oleh cahaya miring dan kemungkinan masalah silau
- (2) pencahayaan integral: kotak lampu dipisahkan dari interior casing dengan kaca yang menyebar atau kisi-kisi (dengan panel kaca bening tidak termasuk debu); berpendar bahkan, cahaya yang terdistribusi dengan baik, atau tungsten, untuk penyorotan, dapat diakomodasi
- (3) pencahayaan dari bawah serta dari kotak lampu atas untuk mengurangi efek bayangan dan untuk menerangi bagian bawah objek; sumber cahaya harus bertopeng, biasanya dengan kisi-kisi



- (4) lampu latar: pelumas berpendar di belakang bahan yang menyebar, biasanya opal Perspex; tabung harus ditempatkan secara merata, agak jauh dari diffuser, idealnya dilengkapi dengan peredup untuk mengontrol kecerahan
- (5) lampu strip (fluorescent atau tungsten) yang dipasang pada ujung rak di dalam kasus, menerangi baik di atas maupun di bawah rak; hanya bisa digunakan untuk objek tanpa risiko konservasi
- (6) lampu fluorescent: panel casing belakang fascia (tanpa panel difusi memisahkan cahaya dari interior case); sudut pandang harus dihitung untuk menghindari silau dari sumber cahaya
- (7) pencahayaan vertikal (tampilan rencana): tabung fluoresen tipis yang dipasang di sudut casing, membentuk kolom cahaya; casing dinding jauh yang cocok dengan sisi kokoh
- (8) kolom fluorescent (tampilan rencana): diatur di belakang hak atas case; mungkin solusi pencahayaan jauh dalam kasus dinding lama
- (9) pencahayaan samping (tampilan rencana): kisi-kisi penting untuk menutupi tabung fluoresen; perhitungan akurat dari penyebaran cahaya diperlukan untuk memastikan pemerataan iluminasi pada panel belakang casing
- (10) pencahayaan casing internal: lightbox ramping untuk lampu neon miniatur atau lampu pijar; kecerahan pada tingkat mata harus hati-hati dikendalikan; kabel ke lightbox, ditempatkan di pojok casing, mungkin mengganggu

Kontras: pertahankan level umum di bawah 300 lux dimana ada pameran peka cahaya campuran karena masalah adaptasi saat pengunjung bergerak

Reflektansi: ruang ambien dapat diterangi hingga 300 lux, tetapi tingkat yang lebih tinggi dapat menyebabkan silau dan refleksi. Bingkai kaca dan lemari bisa berfungsi sebagai cermin total atau sebagian yang menutupi objek didalamnya. Untuk menghindari pantulan silau, sumber terang apapun harus dikecualikan dari area yang dilihat oleh refleksi di pameran-area ini sering digambarkan sebagai:

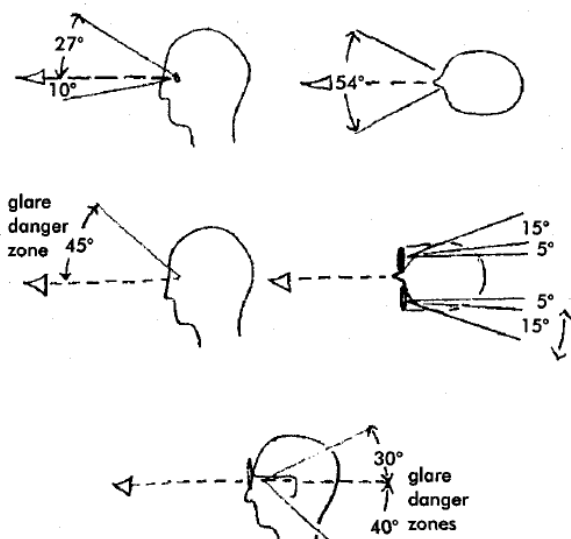


Gambar 2.58 Refleksi dan sudut / lokasi bidik
(Sumber : Mark Major, 1994)

galeri disarankan untuk mengurangi radiasi tidak lebih dari 75 microwatt per lumen, tetapi bahkan pada level ini mungkin terlalu tinggi untuk nilai eksposur maksimum hindari kerusakan pigmen. Tingkatan untuk kegiatan konservasi perlu lebih tinggi, dengan tingkat hingga 1000 lux dapat diterima jika eksposur dibatasi untuk waktu yang singkat

Rekomendasi maksimum iluminasi dan nilai eksposur kumulatif. Ini mengkategorikan tiga jenis pameran utama:

- (1) benda yang tidak sensitif terhadap cahaya (misalnya logam, batu, dan kaca)
- (2) benda yang cukup sensitif terhadap cahaya (misalnya minyak lukisan)
- (3) objek yang sangat sensitif terhadap cahaya (misalnya tekstil, dokumen dan sebagian besar pameran sejarah alam).



Gambar 2.57 Sudut pandang dan cahaya

(Sumber : Hall, M. (1987) On Display: A Design Grammar, Lund Humphries Publishers Ltd, London))



2.3.3 Teater

Pusat seni sering kali dirancang untuk melayani berbagai tujuan interaktif antara produksi dan seni pendidikan. Bangunan atau pusat komunitas digunakan, dengan ruang pendukung lainnya seperti ruang fungsional untuk bengkel, percobaan / studio teater, dan area pertunjukan interaktif. Pusat seni dapat menampung berbagai fungsi, seperti sosial publik dan privat acara, pameran, pernikahan dan pertemuan. Pusat seni dan teater dapat memenuhi berbagai pertunjukan, mulai dari produksi tur box office penjualan besar, hingga drama dan lokakarya yang intim.

Pickard, Quentin (2002) tugas utama arsitek adalah memelihara keseimbangan antara komersial, artistik, dan penonton. Teater harus tetap mempertimbangkan lokasi geografis dan 'harus menjaga kontinuitas dengan lingkungannya, merevitalisasi area publik dan menciptakan penggunaan ruang yang inspiratif. Geografi dan sejarah baik yang sudah ada maupun yang baru sangat penting untuk bentuk arsitektur. Teater dapat diatur dalam tiga kelompok bagian yaitu:

1. Bagian depan: aula masuk, serambi, box office, cloakroom, toilet, koridor dan tangga
2. Opsional: toko, ruang pameran, restoran dan bar, kantor informasi turis, kantor administrasi
Auditorium: area tempat duduk utama. Pilihan: box / studio
3. theater
Stage/Backstage: panggung utama, sayap, panggung belakang area, ruang ganti. Opsional: toko pemandangan,
4. lemari pakaian / toko kostum, bengkel dan ruang pendidikan, dan ruang dapur kecil.

Ruang lobby atau bagian depan bangunan harus dapat merespon lanskap. Menggunakan kaca berteknologi baru sebagai fasad dan pencahayaan terang di serambi pintu masuk, memungkinkan interior terlihat ke jalan dan menciptakan akses yang lebih mengundang untuk publik.

Area resepsionis utama mungkin termasuk meja informasi box office, ruang ganti, dan akses ke toilet. Terkadang, lobi dibuat tersedia dinding untuk area pameran seni dan tampilan multimedia, menghidupkan area publik. Akses utama auditorium harus menonjol, dan pilihan lift, tangga atau tangga besar harus tersedia. Fasilitas opsional lainnya termasuk toko, informasi layanan, ruang konferensi, pakaian serba guna, dan museum atau ruang galeri.

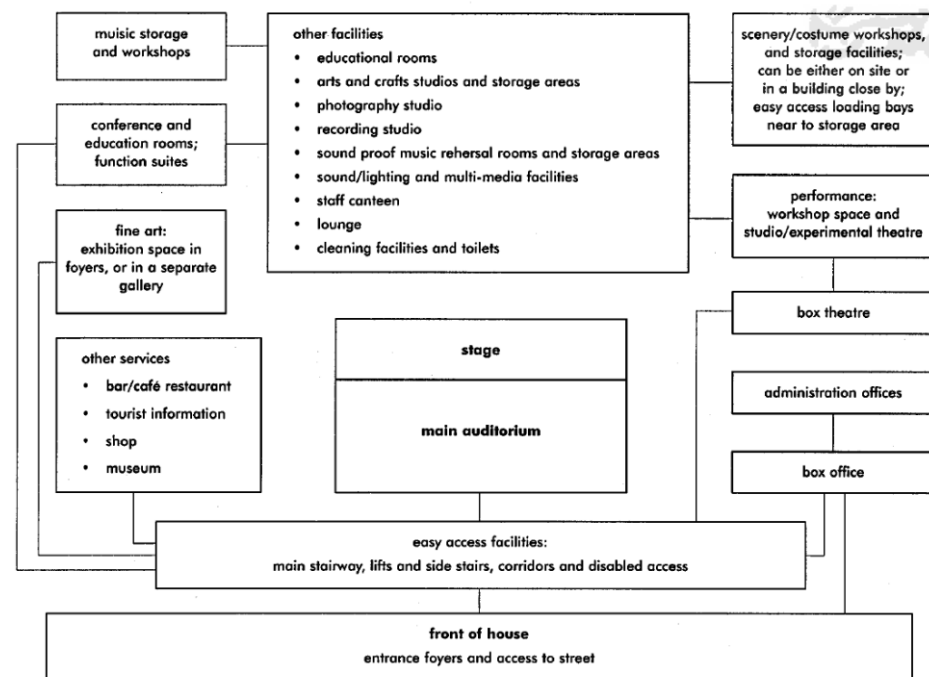
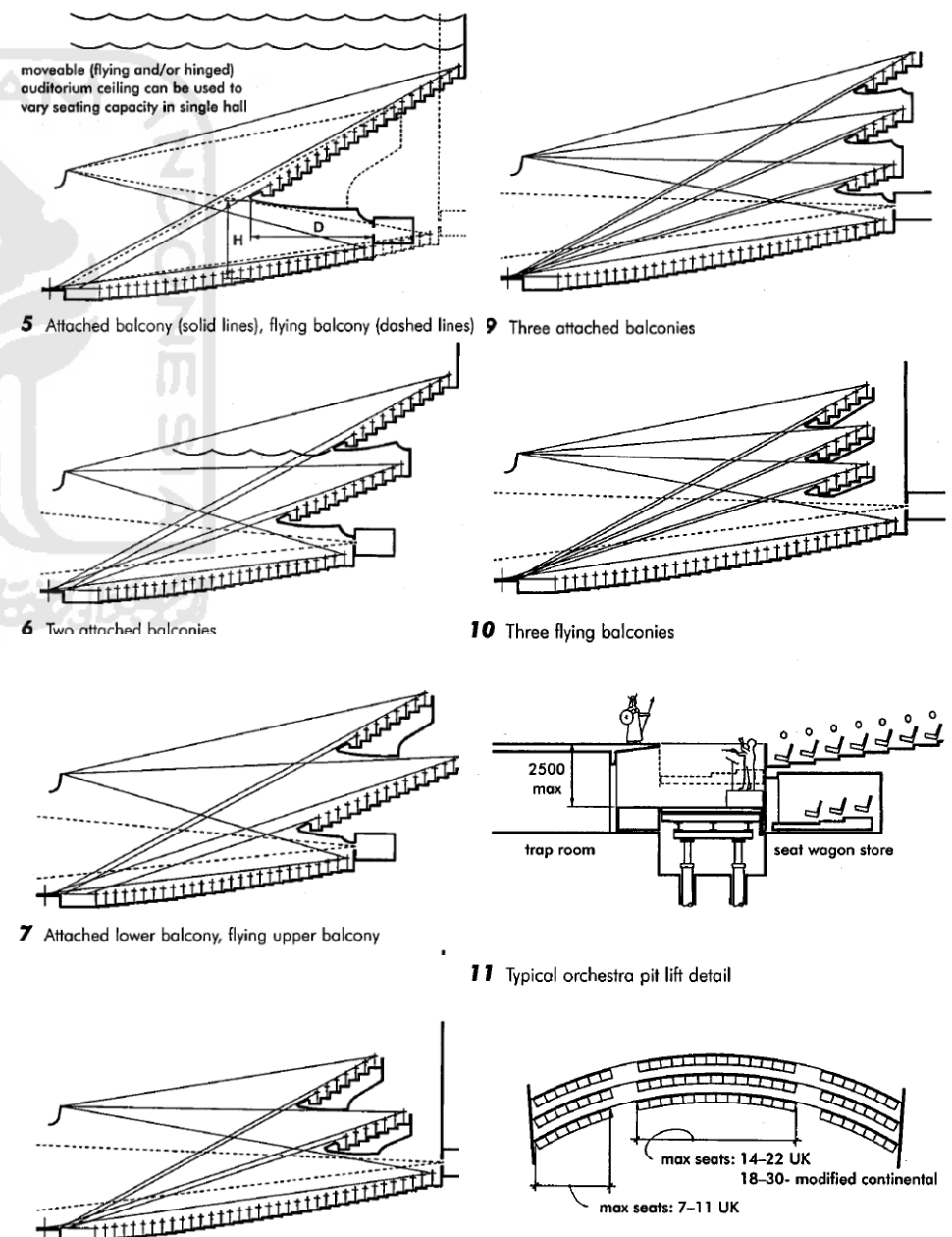


Diagram 2.1 Diagram organisasi ruang teater dan ruang penunjang
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)



Gambar 2.59 Pengaturan layout tempat duduk teater
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)



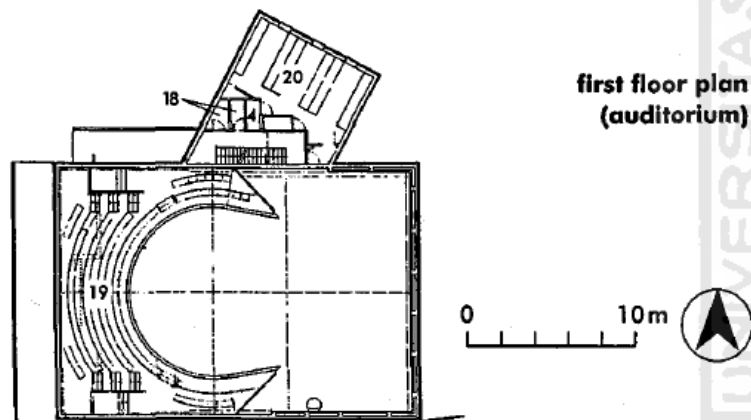
PANGGUNG/BACKSTAGE

Tidak hanya ruang pertunjukannya saja berbeda di setiap teater atau pusat seni, tapi begitu juga adalah area belakang panggung dan sejauh mana latihan dan fasilitas administrasi yang dilayani.

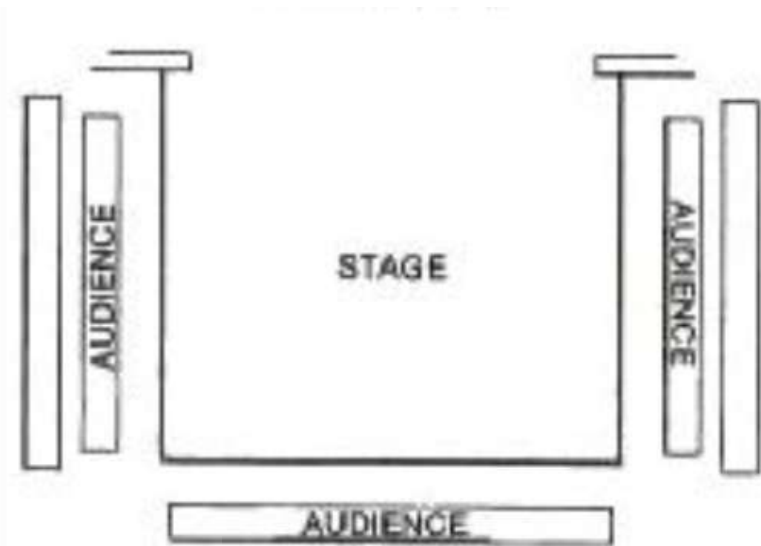
1) Main stage (panggung utama)

a) Panggung proscenium

Bentuk panggung ini serba guna dan fleksibel. Bukaan proscenium memisahkan area pertunjukan dari penonton, dan membagi area belakang panggung. Dalam beberapa desain kontemporer, ukurannya fleksibel untuk area kinerja yang lebih serbaguna tinggi dan lebar proscenium tergantung pada teknis dan persyaratan visual: lebar untuk drama dari 8 hingga 10m, dan 12 hingga 20m untuk multiguna tempat.



Gambar 2.60 Panggung proscenium
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)



Gambar 2.61 Panggung terbuka
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

d) Panggung Arena

Panggung arena yaitu mempunyai rapikan letak anjung berada ditengah-tengah penonton & loka duduk penonton mengelilingi panggungnya, sebagai akibatnya dapat tercipta hubungan secara eksklusif antara penampil & penonton. Jenis anjung arena sebagai pilihan utama bagi teater tradisional. Kedekatan jeda antara pemain & penonton dimanfaatkan buat melakukan komunikasi eksklusif pada tengah-tengah pementasan yang sebagai daya tarik spesial penggunaan jenis teater misalnya ini. Aspek kedekatan inilah yg dikembangkan buat sebagai daya tarik bagi penonton. rn

b) Panggung thrust

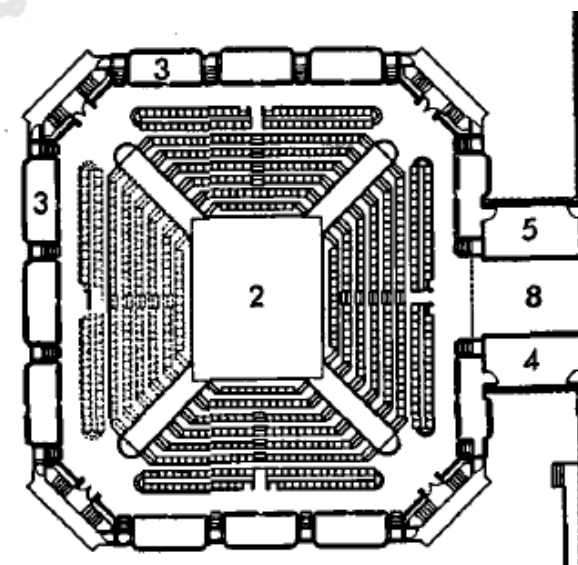
Hampir sama dengan panggung proscenium, tetapi panggung lebih menjorok ke area penonton, dan hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran:

- (1) oval atau seperempat lingkaran
- (2) persegi, atau persegi panjang
- (3) panjang dan tipis, dengan kursi di kedua sisinya

c) Open stage (panggung terbuka)

Panggung terbuka (atau panggung arena) area kinerja berada di tingkat lantai, atau dapat dinaikkan, dan dikelilingi oleh penonton. Bentuk panggung dan ukuran bervariasi antara lain:

- (1) sebagian, setengah atau terbuka penuh
- (2) bulat atau oval
- (3) persegi, persegi panjang atau poligonal.



Gambar 2.62 Panggung arena
(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

RUANG PENONTON

Ham (1987) menjelaskan, bahwa jika membahas ruang penonton tentu terkait dengan kapasitas kursi yang dapat disediakan pada ruang pertunjukan.

Kecil kurang dari : 500 kursi

Sedang : 500-900 kursi

Besar : 900-1500 kursi

Sangat Besar lebih dari : 1500 kursi

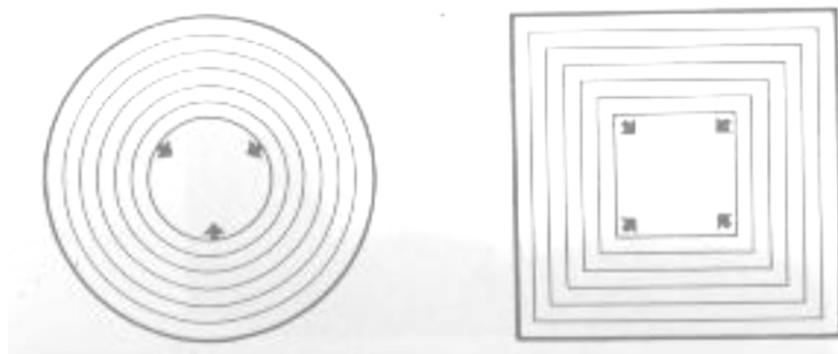
Ruang penonton yaitu area yg dipakai untuk menyaksikan & menikmati pertunjukan sebagai akibatnya jarak anjung & penonton sebagai hal krusial yg harus dipertimbangkan pada perancangan ruang penonton bagi ruang pertunjukan supaya ketenangan visual dalam saat menyaksikan pertunjukan bisa tercapai.

Seseorang bisa melihat objek menggunakan kentara pada jarak aporisma 25-40 meter. Selain itu, terdapat jua batas terkait sudut pandang yg kentara & nyaman tanpa perlu menoleh merupakan 20° ke kiri & 20° ke arah kanan. Sedangkan posisi penonton bisa melihat menggunakan kentara merupakan sekitar 100° ke arah kiri & 100° ke kanan berdasarkan ujung depan kiri-kanan

Ham (1987) juga mengelompokkan jenis panggung berdasarkan tingkat pengepungan panggung oleh penonton antara lain:.....

a) 360° encirclement

Panggung jenis ini dilingkupi penonton berdasarkan setiap sisinya dianggap jua menjadi centre stage, island stage, arena atau theatre-in-the-round

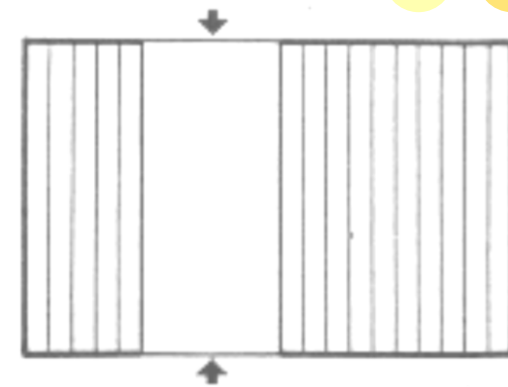


Gambar 2.63 Panggung 360° encirclement

(Sumber : Ham (1987))

b) Transverse stage

Panggung jenis ini berbentuk melintang dan posisi ruang penonton berada pada dua arah yang saling berlawanan. Jenis panggung ini jarang ditemukan sebagai panggung pertunjukan.

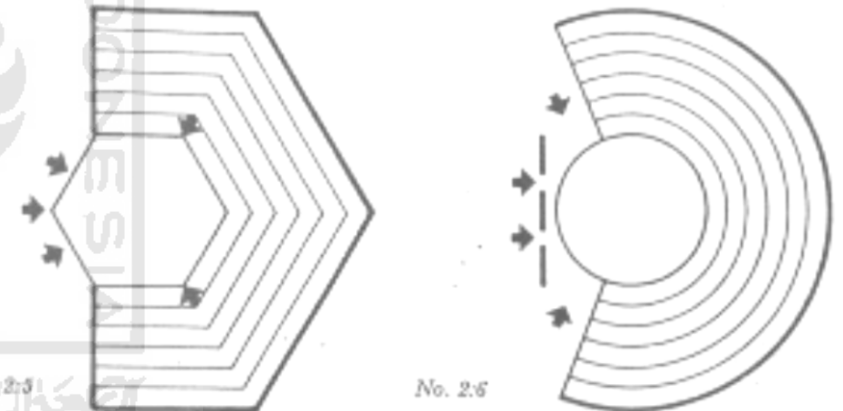


Gambar 2.64 Panggung Transverse stage

(Sumber : Ham (1987))

c) 210° - 220° encirclement

Panggung jenis ini tak jarang dijumpai dalam teater Yunani kuno & Helenistik. Jalur masuk ke pada area pentas dibuat berupa dinding vertikal dalam bagian yg terbuka. Area pentas primer berada dalam penekanan berdasarkan seluruh tempat duduk. Yang terpen tingdari teater Yunani orisinal adalah lokasinya yg berada dalam ruang terbuka

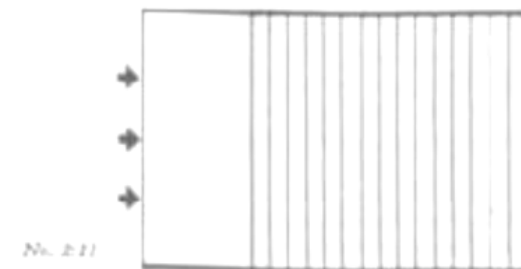


Gambar 2.65 Panggung 210° - 220° encirclement

(Sumber : Ham (1987))

d) Zero encirclement

End stage, begitu biasa disebut, hanyalah sebuah panggungterbuka yg area pentasnya sebagai satu menggunakan area penonton. Batas pandangan tercipta bukan lantaran adanya latar, tetapi lantaran keterbatasan fisik bangunan.



Gambar 2.66 Panggung Zero encirclement

(Sumber : Ham (1987))

BACKSTAGE AREA

Fasilitas yang mungkin dibutuhkan di area belakang panggung langsung meliputi:

(1) Ruang ganti/dressing room

Dibutuhkan ruang ganti laki-laki & perempuan yang dilengkapi menggunakan toilet. Juga ruang rias yang pula dipakai buat ruang ganti. Pada ruang rias diperlukan minimal dua buah lavatory. Ruangan ini biasanya dipakai buat ruang ganti & inspeksi pakaian yg akan dipakai.

Kamar ganti yg berkapasitas 2 puluh orang, biasanya mempunyai luasan minimum seluas 5m² per orang. Ruangan ini telah termasuk menggunakan kamar kecil, kamar ganti, & shower. Kamar ganti buat empat orang mempunyai luasan 20m², sedangkan buat kamar ganti seniman luasannya sampai 10m².

(2) Ruang penyimpanan barang

Ruangan ini diperuntukkan untuk dapat menyimpan peralatan kebutuhan pentas untuk sementara waktu. Area bagian dalam minimal harus memiliki luasan 50m².

(3) Rehearsal Room/Ruang Latihan

Ruang latihan umumnya diletakkan dekat dengan area backstage yang biasa disebut dengan ruang gladibersih sebelum melakukan aksi panggung yang sebenarnya.

PERSYARATAN UMUM

1) BATAS PANDANG

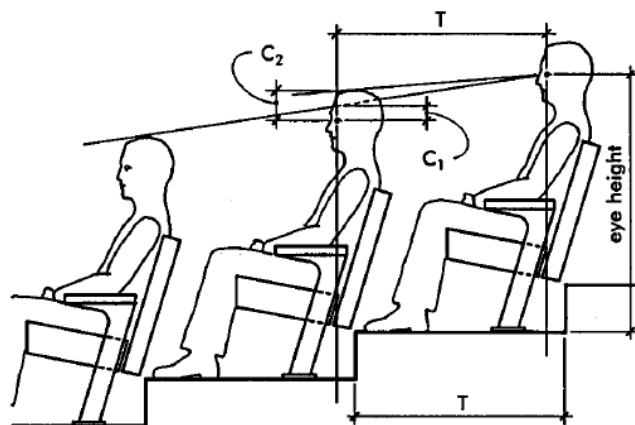
ketinggian batas mata: $1120 \pm 100\text{mm}$

tread of seating tier (row spacing) T: 800-1150mm

head clearance:

C1 = 60mm minimum (view between heads in front)

C2 = 120mm (reasonable viewing standards)



14 Typical seated spectator

Gambar 2.67 Garis pandang

(Sumber : Pickard, Quentin. 2002.)

2) JARAK PANGGUNG DENGAN PENONTON

Mills (1976) mengungkapkan mengenai persyaratan jeda penonton menggunakan asal suara buat menerima kepuasan pada mendengar & melihat pertunjukan, yaitu Jarak loka duduk penonton nir boleh lebih menurut 20 meter menurut anjung supaya penyaji pertunjukan bisa terlihat & terdengar menggunakan jelas. Akan namun buat menerima kekerasan yg relatif saja (tanpa wajib melihat penyaji menggunakan jelas), contohnya dalam pementasan orkestra atau konser musik, toleransi jeda penonton menggunakan penyaji bisa lebih jauh sampai jeda maksimum menggunakan pendengar yg terjauh merupakan 40 meter.

3) AKUSTIKA RUANG

Akustik mempunyai arti menjadi sesuatu yg berkaitan dengan suara atau bunyi, dijelaskan oleh Ambarwati (2009) pada jurnalnya, bahwa akustik merupakan pengolahan rapikan bunyi dalam suatu ruang supaya membentuk kualitas bunyi yang nyaman buat dinikmati.

Perancangan akustik ruang, faktor yg sangat krusial yaitu perkara gaung bunyi supaya sanggup merata keseluruh penonton pada saat yg bersamaan meskipun posisi duduk yg saling berjauhan berdasarkan asal bunyi. Persyaratan rapikan akustik gedung pertunjukan yg baik dikemukakan oleh Doelle (1990) yang menjelaskan bahwa buat membentuk kualitas bunyi yang baik, secara garis akbar gedung pertunjukan wajib memenuhi syarat :

a) Kekerasan (Loudness)

Kekerasan yang kurang terutama dalam gedung pertunjukan berukuran akbar ditimbulkan sang tenaga yang hilang dalam perambatan gelombang suara lantaran jeda tempuh suara terlalu panjang, & penyerapan bunyi sang penonton & isi ruang (kursi yg empuk, karpet, tirai . Persyaratan yang perlu diperhatikan buat mencapainya, yaitu menggunakan cara memperpendek jeda penonton menggunakan asal suara, penaikan asal suara, pemiringan lantai, asal suara wajib dilingkupi lapisan pemantul bunyi, luas lantai wajib sinkron menggunakan volume gedung pertunjukan, menghindari pemantul suara parallel yang saling berhadapan, & penempatan penonton.

b) Bentuk Ruang

Bentuk ruang juga mempengaruhi kualitas bunyi. Ada beberapa bentuk ruang pertunjukan yang lazim digunakan , yaitu: bentuk empat persegi (rectangular shape), bentuk kipas (fan shape), bentuk tapal kuda (horse-shoe shape) dan bentuk hexagonal (hexagonal shape).



Gambar 2.68 Museum Tsunami Aceh
 (Sumber : <https://ebtke.esdm.go.id/post/2016/07/11/1276/jumlah.pengunjung.museum.tsunami.pecahkan.rekor>)

Arsitek : H. Mochamad Ridwan Kamil, S.T., M.U.D.
 Lokasi : Banda Aceh, Indonesia
 Fungsi : museum dan pusat pendidikan dan evakuasi tsunami
 Tahun : 2009

2.4 Kajian Preseden

2.4.1 Museum Tsunami Aceh

Tsunami Aceh adalah sebuah Museum untuk mengenang kembali peristiwa tsunami yang maha daysat yang menimpa Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2008 yang menelan korban lebih kurang 240,000 orang.

Beberapa konsep dasar yang mempengaruhi perancangan Museum Tsunami antara lain, penerapan anatomi arsitektur lokal sebagai dasar bangunan, tarian adat setempat yang diterapkan pada fasad dan ornamentasi bangunan, menciptakan suasana ruang yang meningkatkan pengalaman pengunjung dengan memasukkan aspek-aspek seperti adanya taman di rooftop yang diambil dari bentuk bukit dianalogikan sebagai bukit penyelamatan pada saat tsunami, permainan cahaya dalam ruang yang disebut Cahaya Tuhan, merespon konteks urban selain sebagai fungsi museum juga menyediakan taman publik.



Gambar 2.69 Istana Budaya, Teater Nasional Malaysia
(Sumber : <https://en.wikiarquitectura.com/building/malaysian-national-theatre-istana-budaya/>)

Arsitek : Muhammad Kamar Ya'akub
Lokasi : Kuala Lumpur, Malaysia
Fungsi : Teater

Tahun : 1999
Area : 21.000 m²

2.4.2 Istana Budaya, Teater Nasional Malaysia

Istana Budaya, Teater Nasional Malaysia juga dikenal sebagai Pusat Kebudayaan Kuala Lumpur atau Istana Kebudayaan. Dengan fungsi utama sebagai teater untuk acara nasional dan internasional yang telah membingungkan para ahli dan cendekiawan dengan arsitektur khususnya, dinilai sebagai salah satu dari 10 teater terbaik di dunia, di samping Royal Albert Hall di London.

Desain pada bangunan Teater Nasional Malaysia ini didasarkan pada penerapan aspek-aspek budaya lokal yaitu budaya Melayu. Mulai dari pemilihan bentuk atap yang diadaptasi dari bentuk mainan tradisional setempat, cara penyusunan atap yang diadaptasi dari jenis tanaman khas lokal yaitu daun sirih, hingga penerapan anatomi rumah adat Melayu setempat mulai dari eksterior hingga interior. Penerapan ornamentasi dengan material lokal disajikan pada area pintu masuk sehingga memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung.



Gambar 2.70 Gedung Legislatif Negara Bagian Sarawak
(Sumber : <https://www.dreamstime.com/editorial-photography-sarawak-state-legislative-assembly-building-kuching-sarawak-malaysia-aerial-view-image85735022/>)

Arsitek : Hijjas Kasturi Associates Aki Media

Lokasi : Kuching, Sarawak, Malaysia

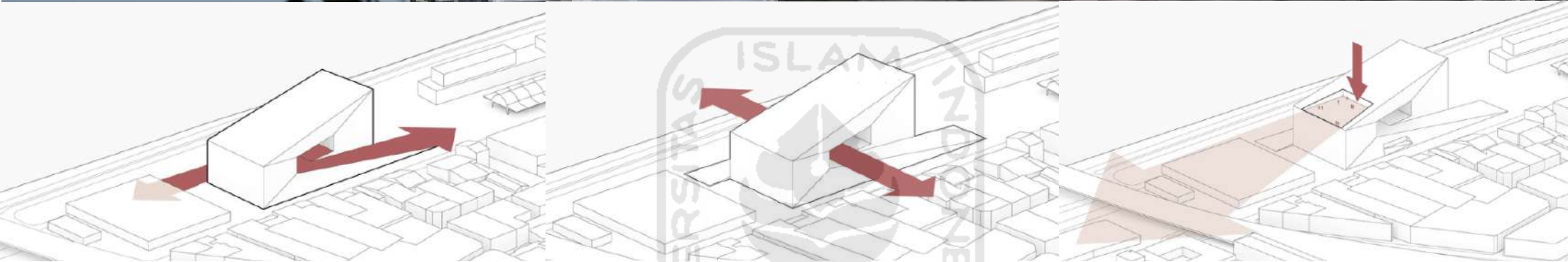
Fungsi : Gedung Majelis Legislatif

Tahun : 2009

2.4.3 Gedung Legislatif Negara Bagian Sarawak

Gedung Majelis Legislatif Negara Bagian Sarawak Baru adalah kompleks legislatif negara bagian Sarawak saat ini, di Kuching, Malaysia. Tempat anggota dewan negara bagian dari seluruh Sarawak bertemu dan memimpin perdebatan dan pengesahan undang-undang. Atap "payung" (payung) yang khas di kompleks DUN yang baru merupakan bangunan ikonik Sarawak.

Gedung ini menggabungkan kebudayaan setempat yang dikemas dengan modern. Mengadapatasi bentuk atap dari arsitektur lokal. Bangunan ini berada di area waterfront, dimana orientasi bangunan menghadap ke arah sungai. Penyediaan ruang terbuka berupa taman sebagai respon terhadap konteks kota dan area duduk seperti amphiteater yang menghadap ke sungai sebagai respon terhadap konteks sungai.



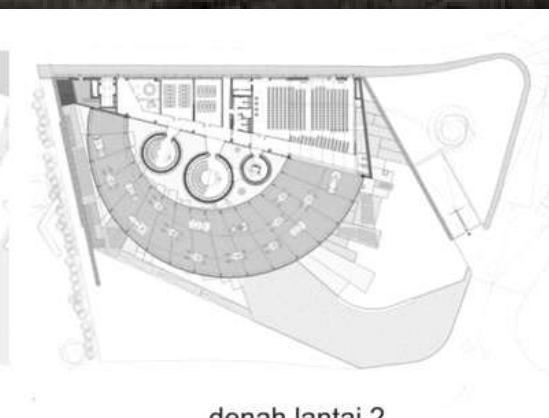
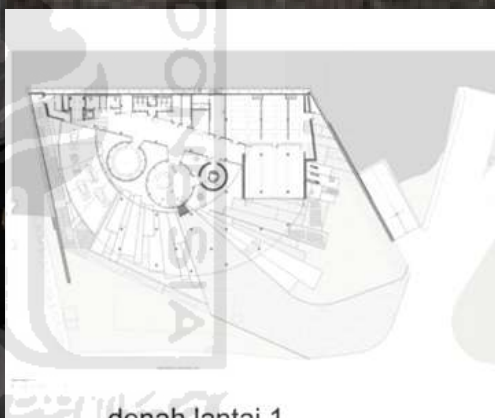
Gambar 2.71 MECA Cultural Center
(Sumber : https://www.archdaily.com/920341/meca-cultural-center-big/5d1cffe284dd16c41000060-meca-cultural-center-big-photo?next_project=no)

Arsitek : Bjarke Ingels Group
Lokasi : Bordeaux, Perancis
Fungsi : Cultural Center
Tahun : 2019

2.4.4 MECA Cultural Center

MECA Cultural Centre merupakan wadah kegiatan seni di pinggir sungai. Yang dapat diserap dari rancangan bangunan ini yaitu konsep bangunan sebagai view frame dimana bangunan menjadi frame view sungai dan view kota baik dari arah luar atau dalam. View frame ini menciptakan kemenerusan visibilitas dan memberi kesan bahwa kegiatan seni untuk semua orang baik pelaku seni ataupun bukan pelaku seni. Area utama berada pada area ruang publik dibagian tengah bangunan yang dibuat sebagai ruang publik dengan desain tangga dan ramp yang dapat dijadikan sebagai tempat duduk serta ruang publik tersebut dapat dijadikan sebagai panggung untuk skala yang besar dengan konsep panggung terbuka yang dapat dinikmati dari arah kota maupun sungai.





denah lantai 1

denah lantai 2

Gambar 2.72 Dallara Academy
 (Sumber : https://www.archdaily.com/904692/dallara-academy-atelier-s-alfonso-femia?ad_source=search&ad_medium=search_result_all)

Arsitek : Atelier(s) Alfonso Femia
 Lokasi : Valaro de'Melegari, Parma, Italy
 Fungsi : exhibition center
 Tahun : 2018
 Area : 2971 m2

2.4.5 Dallara Academy

Dallara academy merupakan bangunan Exhibition Centre yang menggunakan struktur panggung yang dimana area lantai dasar digunakan sebagai ruang pendukung ruang publik. Integrasi antara interior dan aspek view-pencahayaan (eksterior) dapat dilihat pada ruang pamerannya yang menggunakan dinding kaca agar dapat melihat view tetapi menggunakan jenis kaca yang menyerap cahaya masuk ke dalam ruang yang kecil, sehingga pengguna ruang dalam tetap dapat melihat view ke luar tetapi tingkat pencahayaan alami yang masuk tidak berlebih dan merusak keawetan barang pameran.





2.6 Peta Persoalan Perancangan

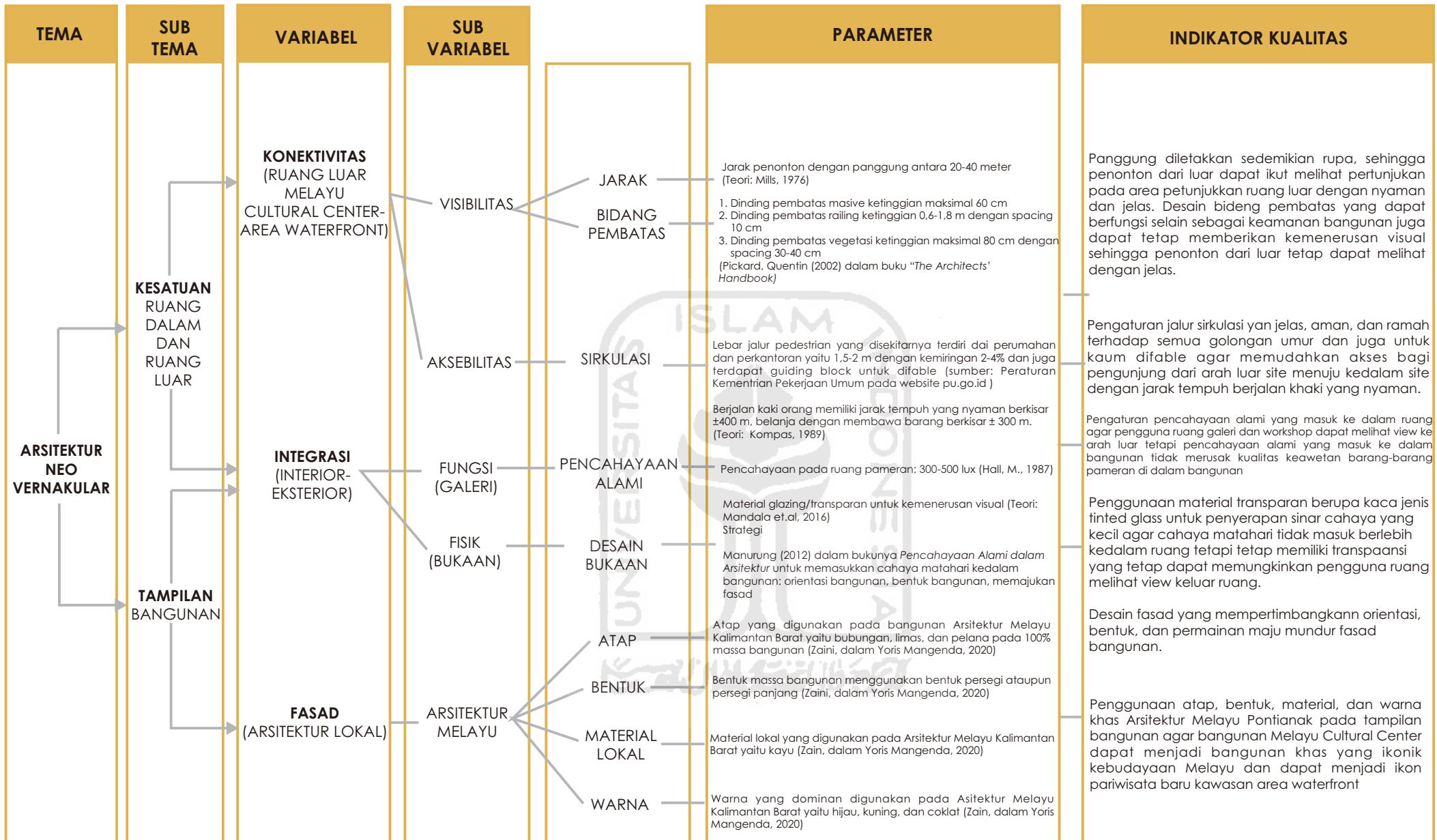


Diagram 1.1 Peta Persoalan Perancangan
(Sumber: Penulis, 2021)

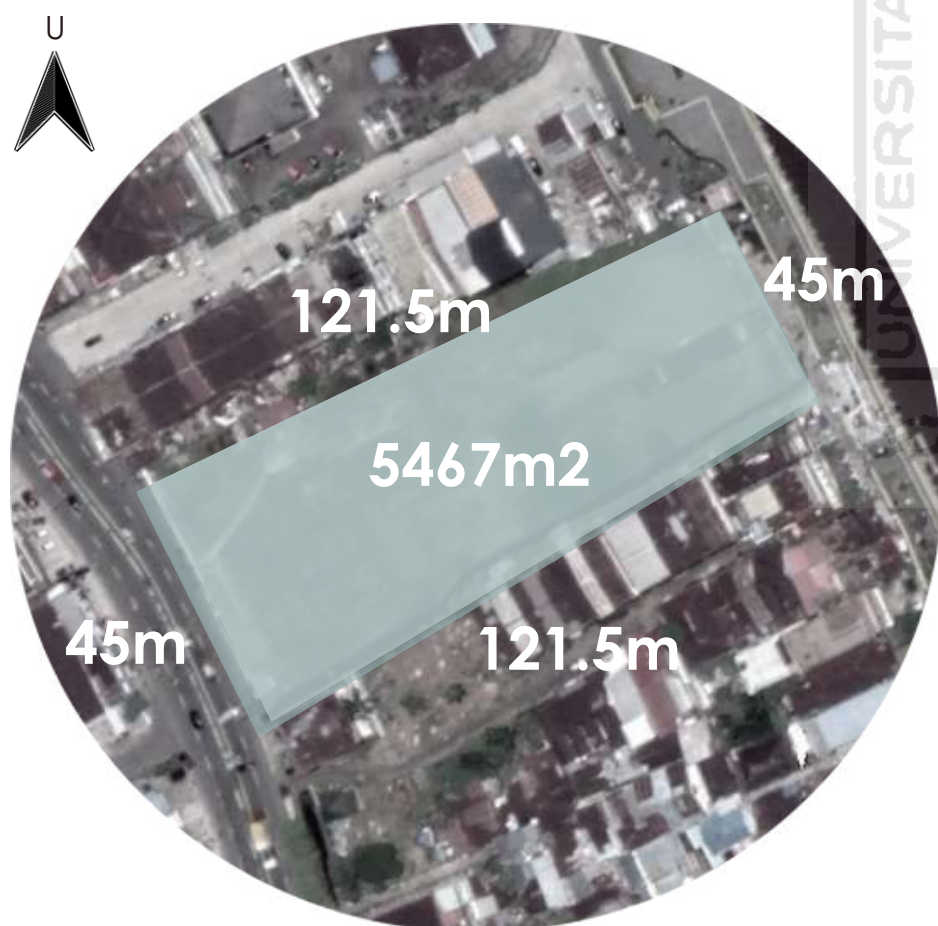
3

Pemecahan persoalan

- 3.1 Eksplorasi konsep konteks site
- 3.2 Eksplorasi konsep fungsi bangunan
- 3.3 Eksplorasi konsep tema perancangan
- 3.4 Konsep figurative rancangan



3.1 Eksplorasi konteks site



Gambar 3.1 Dimensi site
(Sumber: Penulis, 2021)

Alamat: Jl. Tanjung Pura,
Benua Melayu Laut, Pontianak Selatan,
Pontianak, Kalimantan Barat

3.1.1 Site

Site terpilih berada di kawasan pengembangan pariwisata Pusat Kota Lama Alun Kapuas, tepatnya di Jalan Tanjung Pura dan merupakan lahan kosong. Kawasan pinggir sungai ini termasuk ke dalam kawasan pengembangan kegiatan pariwisata yang diutamakan di area pinggiran dan badan Sungai Kapuas dengan konsep waterfront city yang dijelaskan pada RTRW Kota Pontianak tahun 2013.

Pada sisi utara, terdapat Pelabuhan Seng Hie dan ruko-ruko tempat berjualan dan tempat penyimpanan barang angkutan pelabuhan. Di sisi timur, site berbatasan langsung dengan area waterfront City Pontianak. Pada sisi selatan, terdapat permukiman warga. Di sisi barat, site berbatasan langsung dengan jalan raya Jl. Tanjung Pura dan pada seberang jalannya terdapat ruko-ruko yang digunakan sebagai tempat makan, cafe, dan hotel-hotel bintang 3 sampai bintang 5.

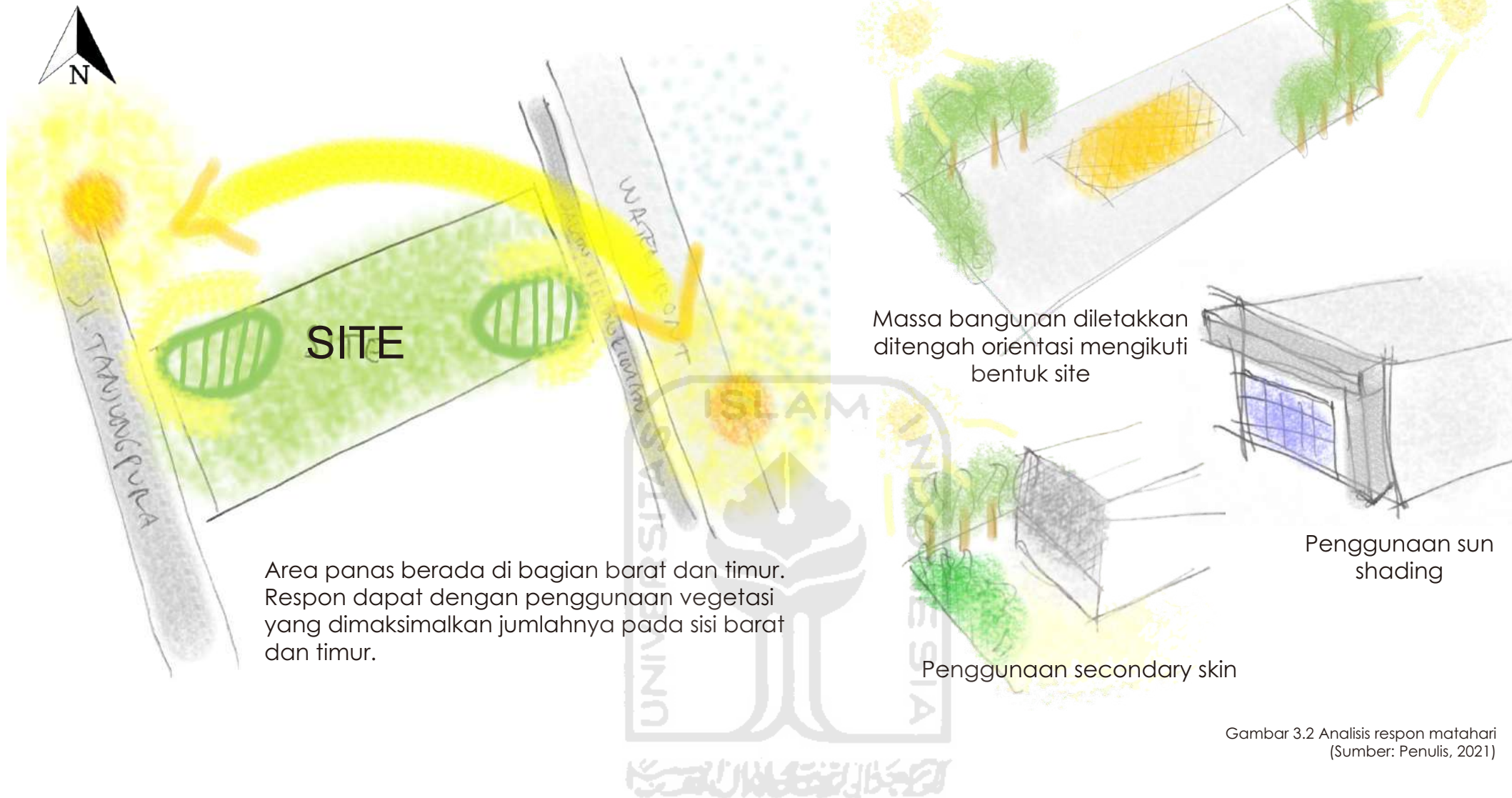
Kawasan ini masuk kedalam zonasi kawasan perumahan dan permukiman kepadatan sedang menurut RTRW Kota Pontianak tahun 2013. Peraturan bangunan yang diperbolehkan yaitu:

KDB: 70% GSJ: 10m dari tepi jalan
KLB: 2,1 GSS: 15m dari tepi sungai
KDH: 40%

Luas total lantai dasar maksimal 3.826 m²
Luas total keseluruhan bangunan maksimal 11.480 m²
Ketinggian bangunan maksimal 3 lantai



3.1.2 Analisis respon matahari



Gambar 3.2 Analisis respon matahari
(Sumber: Penulis, 2021)

Analisis matahari dibutuhkan untuk menentukan arah atau orientasi bangunan dan penempatan ruang-ruang yang fungsi didalamnya berpengaruh besar terkait dengan intensitas pencahayaan matahari yang masuk.

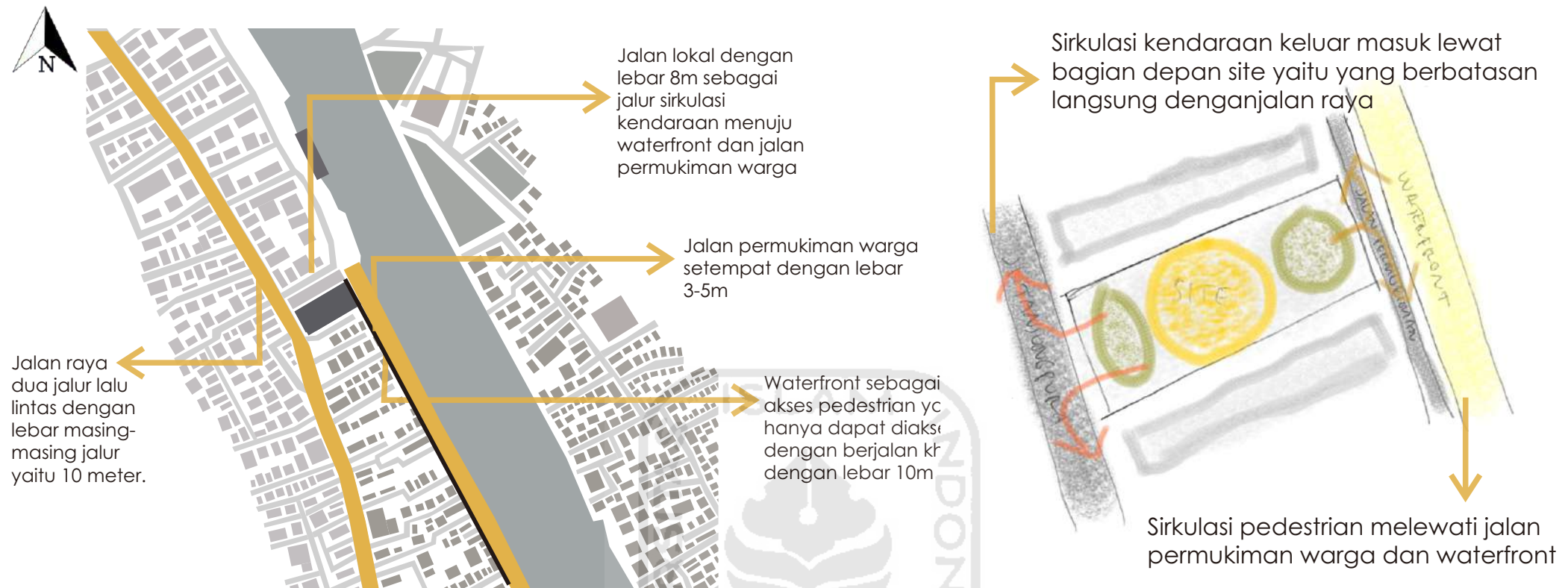
Dari gambar analisis diatas, pada zona yang diilingkar hijau adalah zona yang potensi panas paling besar. Site sendiri berorientasi menghadap timur laut dan barat daya. Dengan bentuk site yang memanjang dan bagian kanan kirinya dibatasi oleh bangunan yang lain, sehingga orientasi yang memungkinkan mengikuti bentuk site yang memanjang.

Pada lantai yang lebih tinggi dapat menggunakan secondary skin ataupun dengan penggunaan shading terutama pada bagian barat dan timur bangunan. Secondary skin selain menjadi filter cahaya matahari masuk, juga sebagai estetika.

Alternatif lainnya yaitu penggunaan atap mirip yang digunakan mayoritas bangunan yang berada di lokasi beriklim tropis. Jika panas matahari masuk ke dalam bangunan maka tidak langsung masuk ke ruangan, tetapi difilter atau berputar dahulu pada ruang dibawah atap.



3.1.3 Analisis respon sirkulasi



Gambar 3.3 Analisis respon sirkulasi
(Sumber: Penulis, 2021)

Jalan utama yaitu yang berada pada sisi barat site merupakan jalan raya yang dilalui oleh kendaraan kecil hingga besar. Jalan ini dijadikan akses keluar masuk utama kendaraan masuk ke dalam site.

Pada bagian barat digunakan sebagai ruang terbuka bersifat publik dan juga sebagai area parkir kendaraan motor, mobil, dan bus. Alternatif akses masuk sirkulasi kendaraan hanya dapat dilalui oleh satu jalan utama saja karena jalan permukiman warga pada sisi selatan hanya memiliki lebar 3-5m yang tidak dapat dijadikan akses sirkulasi bolak-balik kendaraan mobil dan bus.

Pada sisi timur yang merupakan jalan aspal permukiman warga yang lebarnya hanya 3-5m tidak bisa dijadikan alternatif lain untuk akses kendaraan karena faktor lebar jalan yang tidak bisa digunakan sebagai jalur sirkulasi bolak-balik kendaraan terlebih lagi untuk mobil dan bus.

Jalan permukiman warga dan waterfront hanya diperuntukkan sebagai akses sirkulasi pedestrian, sehingga akses menuju site ini terdapat di dua sisi, sisi barat untuk akses kendaraan dan sisi timur akses pejalan kaki

3.1.4 Analisis respon regulasi



Gambar 3.4 Analisis respon regulasi
(Sumber: Penulis, 2021)

Lokasi perancangan yang berada dikawasan tepi sungai berbatasan langsung dengan area waterfront dan jalan raya utama, membuat potensi site yang dapat memiliki dua akses masuk menuju bangunan.

Yang pertama yaitu melewati jalan raya Jalan Tanjungpura untuk sirkulasi keluar masuk kendaraan sepeda, motor, mobil, dan bus dengan memisahkan akses masuk dan juga keluarnya agar menghindari kemacetan didalam maupun di luar bangunan.

Sedangkan akses yang kedua yaitu pada area permukiman warga dan waterfront yang dapat menjadi akses sirkulasi keluar masuk kendaraan kecil seperti scooter, sepeda, dan khusus pejalan khaki saja.

Maka dengan hasil analisis berikut, dapat ditarik kesimpulan bahwa lokasi perancangan ini memungkinkan site memiliki dua akses sirkulasi masuk menuju bangunan, yaitu yang pertama dari arah jalan raya Jalan Tanjungpura untuk akses kendaraan kecil hingga besar, sedangkan yang kedua yaitu akses kendaraan kecil dan pejalan khaki dari arah jalan permukiman warga dan area waterfront.

Bangunan dapat diletakkan ditengah-tengah site karena garis sempadan jalan dan garis sempadan sungai yang memotong ujung-ujung site sehingga didapat kesimpulan area yang terkena garis sempadan dapat digunakan sebagai ruang publik seperti taman dan juga dapat digunakan sebagai ruang parkir.



3.2 Eksplorasi konsep fungsi

Sasaran: Dapat mengidentifikasi dan menganalisa jenis kegiatan aktivitas seni dan interaksi sosial yang akan ditampung.

3.2.1 Kebutuhan ruang bangunan pusat budaya

Decarli & Christopher, dikutip dalam Mubarrak (2020) mengatakan sebuah pusat budaya setidaknya mempunyai ruang-ruang sebagai berikut:

a. Ruang pertunjukan, terdiri dari ruang pertunjukan indoor (teater) dan ruang pertunjukan outdoor (amphiteater)

b. Ruang pameran, terdiri dari ruang galeri tetap dan ruang galeri tidak tetap (opsional)

c. Ruang lokakarya (workshop), terdiri dari ruang latihan kreasi karya

1) Kebutuhan ruang bangunan teater

Pickard, Quentin (2002) **Teater** dapat diatur dalam tiga kelompok bagian yaitu:

1. Bagian depan: aula masuk, serambi, box office, cloakroom, toilet, koridor dan tangga
2. Opsional: toko, ruang pameran, restoran dan bar, kantor informasi turis, kantor administrasi
3. theater
4. Stage/Backstage: panggung utama, sayap, panggung belakang area, ruang ganti. Opsional: toko pemandangan, lemari pakaian / toko kostum, bengkel dan ruang pendidikan, dan ruang dapur kecil.

2) Kebutuhan ruang bangunan galeri

Pickard, Quentin (2002) Ruang tipikal yang ada di galeri antara lain:

- a. Ruang pameran
- b. Perpustakaan
- c. Toko (harus dapat diakses tanp harus masuk galeri)
- d. Ruang lokakarya
- e. Kafetaria/resto

3.2.2 Pengguna

Melayu Cultural Center adalah suatu wadah yang tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi kegiatan budaya Melayu yang ada di Pontianak, Terutama untuk menjadi wadah

kegiatan Festival Kampung Sungai. Dari teori kebutuhan ruang sebuah pusat budaya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengguna ruang terdiri dari:

a. Ruang pertunjukan

- 1) **Indoor (teater):** Penampil, penonton, staff pengelola
- 2) **Outdoor (amphiteater):** Penampil, penonton
- 3) **Kantor administrasi:** karyawan

b. Ruang pameran

- 1) **Ruang galeri:** pengunjung, staff pengelola
- 2) **Ruang lokakarya:** pengunjung, pelaku seni, staff pengelola
- 3) **Ruang perpustakaan:** pengunjung, staff pengelola
- 4) **Ruang kafetaria/resto:** pembeli, penjual
- 5) **Toko oleh-oleh:** penjual, pembeli

3.2.3 Kegiatan

Kegiatan yang akan diwadahi di Melayu Cultural Center antara lain:

- a) Kegiatan kebudayaan yang terdiri dari seni tari, seni musik, dan seni rupa. Kegiatan yang dilakukan antara lain pertunjukan, latihan, dan pameran. Kegiatan pertunjukan dimulai dari pukul 09.00-22.00 WIB. Untuk kegiatan latihan dimulai dari pukul 09.00-19.00 WIB. Kegiatan pameran dimulai dari pukul 09.00-22.00 WIB
- b) Kegiatan administrasi dimulai pada pukul 08.00-16.00 WIB
- c) Kegiatan berjualan yang terdiri dari jualan makanan dan minuman juga jualan oleh-oleh souvenir hasil karya workshop atau sudah jadi

3.2.4 Alur kegiatan

a) Pengunjung

Pengunjung yang menggunakan ruang dalam dan ruang luar berasal dari berbagai umur yaitu anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pengguna dapat mengakses ruang pertunjukan teater dan ampiteater, ruang pameran galeri, perpustakaan, ruang lokakarya/workshop, kafetaria, toko oleh-oleh, dan ruang -ruang servis yang dikhususkan untuk pengunjung, ruang parkir, dan taman.

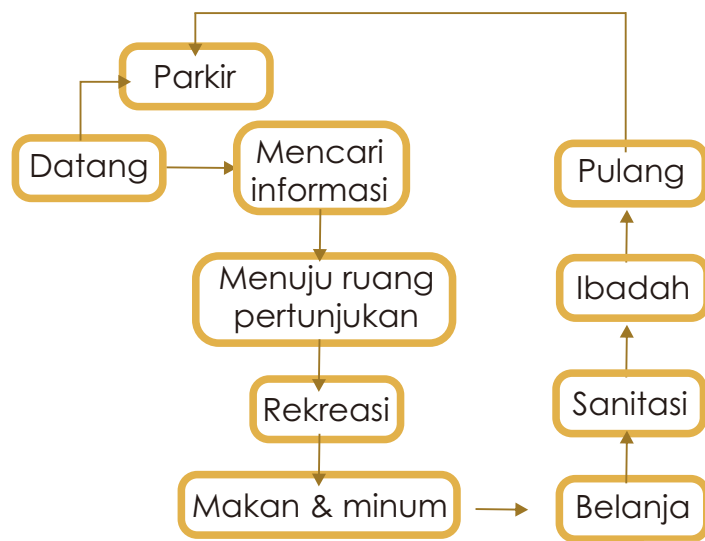
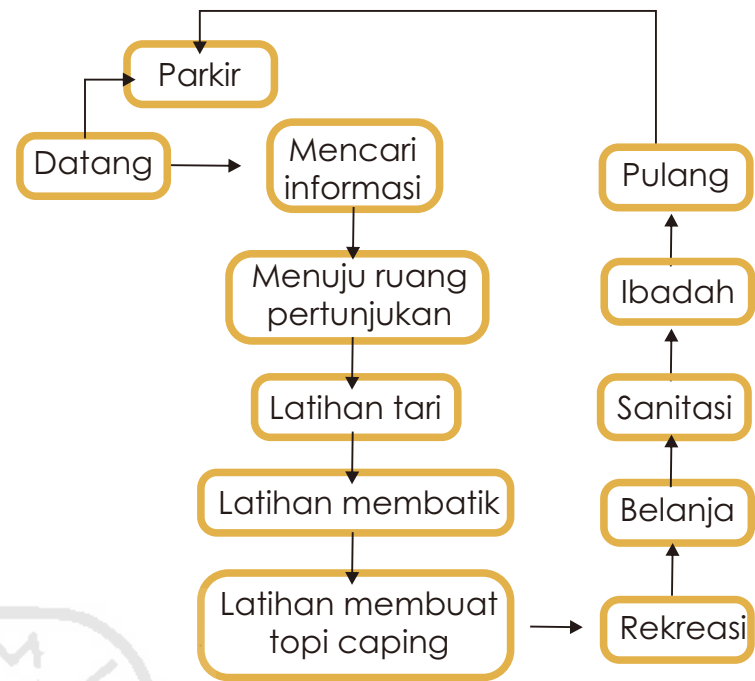


Diagram 2.1 Alur aktivitas pengunjung
(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar 2.1 Alur aktivitas penjual pelaku seni
(Sumber : Penulis, 2021)

b) Pengurus/pengelola/karyawan

Karyawan sebagai pengelola jalannya administrasi dan jadwal penggunaan bangunan. Terdiri dari kepala bagian (1 orang); staf administrasi (4 orang); staf marketing (4 orang); staf ahli teknis (4 orang); bagian kebersihan (4 orang); bagian keamanan (2 orang)

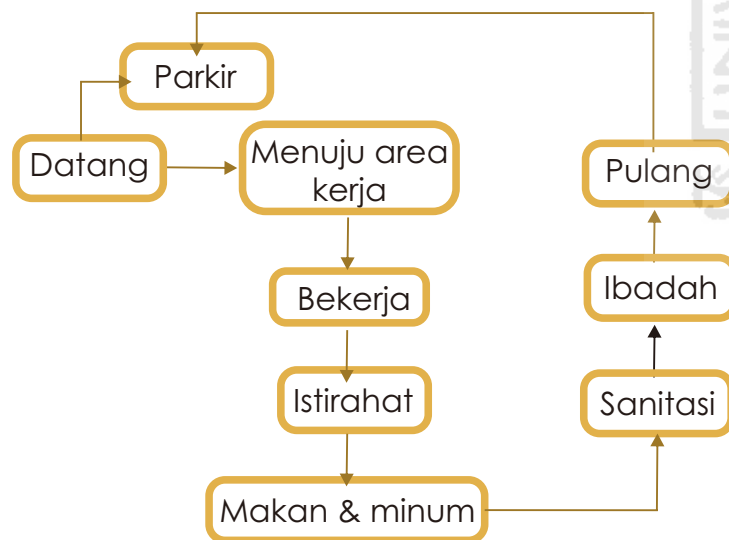


Diagram 2.1 Alur aktivitas karyawan
(Sumber : Penulis, 2021)

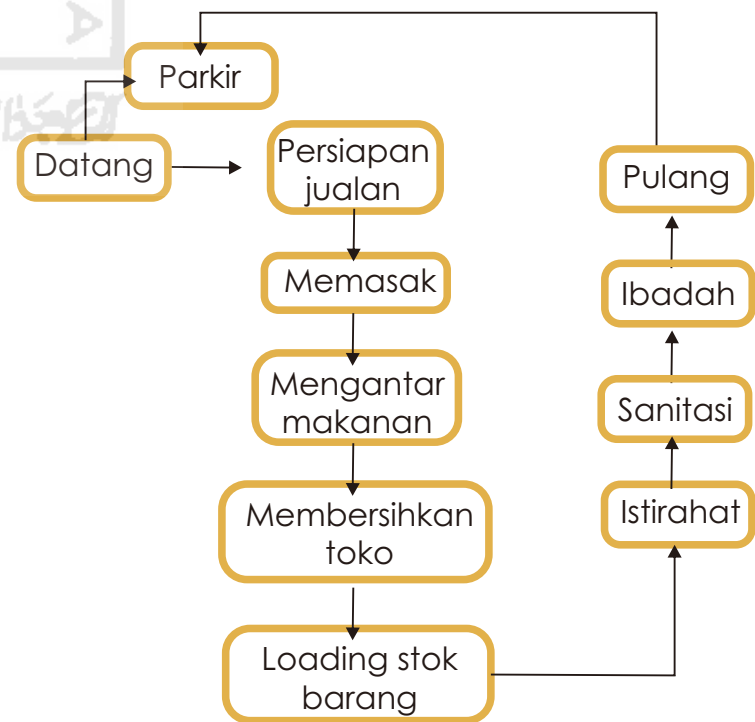
c) Pelaku seni

Pelaku seni yaitu terdiri dari peserta latihan workshop dan penampil. Kegiatannya menggunakan ruang latihan, ruang workshop, dan ruang pertunjukan indoor dan outdoor. Kegiatan workshop yang dilakukan terdiri dari membuat batik, topi caping, tari.

d) Penjual

Penjual terdiri dari dua yaitu penjual makanan minuman dan penjual barang hasil kerajinan workshop dan oleh-oleh barang yang sudah jadi.

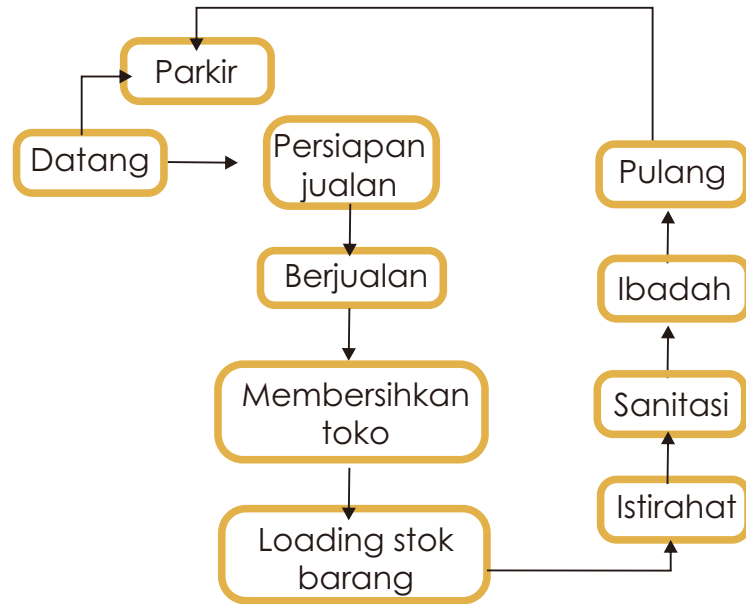
(1) Penjual makanan dan minuman



Gambar 2.1 Alur aktivitas penjual makanan & minuman
(Sumber : Penulis, 2021)



(2) Penjual oleh-oleh



Gambar 2.1 Alur aktivitas penjual oleh-oleh
(Sumber : Penulis, 2021)

3.2.6 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang didapat dari jenis kegiatan dan pengguna ruangnya. Berikut kebutuhan ruang berdasarkan fasilitas, pengguna, dan jenis kegiatan.

Tabel 3.1 Kebutuhan ruang

Fasilitas	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Pertunjukan	Pelaku seni	1. persiapan	ruang persiapan
		2. tampil	ruang rias
		3. sanitari	ruang ganti ruang penyimpanan toilet
	Pengunjung	1. beli tiket	ruang tiket
		2. menunggu pertunjukan	hall
		3. sanitasi	lobby toilet
	Karyawan	1. mempersiapkan tempat pertunjukan	ruang loket
		2. menjual tiket	hall
		3. mengontrol sound	lobby
		4. mengontrol tata cahaya	ruang penyimpanan
		5. sanitari	ruang kontrol tata suara ruang kontrol tata cahaya toilet
	Pelaku seni	1. latihan tari	ruang latihan seni rupa
		2. latihan musik	ruang latihan tari
		3. latihan seni rupa	ruang latihan musik
		4. sanitari	ruang ganti ruang penyimpanan toilet
Latihan	pengunjung	1. menonton workshop	ruang workshop
		2. melakukan workshop	toilet
		3. sanitari	
Karyawan	karyawan	1. menjual tiket workshop	lobby
		2. menerima pendaftaran latihan / workshop	hall
		3. menyimpan peralatan	ruang penyimpanan
		4. sanitari	toilet
administrasi	pelaku seni	1. administrasi sewa ruang latihan / workshop	lobby
	pengunjung	1. membeli tiket pertunjukan	hall
		1. mengurus jadwal tampil dan latihan	ruang kepala bagian
	karyawan	2. mengatur perizinan penggunaan ruang	ruang staf tata usaha
		3. merawat alat-alat	ruang staf ahli teknis
		4. pengawasan keamanan	ruang janitor
		5. perawatan kebersihan	ruang istirahat karyawan
		6. sanitari	ruang keamanan ruang penyimpanan toilet

3.2.5 Fasilitas

a) Fasilitas pertunjukan

Fasilitas pertunjukan dibagi menjadi 2 kategori yaitu pertunjukan tari, musik, drama, dan pertunjukan berupa pameran objek batik, foto, lukisan, patung.

- (1) Ruang pertunjukan: Ruang teater dan Ampiteater
- (2) Ruang pameran: Galeri tetap

b) Fasilitas latihan

Fasilitas latihan melayani fungsi kegiatan latihan rutin kegiatan seni

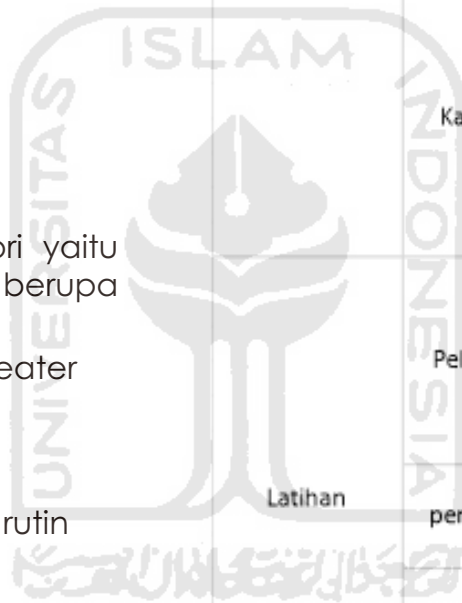
- (1) Ruang latihan seni membatik
- (2) Ruang latihan seni kreasi (topi caping)

c) Fasilitas administrasi

- (1) Ruang kepala Melayu Cultural Center
- (2) Ruang administrasi/tata usaha
- (3) Ruang marketing
- (4) Ruang ahli teknis
- (5) Ruang petugas kebersihan
- (6) Ruang petugas keamanan

d) Fasilitas makan & minum

- (1) Ruang makan
- (2) Dapur
- (3) Ruang penyimpanan barang





Rekreasi	pelaku seni	1. melakukan pertunjukan	plaza
		2. sanitari	taman
	pengunjung	1. menonton pertunjukan	toilet
		2. sanitari	
Makan & minum	Pelaku seni	1. membeli makanan	ruang makan
	pengunjung	2. menonton pertunjukan	dapur
		3. duduk	ruang penyimpanan
		4. sanitari	toilet
		Penjual	1. memasak
	2. istirahat		
	3. loading stok barang		
	4. mengantar makanan		
		5. membersihkan toko	
		6. sanitari	

(Sumber : Penulis, 2021)

3.2.7 Program Ruang

Berikut program ruang yang dibutuhkan untuk Melayu Cultural Centre sebagai pedoman utama dalam menentukan besaran ruang yang akan dirancang:

Tabel 3.2 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas	
1	Ruang administrasi	Ruang Tamu	6	1	5,5m ² /org	33	
		Ruang Kepala	1	1	5,5m ² /org	5,5	
		Ruang Staff	20	1	5,5m ² /org	110	
		Ruang Arsip	4	1	5,5m ² /org	22	
		Ruang Marketing	4	1	5,5m ² /org	22	
		Ruang Rapat	30	1	5,5m ² /org	165	
		Ruang Keamanan	4	1	5,5m ² /org	22	
		Toilet					
		Pria					
		Bilik	2		2m ² /org	4	
		Urinoir	2		1,1m ² /org	2,2	
		Wastafel	4		1m ² /org	4	
		Wanita					
		Bilik	4		2m ² /org	8	
		Wastafel	4		1m ² /org	4	
					Jumlah		401,7
					Sirkulasi 30%		120,51
			Total luas		522,21		

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.4 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
2	Ruang pertunjukan	Lobby/hall	400	1	0,8m ² /org	340
		Ticket box	3	1	2m ² /org	6
		Lavatory penonton pria	4 wc		2,5m ² /org	10
			6 urinoir		1,5m ² /org	9
			2 wastafel		1,5m ² /org	3
		Lavatory penonton wanita	6 wc		2,5m ² /org	15
			4 wastafel		1,5m ² /org	6
		Counter informasi	2	1	2m ² /org	2
		Auditorium/R. penonton	1000	1	0,8m ² /org	800
		Panggung	40	1	4m ² /org	160
		R. tunggu pemain	40	1	1,5m ² /org	60
		R. Persiapan	10	1	0,8m ² /org	8
		R.ganti pemain pria	10 unit	1	2m ² /org	20
		Lavatory pemain pria	2 wc		2,5m ² /org	5
			2 urinoir		1,5m ² /org	3
			2 wastafel		1,5m ² /org	3
		R. rias pria	20	1	2m ² /org	40
		R. ganti pemain wanita	10 unit	1	2m ² /org	20
		Lavatory pemain wanita	3 wc		2,5m ² /org	7,5
			2 wastafel		1,5m ² /org	3
		R. rias wanita	20	1	2m ² /org	40
		Gudang alat	10	1	2m ² /org	20
		R. crew	20	1	0,8m ² /org	16
		R. proyektor	5	1	2m ² /org	10
		R. kontrol suara & cahaya	5	1	2m ² /org	10
		R. lampu sorot	2	1	9m ² /org	18
R. P3K	5	1	2m ² /org	10		
Mushola	15	1	1,2m ² /org	18		
R. panel listrik	1	1	4m ² /org	4		
			Jumlah		1.666,50	
			Sirkulasi 30%		499,95	
			Total luas		2.166,45	

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.5 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
4	Ruang baca	Perpustakaan	50	1	1,5	75
		Gudang	10	1	2	20
		R. administrasi	4	1	4	16
			Jumlah			111,00
			Sirkulasi 30%			33,3
			Total luas			144,30

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.7 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
3	Ruang pameran	R.informasi	4	1	2m2/org	8
		Loket karcis	2	1	2m2/org	4
		Lobby	50	1	0,8m2/org	40
		Lavatory pengunjung pria	4 wc		2,5m2/org	10
			6 urinoir		1,5m2/org	9
			2 wastafel		1,5m2/org	3
		Lavatory pengunjung wanita	6 wc		2,5m2/org	15
			4 wastafel		1,5m2/org	6
		Mushola	15	1	1,2m2/org	18
		R. pameran tetap	100	1	5m2/org	500
		R. pameran temporer	75	1	5m2/org	375
		Gudang	10	1	2m2/org	20
		Toko souvenir	20	1	1m2/org	20
		Gudang	5	1	2m2/org	10
		Kasir	2	1	2m2/org	4
		Workshop	20	1	2m2/org	40
			Jumlah		1.082,00	
			Sirkulasi 30%		324,6	
			Total luas		1.406,60	

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.8 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
5	Ruang makan minum	R. makan	150	1	1,5	225
		Kasir	1	1	3	3
		Dapur	1 unit	1	16	16
		Gudang bahan makanan	1 unit	1	9	9
		R. saji	1 unit	1	4	4
		R. cuci piring	1 unit	1	6	6
		Lavatory pengunjung pria	4 wc		2,5	10
			6 urinoir		1,5	9
			2 wastafel		1,5	3
		Lavatory pengunjung wanita	6 wc		2,5	15
			4 wastafel		1,5	6
		Lavatory karyawan pria	1 wc		2,5	2,5
			2 urinoir		1,5	3
			2 wastafel		1,5	3
		Lavatory karyawan wanita	1 wc		2,5	2,5
			2 wastafel		1,5	3
			Jumlah		320,00	
			Sirkulasi 30%		96	
			Total luas		416,00	

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.9 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
8	Ruang ibadah	R. shalat	30	1	1,2	36
		R. imam	1	1	2	2
		Wudhu pria	5	1	1,5	7,5
		Wudhu wanita	5	1	1,5	7,5
		Lavatory pengunjung pria	2 wc		2,5	5
			4 urinoir		1,5	6
			2 wastafel		1,5	3
		Lavatory pengunjung wanita	2 wc		2,5	5
			2 wastafel		1,5	3
		Gudang	1 unit	1	9	9
					Jumlah	
			Sirkulasi 30%		31,5	
			Total luas		136,50	

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.10 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas	
9	Ruang MEE	R. genset	4	1	12	12	
		R. kontrol panel	4	1	16	20	
		R. pompa	4	1	15	20	
		R. water tank	4	1	12	20	
		R. sampah	4	1	12	20	
		R. trafo	4	1	20	45	
		R. tandon air	4	1	20	50	
		Gudang maintenance	4	1	12	28	
		Parkir kegiatan teknis	4	1	13,2/2 mobil	26,4	
					Jumlah		241,40
					Sirkulasi 30%		72,12
					Total luas		313,52

(Sumber : Penulis, 2021)

Tabel 3.11 Program ruang

No.	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Jumlah	Standar	Luas
10	Parkir	Parkir pengelola	10 mobil	1	15	150
			50 motor		2	100
		Parkir pengunjung	80 mobil	1	15	1200
			180 motor		2	360
			4 bus		40	160
		Parkir artis/seniman	10 mobil	1	15	150
			30 motor		2	60
			2 bus		40	80
		Area loading dock	4 mobil	1	24	96,00
					Jumlah	
			Sirkulasi 30%		2.506,00	
			Total luas		4.862,00	

(Sumber : Penulis, 2021)

3.3 Eksplorasi Konsep Tema



3.3.1 Integrasi

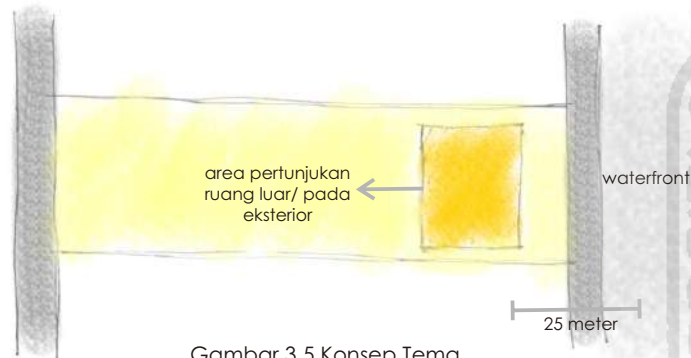
a. Konektivitas (integrasi ruang luar bangunan dengan lingkungan luar bangunan)

1) Visibilitas

(a) Jarak

Berdasarkan parameter yang sudah didapat sebelumnya, jarak penonton dengan panggung yang disarankan yaitu antara 20-40 meter (Mills, 1976). Pada alternatif pertama, diberi jarak 25 meter dari as waterfront ke area site. Panggung pertunjukan berada dekat dengan jalan permukiman warga dan waterfront sehingga memiliki kedekatan yang dapat memberikan interaksi antara penampil dan penonton dari arah waterfront langsung.

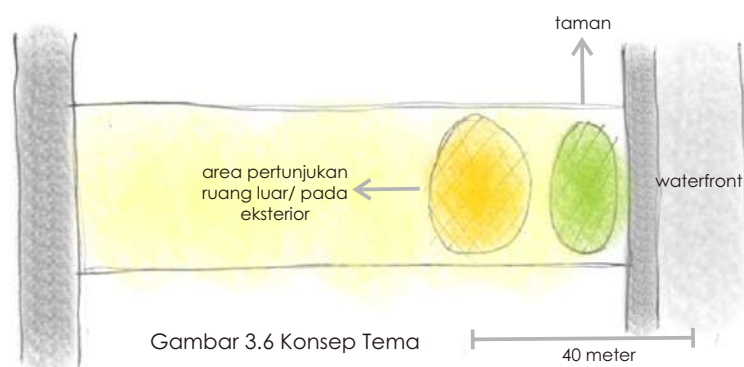
Alternatif 1



Gambar 3.5 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 2

Pada alternatif kedua, diberi jarak sebesar 40 meter yang dimana panggung pertunjukan ruang luar tidak berada berbatasan langsung dengan jalan permukiman warga. Sisa lahan sisa yang berbatasan langsung dengan jalan permukiman warga difungsikan sebagai ruang terbuka hijau taman, sehingga sebelum masuk ke area pertunjukan ruang luar site pengunjung dapat melewati taman dengan jalur pedestrian yang sedemikian rupa. Tujuannya yaitu taman dijadikan sebagai area transisi atau pintu masuk area luar sebelum masuk ke area pertunjukan dan juga agar area panggung pertunjukan pada saat penampil sedang beraksi tidak terganggu oleh kebisingan kendaraan yang lewat dari arah jalan permukiman warga.



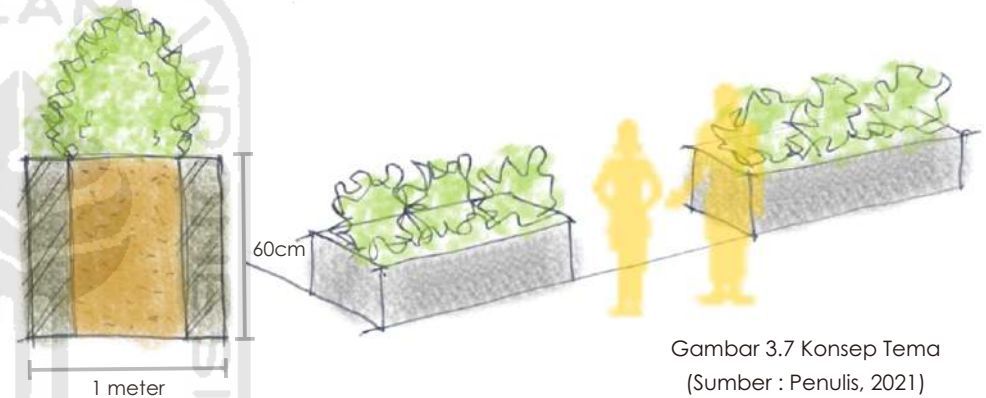
Gambar 3.6 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

(b) Bidang pembatas

Pada bidang pembatas memiliki ketentuan sebagai berikut: Dinding pembatas masive ketinggian maksimal 60 cm, Dinding pembatas railing ketinggian 0,6-1,8 m dengan spacing 10 cm, Dinding pembatas vegetasi ketinggian maksimal 80 cm dengan spacing 30-40 cm ((Pickard, Quentin (2002) dalam buku "The Architects' Handbook).

Pada alternatif pertama, bidang pembatas menggunakan kombinasi dinding pembatas masiv berupa dinding bata dan dinding pembatas vegetasi yang dimana dinding bata dibuat seperti pot tanaman yang ditengahnya untuk ruang memasukkan tanah sebagai media tanam vegetasi. Dengan tinggi dinding bata/pot tanaman 60 cm dan vegetasi yang digunakan yaitu vegetasi jenis perdu atau tanaman rendah 30-60cm.

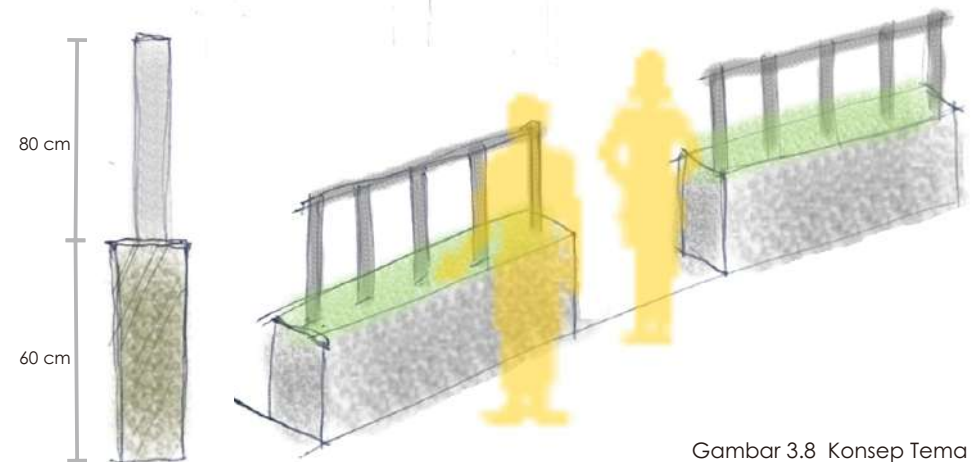
Alternatif 1



Gambar 3.7 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Pada alternatif kedua, dinding pembatas menggunakan kombinasi dinding pembatas masiv dengan dinding pembatas railing. Dinding masiv berupa dinding bata dengan ketinggian 60 cm di atasnya menggunakan railing dengan tinggi 80 cm dan dengan spacing 10 cm antar tiangnya. Hal ini memungkinkan keamanan dan tetap dapat kemenerusan visual kedalam site.

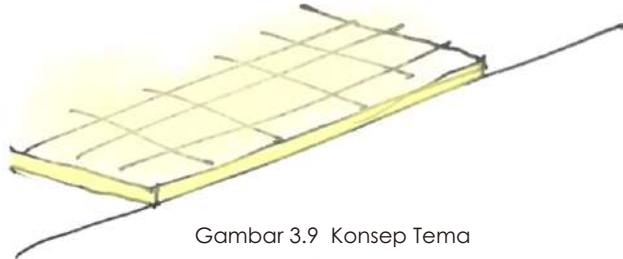
Alternatif 2



Gambar 3.8 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 3

Pada alternatif ketiga bidang pembatas antara ruang luar bangunan dengan lingkungan diluarnya dibatasi dengan cara perbedaan jenis material dan perbedaan elevasi yang dinaikkan. Hal ini memberikan kesan site yang terbuka dan terkesan sangat ramah dengan pengunjung dari luar site.



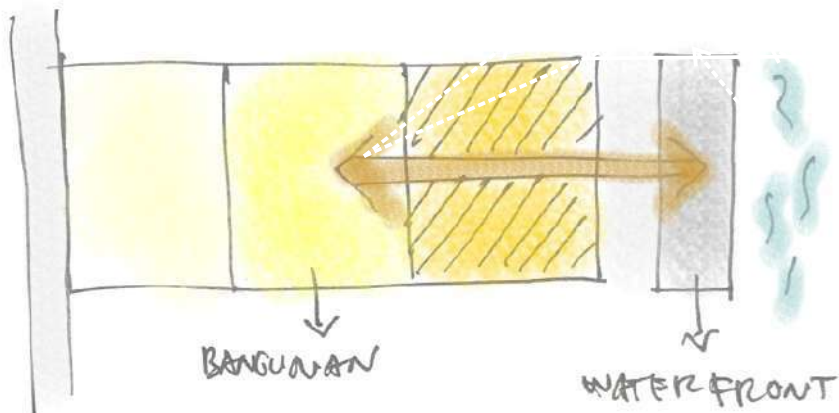
Gambar 3.9 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Menggunakan bidang pembatas jenis dinding transparan dengan media vegetasi sehingga tetap terasa batasan antar ruang tetapi tidak tertutup penuh tetap dapat terlihat dari celah-celah.



Gambar 3.10 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Antara bangunan dan lingkungan luar yaitu jalan permukiman warga dan waterfront, ruang luar bangunan Melayu Cultural Centre berperan sebagai ruang transisi dan ruang yang berbagi fungsi antara fungsi ruang kesenian dengan fungsi ruang rekreasional.



Gambar 3.11 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

2) Aksesibilitas

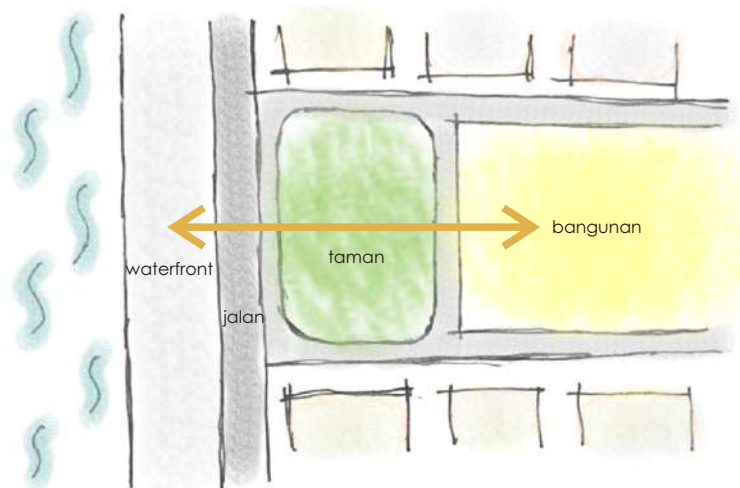
(a) Sirkulasi

Menjalin konektivitas berdasarkan aksesibilitas berkaitan dengan akses masuk sirkulasi menuju bangunan yang dimulai dari bagian luar bangunan. Terdapat pemisah antara site dengan waterfront, yaitu jalan permukiman warga yang dapat dilalui oleh kendaraan bermotor, sepeda, dan sejenisnya. Lingkungan site berbatasan dengan area permukiman warga, maka dari itu penataan area masuk dan jalur sirkulasi pada area luar yang berbatasan langsung dengan jalan permukiman menjadi penting untuk membangun konektivitas antara bangunan dan kegiatan masyarakat sekitar.

Terdapat parameter untuk jalur pedestrian yaitu lebar jalur pedestrian yang disekitarnya terdiri dari perumahan dan perkantoran yaitu 1,5-2 m dengan kemiringan 2-4% dan juga terdapat guiding block untuk difable (sumber: Peraturan Kementrian Pekerjaan Umum pada website pu.go.id) Berjalan kaki orang memiliki jarak tempuh yang nyaman berkisar ± 400 m, belanja dengan membawa barang berkisar ± 300 m. (Teori: Kompas, 1989)

Alternatif 1

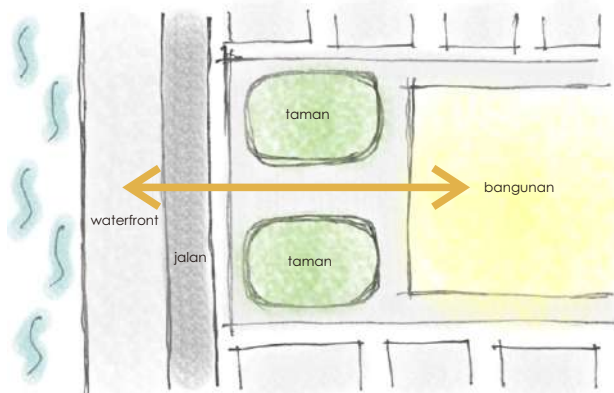
Pola sirkulasi bersifat memotong ruang dan berakhir di sebuah ruang. Alternatif ini memungkinkan ruang transisi memiliki jalur sirkulasi ditengahnya lalu pengguna berjalan memotong pada ruang tersebut dengan akhiran jalur sirkulasi pada sebuah ruang yang lain. Ruang bagian terluar site yang berbatasan langsung dengan jalan permukiman warga akan berupa ruang terbuka publik yang dimana ruang terbuka publik ini menjadi ruang transisi antara kegiatan umum dan rekreasi di luar site akan dibaur dengan kegiatan rekreasi ruang terbuka publik site berupa taman lalu masuk lebih dalam ke dalam site dan berakhir pada bangunan Melayu Cultural Centre.



Gambar 3.12 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 2

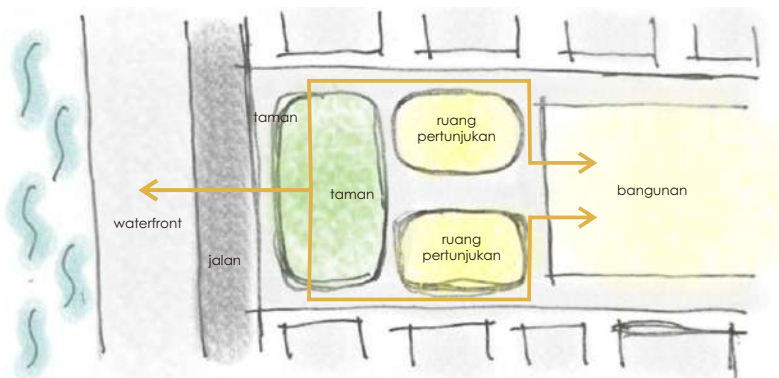
Pada alternatif kedua, memungkinkan ruang transisi yang fungsinya berada dipinggir-pinggir site memberi kesan sebagai pintu masuk yang dimana memberikan batasan di bagian kanan dan kirinya. Hal ini membentuk sebuah jalur tengah sebagai jalur sirkulasi hingga berakhir pada bangunan. Pengunjung yang melewati ruang-ruang terbuka di bagian kanan dan kiri yang berupa taman ini melewati fungsi ruang tetapi tidak terlibat langsung dengan fungsi ruang tersebut.



Gambar 3.13 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 3

Pada alternatif ketiga, memungkinkan ruang transisi memiliki fungsi lebih dari satu ataupun dengan fungsi yang sama tetapi terpisah sehingga pengguna ruang akan berjalan memotong ruang dengan terlibat dengan fungsi ruang tersebut lalu selanjutnya melewati ruang dengan tidak ikut terlibat didalamnya. Hal ini dapat memberikan pengalaman saat memotong ruang karena terlibat langsung dengan kegiatan didalamnya seperti melewati taman, sembari berjalan memotong area taman pengunjung dapat melihat keindahan taman dan terlibat dengan fungsi rekreasi didalamnya. Setelah itu pada saat pengunjung melewati ruang yang dimana tidak terlibat langsung dengan fungsi ruang didalamnya, seperti melewati area pertunjukan ruang luar yang dimana pengunjung akan melewati sisi-sisi samping atau berjalan mengelilingi area panggung tetapi tidak berjalan memotong area panggung.

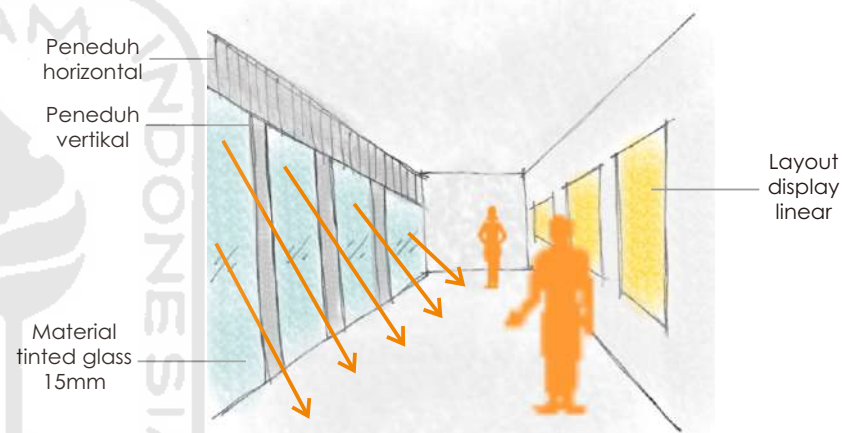


Gambar 3.14 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

b. Integrasi interior-eksterior (kasus: ruang galeri)

Alternatif 1

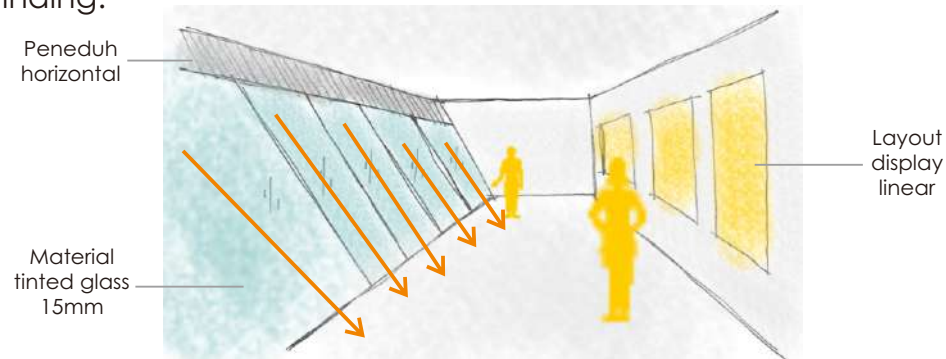
Pada alternatif pertama, layout display galeri dibuat linear dan menghadap ke arah dinding kaca. Diberi jarak minimal 2m antara dinding kaca dengan display agar jatuhnya sinar matahari terjauh tidak mengenai barang-barang display. Hal ini juga memungkinkan pengunjung sembari melihat-lihat display juga dapat melihat view ke luar yaitu berupa Sungai Kapuas. Ini dimaksudkan agar memberikan pengalaman ruang yang tidak monoton yang hanya sekedar melihat pameran tetapi juga melibatkan panorama alam berupa sungai yang memberikan kesan ruangan yang lebih segar dan atraktif secara alami. Menggunakan material kaca jenis tinted glass dengan ketebalan minimal 15mm. Penggunaan jenis peneduh horizontal dan vertikal pada dinding kaca. Peneduh horizontal untuk menghalau silau.



Gambar 3.15 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 2

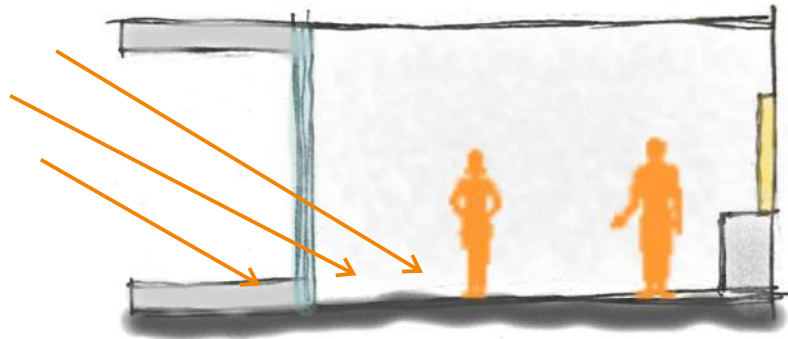
Pada alternatif kedua, layout display galeri yang dekat dengan dinding kaca dibuat linear menghadap dinding kaca. Untuk memberi pandangan yang terbuka lebar melihat view, dinding seluruhnya menggunakan kaca, upaya meminimalisir cahaya berlebih masuk ke dalam ruang galeri yaitu dengan cara memiringkan dinding kaca dengan penambahan peneduh horizontal di bagian paling atas dinding.



Gambar 3.16 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 3

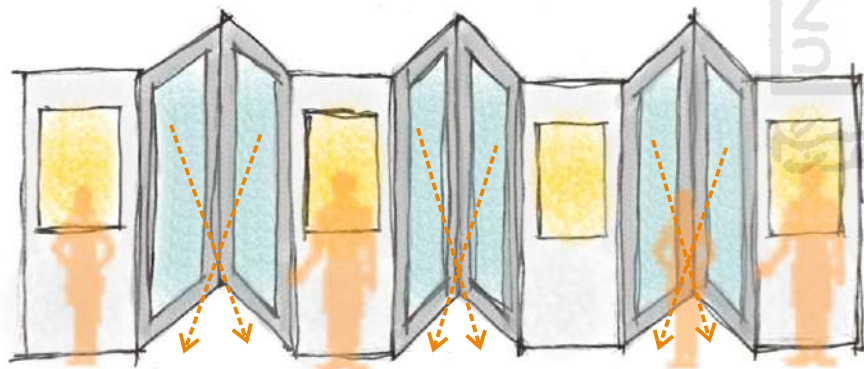
Pada alternatif ketiga, menggunakan shading horizontal pada eksterior untuk menghalau silau dan sinar cahaya matahari masuk berlebih ke dalam ruang galeri. Display layout yang diletakkan dengan jarak 1,5 m dari dinding kaca juga sebagai upaya menjauhkan display dari cahaya matahari.



Gambar 3.17 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 4

Pada alternatif keempat, dinding tidak sepenuhnya menggunakan material kaca tetapi diberi jarak antar kisi-kisi. Pada tiap jarak, dinding masiv digunakan untuk menaruh display pameran. Dinding kaca dibuat orientasinya tidak sejajar dengan dinding masiv dibuat memiliki sudut 45° agar arah sinar matahari tidak mengenai display yang berada pada dinding masivnya. Dengan memiringkan dinding kaca, juga menambah nilai estetika exterior bangunan yang vaiatif.



Gambar 3.18 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

c. Tampilan Bangunan

1) Atap & Bentuk

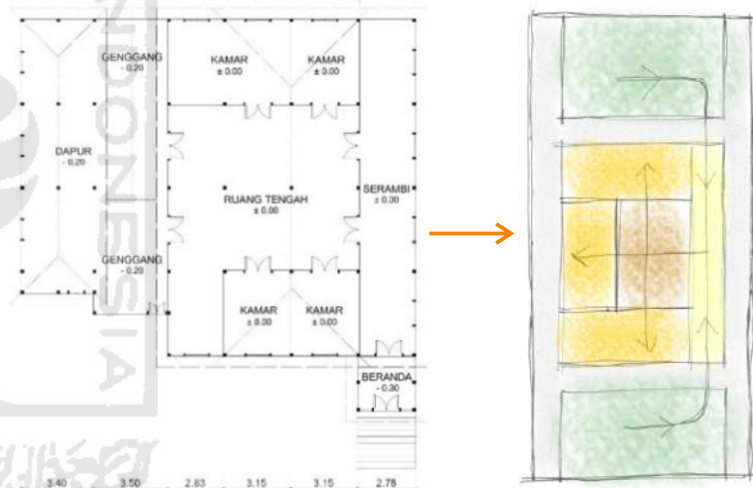
Bentuk massa bangunan bangunan dengan Arsitektur Melayu pada umumnya berbentuk persegi dan persegi panjang menurut Zaini, dalam Yaris Mangenda (2020). Site yang digunakan dalam perancangan Melayu Cultural Centre ini berbentuk persegi panjang dengan sisi terpendek merupakan bagian depannya, maka dari itu bentuk massa bangunan yang memanjang ke belakang akan lebih menyesuaikan dengan bentuk site.

Pada dasarnya massa bangunan akan terdiri dari satu massa saja dengan sisa site yang digunakan sebagai ruang terbuka mengadaptasi dari tipologi Arsitektur Melayu Pontianak.

Alternatif 1

Pada alternatif pertama, mengadaptasi bentuk massa Arsitektur Melayu yang dimana serambi atau teras berada di bagian samping dan ruangan-ruangan inti memanjang ke samping. Terdiri satu massa dan sisa lahan digunakan sebagai ruang terbuka seperti taman. Tata ruang yang seperti ini menghasilkan area ruang tengah yang lebih privat. Pada bagian serambi samping, dibuat tembus menerus sampai ke halaman belakang menyesuaikan kebutuhan bangunan.

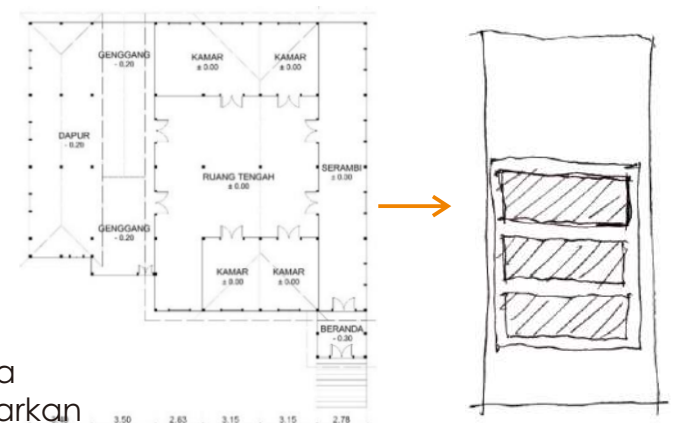
Serambi sebagai teras atau beranda bangunan, ruang tengah sebagai hall atau center court, kamar sebagai ruang-ruang pendukung, dan dapur sebagai ruang-ruang yang memiliki kebutuhan akan pasokan barang seperti dapur restoran, toko, backstage, dan ruang penyimpanan.



Gambar 3.19 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

Alternatif 2

Pada alternatif dua, susunan bentuk massa dibagi menjadi beberapa bagian dan tidak menjadi satu massa secara keseluruhan. Memisahkan massa bangunan berdasarkan fungsinya masing-masing.



Gambar 3.20 Konsep Tema
(Sumber : Penulis, 2021)

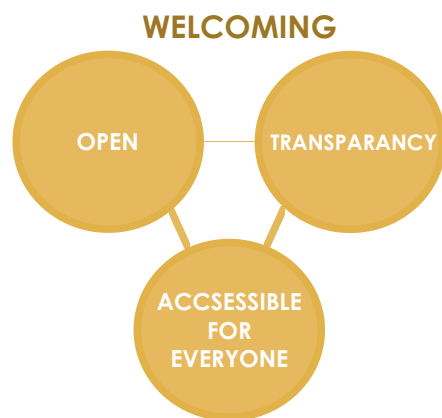
3.4 Eksplorasi Figurativ

3.4.1 Konsep Utama

“Cultured Bridge”

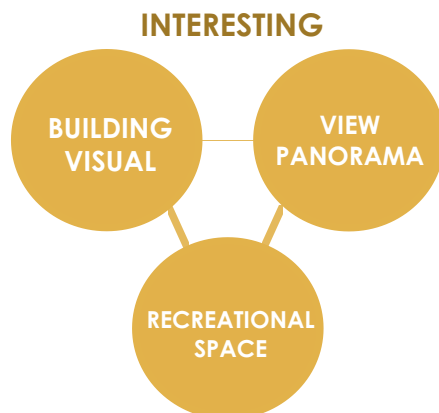
A cultural bridge between arts and society

Konsep utama dari perancangan ini yaitu menciptakan suatu “jembatan berbudaya” antara seni dan masyarakat. Jembatan ini bersifat *welcoming* dengan transparansi ruang luar dan dalam sehingga masyarakat awam dapat melihat dan menikmati kegiatan seni tanpa batasan dan bersifat *accessible* untuk semua orang guna meningkatkan dan memacu ketertarikan kegiatan kesenian berbudaya.



Gambar 3.21 Konsep rancangan
(Sumber : Penulis, 2021)

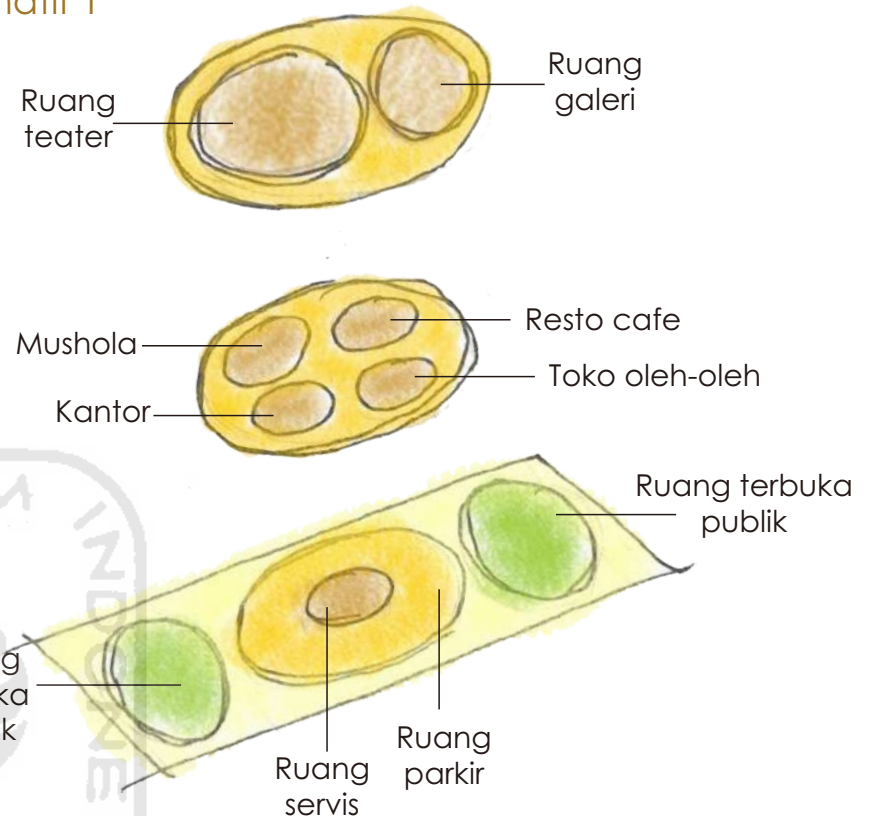
Poin utama agar masyarakat umum tertarik dengan kegiatan seni yaitu jembatan ini harus menarik dan tercipta kesan kemenerusan baik dari segi visual bangunan yang memamerkan kekayaan arsitektur lokal Melayu, dari segi view pemandangan alam berupa Sungai Kapuas sebagai daya tarik utama, dan dari segi fungsi ruang yang bersifat rekreasional berupa penambahan fungsi ruang terbuka publik yang didalamnya dapat menampung kegiatan seni dan rekreasi sekaligus.



Gambar 3.22 Konsep rancangan
(Sumber : Penulis, 2021)

3.4.2 Eksplorasi zoning massa

Alternatif 1



Gambar 3.23 Konsep rancangan
(Sumber : Penulis, 2021)

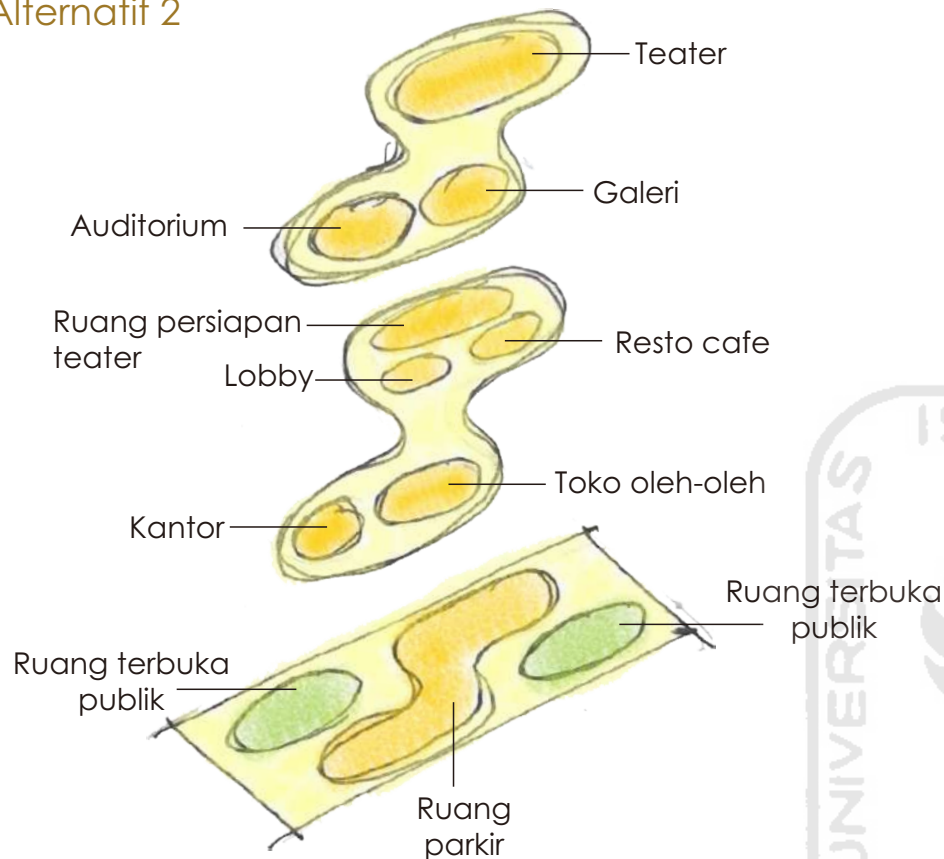
Pada alternatif 1 konsep penataan fungsi dan massa, terbagi menjadi tiga lantai. Setiap lantai dibagi berdasarkan fungsi dan zonasinya. Pada lantai dasar bagian site yang berbatasan langsung dengan area publik yaitu berupa jalan raya dan waterfront juga jalan permukiman warga diletakkan ruang terbuka publik sebagai ruang transisi atau ruang konektivitas sebagai penarik pengunjung masuk ke dalam bangunan dengan fungsi yang disesuaikan dengan perilaku masyarakat.

Ruang terbuka publik pada bagian yang berbatasan dengan jalan berupa taman dan juga tempat duduk sebagai area santai. Ruang terbuka publik pada bagian yang berbatasan dengan waterfront juga jalan permukiman warga setempat diletakkan ruang terbuka publik berupa taman dan juga amphiteater agar ruang ini dapat dijadikan fungsi kegiatan seni juga dapat sebagai ruang rekreasional.

Pada bagian tengah site digunakan sebagai ruang parkir kendaraan motor dan mobil juga ruang servis seperti ruang elektrik dan mekanikal, ruang kebutuhan air, loading dock, dan sebagainya.

Lantai 2 difungsikan sebagai ruang-ruang fasilitas seperti kantor, resto café, toko oleh-oleh, dan mushola. Sedangkan pada lantai 3 difungsikan sebagai ruang pertunjukan berupa galeri dan ruang pameran berupa galeri tetap.

Alternatif 2

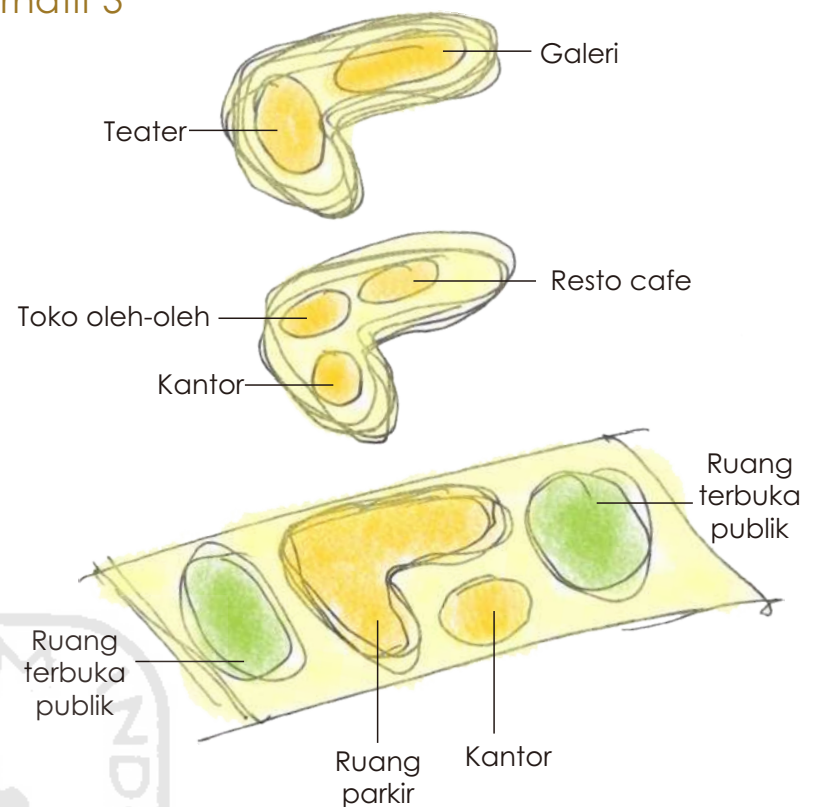


Gambar 3.24 Konsep rancangan
(Sumber : Penulis, 2021)

Pada alternatif 2, lantai dasar difungsikan sebagai area publik pada bagian depan dan belakangnya. Pada bagian tengah site difungsikan sebagai ruang parkir. Pada lantai 2 difungsikan sebagai ruang-ruang fasilitas pendukung seperti kantor, resto café, toko oleh-oleh, lobby, dan ruang persiapan penampil teater.

Pada lantai 3 difungsikan sebagai ruang pertunjukan teater dan ruang pameran galeri tetap yang view nya dapat melihat ke arah sungai baik ruang galeri maupun teater. Terdapat juga ruang auditorium sebagai ruang yang dapat difungsikan sebagai ruang workshop kegiatan pameran galeri ataupun acara yang lebih kecil.

Alternatif 3



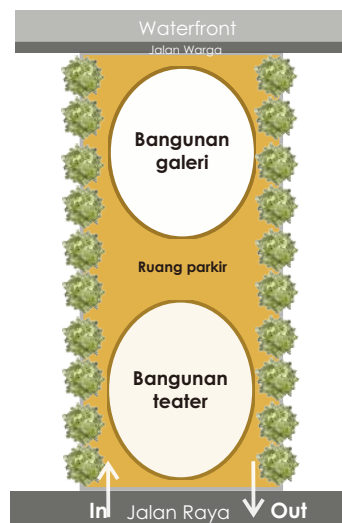
Gambar 3.25 Konsep rancangan
(Sumber : Penulis, 2021)

Pada alternatif 3, lantai dasar difungsikan sebagai zona publik yaitu terdapat taman dan ruang parkir, sedangkan pada lantai 2 disungikan sebagai ruang-ruang fasilitas pendukung yaitu tuang kantor, toko oleh-oleh, dan resto café. Pada lantai 3 difungsikan sebagai ruang pertunjukan pameran dan ruang pameran berupa galeri.

Kesimpulan, dipilih alternatif pertama karena susuan massa dan ruang luarnya dapat diakses lebih fleksibel dari segi sirkulasi manusia dan kendaraan. Massa yang diletakkan di tengah juga mengadaptasi dari tipologi rumah Melayu Pontianak yang dimana massa bangunan terdiri dari satu saja dan diletakkan ditengah site. Sisa site yang tidak terpakai sebagai bangunan digunakan untuk taman dan selalu ada jarak antara jalan utama menuju ke bangunan utama. Bentuk massa yang segi empat ataupun persegi panjang juga mengadaptasi dari arsitektur rumah Melayu Pontianak yang dimana dibagian depan belakang, kanan dan kiri digunakan sebagai serambi atau beranda atau biasa yang disebut teras rumah.

3.4.3 Konsep Tata Massa

Tata ruang luar tapak disusun linier mengikuti orientasi bentuk site. Site berbatasan langsung dengan jalan raya pada sisi barat daya dan waterfront pada sisi timur laut, membuat bangunan dibagi menjadi dua massa yaitu massa bangunan teater dan galeri. Pada bagian tengah dan pinggir-pinggir bangunan diperuntukkan sebagai ruang parkir. Sirkulasi kendaraan masuk dipisah agar tidak terjadi kemacetan diluar site maupun di dalam site. Ruang publik pada masing-masing batas site, ditujukan sebagai ruang transisi penggabungan fungsi ruang antara kegiatan seni dan kegiatan rekreasi masyarakat.

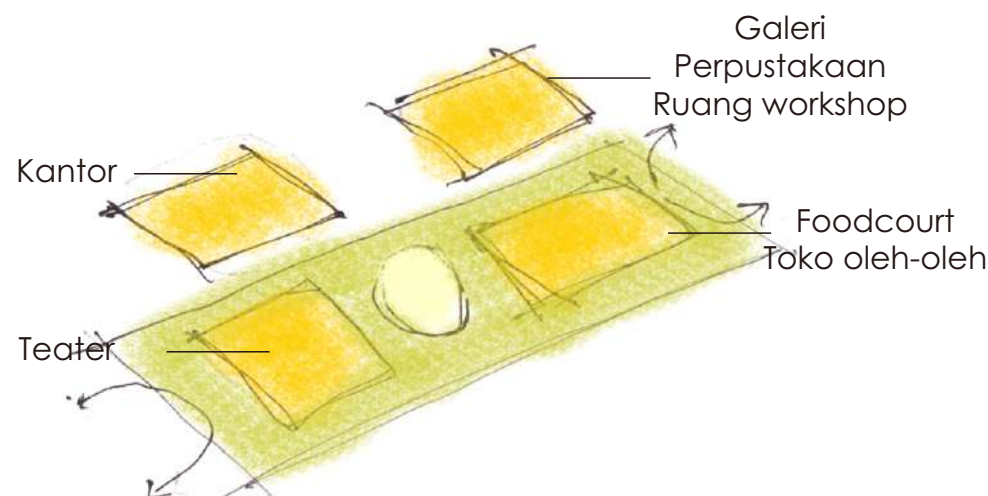


Gambar 3.26 Konsep tata massa
(Sumber : Penulis, 2021)

Pada alternatif ke 4 fungsi utama teater dan galeri dipisah massanya. Pada massa yang berbatasan dengan jalan raya utama, merupakan gedung teater pada lantai dasar dan terdapat kantor pada lantai 2 nya. Bagian depan diperuntukkan sebagai taman dan drop off penumpang. Hal ini mengadaptasi urutan ruang pada rumah melayu Pontianak yang dimana selalu terdapat ruang terbuka dibagian depan halaman terlebih dahulu hingga baru menuju bangunan utama.

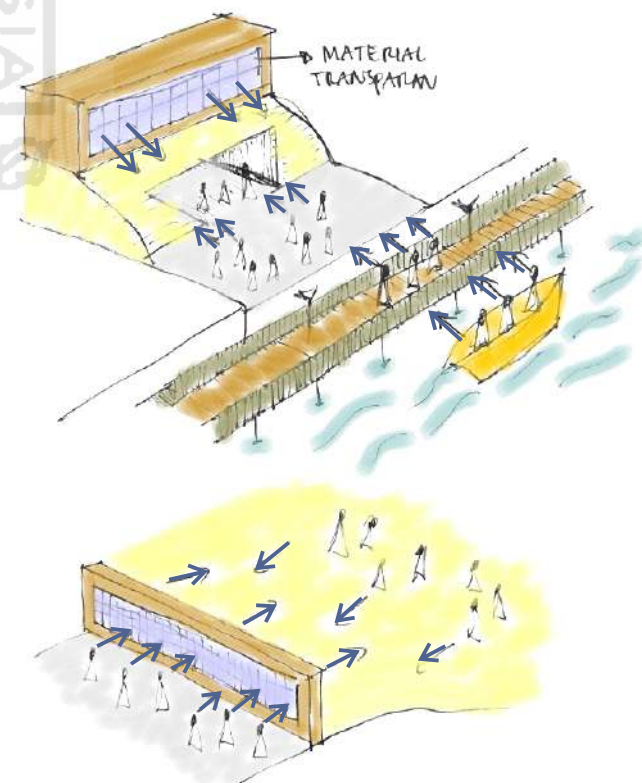
Pada massa bangunan yang berbatasan langsung dengan waterfront merupakan gedung galeri yang dimana pada lantai dasar diperuntukkan sebagai area foodcourt semi terbuka, lobby masuk, ampiteater, dan juga taman yang menjadi ruang transisi. Pada lantai dua terdapat ruang galeri, perpustakaan, dan ruang workshop sebagai ruang-ruang pendukung kegiatan fungsi ruang galeri.

Pertimbangan ruang galeri berada dekat dengan area waterfront yaitu agar pengguna ruang galeri yang sedang melakukan aktivitas juga dapat menikmati pertunjukan di ruang ampiteater di lantai satu sehingga kegiatan ruang dalam dan ruang luar tetap terjalin dengan integrasi dan konektivitas melalui visualnya.

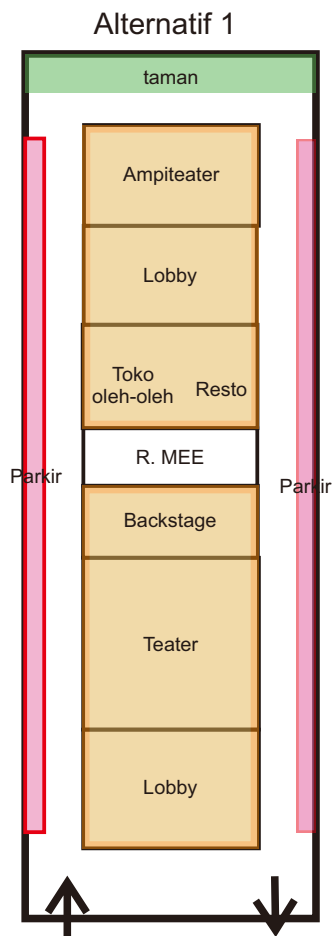


Gambar 3.27 Konsep tata massa
(Sumber : Penulis, 2021)

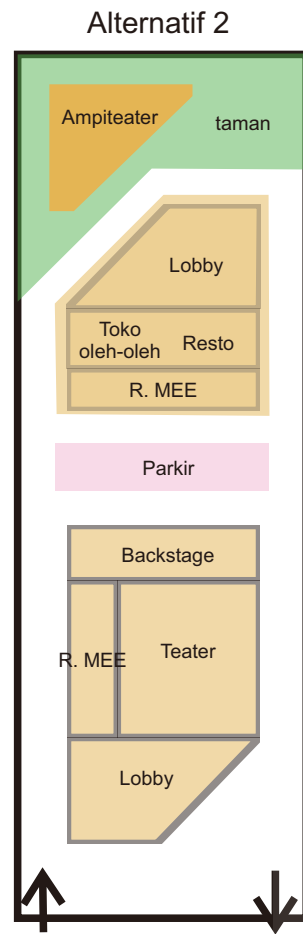
Pada ruang pameran berupa galeri tetap diberi bukaan yang besar agar pengguna ruang galeri dapat melihat view ke arah sungai dan orang-orang diluar ruang, waterfront dan arah sungai yang menggunakan sampan dapat melihat kegiatan seni didalam ruang dalam untuk memberi kesan transparansi agar orang-orang dapat ikut menikmati kegiatan di dalam ruang dan menggugah orang untuk tertarik berkunjung ke bangunan.



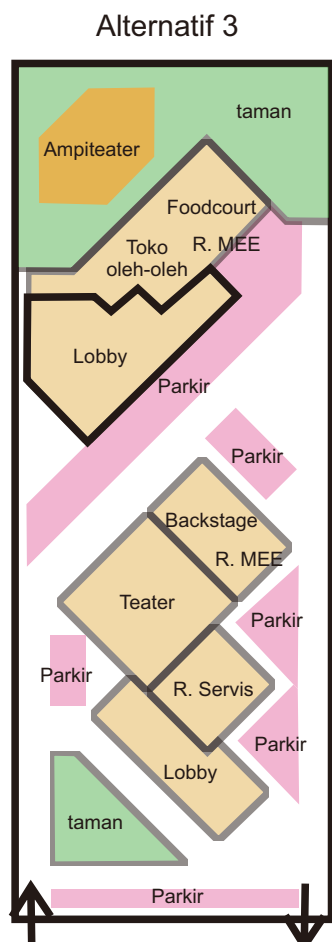
Gambar 3.28 Konsep tata massa
(Sumber : Penulis, 2021)



Gambar 3.29 Alternatif tata massa 1
(Sumber : Penulis,2021)



Gambar 3.30 Alternatif tata massa 2
(Sumber : Penulis,2021)



Pada dasarnya semua alternatif terdiri dari dua massa bangunan, bangunan galeri dan bangunan teater. Bangunan teater diletakkan dekat dengan jalan utama dan bangunan galeri diletakkan dekat dengan waterfront. Pada alternatif 1, karena bangunan diletakkan memanjang mengikuti bentuk site, ruang parkir yang tersisa hanya jika meletakkan parkiran disisi kanan dan kiri dengan layout memanjang. Pada alternatif 2, ruang parkir yang tersedia hanya cukup diletakkan di bagian tengah antara dua massa bangunan dengan jumlah lot parkir yang sedikit. Pada alternatif 3, massa bangunan disusun miring agar dapat memberi ruang lebih untuk parkiran. Karena peletakkan massa yang dibuat diagonal menghasilkan ruang parkir yang tersebar di kanan dan kiri site.

3.4.5 Konsep Tata Ruang

Konsep tata ruang dibagi berdasarkan zonasi dan kedekatan antar ruang dengan fungsi-fungsi sejenis. Pada lantai dasar penataan ruang parkir dibuat alur sirkulasi yang dapat memutar dengan lebar jalan 6 m, dan terdapat ruang servis berupa ruang MEE dan ruang kebutuhan air.

Pada lantai 1, area depan bangunan yang berbatasan dengan jalan raya difungsikan sebagai area parkir bis dan drop off, serta memiliki taman sebagai ruang publik. Naik lagi ke atas, terdapat bangunan utama yang pada lantai 1 terdapat fasilitas pendukung seperti kantor, resto cafe, toko oleh-oleh, mushola, dan toilet. Pada area belakang yang berbatasan langsung dengan area waterfront terdapat ruang workshop seni rupa, ruang latihan musik, ruang latihan tari, amphiteater, dan taman.



Gambar 3.31 Organisasi ruang lantai dasar
(Sumber : Penulis,2021)

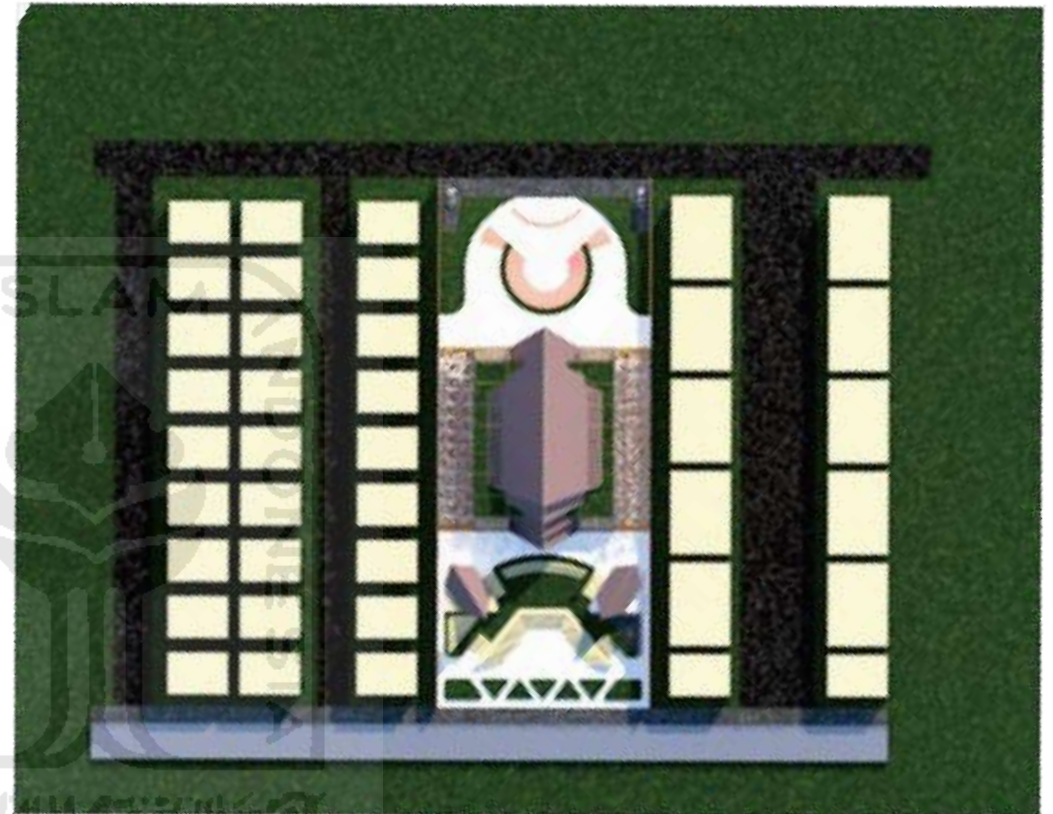
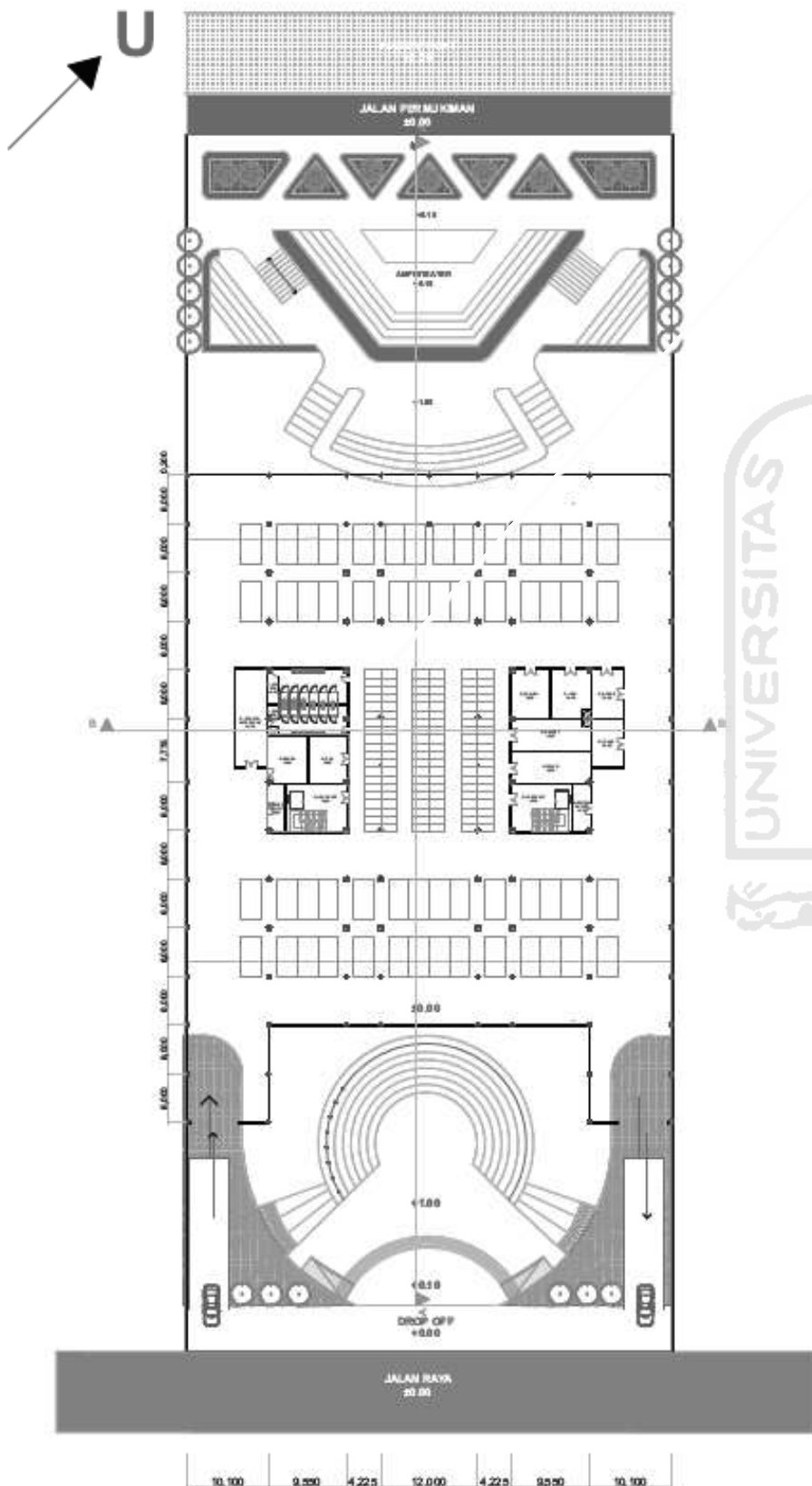
4.

Skematik rancangan

- 4.1 Rancangan skematik siteplan
- 4.2 Rancangan skematik bangunan
- 4.3 Rancangan skematik arsitektural khusus
- 4.4 Rancangan skematik selubung bangunan
- 4.5 Rancangan skematik eksterior dan interior
- 4.6 Rancangan skematik sistem struktur
- 4.7 Rancangan skematik sistem utilitas
- 4.8 Rancangan skematik keselamatan bangunan dan barrier free



4.1 Rancangan skematik siteplan

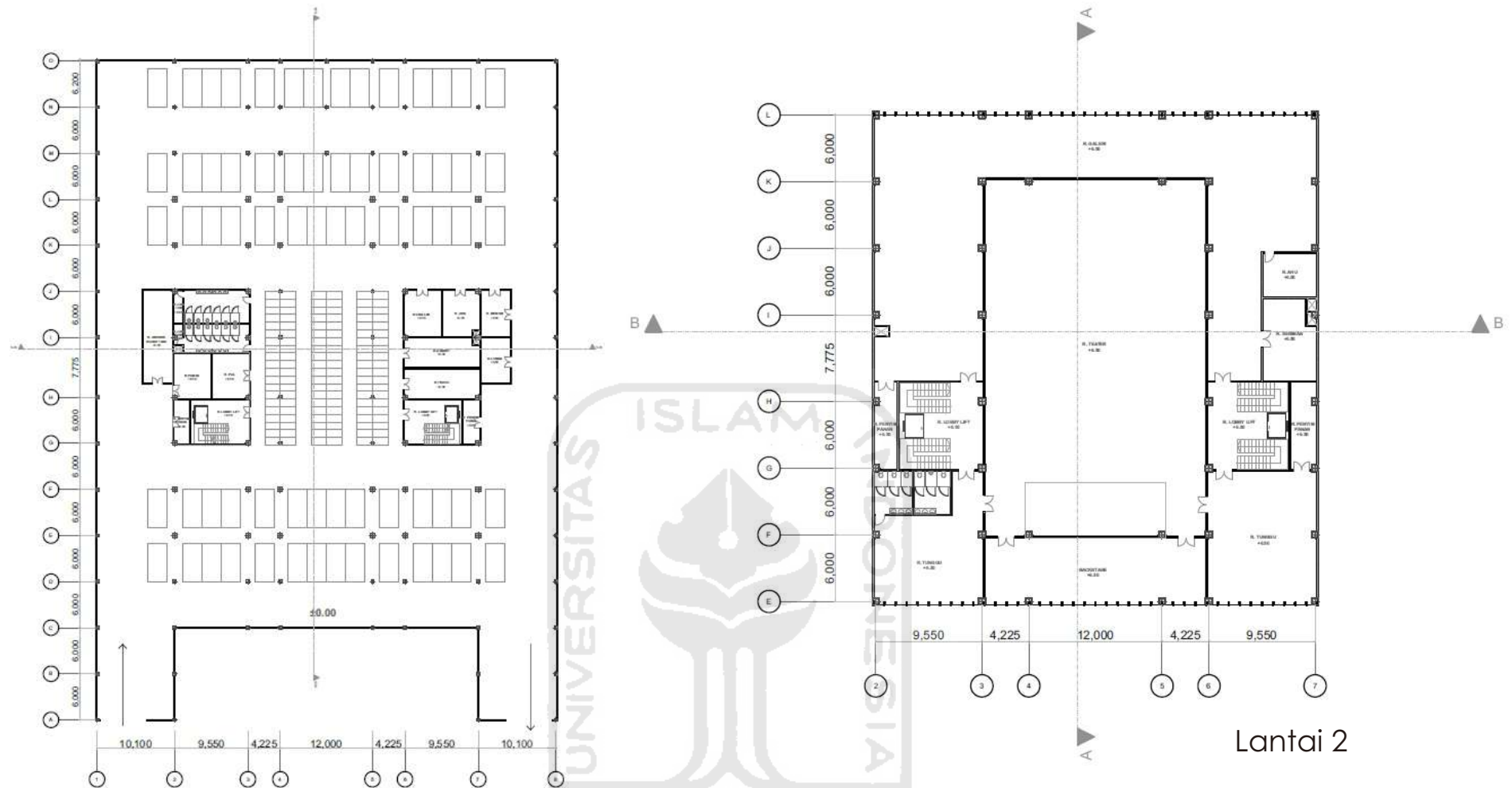


Terdapat satu massa bangunan dengan bentuk bangunan yang mengikuti bentuk tapak yang memanjang dan pada bagian lantai dasar difungsikan sebagai ruang parkir dan servis juga taman ruang terbuka publik pada bagian depan dan belakang site terdapat amphiteater. Akses sirkulasi kendaraan masuk dari arah jalan raya sebelah selatan dan akses sirkulasi pedestrian dapat diakses dari kedua sisi site selatan dan utara.

Gambar 2.1 Refleksi dan sudut / lokasi bidik
(Sumber : Mark Major, 1994))



4.2 Rancangan skematik bangunan

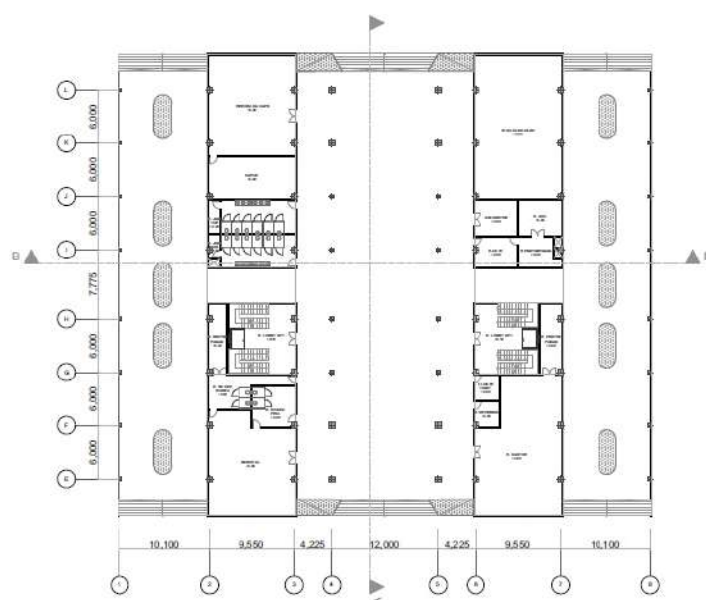


Lantai dasar

Pada lantai dasar difungsikan sebagai ruang parkir dan servis juga taman pada batas depan dan belakang site.

Pada lantai 1 difungsikan sebagai fasilitas-fasilitas pendukung seperti ruang kantor, café dan resto, ruang musola, toko oleh-oleh dan ruang-ruang latihan yang juga dilengkapi dengan keperluan sanitari.

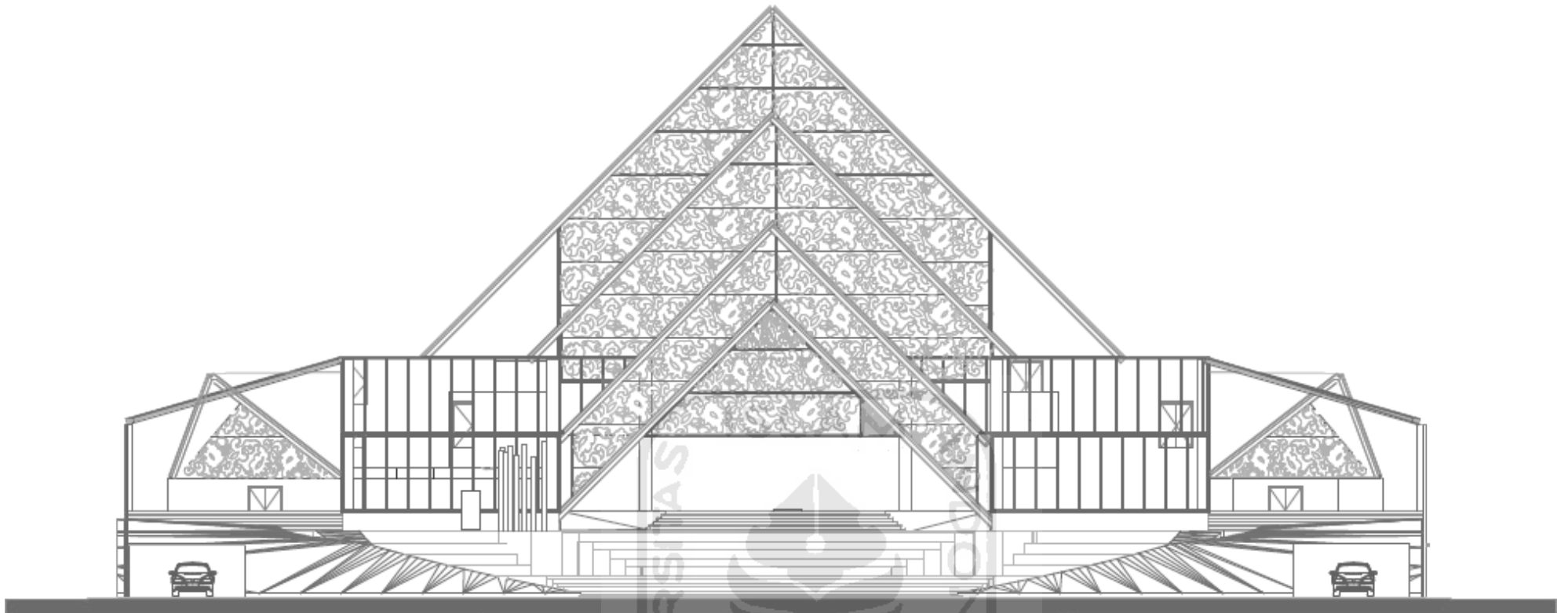
Pada lantai 2 difungsikan sebagai ruang dengan fungsi utama yaitu ruang galeri dan ruang teater yang dilengkapi dengan ruang tunggu bagi penonton pengguna ruang teater.



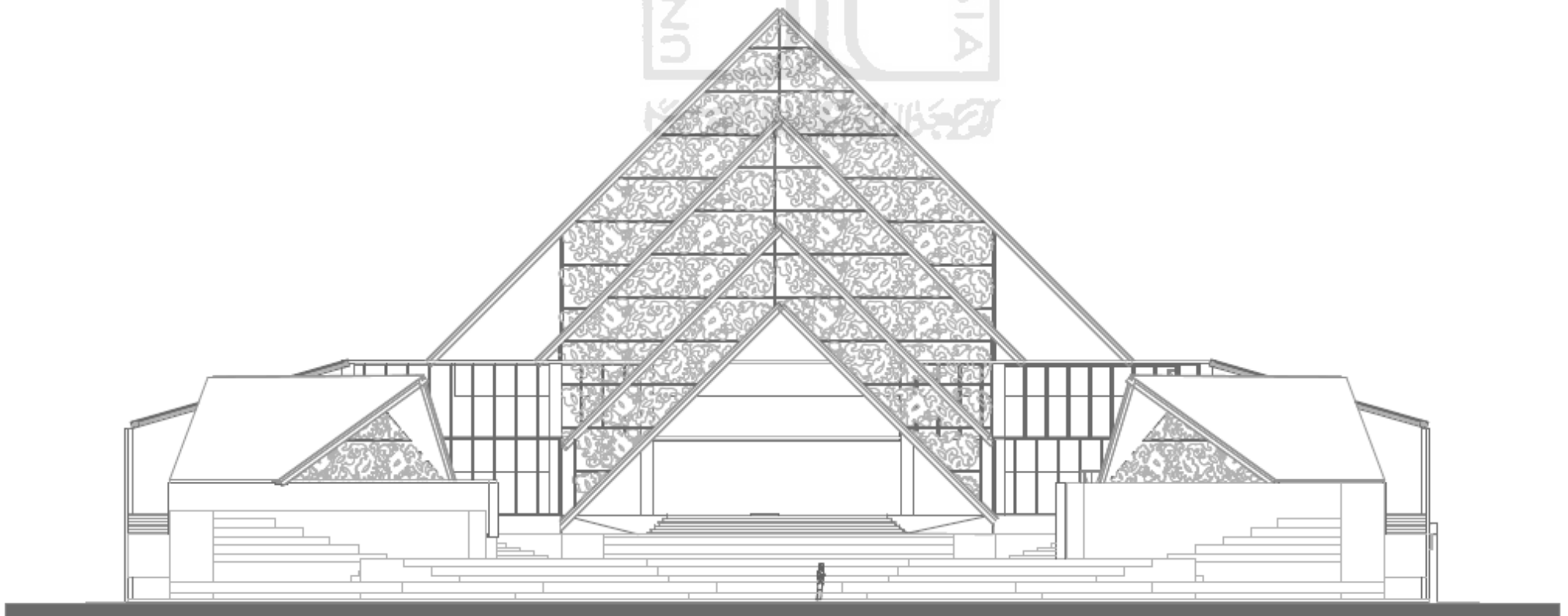
Lantai 1



4.2 Rancangan skematik bangunan



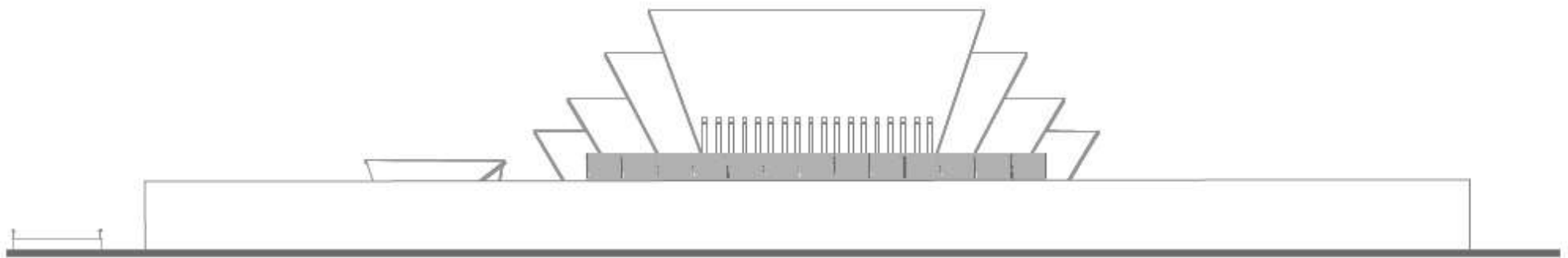
Tampak Depan



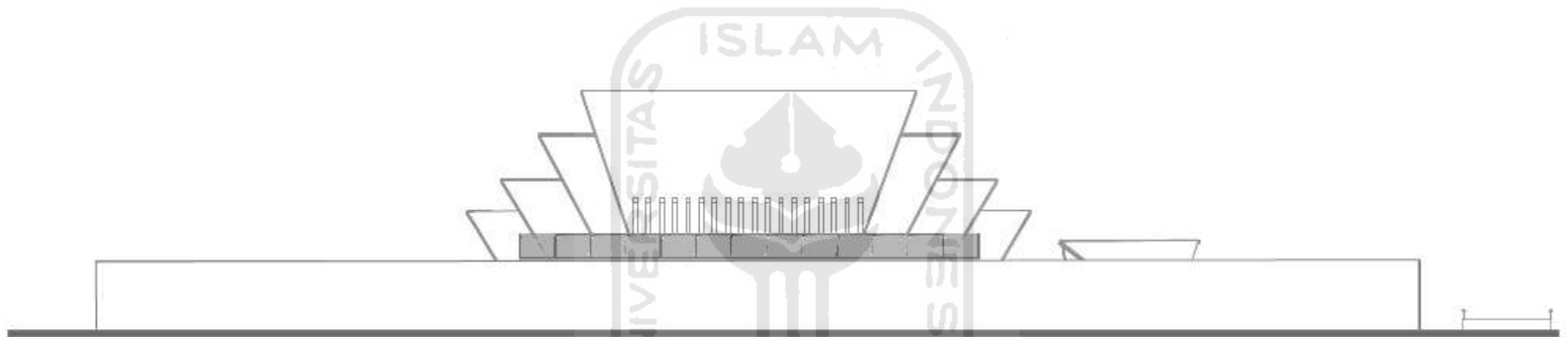
Tampak belakang



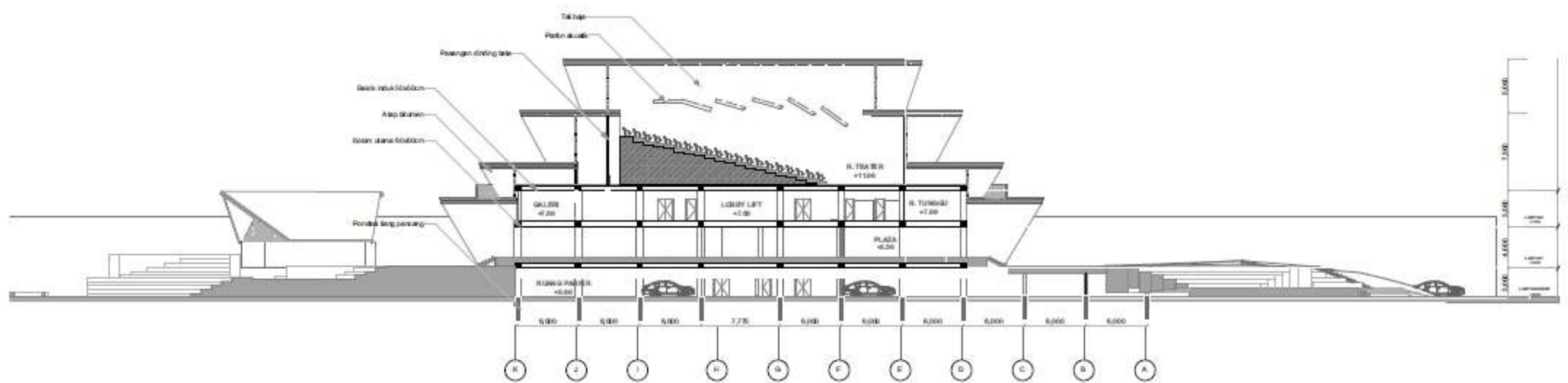
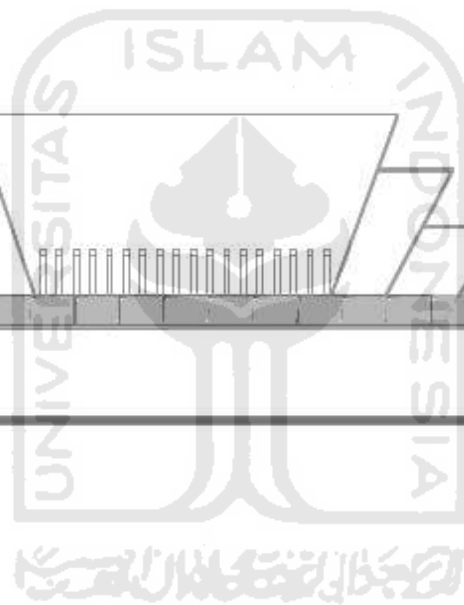
4.2 Rancangan skematik bangunan



TAMPAK SAMPING KIRI
SKALA 1:500



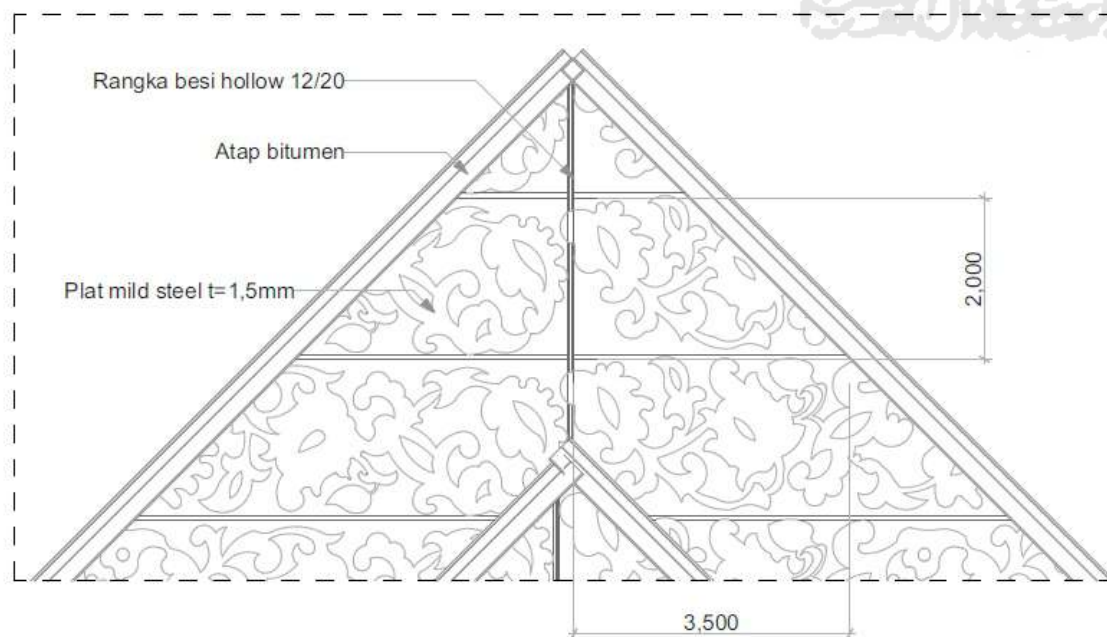
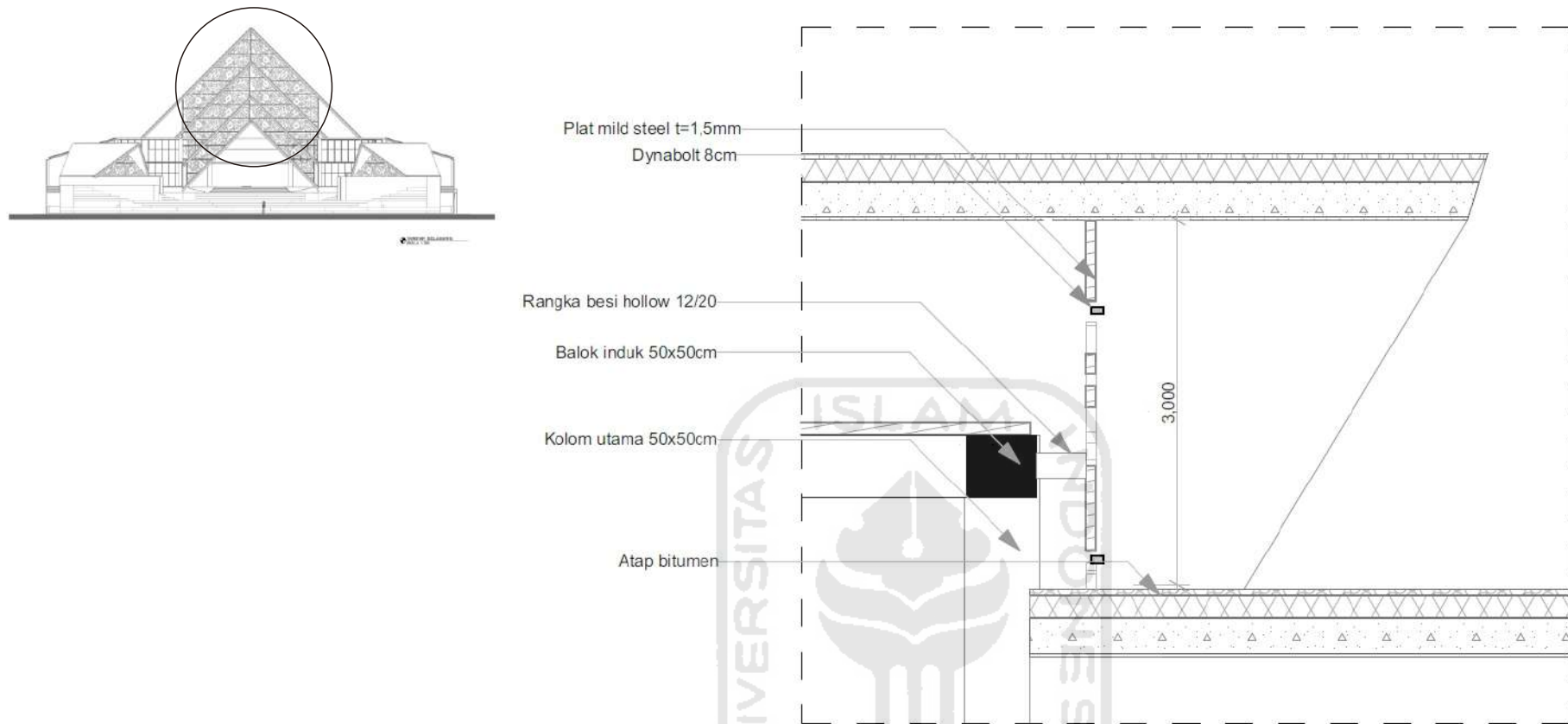
TAMPAK SAMPING KANAN
SKALA 1:500



Potongan



4.3 Rancangan skematik arsitektural khusus

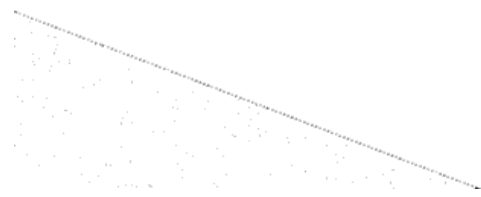
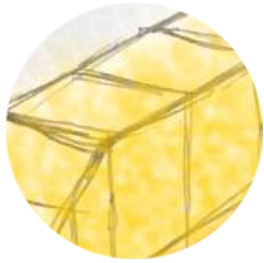


Penggunaan ornamen khas Melayu daun pakis yang diterapkan pada ventilasi antar lapisan atap bangunan

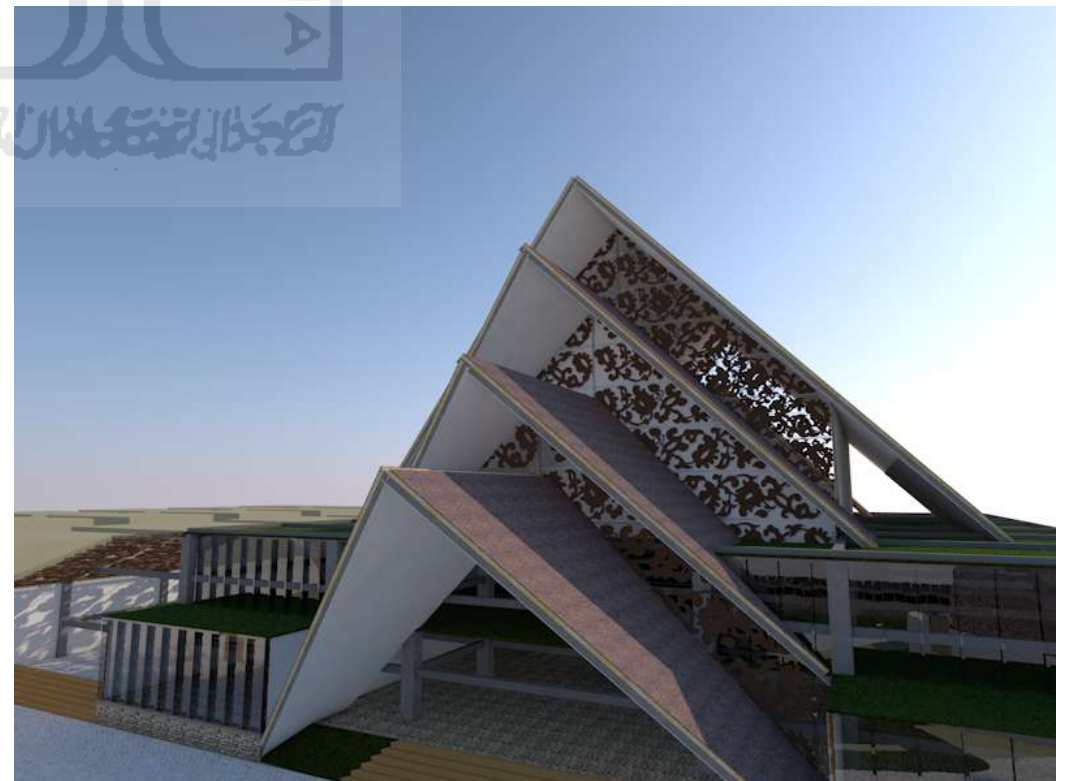
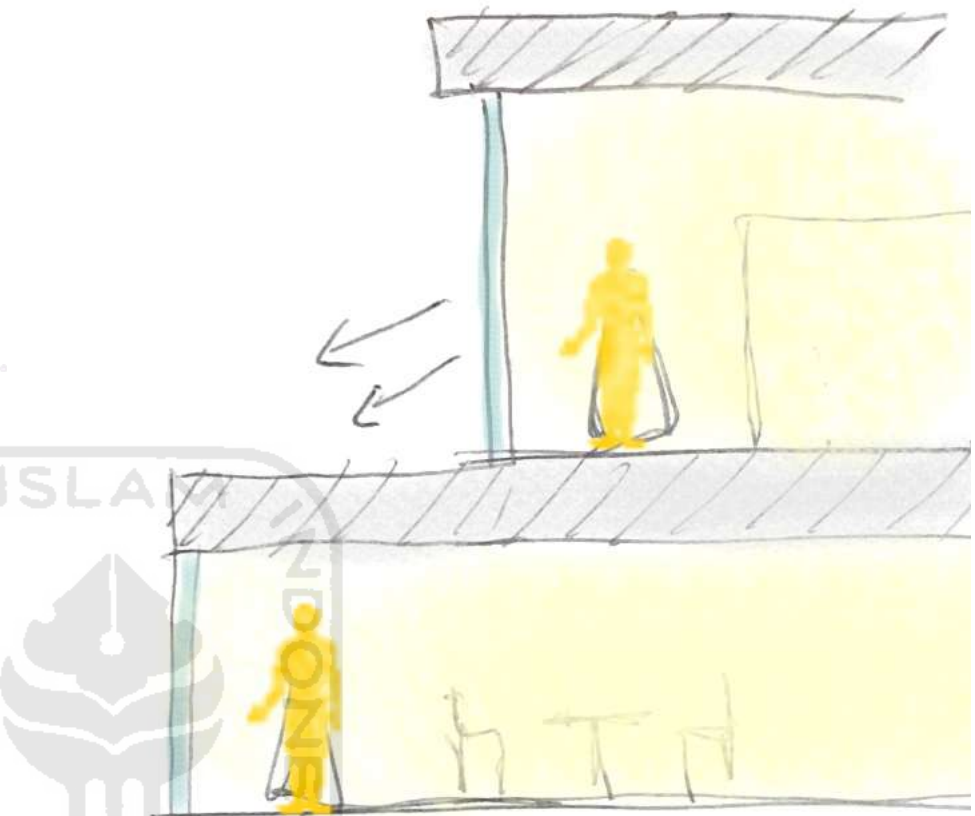
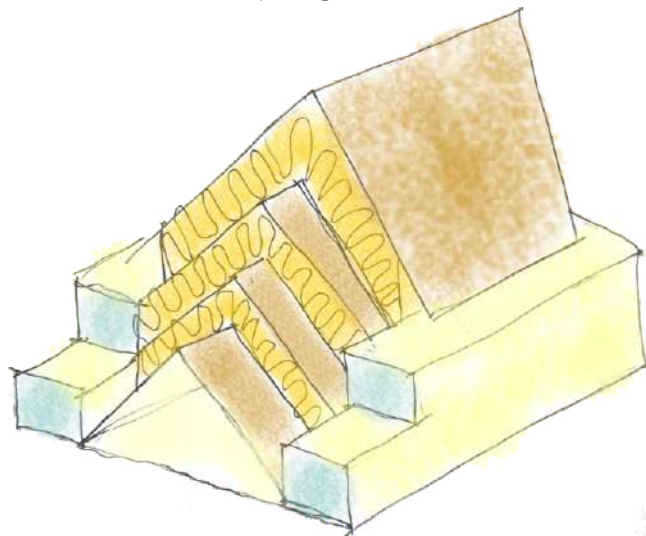


4.4 Rancangan skematik selubung bangunan

Pada beranda paling ujung kanan dan kiri diberi skylight seperti atap datar dengan bentuk ornamen daun pakis khas Melayu. Menggunakan material mild steel dengan tebal 5mm.

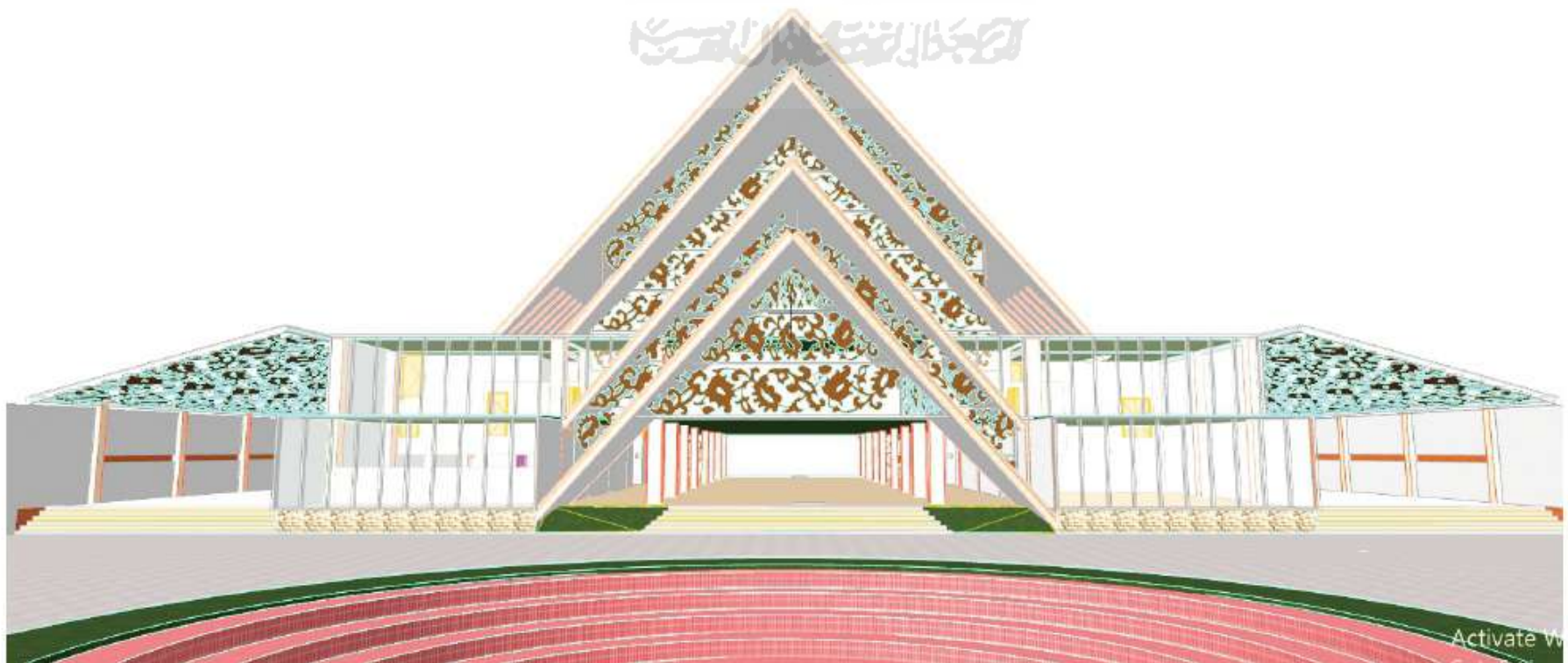


Pada Selubung bangunan mengadaptasi arsitektur Melayu mulai dari bentuk atap menggunakan jenis atap rumah potong godang yang diberi ornamen. Menggunakan material atap bitumen karena mudah pemasangan dan awet juga maintenance yang mudah.





4.5 Rancangan skematik eksterior dan interior





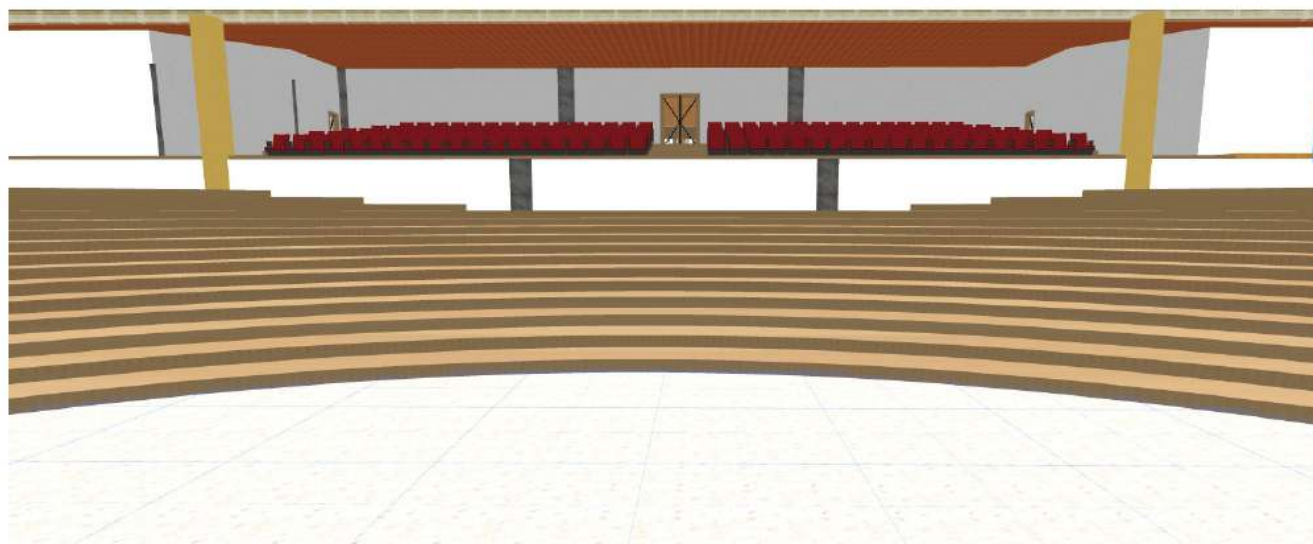
4.5 Rancangan skematik eksterior dan interior



Interior ruang galeri dengan susunan layout panel berdiri



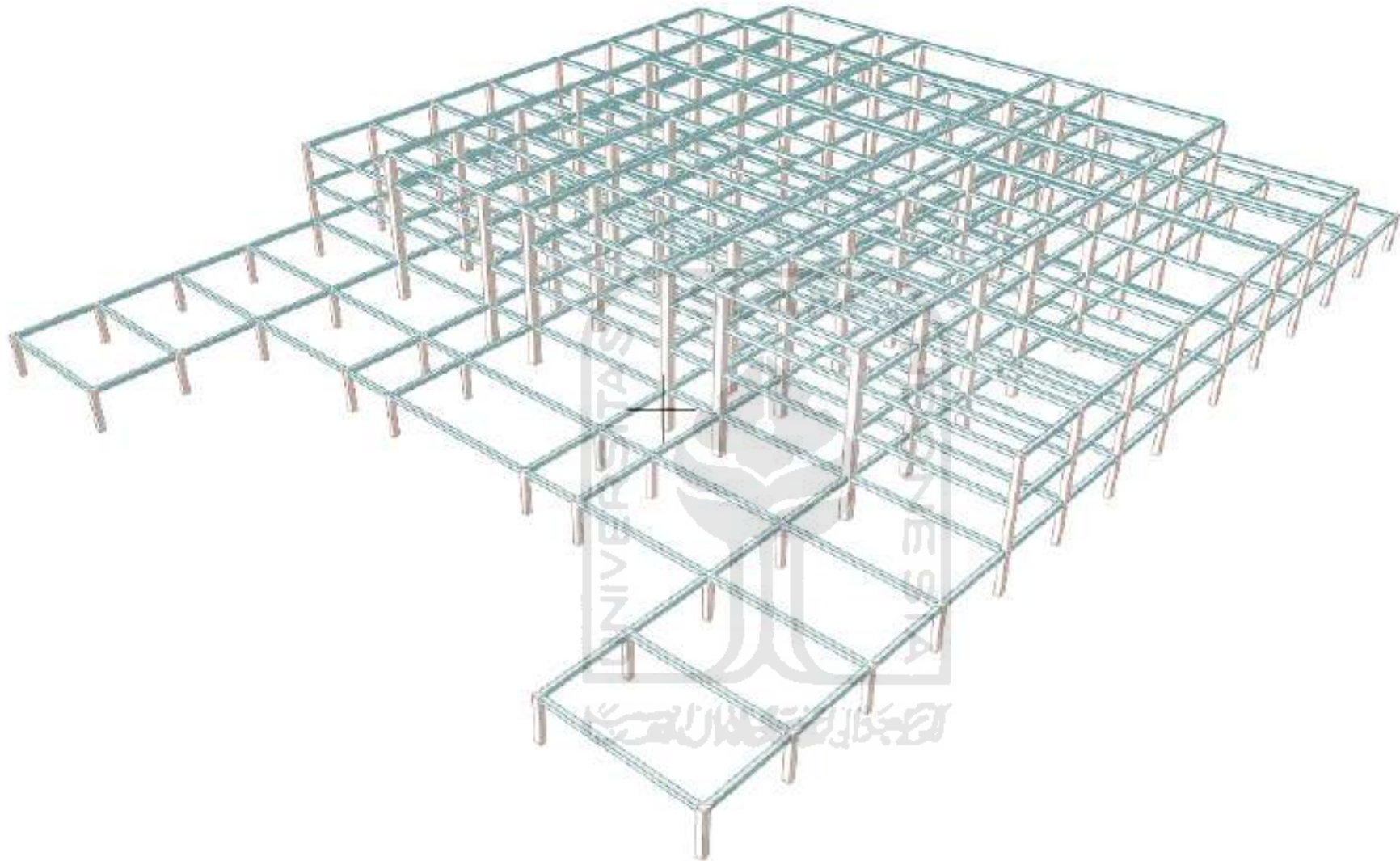
Ruang restoran dan café dengan dinding kaca sebagai akses visual keluar



Ruang teater dengan layout tempat duduk bertingkat



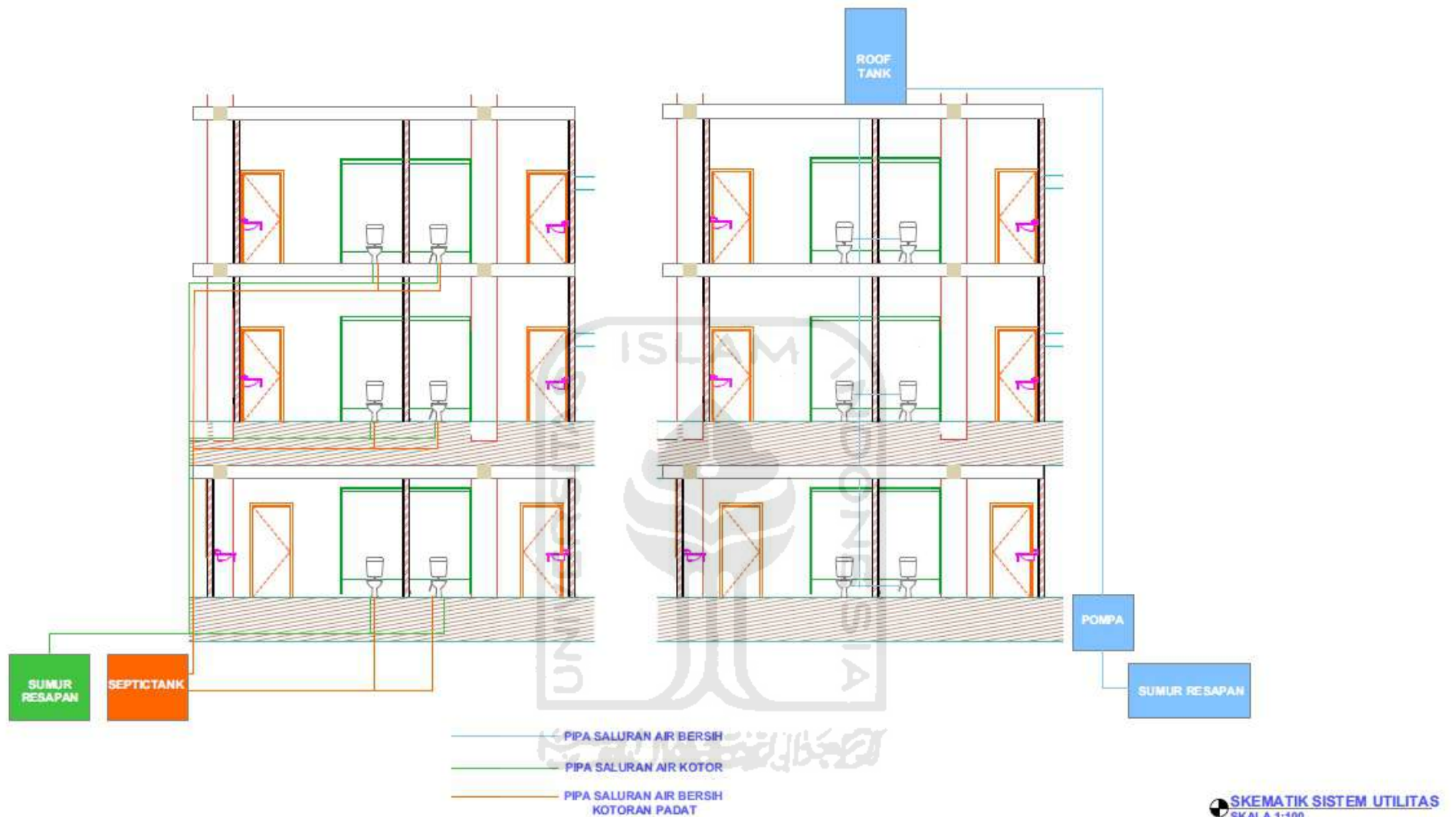
4.6 Rancangan skematik sistem struktur



Penggunaan sistem struktur rangka dengan kolom utama berukuran 60x60 cm dan balok induk 60x40 cm. Bentuk struktur disesuaikan dengan grid utama bangunan dan diperuntukkan untuk bangunan 3 lantai.



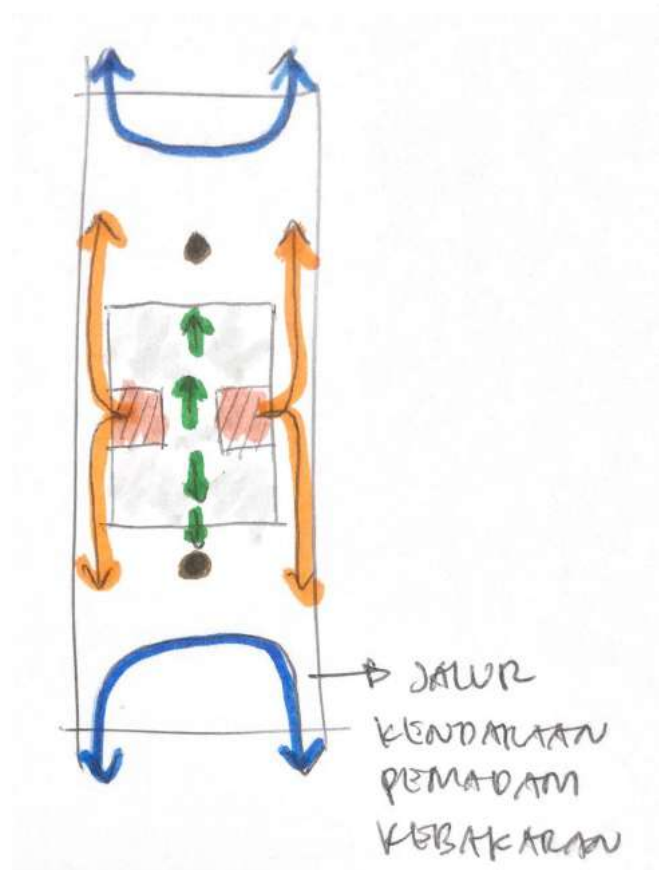
4.7 Rancangan skematik sistem utilitas



Distribusi air bersih berasal dari PDAM dan dipompa menuju rooftank lalu disebar keseluruhan bangunan dialirkan menuju fixture air seperti keran, flush toilet, dan wastafel

Skema utilitas air kotor terkait peletakkan septictank dan sumur peresapan yang dimana sumur peresapan ini akan dibagi menurut jenisnya.

4.8 Rancangan skematik keselamatan bangunan dan barrier free



PARKIR DIFABLE



TANNGA DARURAT LIFT DIFABLE



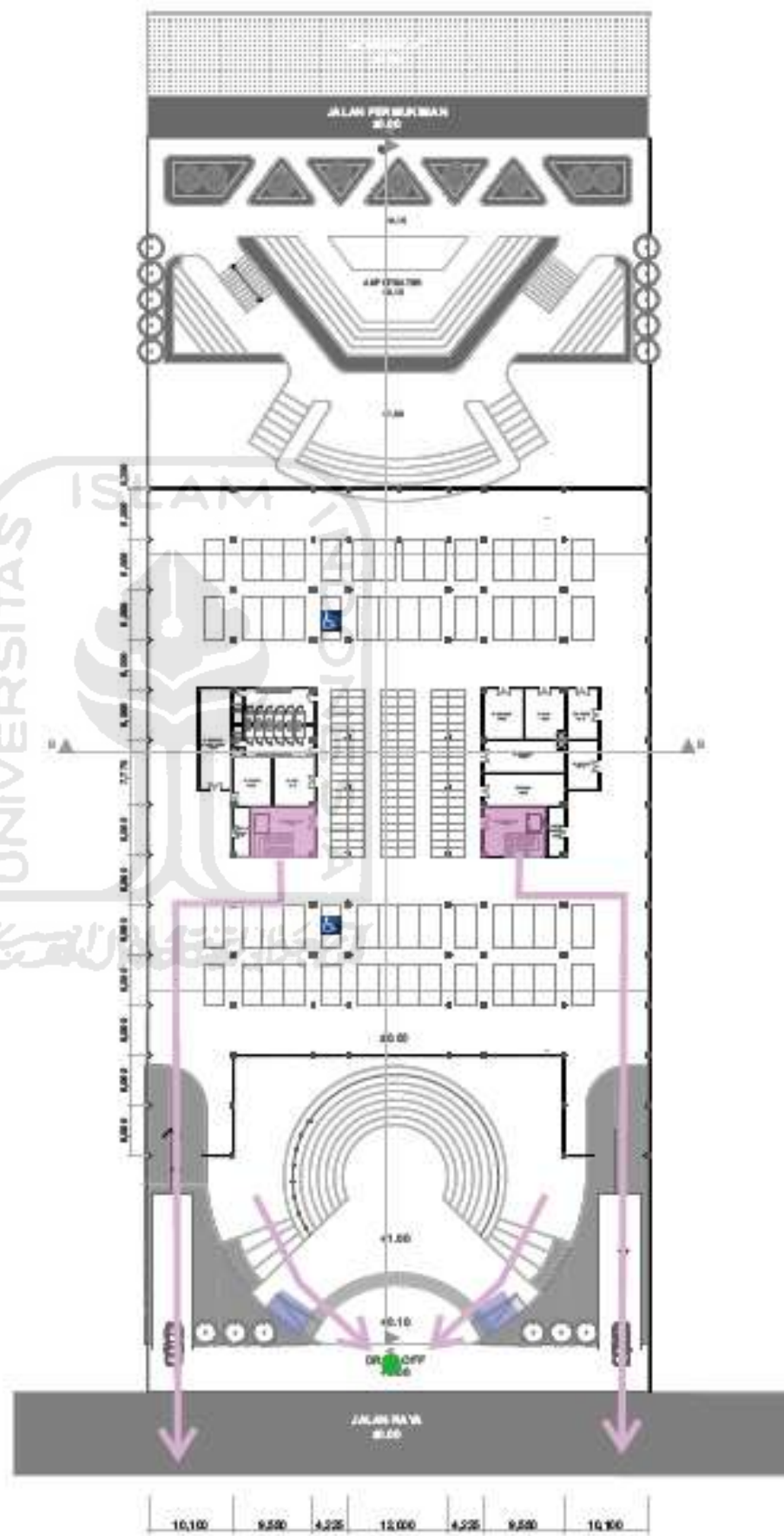
JALUR EVAKUASI



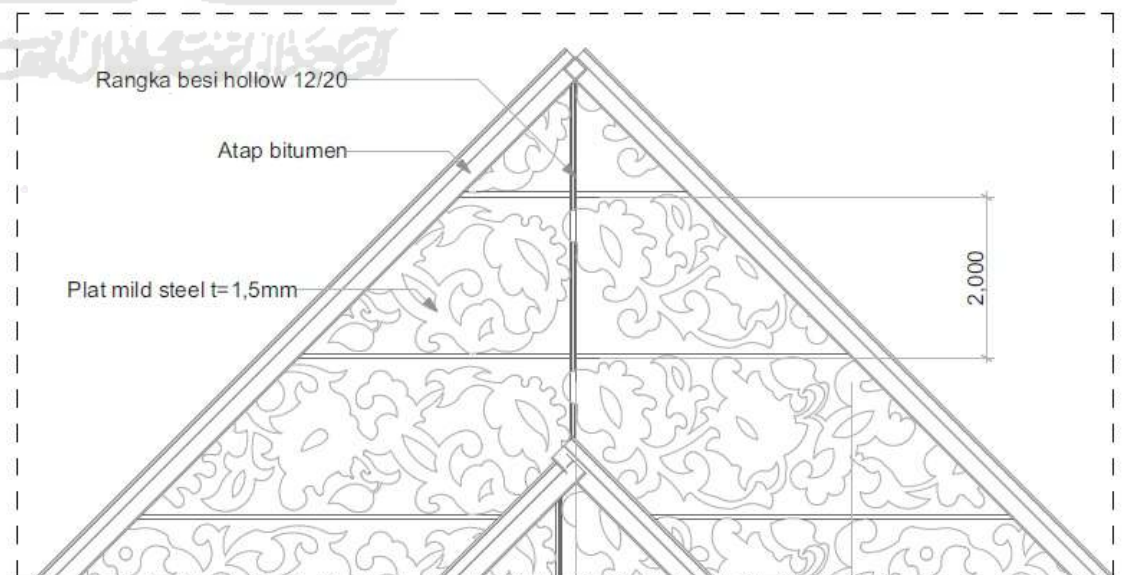
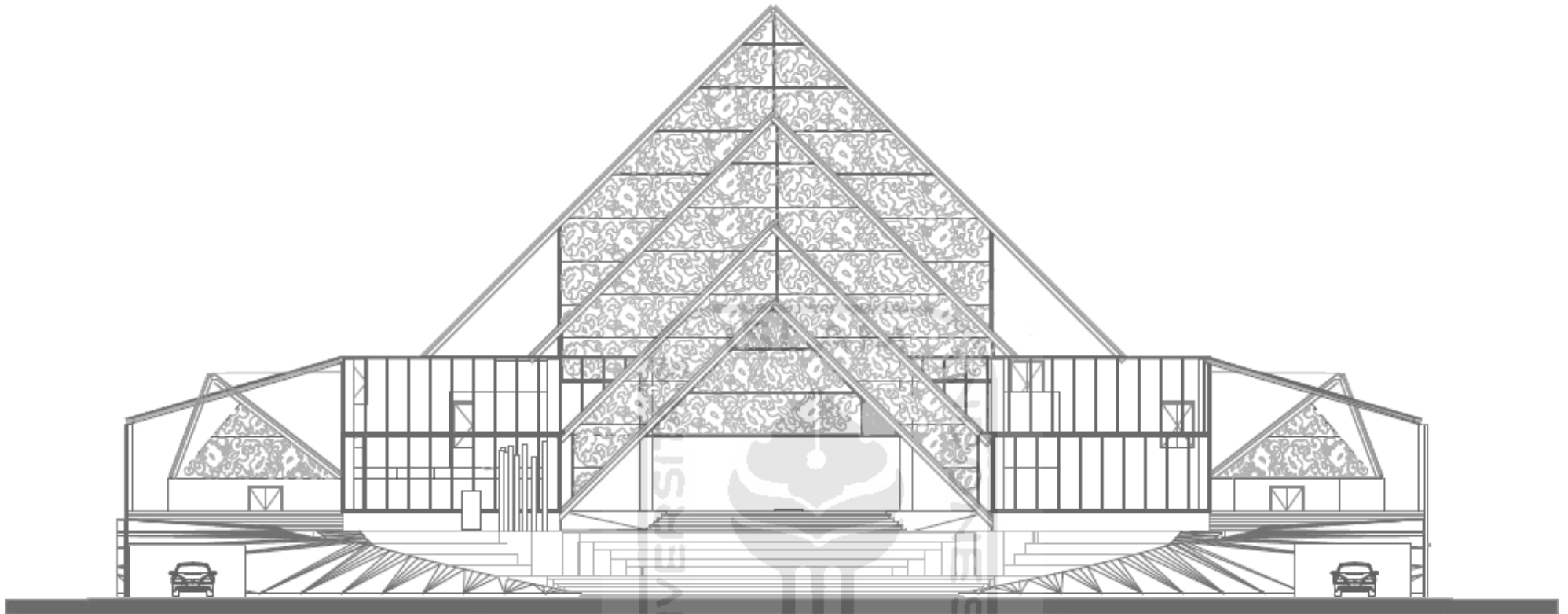
RAMP DIFABLE



TITIK KUMPUL

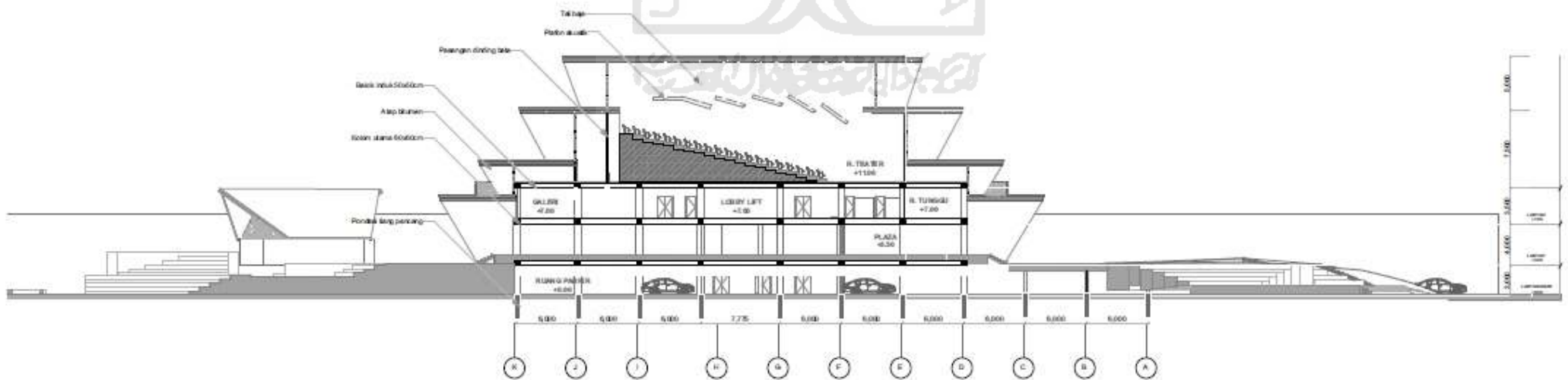


Ekspresi keindahan Arsitektur Melayu pada Bangunan Melayu Cultural Centre



Ekspresi keindahan yang diterapkan pada bangunan Melayu Cultural Centre ini yaitu penerapan ornamen khas rumah tradisional Melayu Pontianak yaitu motif Daun Pakis yang diterapkan pada ventilasi antar atap dengan merepetisi pola-polanya hingga memenuhi bagian antara hirarki atap tersebut.

Budaya membangun dan perilaku manusia



Menerapkan tipologi rumah tradisional Melayu Pontianak yang dimana kebiasaan dari orang zaman dahulu yang masih terdapat banyak sekali binatang liar dan banjir, sehingga berpengaruh pada dinaikannya level rumah tempat tinggal mereka. Dimana jika pada hari-hari normal struktur panggung ini ruang bawahnya difungsikan sebagai ruang tambahan menyimpan hasil berkebun ataupun menyimpan barang rumah tangga.

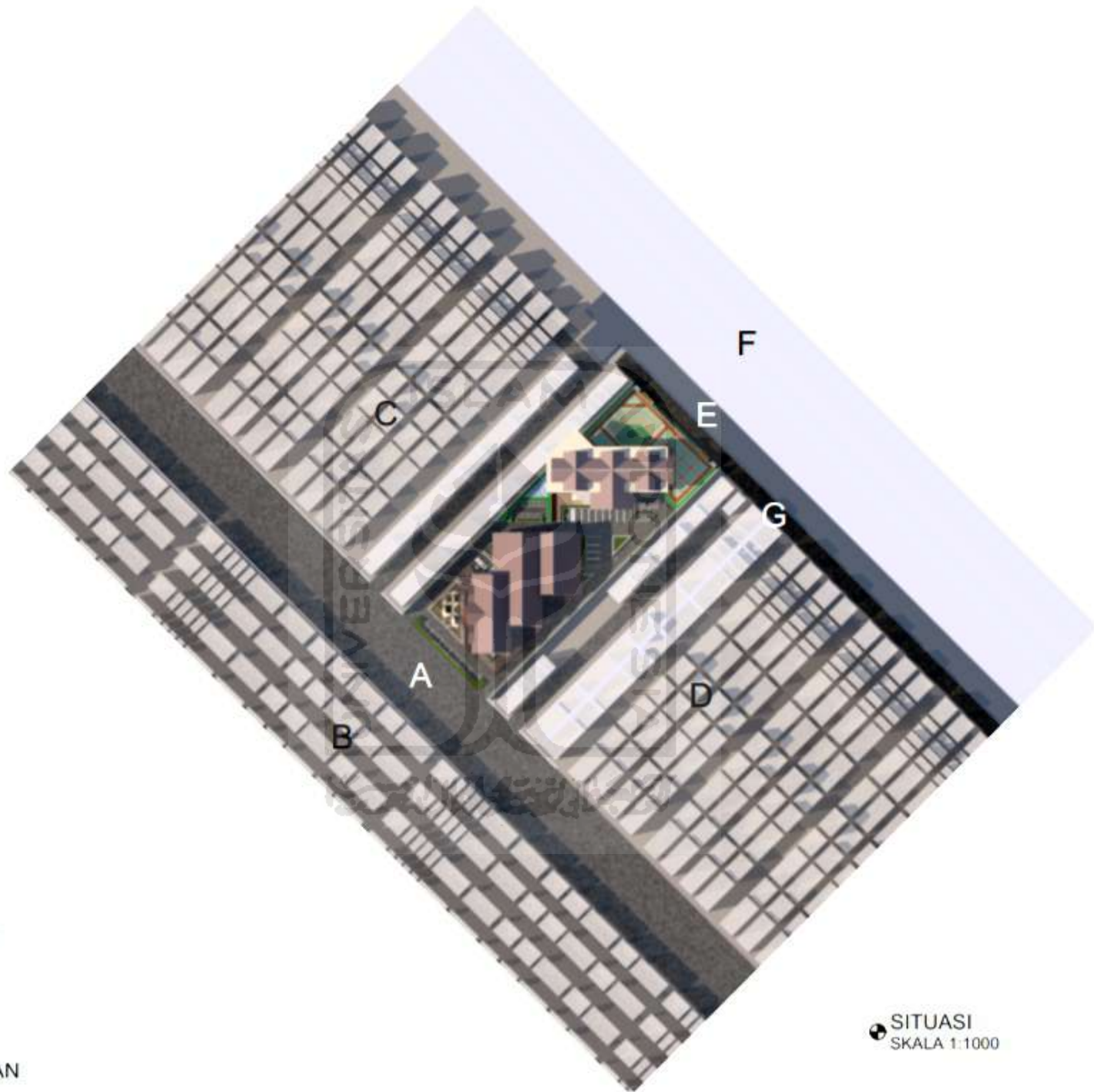
Bangunan Melayu Cultural Centre menerapkan struktur rumah panggung yang dimana lantai dasarnya tidak difungsikan sebagai fungsi utama tetapi digunakan sebagai ruang parkir sebagai pemanfaatan ruang lain.

5

Hasil rancangan

- 5.1 Situasi
- 5.2 Siteplan
- 5.3 Denah
- 5.4 Tampak
- 5.5 Potongan
- 5.6 Rencana
- 5.7 Detail

5.1 Situasi



LEGENDA:
A: JL. TANJUNGPURA
B: PERTOKOAN
C: PERTOKOAN
D: PERMUKIMAN
E: WATERFRONT
F: SUNGAI KAPUAS
G: JALAN PERMUKIMAN

SITUASI
SKALA 1:1000

Pada bagian timur site terdapat perumahan warga dan pada bagian barat site terdapat pertokoan. Orientasi massa dibuat kontras yaitu tidak lurus menghadap ke arah jalan sehingga memiliki dua muka dalam konteks satu utuh site dan juga memiliki dua muka dari bangunannya masing-masing.



5.2 Siteplan



Sirkulasi kendaraan dibuat mengelilingi bangunan. Arah masuk dan keluar dipisah dengan maksud agar tidak terjadi cross didalam maupun diluar site. Bangunan teater bagian panjang banguannya menghadap ke arah barat dengan pertimbangan untuk menarik minat pengunjung dari arah jalan raya utama yang dimana arah sirkulaa nya dari arah barat menuju timur. Sehingga orang yang sedang lalu lalang di jalan raya pun tetap langsung dapat melihat muka bangunan.

Pada bagian depan bangunan teater terdapat taman, area drop off, dan area parkir. Taman ini diadaptasi dari urutan zonasi ruang arsitektur melayu yang dimana selalu terdapat taman dibagian depan bangunan sebagai area transisi orang masuk ke dalam bangunan sehingga tidak terjadi kontak langsung dari arah jalan menuju ke bangunan.

Bangunan teater diletakkan dekat dengan waterfront. Hal ini sebagai respon dari komunitas batik dari kampung batik yang berada di bagian ujung watrfront sebelah timur yang mengharapka disediakanya ruang galeri pameran kerajinan khas Melayu Pontianak. Terdapat batik dengan macam ragam jenis. Selain itu pertimbangannya adalah agar pengunjung galeri pada saat melihat-lihat pameran dapat sekaligus melihat keindahan Sungai Kapuas yang menjadi ikon Kota Pontianak itu sendiri.

Ampiteater yang diletakkan pada taman juga sebagai bagian dari ruang transisi pengunjung dari arah waterfront ke dalam bangunan. Taman sebagai ruang rekreasional yang menyesuaikan dengan fungsi waterfront eksisting yaitu sebagai ruang rekreasional. Ampiteater sebagai ruang transisi integrasi fungsi menggabungkan kegiatan rekreasional dan juga kesenian. Hal ini sebagai daya tarik ruang luar bangunan agar pengunjung tetap dapat ikut melihat kegiatan seni di dalam site melalui ruang terbuka seni yaitu ampiteater.

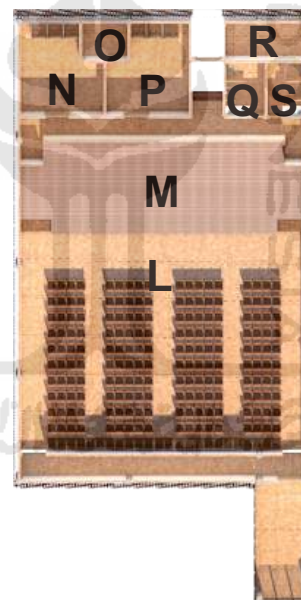
5.3 Denah

Denah Gedung Teater



A=R.Kantor
 B=R.Manager
 C=Tangga darurat
 D=Toilet pr
 E=Toilet lk
 F=Mushola
 G=R.Wudhu
 H=R.Kontrol suara
 I=R.Kontrol proyeksi
 J=R.Kontrol cahaya
 K=R.Penyimpanan

Lantai 2



A=Lobby
 B=R.Loket
 D=R.Karyawan
 E=R. CCTV
 F=Toilet lk
 G=R.Penyimpanan
 H=R.Laktasi
 I=Tangga darurat
 J=Toilet difabel
 K=Toilet pr
 L=Teater
 M=Panggung
 N=R.Rias lk
 O=R.Genset
 P=R.Rias pr
 Q=Toilet lk
 R=R.tanki
 S=Toilet pr

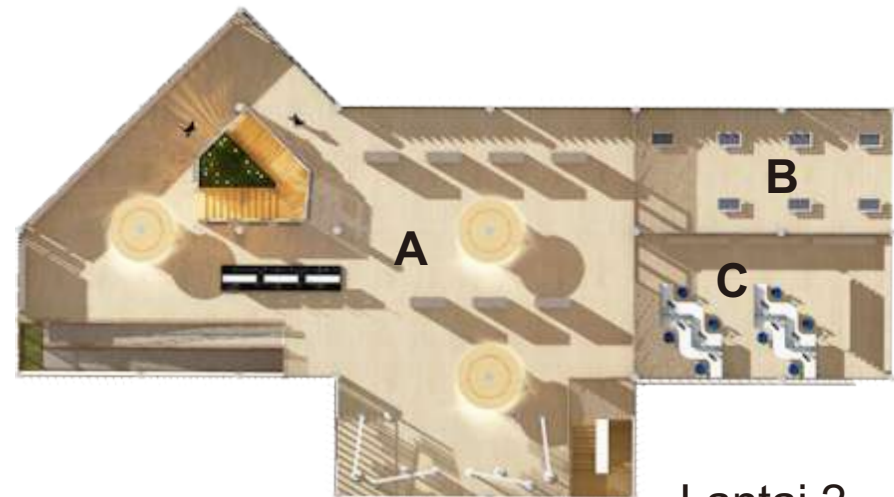
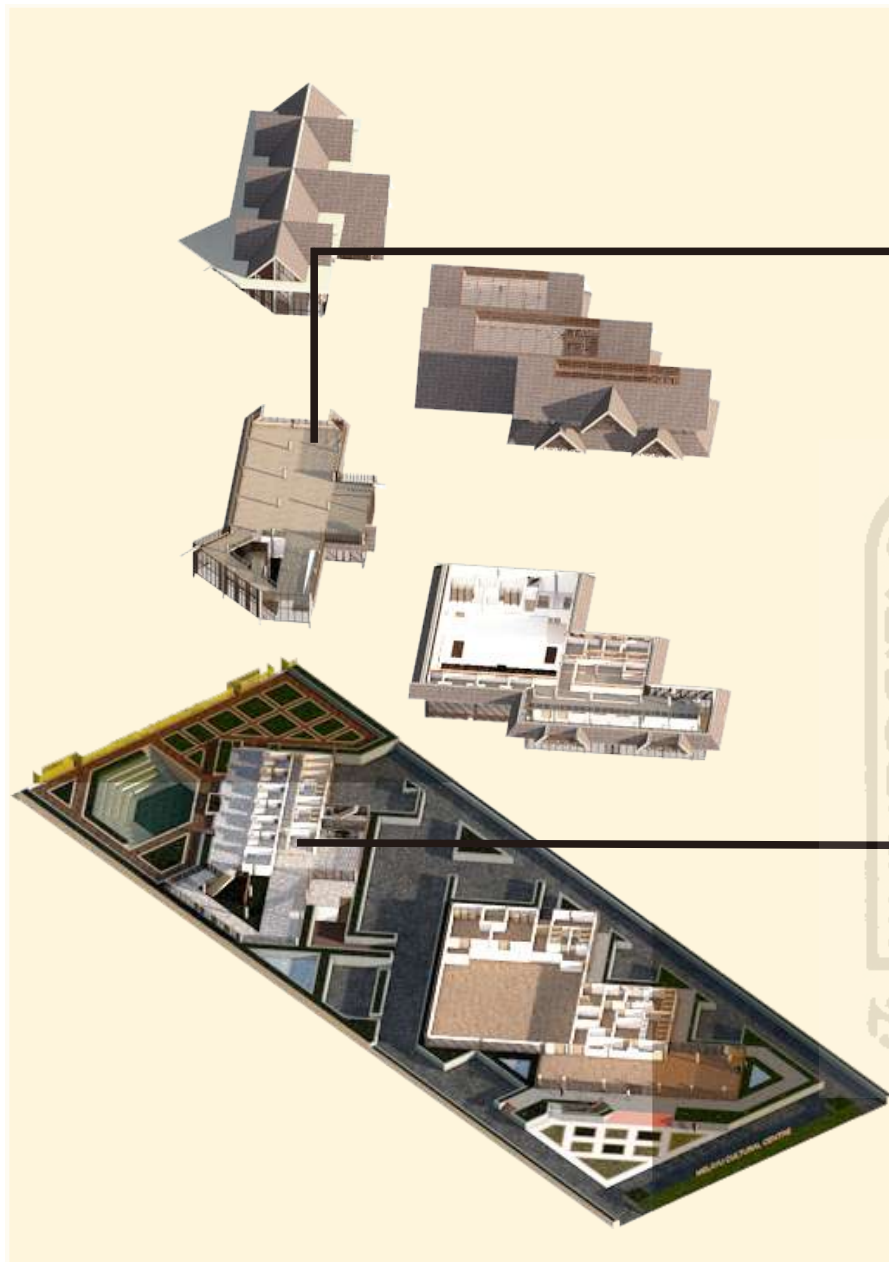
Lantai 1

Pada lantai dasar, terdapat ruang lobby, ruang loket, ruang servis, ruang teater, dan ruang backstage. Lobby pengunjung dan lobby pemain teater dipisah agar sirkulasinya tidak bertabrakan. Pengunjung masuk melewati lobby depan yang akan langsung menemukan ruang loket untuk membeli tiket terlebih dahulu sebelum masuk ke ruang pertunjukan teater. Disediakan toilet, toilet, difabel, dan juga ruang laktasi. Untuk kapasitas tempat duduk pada ruang teater terdapat 202 kursi penonton dengan memberi tangga baik sebanyak 3 jalur sirkulasi agar tidak terjadi kerumunan.

Pada lantai dua terdapat ruang kontrol cahaya ruang kontrol, suara, ruang kontrol proyeksi, dan ruang penyimpanan kebutuhan ruang kontrol sebagai ruang penunjang kebutuhan ruang galeri. Lalu terdapat juga ruang kantor pengelola yang terdiri dari ruang kantor, ruang manager, ruang mushola, ruang wudhu, dan juga lavatory.

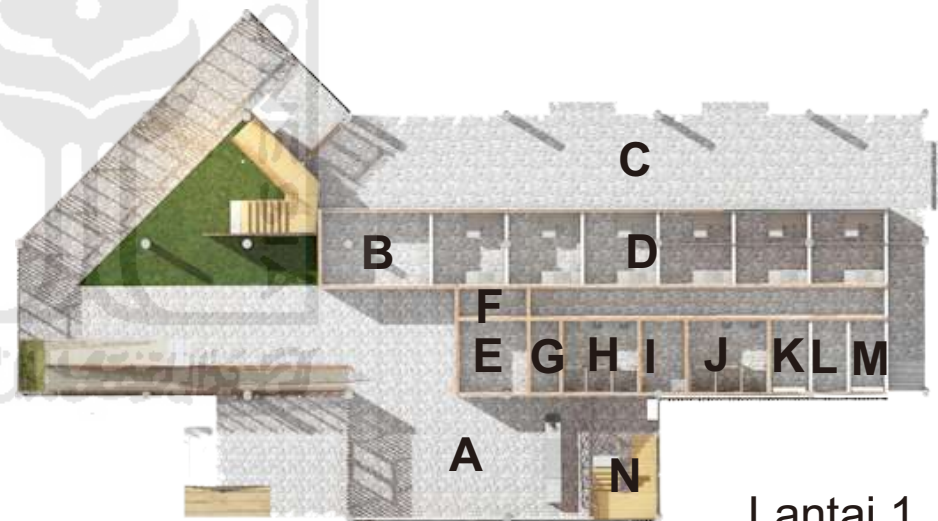


Denah Gedung Galeri



Lantai 2

A=Galeri
B=R.Workshop
C=R.Perpustakaan



Lantai 1

A=Lobby
B=Toko oleh-oleh
C=Foodcourt
D=Retail
M=R.Genset

E=Mushola
F=R.Wudhu lk
G=R.Wudhu pr
H=Toilet pr
N=R.Tangga darurat

I=Toilet difabel
J=Toilet pr
K=R.Tanki air
L=R.Penyimpanan

Disediakan area foodcourt pada lantai dasar gedung galeri sebagai pemantik daya tarik pengunjung sehingga terdapat kegiatan yang dibutuhkan yaitu aktivitas makan dan minum sembari melihat pertunjukan ataupun sekedar bersantai pada area taman jika sedang tidak ada pertunjukan.

Pada lantai dua pada gedung teater terdapat kantor pengelola dan ruang kontrol teater. Pada gedung galeri terdapat ruang galeri, perpustakaan, dan ruang workshop. Di desain void pada bagian galeri agar terkesan menyatu dengan pengunjung dari awal masuk melalui lobby.

5.4 Tampak

Tampak Gedung Teater



Tampak barat teater



Tampak selatan teater



Tampak utara teater



Tampak timur teater



Tampak Gedung Galeri



Tampak selatan Galeri



Tampak timur Galeri



Tampak utara Galeri



Tampak barat Galeri



Tampak Kawasan



Tampak depan kawasan



Tampak belakang kawasan

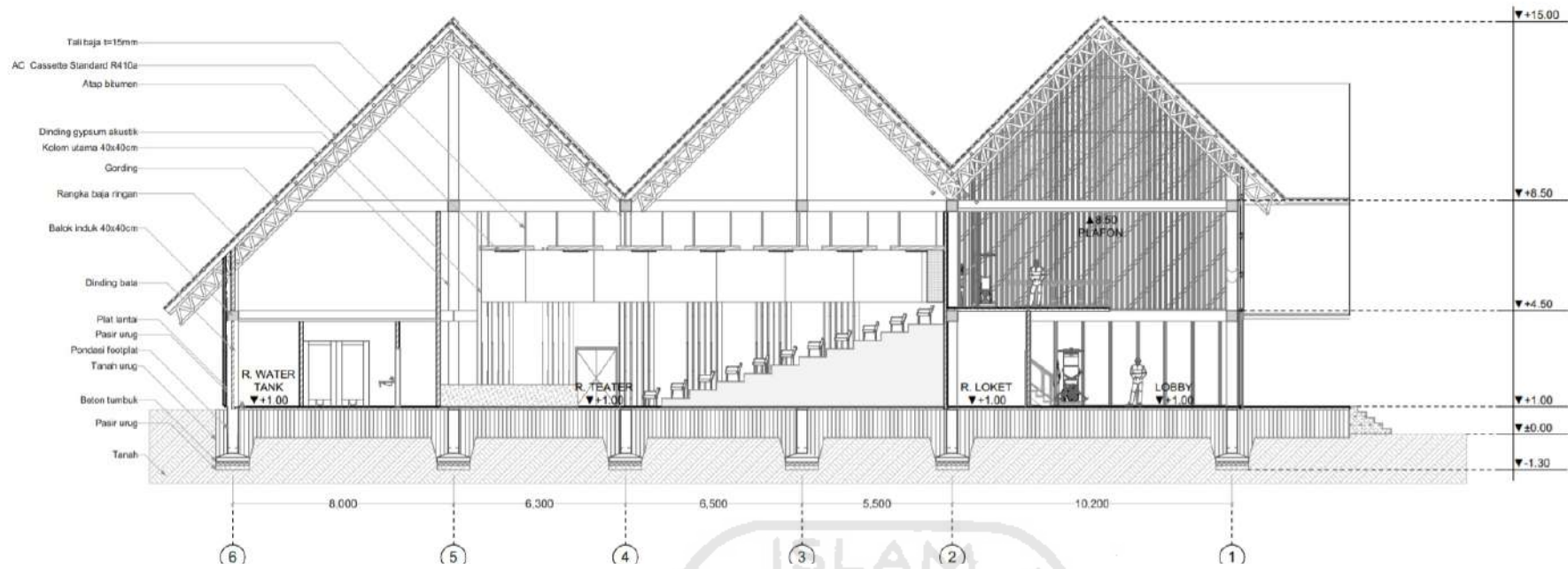


Tampak samping kanan kawasan

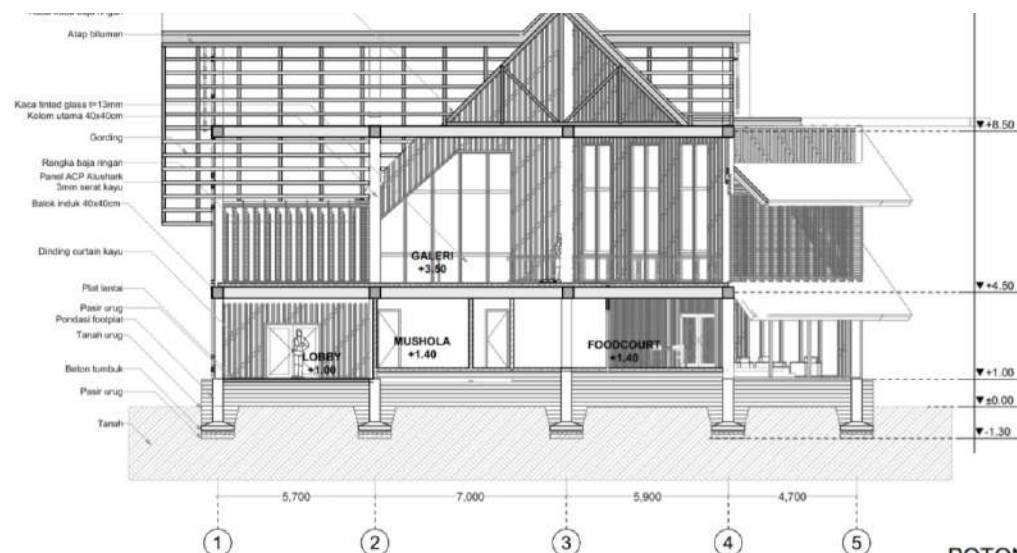


Tampak samping kiri kawasan

5.5 Potongan



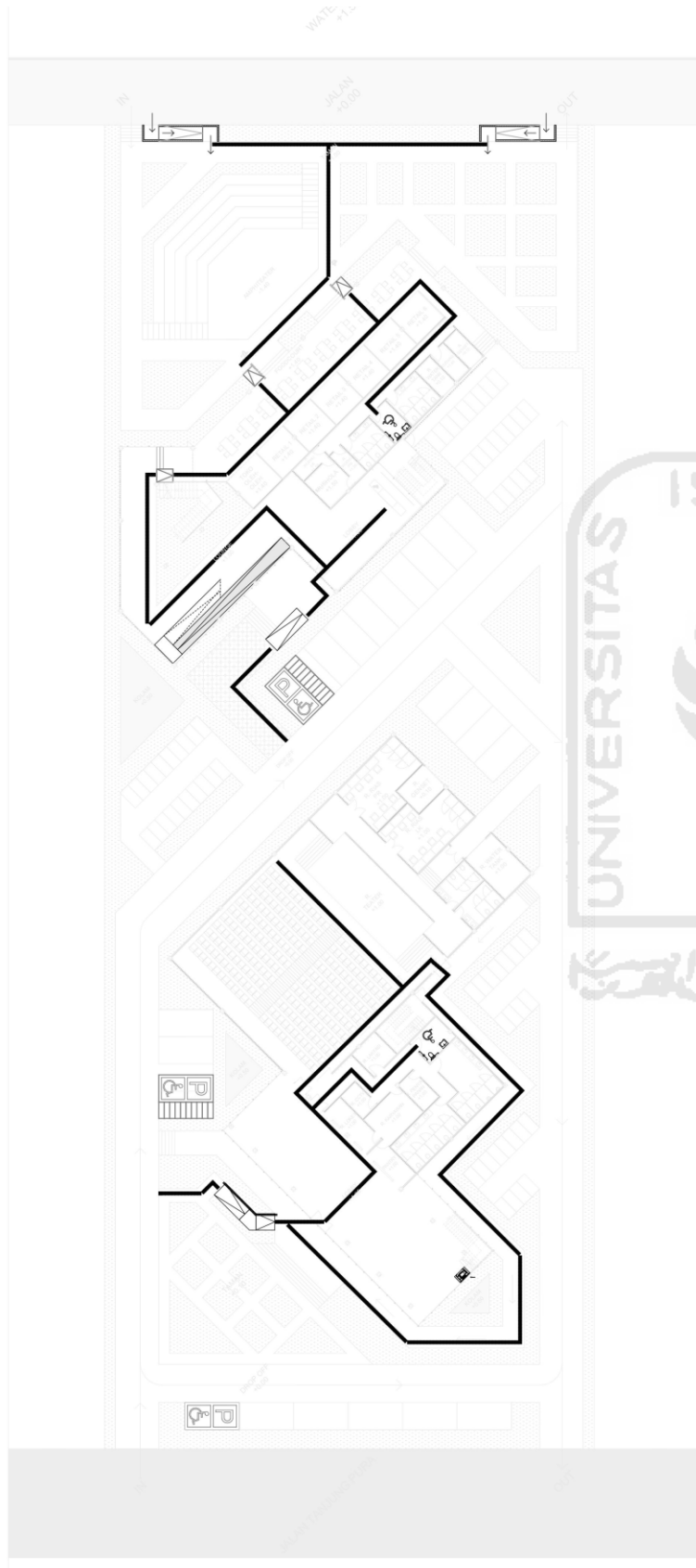
POTONGAN A-A GALERI
SKALA 1:150



POTONGAN B-B GALERI
SKALA 1:150

5.6 Rencana

a. Rencana barrier free









Pada bangunan galeri terdapat ramp difabel untuk naik ke level 3,5 m dan guiding block dari area parkir hingga ke dalam ruang dan juga dari area taman hingga ke dalam ruang

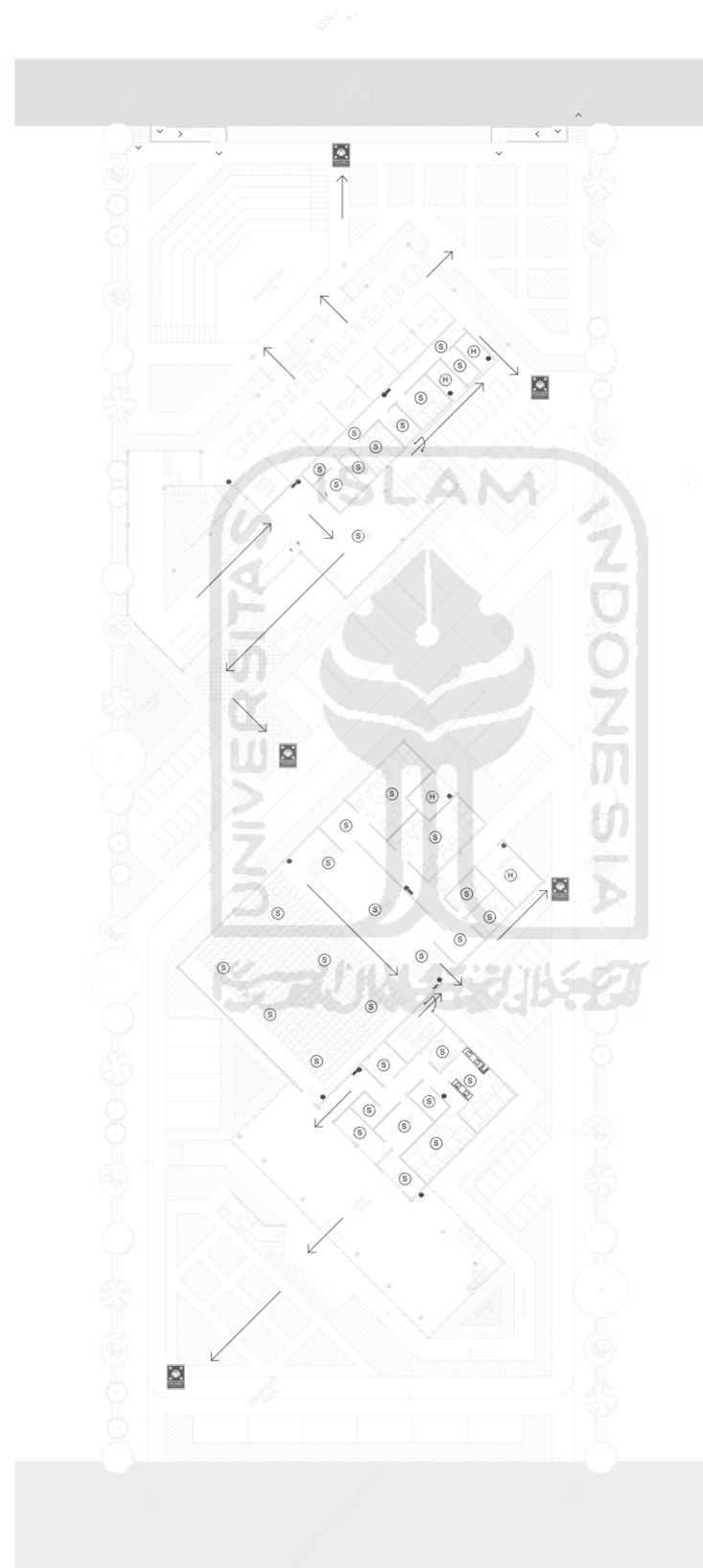
Pada bangunan teater terdapat ramp naik dari area taman ke area lobby untuk naik satu meter. Terdapat stair wheelchair lift yang dipasang pada railing tangga.

RENCANA BARRIER FREE
SKALA 1:400



b. Rencana fire protection

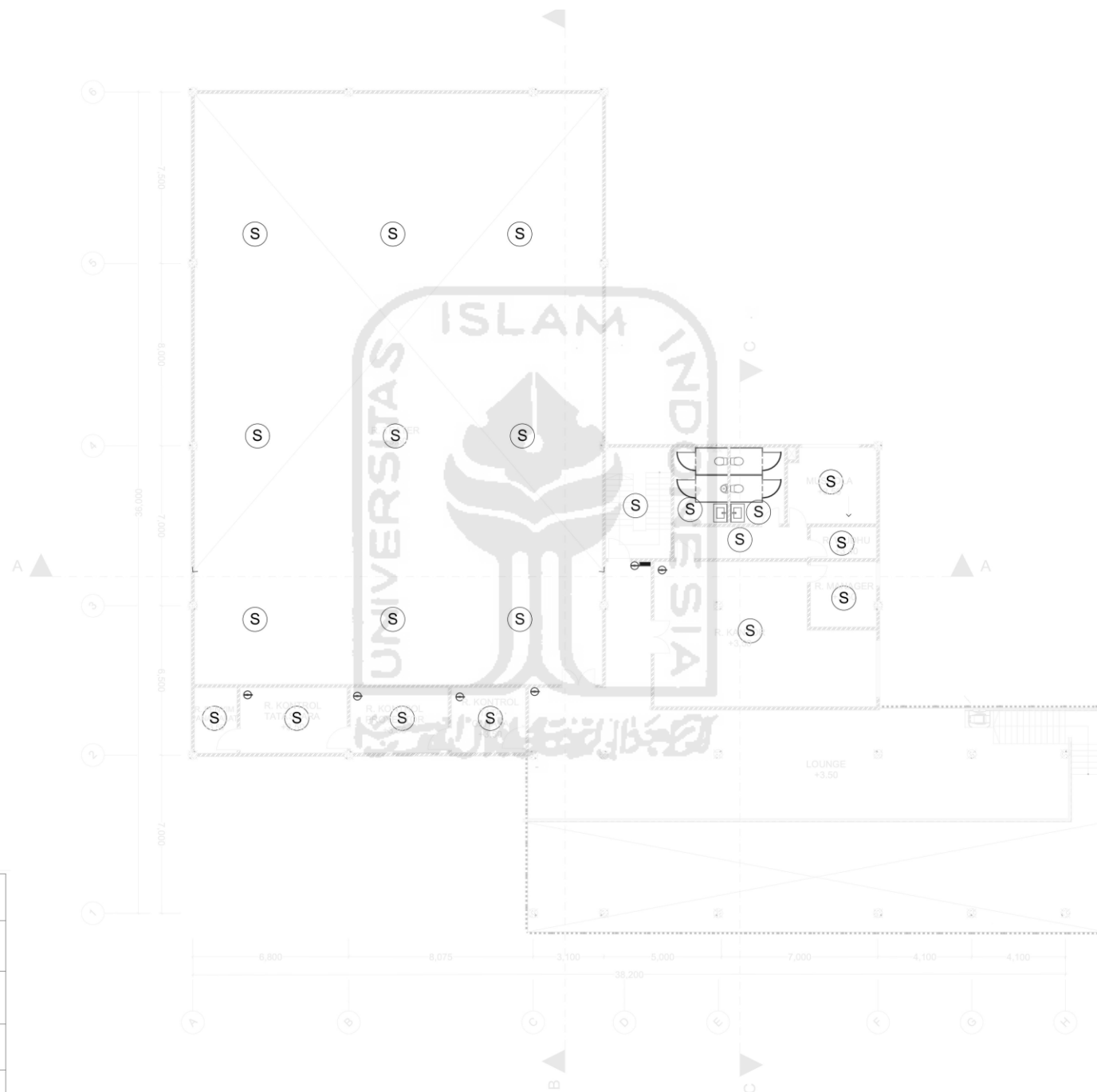
	Smoke detector
	Heat detector
	ROR heat detector
	Fire extinguisher
	Fire alarm
	Tanda titik kumpul



RENCANA FIRE PROTECTION LANTAI DASAR
SKALA 1:400



b. Rencana fire protection

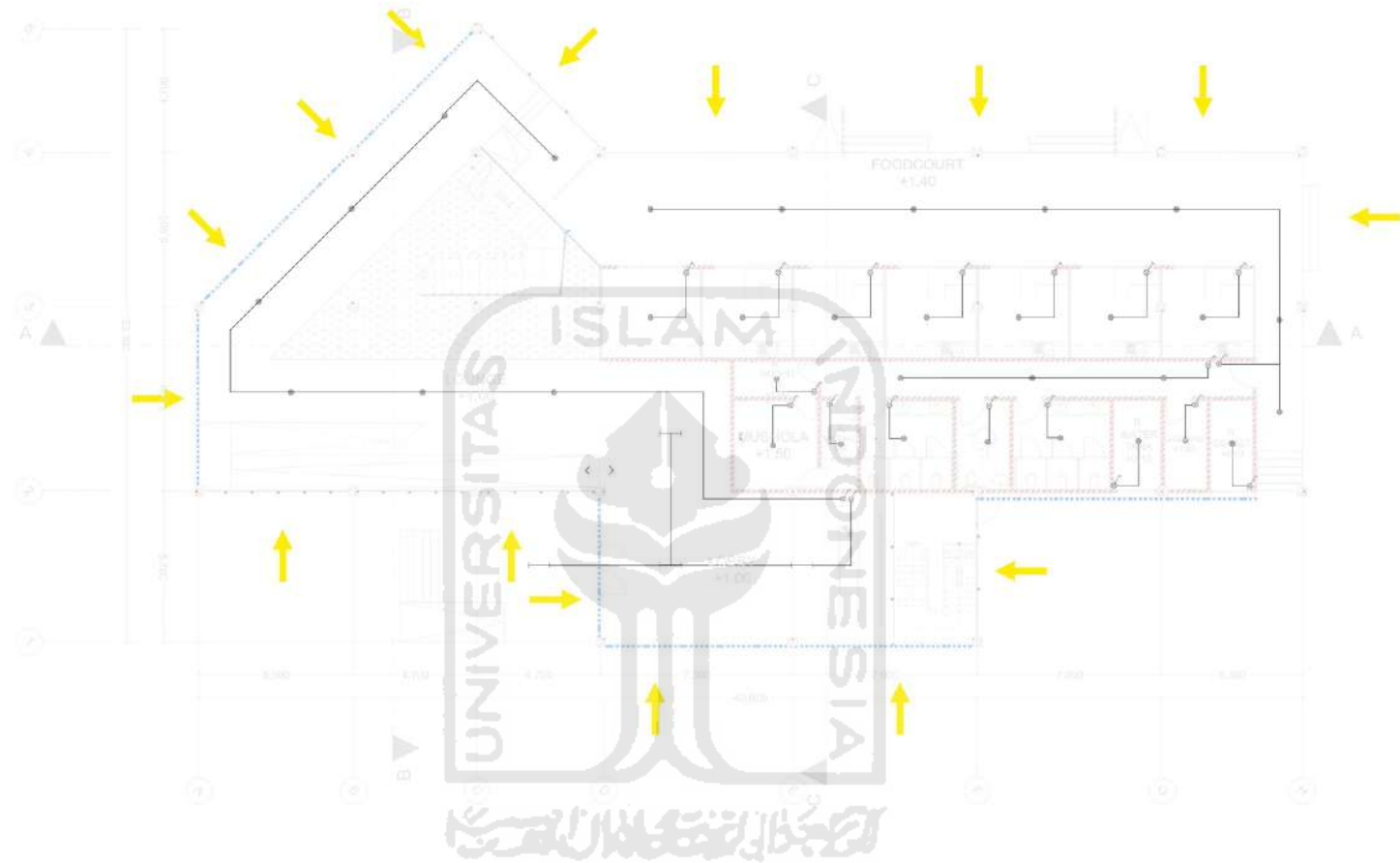






	Smoke detector
	Heat detector
	ROR heat detector
	Fire extinguisher
	Fire alarm
	Tanda titik kumpul

RENCANA FIRE PROTECTION LANTAI 1 TEATER
SKALA 1:150



c. Rencana pencahayaan

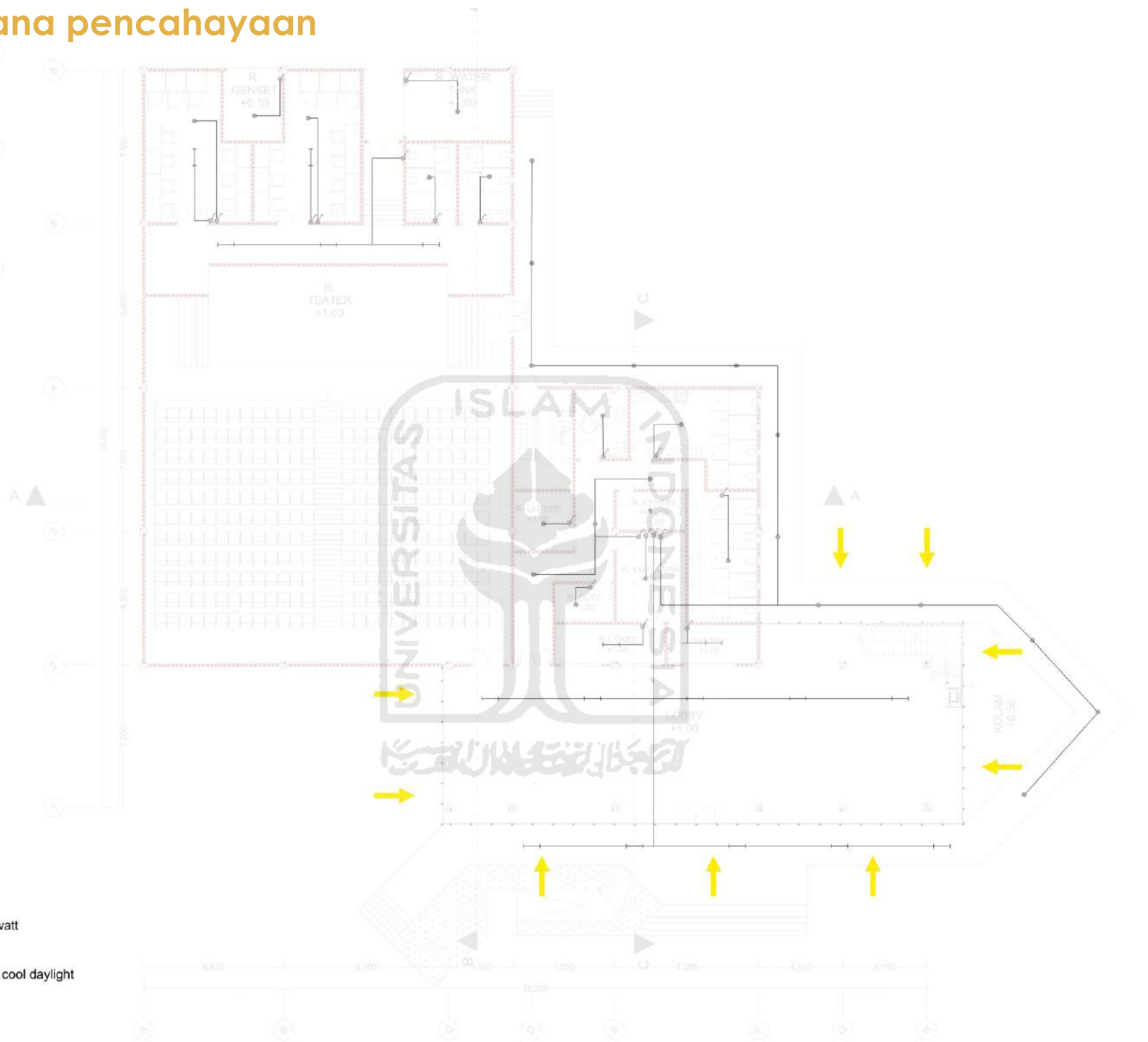


-  TLD linear tabung 16 watt
-  LED downlight 18 watt cool daylight
-  Saklar tunggal
-  Arah sinar cahaya alami (pencahayaan alami)

RENCANA PENCAHAYAAN LANTAI DASAR GALERI
SKALA 1:150



c. Rencana pencahayaan

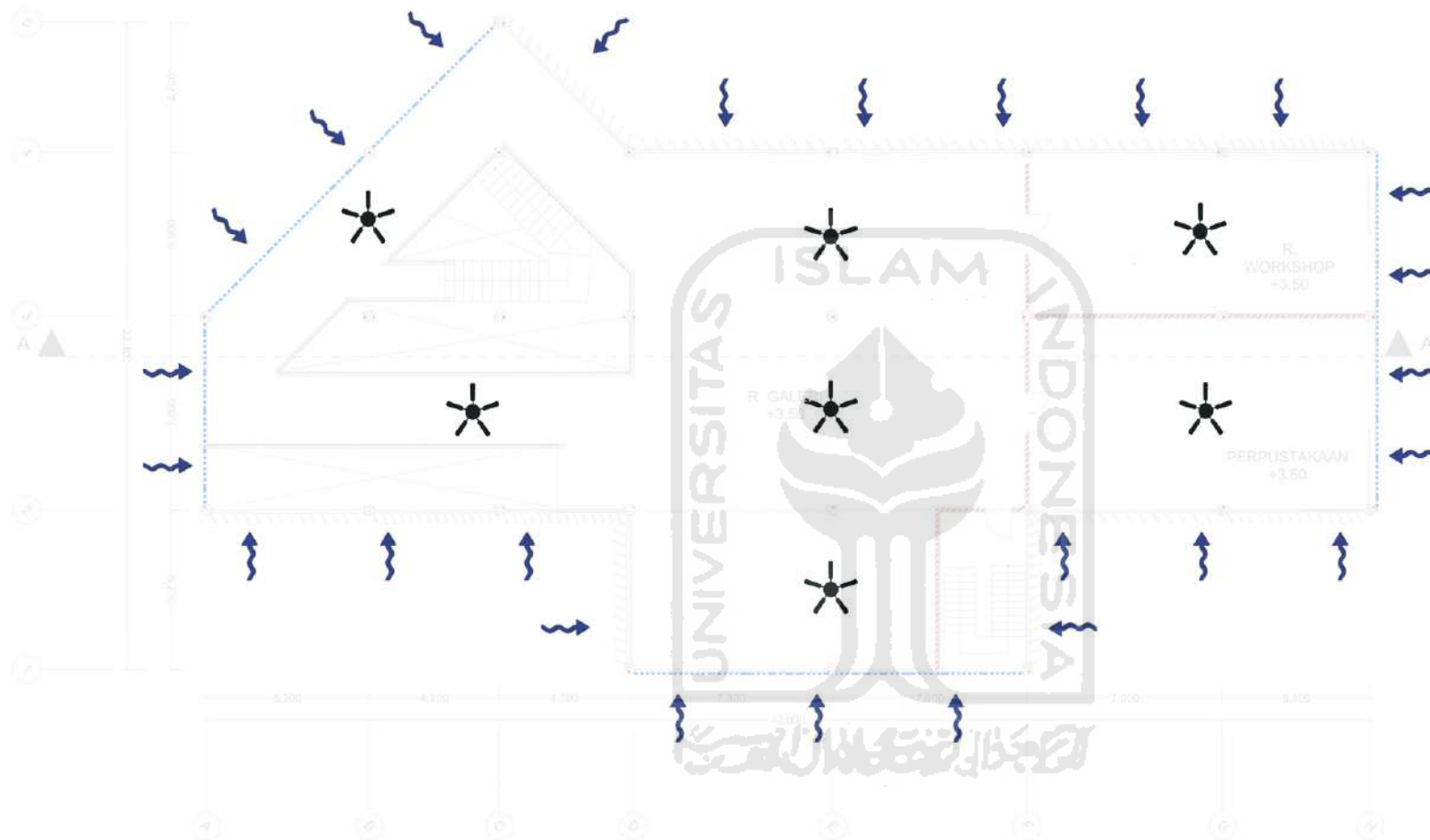



- TLD linear tabung 16 watt
- LED downlight 18 watt cool daylight
- Saklar tunggal
- Arah sinar cahaya alami (pencahayaan alami)


RENCANA PENCAHAYAAN LANTAI DASAR TEATER
SKALA 1:150



d. Rencana penghawaan



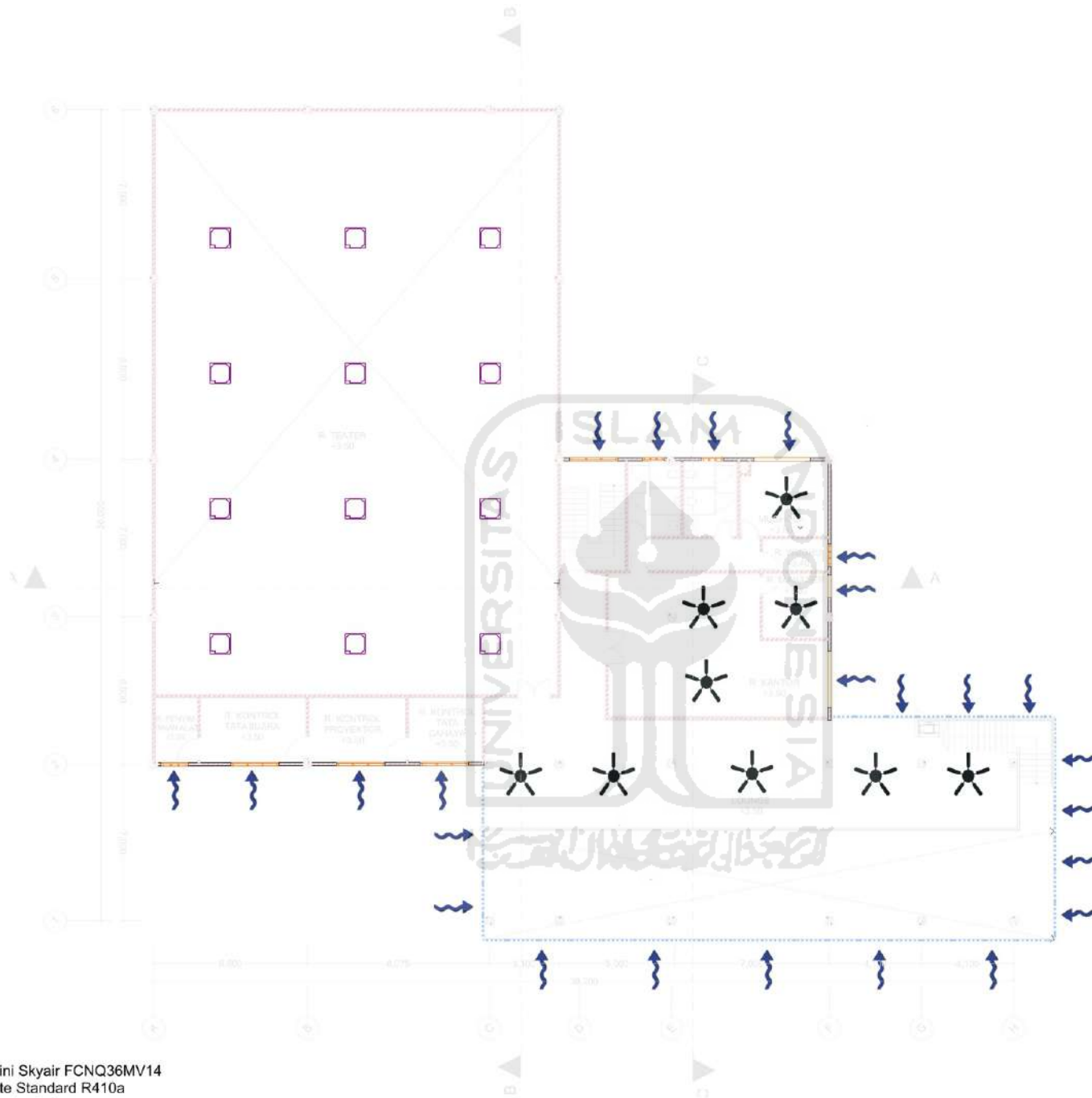
 Arah aliran udara (penghawaan alami)


 Kipas angin gantung NAGASAKY ng-1480 45w ceiling fan


RENCANA PENGHAWAAN LANTAI 1 GALERI
SKALA 1:150




d. Rencana penghawaan



 AC Daikin Mini Skyair FCNQ36MV14
4 PK Cassette Standard R410a
(penghawaan buatan)

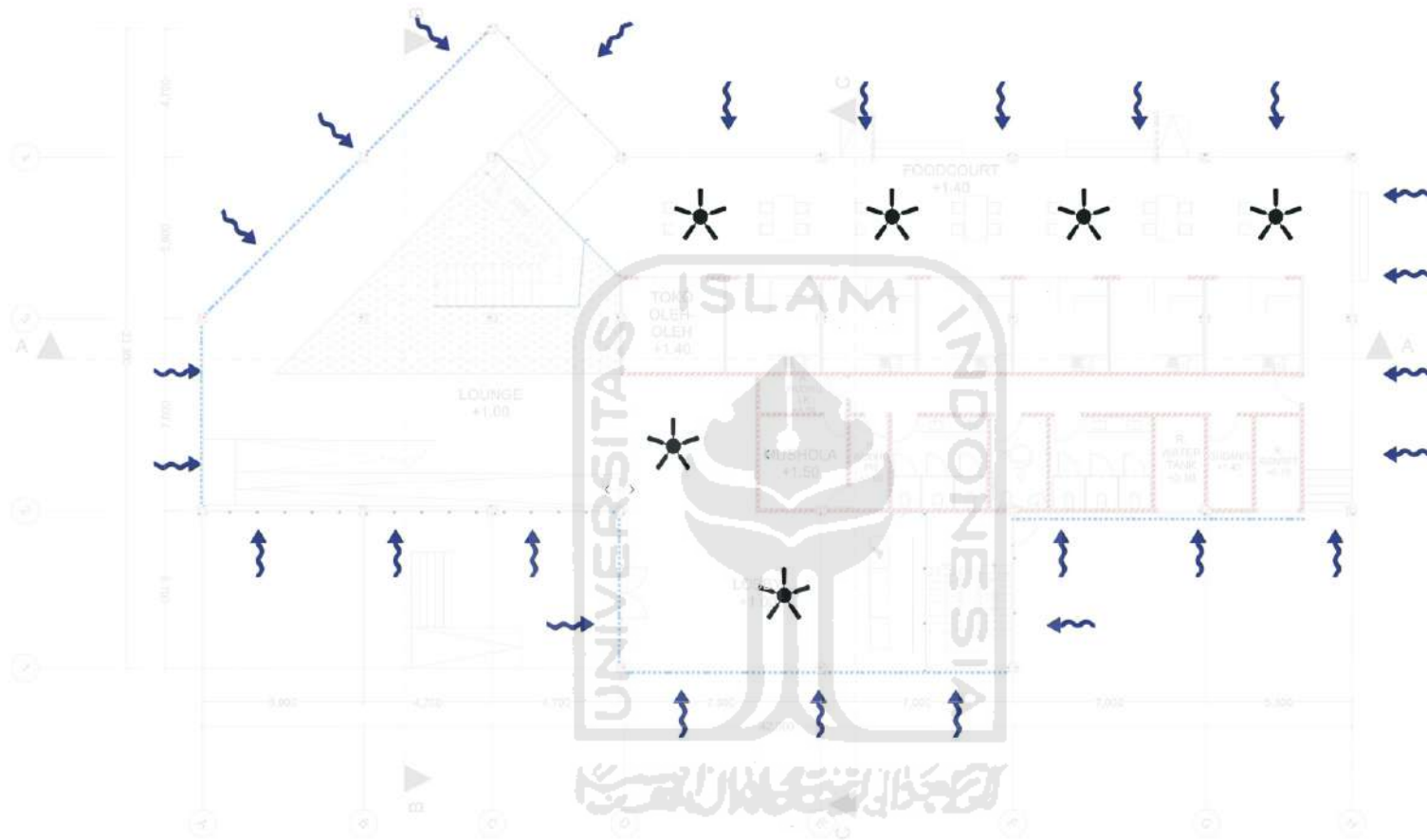
 Arah aliran udara (penghawaan alami)


 Kipas angin gantung NAGASAKY ng-
1480 45w ceiling fan


 RENCANA PENGHAWAAN LANTAI 1 TEATER
SKALA 1:150



d. Rencana penghawaan












 Arah aliran udara (penghawaan alami)

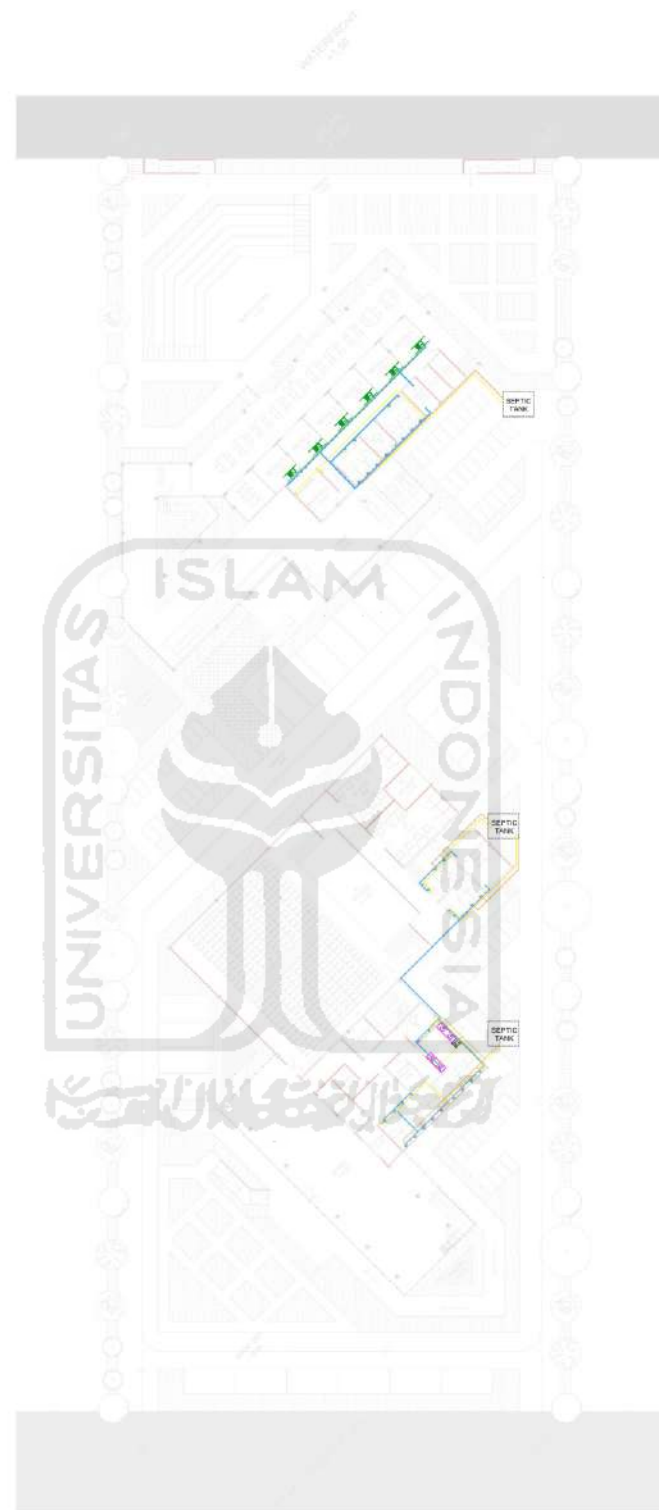
 Kipas angin gantung NAGASAKY ng-1480 45w ceiling fan

 RENCANA PENGHAWAAN LANTAI 1 TEATER
SKALA 1:150



e. Rencana sanitasi

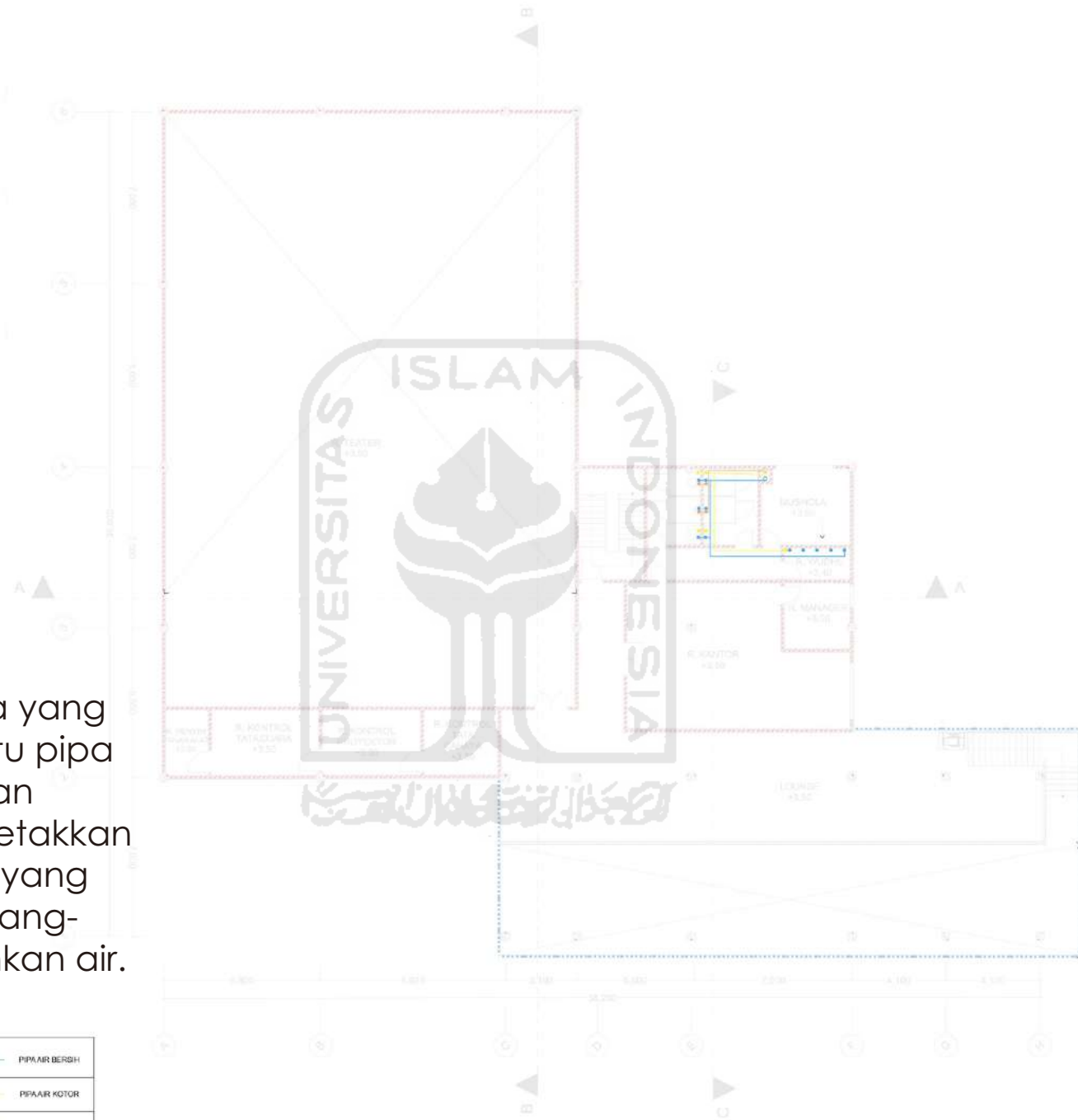
	FIXTURE AIR BERSIH		PIPA SHAFT AIR BERSIH		PIPA AIR BERSIH
	FIXTURE AIR KOTOR		PIPA SHAFT AIR KOTOR		PIPA AIR KOTOR
	FIXTURE LIMBAH PADAT		PIPA SHAFT LIMBAH PADAT		PIPA LIMBAH PADAT



RENCANA SANITASI LANTAI DASAR
SKALA 1:400



e. Rencana sanitasi



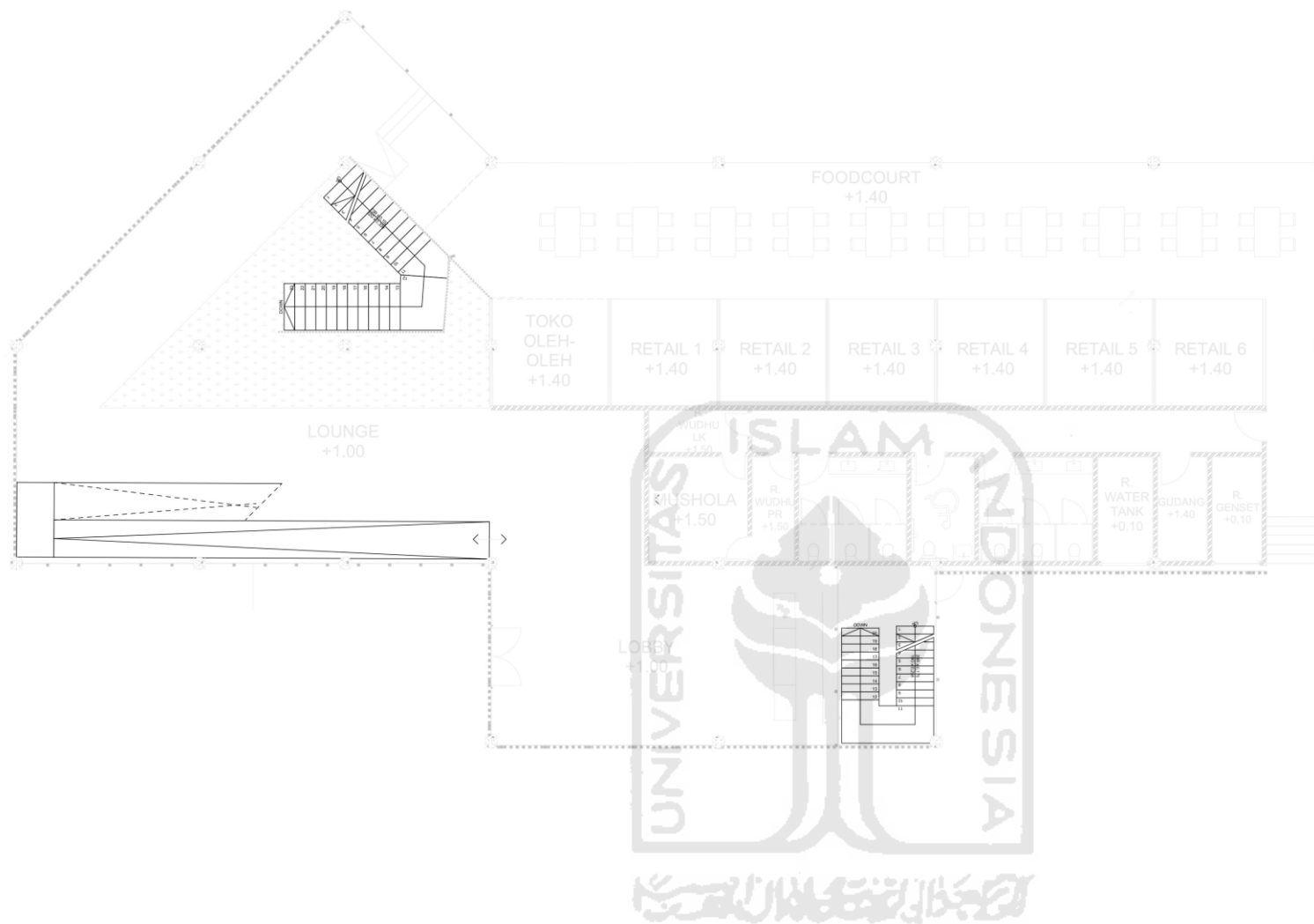
Terdapat tiga jenis pipa yang berada pada shaft yaitu pipa air bersih, limbah cair, dan limbah padat. Shaft diletakkan berada di dalam toilet yang berdekatan dengan ruang-ruang yang membutuhkan air.

 FIKTURE AIR BERSIH	 PIPA SHAFT AIR BERSIH	 PIPA AIR BERSIH
 FIKTURE AIR KOTOR	 PIPA SHAFT AIR KOTOR	 PIPA AIR KOTOR
 FIKTURE LIMBAH PADAT	 PIPA SHAFT LIMBAH PADAT	 PIPA LIMBAH PADAT

RENCANA SANITASI LANTAI 1 TEATER
SKALA 1:150



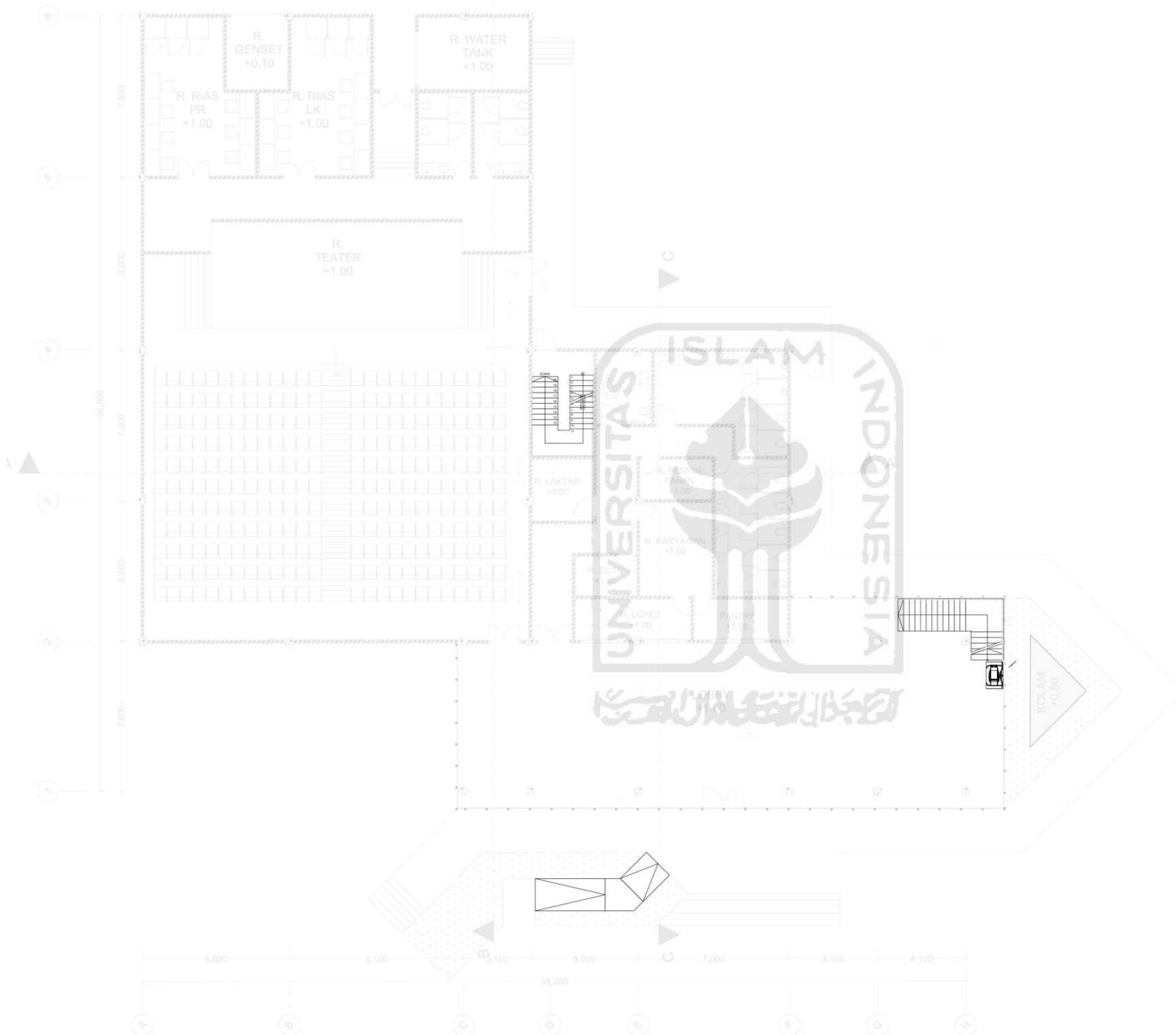
f. Rencana transportasi vertikal



RENCANA TRANSPORTASI VERTIKAL GALERI
SKALA 1:150



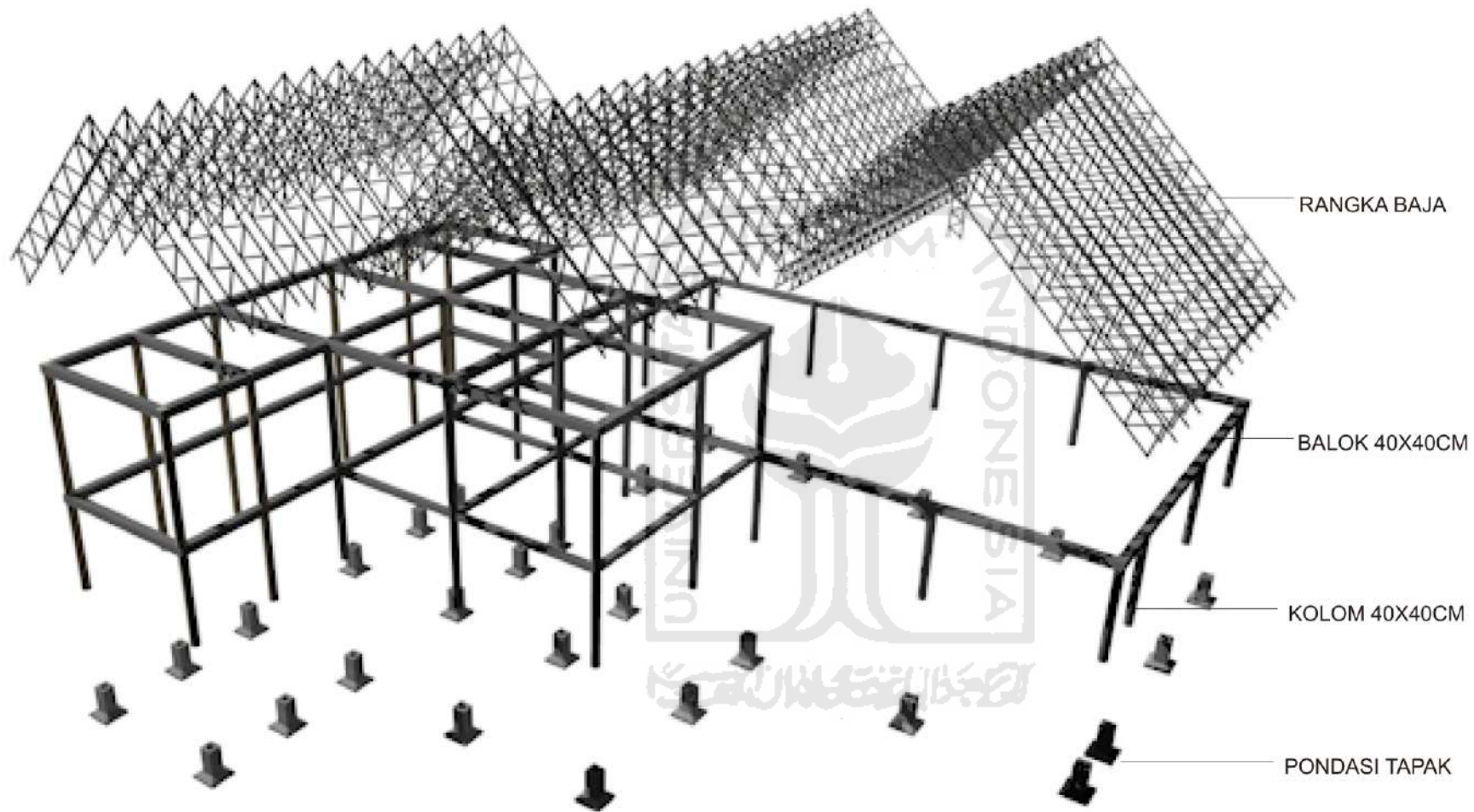
f. Rencana transportasi vertikal



RENCANA TRANSPORTASI VERTIKAL TEATER
SKALA 1:150



5.7 Struktur



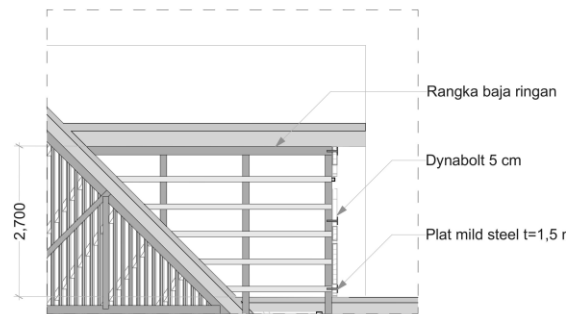
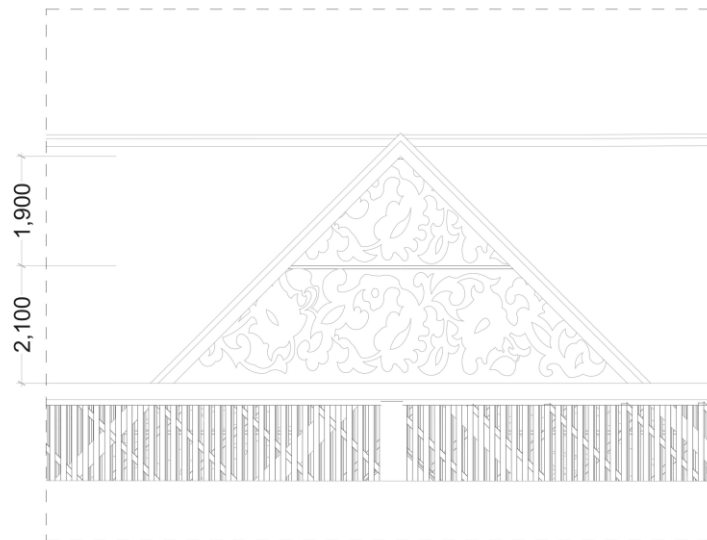
Penggunaan struktur rangka baja ringan pada keseluruhan atap dengan pertimbangan adanya ruang teater yang tidak ada kolom yang menghalangi penglihatan saat ada penampilan, maka dari itu pemilihan rangka baja ringan pada struktur bentang lebar atap miring di pilih.

AKSONOMETRI STRUKTUR GEDUNG TEATER

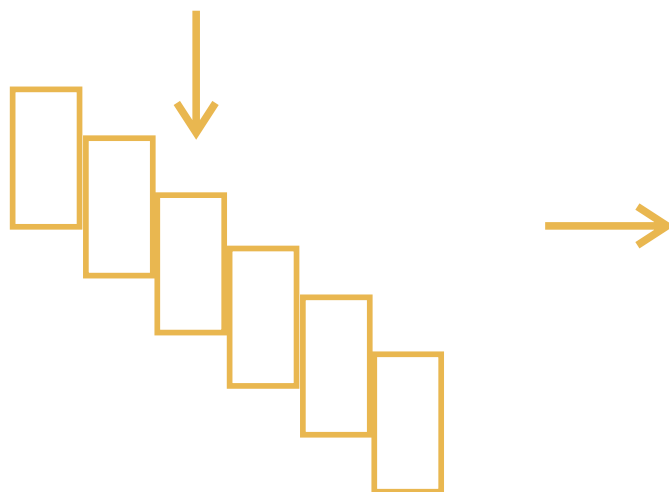


5.8 Detail

a. Detail fasad



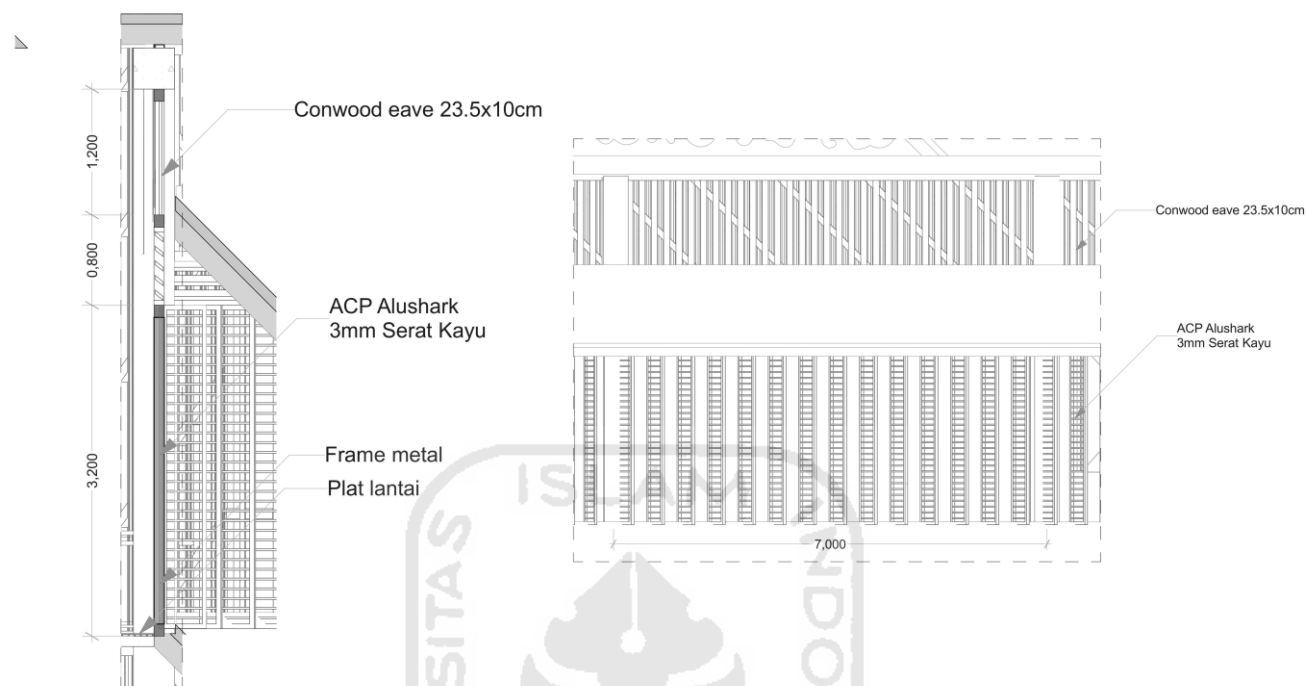
Menggunakan motif khas melayu yaitu motif daun pakis sebagai penutup atap vertikal bermaterialkan kayu pada masing-masing atap tiap bangunan. Hal ini membuat bangunan menjadi lebih menarik dengan menonjolkan motif khasnya pada bagian atap bangunan.



Motif pada fasad bangunan yang digunakan sebagai ventilasi bangunan terinspirasi dari motif kain khas Melayu Pontianak yaitu kain Corak Insang, yang dimana terdapat motif persegi panjang yang berulang yang disusun secara diagonal.



a. Detail fasad



Menggunakan bukaan dari ACP Alushark serat kayu agar tetap memberi kesan penggunaan material kayu yang identik dengan arsitektur Melayu.

Menggunakan model seperti jendela tinggi dengan susunan kayu horizontal pada rumah melayu. Panel jendela hidup yang dapat dibuka tutup sehingga tetap dapat memasukkan cahaya dan udara ke dalam ruang galeri, perpustakaan, dan ruang workshop.

Selain itu menerapkan model bukaan yang transparan juga agar memudahkan pengunjung ruang galeri tetap dapat ikut melihat kegiatan rekreasi dan aktivitas seni di ruang ammpiteater sehingga tetap saling terkoneksi antara ruang luar dan ruang dalam.

Hal ini menciptakan integrasi konektivitas dari segi visibilitas anrara ruang luar dan ruang dalam.



a. Detail fasad

Penerapan bentuk-bentuk rumah Melayu Pontianak ke dalam bangunan:

1. Penggunaan atap berlapis/timpa, pada gedung teater
2. Penggunaan motif khas Melayu Pontianak daun pakis
3. Selalu terdapat ruang terbuka pada bagian depan



Desain menerapkan anatomi jenis rumah Melayu persegi panjang yang memanjang kebelakang ataupun samping dengan atap ganda atau lebih

Denah lantai 1 gedung teater:

1. Kantor
2. Teater
3. Ruang kontrol
4. Tangga darurat



Menerapkan motif khas pada bagian atap dengan lebar yang cukup besar sehingga mudah dilihat dan dikenali

Denah lantai 1 gedung galeri:

1. Galeri
2. Perpustakaan
3. Ruang workshop



Penggunaan atap bumbungan dengan meletakkan dua lapis atap dan memberi ruang sirkulasi udara dibagian spasi antar atap

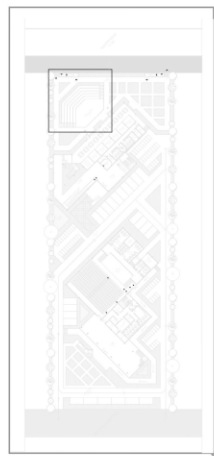
Denah lantai dasar + Siteplan

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Parkir mobil | 10. Back office |
| 2. Parkir mobil | 11. Taman |
| 3. Parkir mobil | 12. Parkir motor |
| 4. Parkir mobil | 13. Parkir motor |
| 5. Parkir motor | 14. Lobby |
| 6. Parkir motor | 15. Foodcourt |
| 7. Taman | 16. Back office |
| 8. Lobby teater | 17. Taman |
| 9. Ruang teater | 18. Amphiteater |

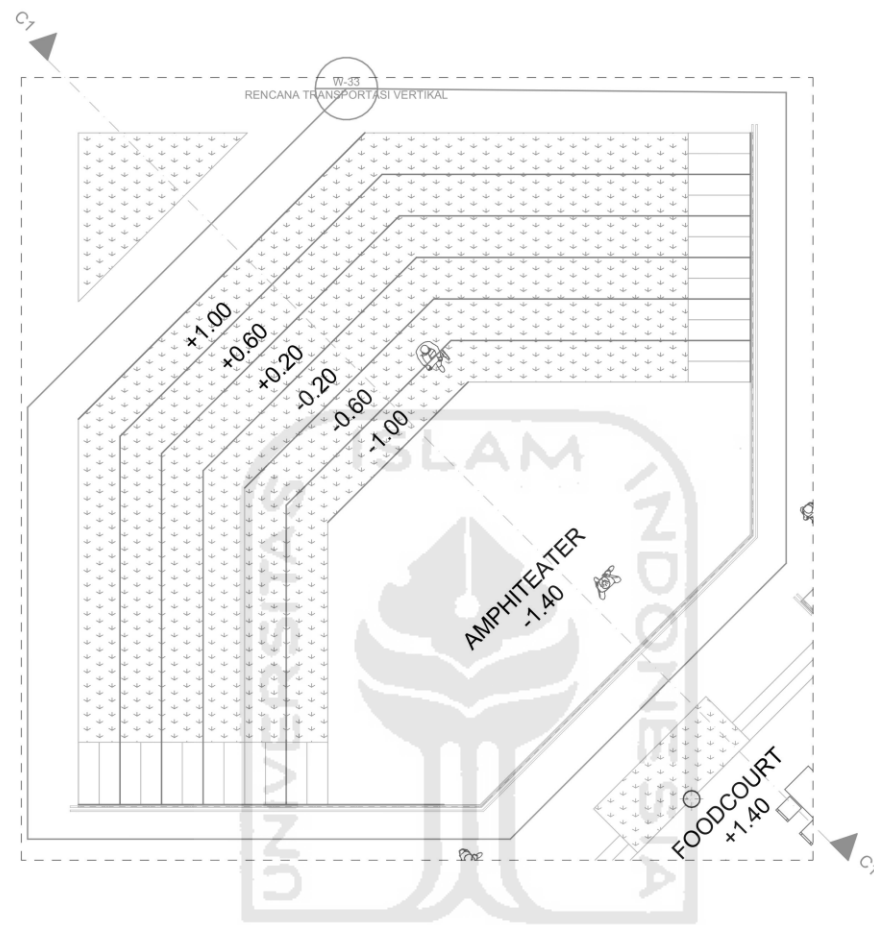




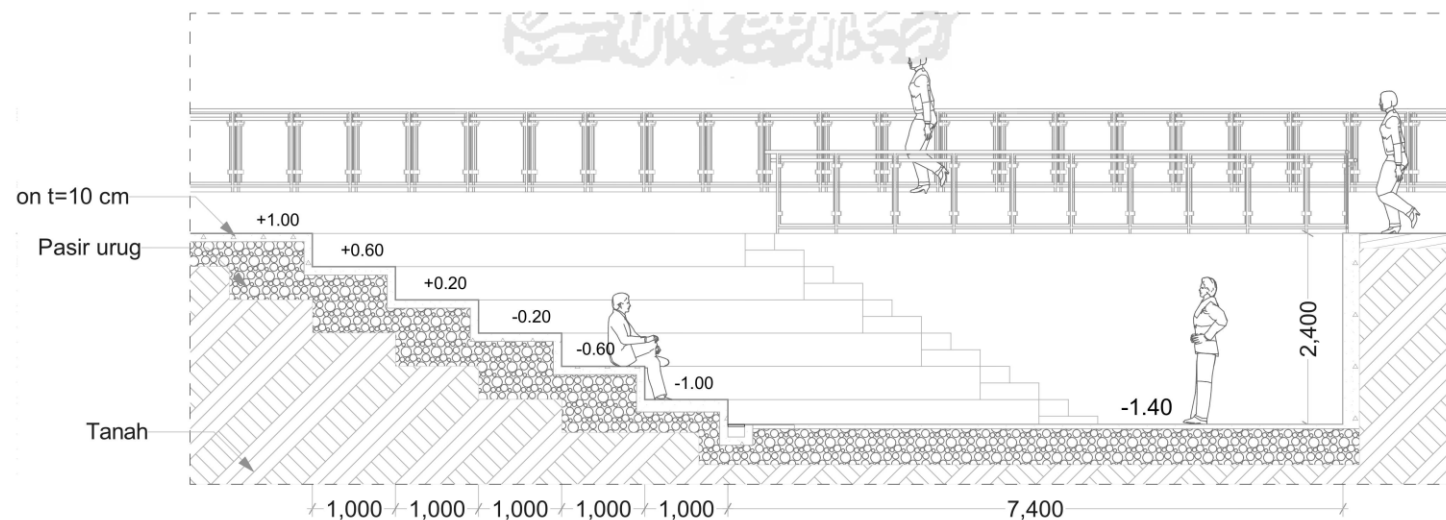
b. Detail amphiteater



KEYPLAN
SKALA 1:1500



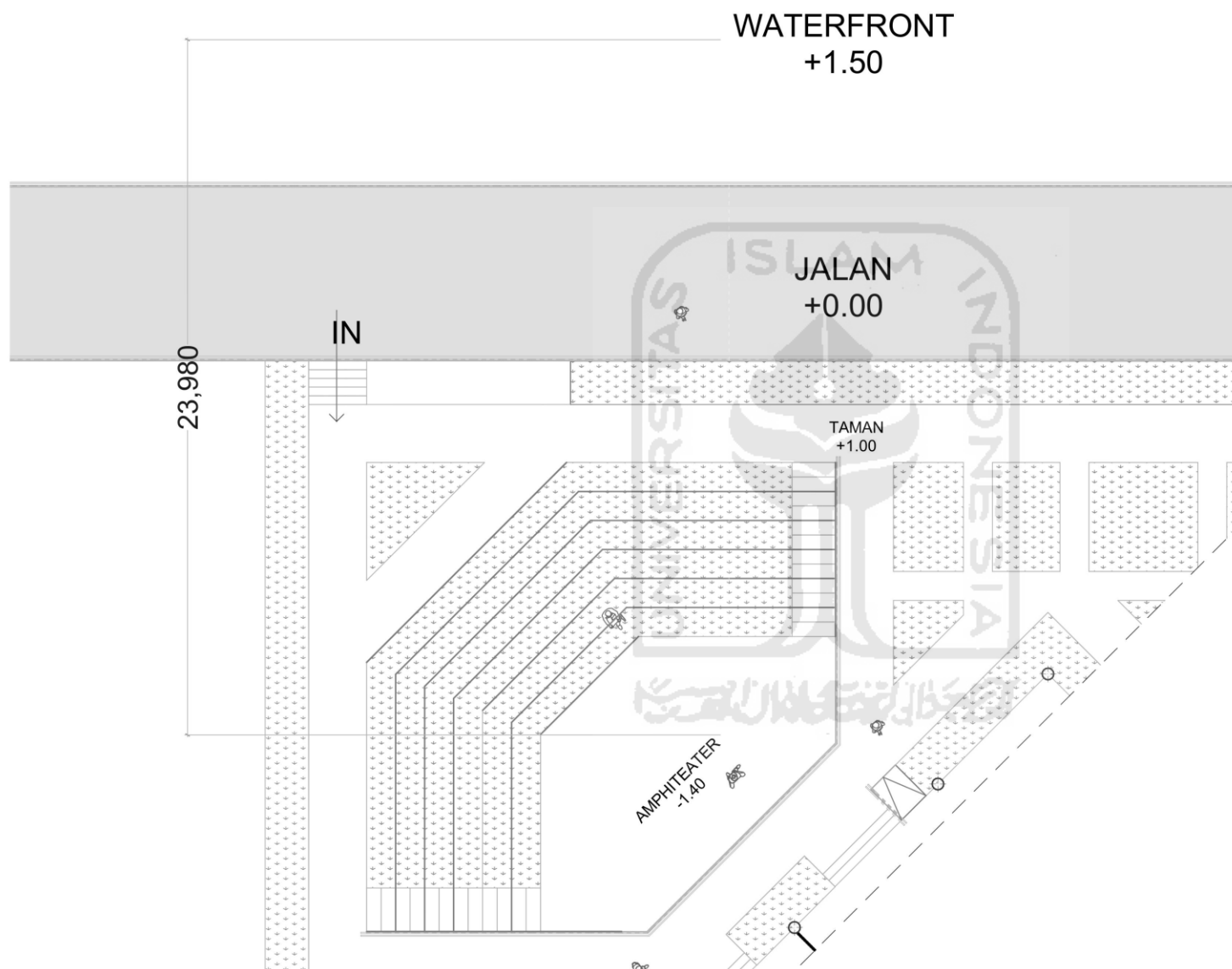
DENAH AMPHITEATER
SKALA 1:100



POTONGAN AMPHITEATER
SKALA 1:50



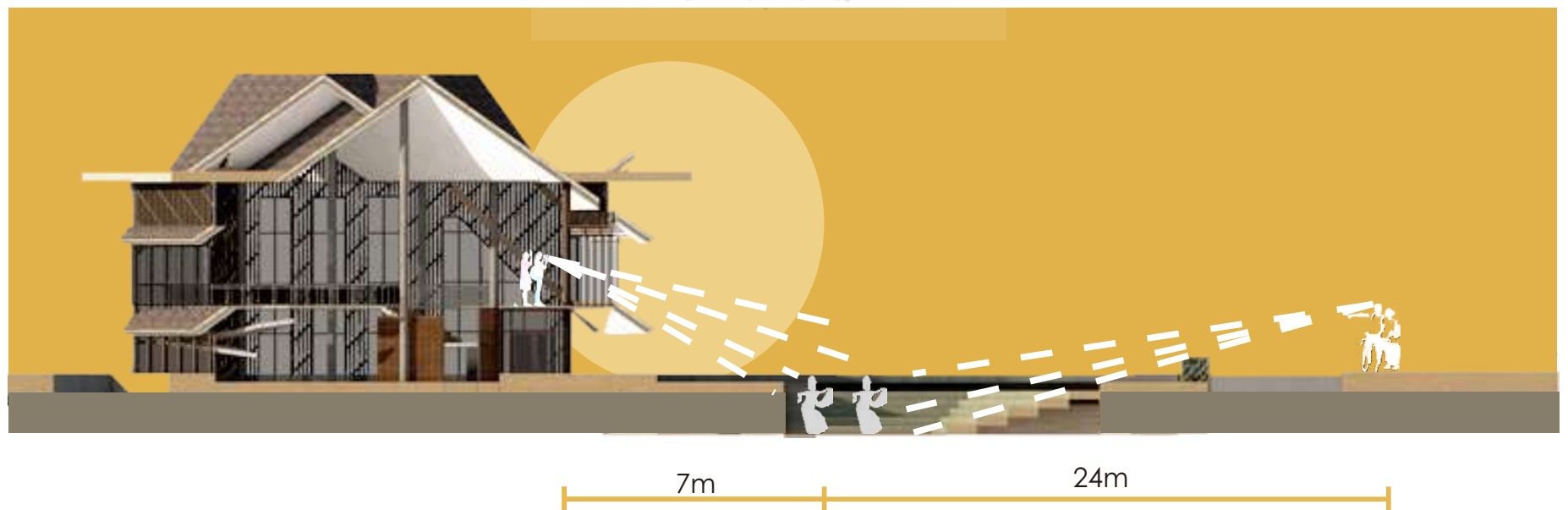
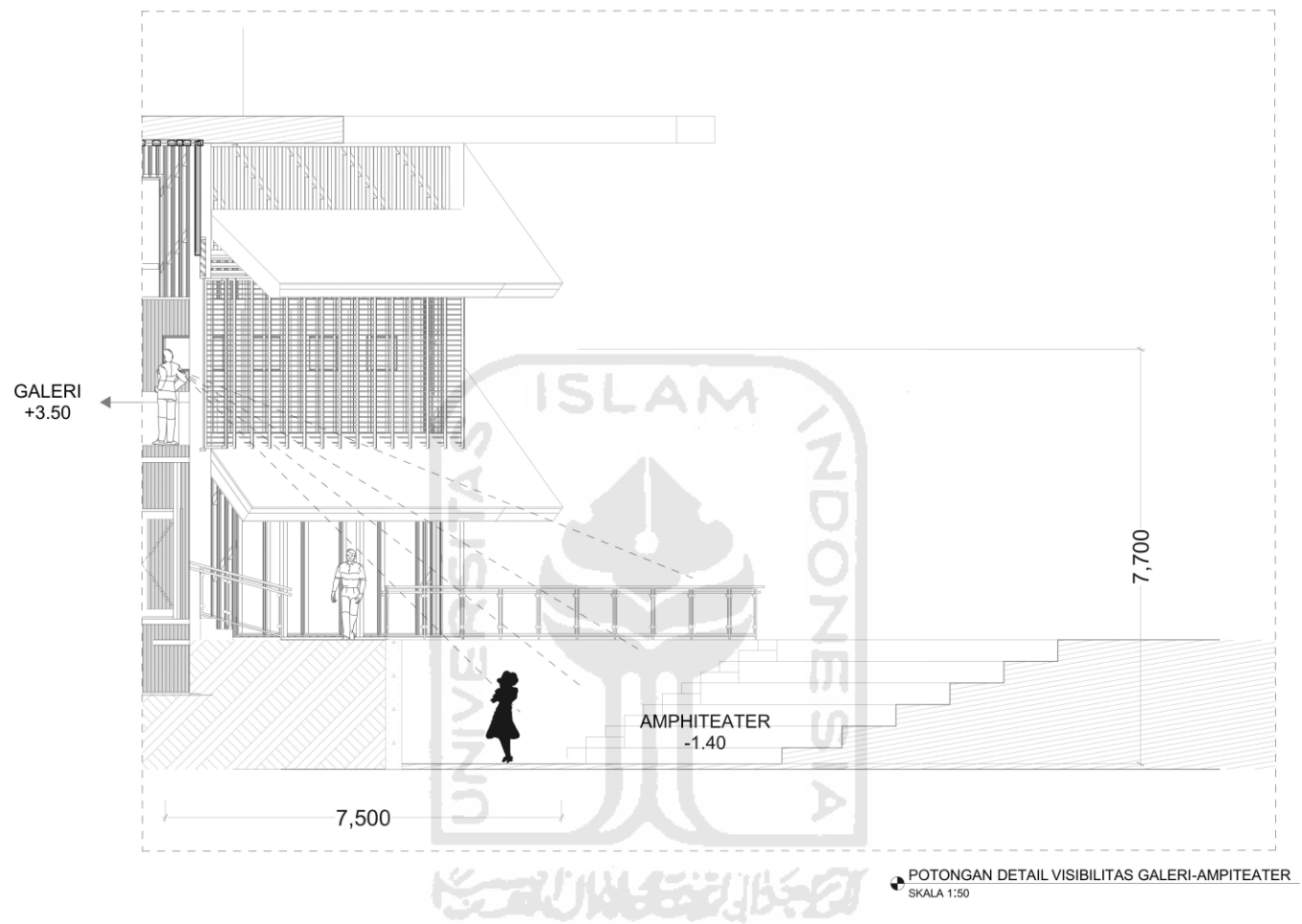
c. Detail jarak visibilitas waterfront-ampiteater



● **DENAH DETAIL VISIBILITAS WATERFRONT-AMPITEATER**
SKALA 1:150



c. Detail jarak visibilitas waterfront-ampiteater



5.9 3D Modeling

a. Eksterior gedung teater





a. Eksterior gedung teater



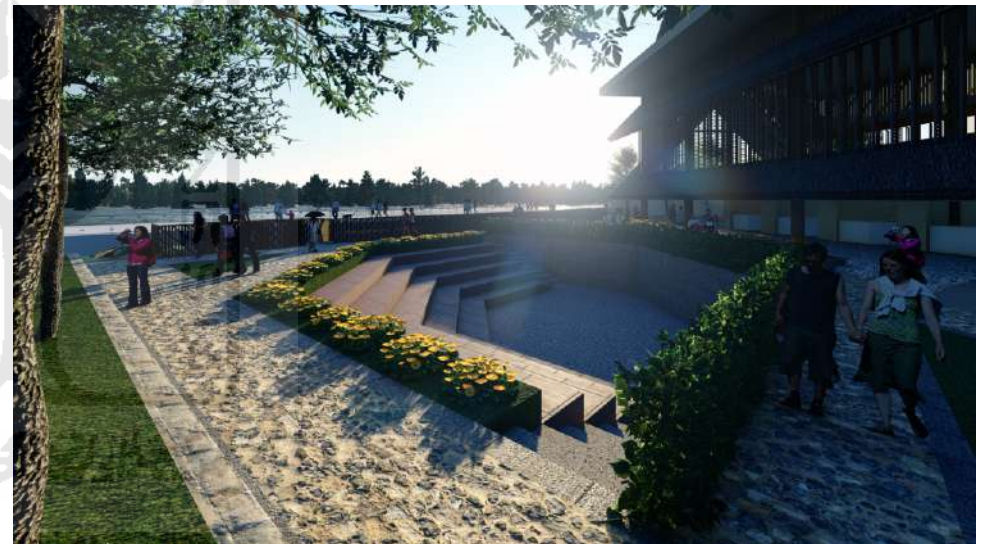


b. Eksterior gedung galeri



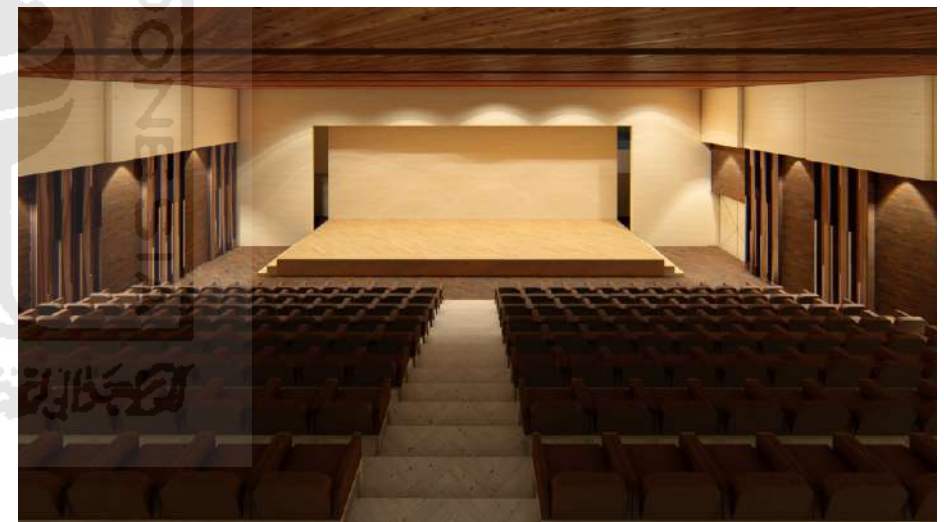


b. Eksterior gedung galeri





c. Interior gedung teater





d. Interior gedung galeri





d. Interior gedung galeri





6.

Hasil

uji desain



1. Konektivitas

a. Jarak

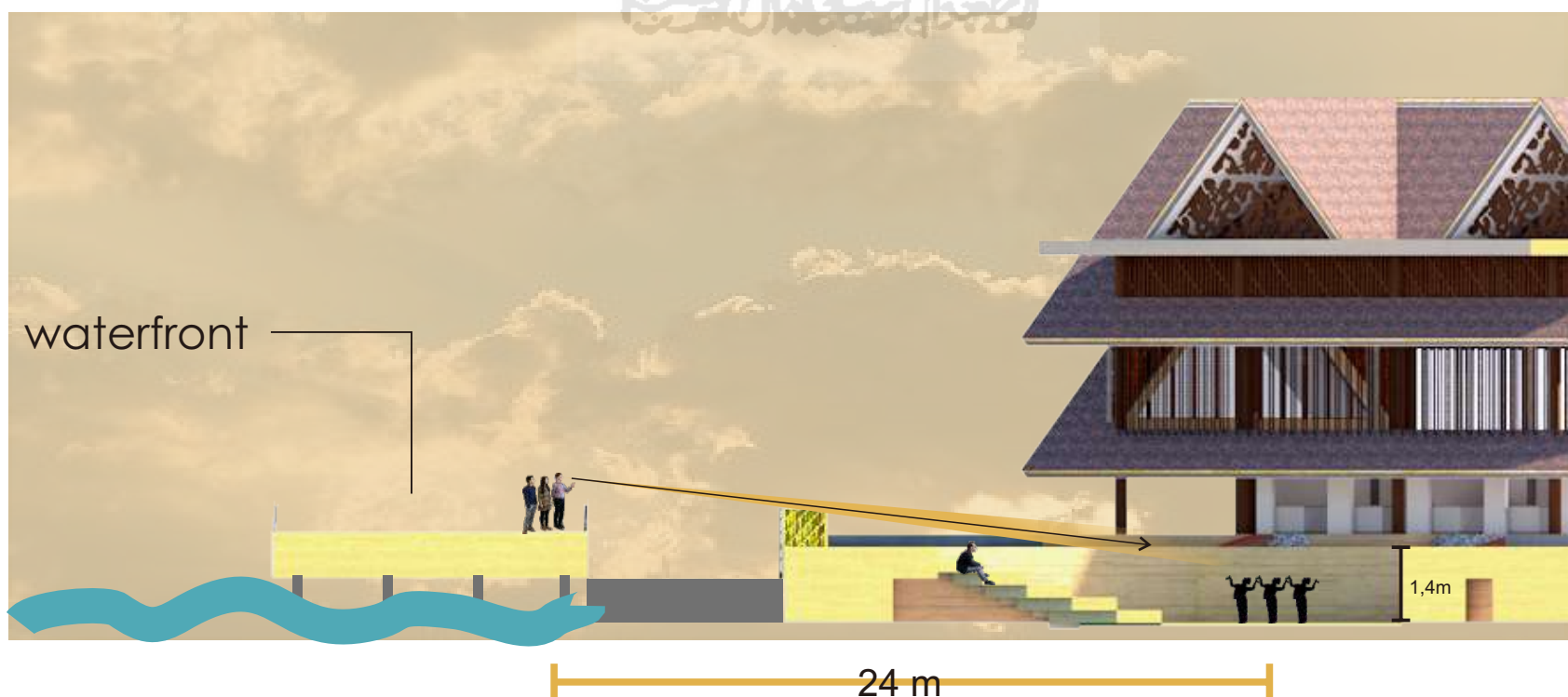
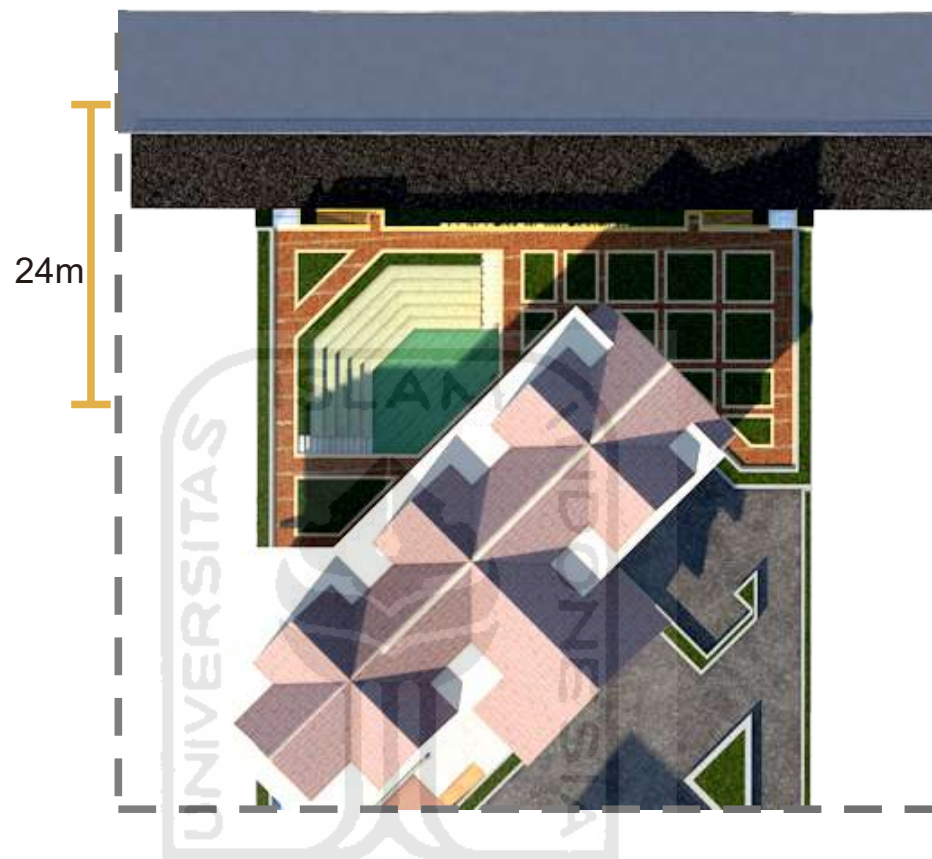
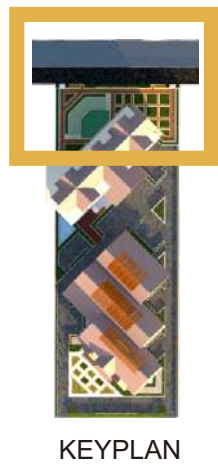
TEMA	SUB TEMA	VARIABEL	SUB VARIABEL	PARAMETER	INDIKATOR KUALITAS	
ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR	KESATUAN RUANG DALAM DAN RUANG LUAR	KONEKTIVITAS (RUANG LUAR MELAYU CULTURAL CENTER-AREA WATERFRONT)	VISIBILITAS	JARAK	Jarak penonton dengan panggung antara 20-40 meter (Teori: Mills, 1976)	Panggung diletakkan sedemikian rupa, sehingga penonton dari luar dapat ikut melihat pertunjukan pada area petunjukkan ruang luar dengan nyaman dan jelas. Desain bidang pembatas yang dapat berfungsi selain sebagai keamanan bangunan juga dapat tetap memberikan kemenerusan visual sehingga penonton dari luar tetap dapat melihat dengan jelas.
				BIDANG PEMBATAS	1. Dinding pembatas masive ketinggian maksimal 60 cm 2. Dinding pembatas railing ketinggian 0,6-1,8 m dengan spacing 10 cm 3. Dinding pembatas vegetasi ketinggian maksimal 80 cm dengan spacing 30-40 cm (Pickard, Quentin (2002) dalam buku "The Architects' Handbook)	
	TAMPILAN BANGUNAN	INTEGRASI (INTERIOR-EKSTERIOR)	AKSEBILITAS	SIRKULASI	Lebar jalur pedestrian yang disekitarnya terdiri dai perumahan dan perkantoran yaitu 1,5-2 m dengan kemiringan 2-4% dan juga terdapat guiding block untuk difable (sumber: Peraturan Kementerian Pekerjaan Umum pada website pu.go.id) Berjalan kaki orang memiliki jarak tempuh yang nyaman berkisar ±400 m, belanja dengan membawa barang berkisar ± 300 m. (Teori: Kompas, 1989)	Pengaturan jalur sirkulasi yan jelas, aman, dan ramah terhadap semua golongan umur dan juga untuk kaum difable agar memudahkan akses bagi pengunjung dari arah luar site menuju kedalam site dengan jarak tempuh berjalan khaki yang nyaman.
				PENCAHAYAAN ALAMI	Pencahayaan pada ruang pameran: 300-500 lux (Hall, M., 1987)	Pengaturan pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruang agar pengguna ruang galeri dan workshop dapat melihat view ke arah luar tetapi pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan tidak merusak kualitas keawetan barang-barang pameran di dalam bangunan
	FASAD (ARSITEKTUR LOKAL)	ARSITEKTUR MELAYU	FUNGSI (GALERI)	DESAIN BUKAAN	Material glazing/transparan untuk kemenerusan visual (Teori: Mandala et.al, 2016) Strategi Manurung (2012) dalam bukunya <i>Pencahayaan Alami dalam Arsitektur</i> untuk memasukkan cahaya matahari kedalam bangunan: orientasi bangunan, bentuk bangunan, memajukan fasad	Penggunaan material transparan berupa kaca jenis tinted glass untuk penyerapan sinar cahaya yang kecil agar cahaya matahari tidak masuk berlebihan kedalam ruang tetapi tetap memiliki transpaansi yang tetap dapat memungkinkan pengguna ruang melihat view keluar ruang.
				ATAP	Atap yang digunakan pada bangunan Arsitektur Melayu Kalimantan Barat yaitu bubungan, ilmas, dan pelana pada 100% massa bangunan (Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)	Desain fasad yang mempertimbangkann orientasi, bentuk, dan permainan maju mundur fasad bangunan.
				BENTUK	Bentuk massa bangunan menggunakan bentuk persegi ataupun persegi panjang (Zaini, dalam Yoris Mangenda, 2020)	Penggunaan atap, bentuk, material, dan warna khas Arsitektur Melayu Pontianak pada tampilan bangunan agar bangunan Melayu Cultural Center dapat menjadi bangunan khas yang ikonik kebudayaan Melayu dan dapat menjadi ikon pariwisata baru kawasan area waterfront
				MATERIAL LOKAL	Material lokal yang digunakan pada Arsitektur Melayu Kalimantan Barat yaitu kayu (Zain, dalam Yoris Mangenda, 2020)	
				WARNA	Warna yang dominan digunakan pada Asitektur Melayu Kalimantan Barat yaitu hijau, kuning, dan coklat (Zain, dalam Yoris Mangenda, 2020)	



1. Konektivitas

a. Jarak

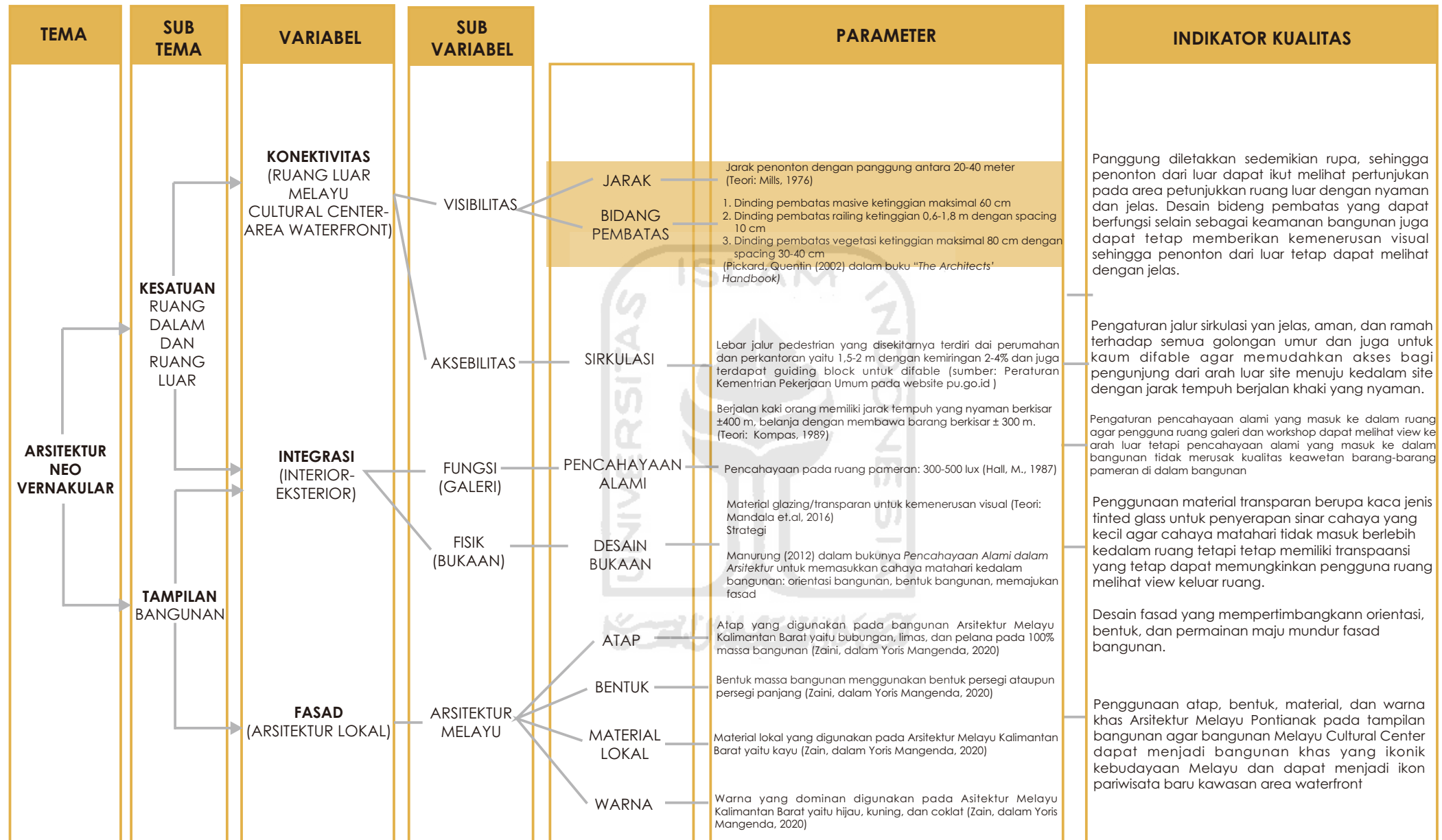
Jarak visualisasi antara pengunjung dari arah waterfront ke amphiteater site yaitu 24 meter yang dimana pada jarak ini sudah mengikuti standar kebutuhan jarak pandang manusia yang dapat melihat penampilan dan mendengar suara musik.





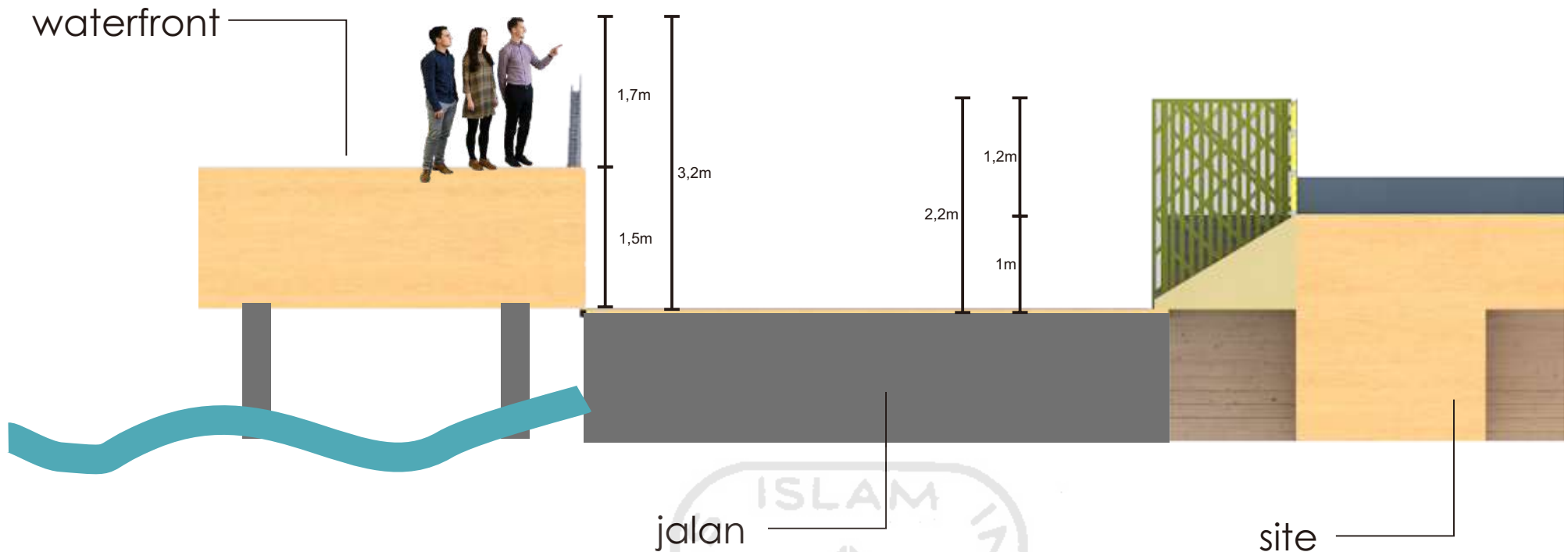
1. Konektivitas

b. Bidang pembatas



1. Konektivitas

b. Bidang pembatas



Bidang pembatas site terdiri dari bidang pembatas vegetasi rumput massive dan juga bidang pembatas pagar berlubang. Bidang pembatas vegetasi rumput dengan ketinggian 1 meter dari permukaan jalan dan bidang pembatas pagar berlubang dengan ketinggian 1,2 meter. Dengan total ketinggian bidang pembatas 2,2 meter, yang dimana target bidang pembatas ini adalah pengunjung dari arah waterfront, selisih ketinggian mata manusia dan ketinggian bidang pembatas yaitu 1 meter bebas halangan dan 1,2 m kebawah masih dapat melihat tetapi hanya sebesar tidak lebih dari 50% karena dibatasi oleh bidang pembatas berlubang.

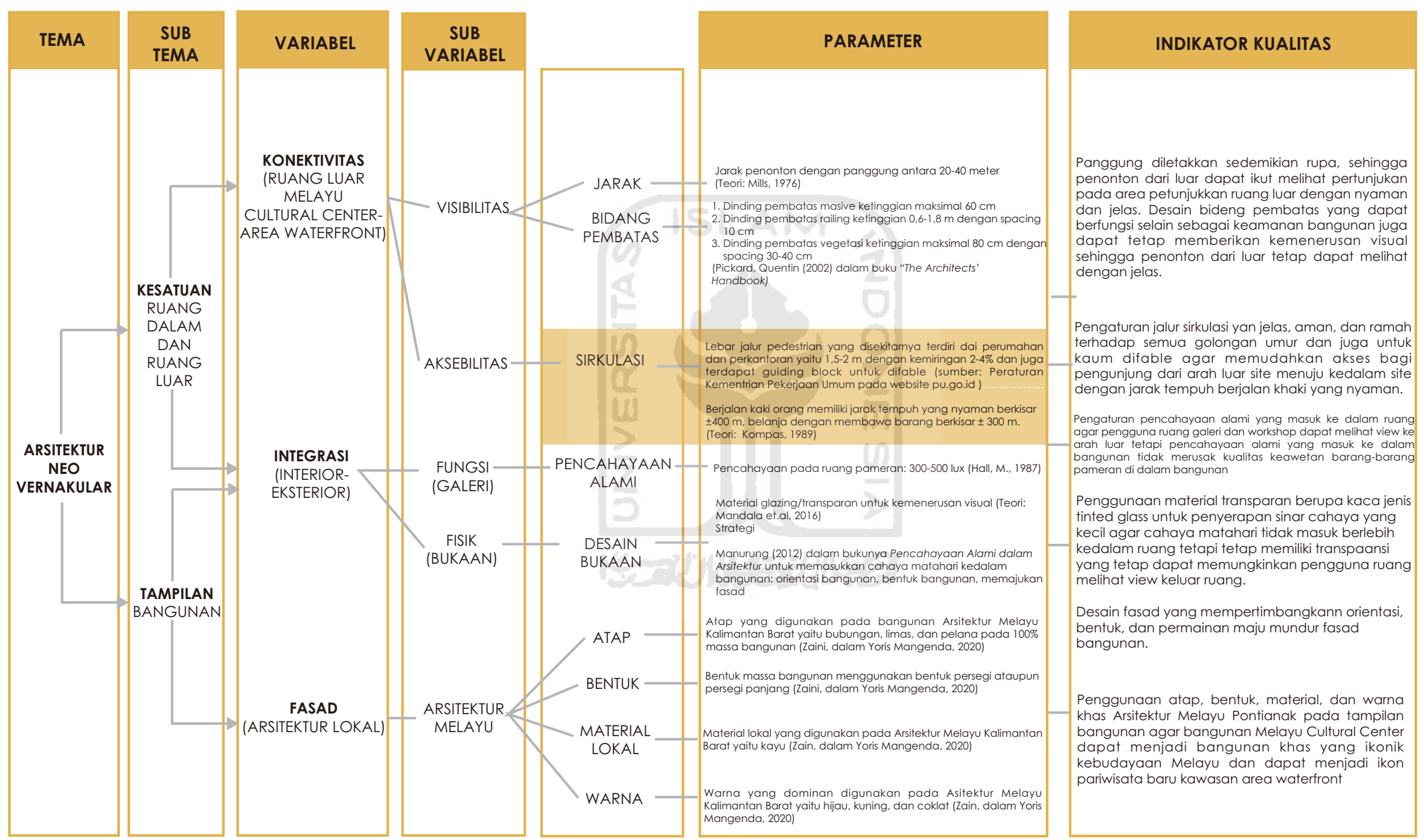


Gambar diatas adalah visualisasi mata manusia pengunjung dari arah waterfront ke dalam site. Dapat terlihat pengunjung dari arah waterfront tetap dapat melihat tetapi tidak sepenuhnya, hal ini dimaksud agar membuat rasa penasaran pengunjung dari arah luar site untuk lebih memilih masuk ke dalam site melihat pertunjukan.



1. Konektivitas

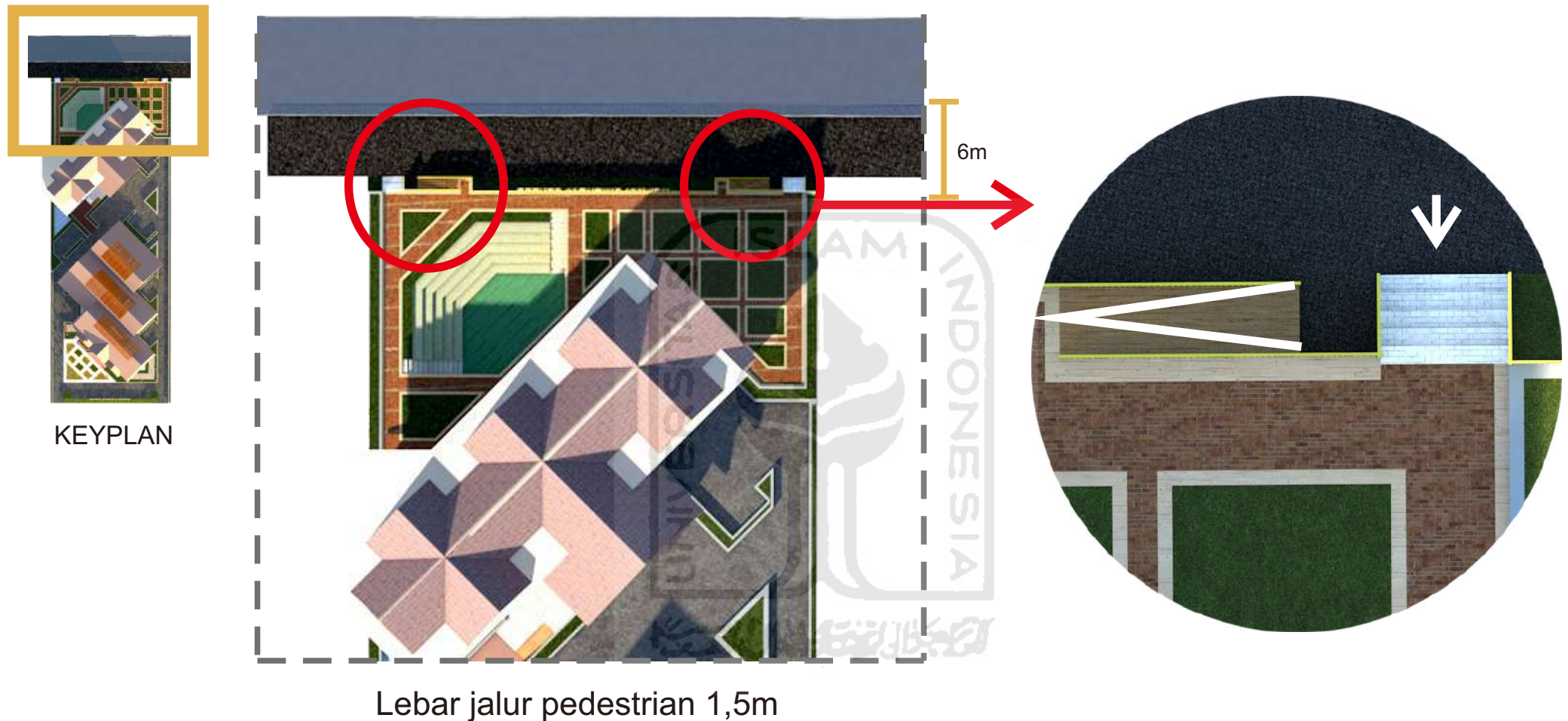
c. Sirkulasi





1. Konektivitas

c. Sirkulasi

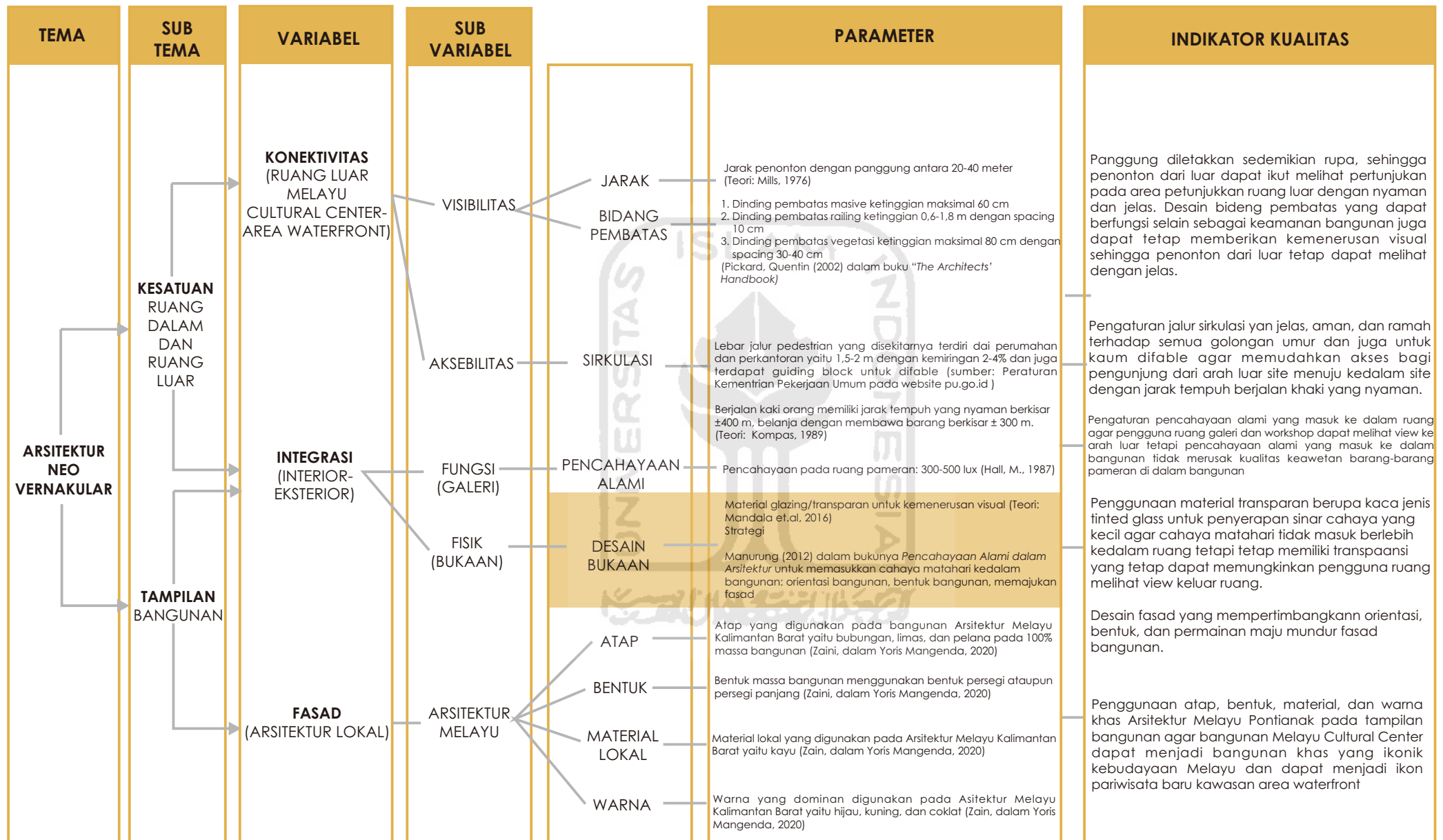


Aksesibilitas terkait sirkulasi pada ruang luar site yang berbatasan dengan waterfront yaitu taman galeri, disediakan akses untuk masuk ke dalam site untuk pedestrian yaitu tangga dan ramp untuk difable. Lebar jalur sirkulasi pada area taman yaitu 1,5 meter yang dimana lebar ini sudah mengikuti standar lebar jalur pedestrian. Jalur pedestrian pada taman diarahkan menuju ke ampiteater dan menuju ke bangunan galeri.



2. Integrasi

a. Desain bukaan



2. Integrasi

a. Desain bukaan

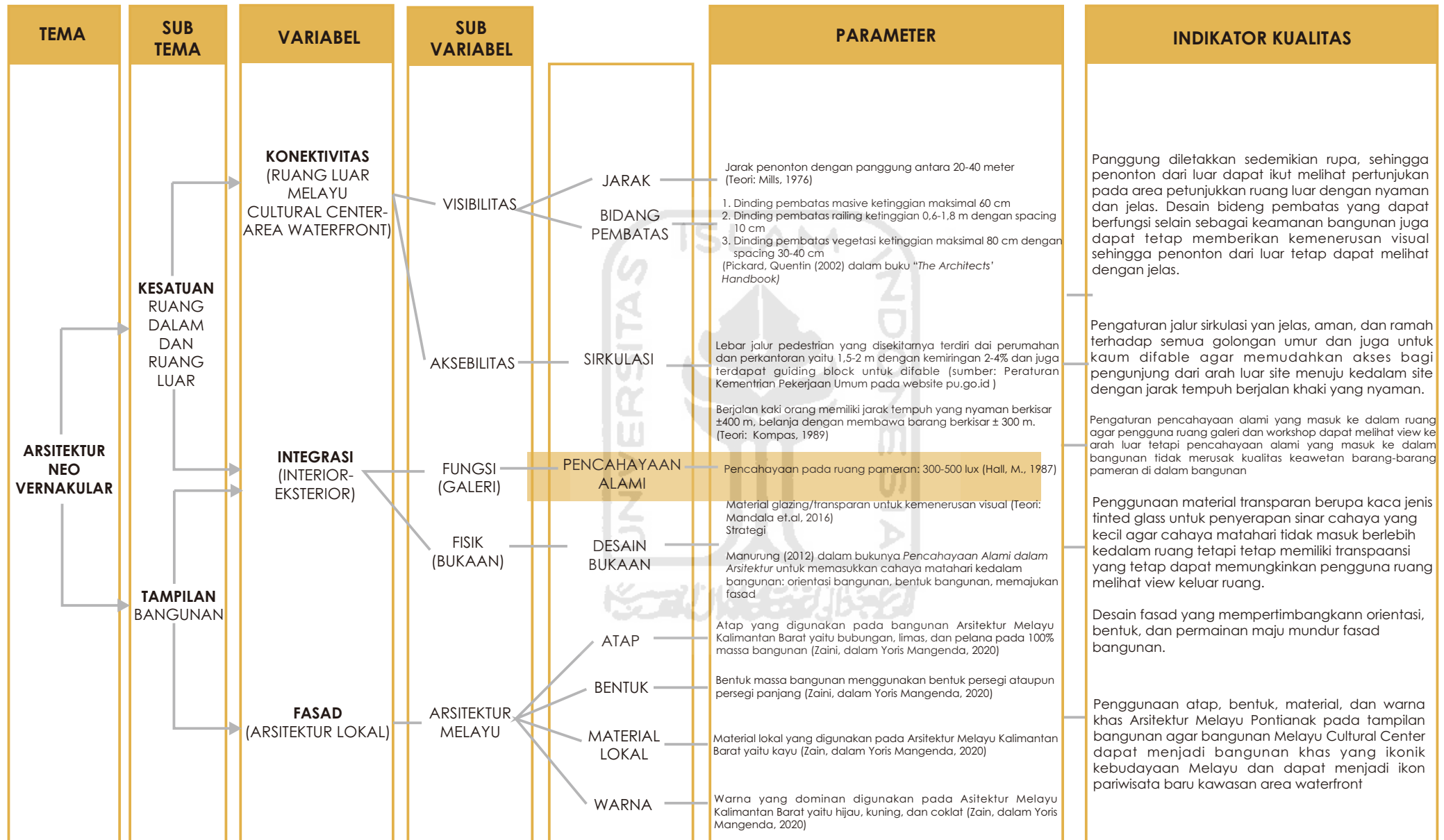


Desain bukaan yang dimaksud adalah pada bagian bangunan galeri. Desain bukaan yang digunakan untuk dapat melihat ke arah luar memungkinkan visibilitas pengguna ruang galeri tetapi juga tetap memerhatikan cahaya yang masuk yaitu dengan penggunaan shading ganda. Shading atap dak dengan lebar 1,5 m dan shading atap miring dengan lebar 1 m. Pada bagian timur dan barat bangunan menggunakan kaca tinted glass dengan pertimbangan jenis material kaca ini dapat menghalau sinar matahari hingga 50%.



2. Integrasi

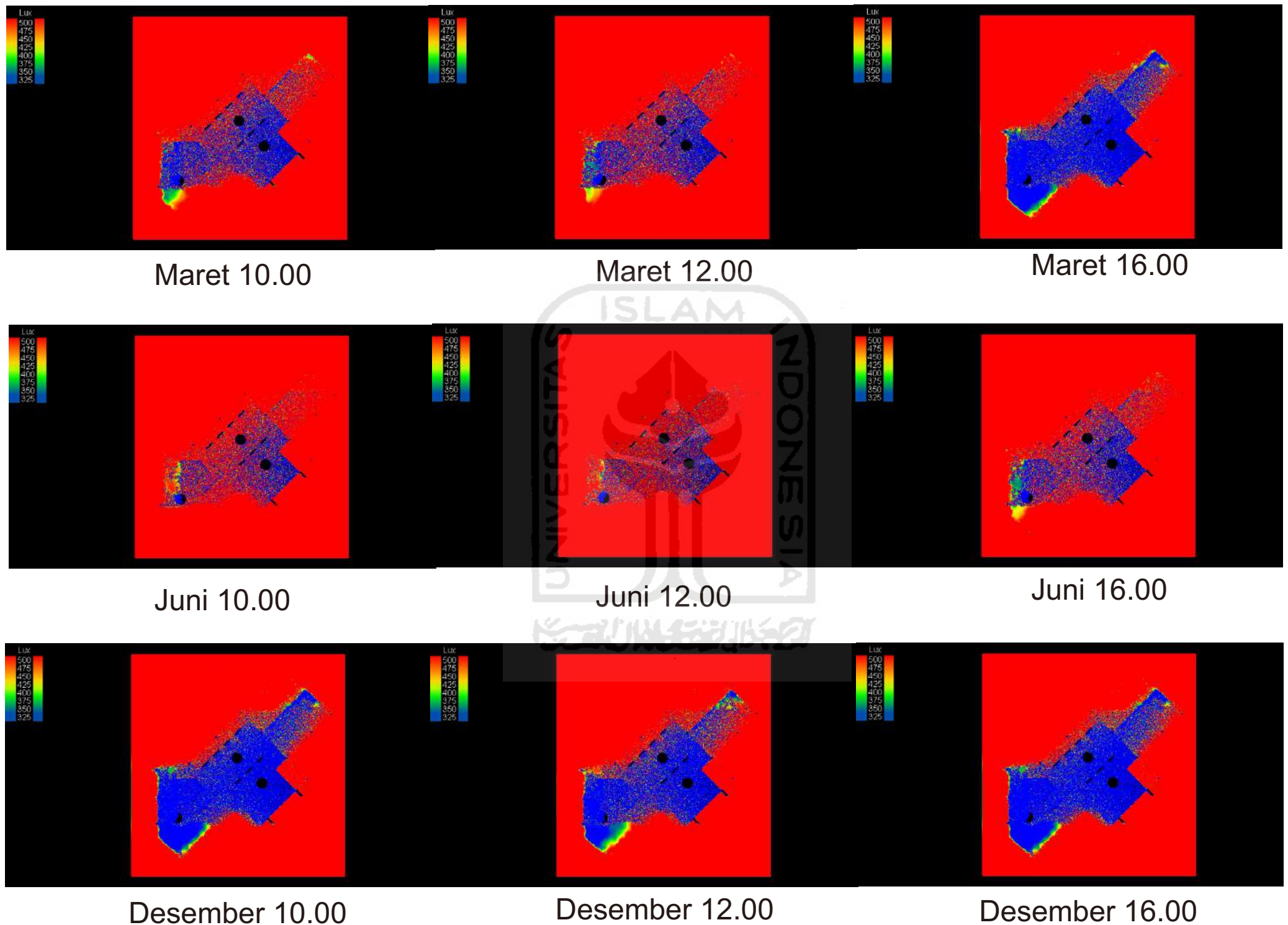
b. Pencahayaan alami





2. Integrasi

b. Pencahayaan alami

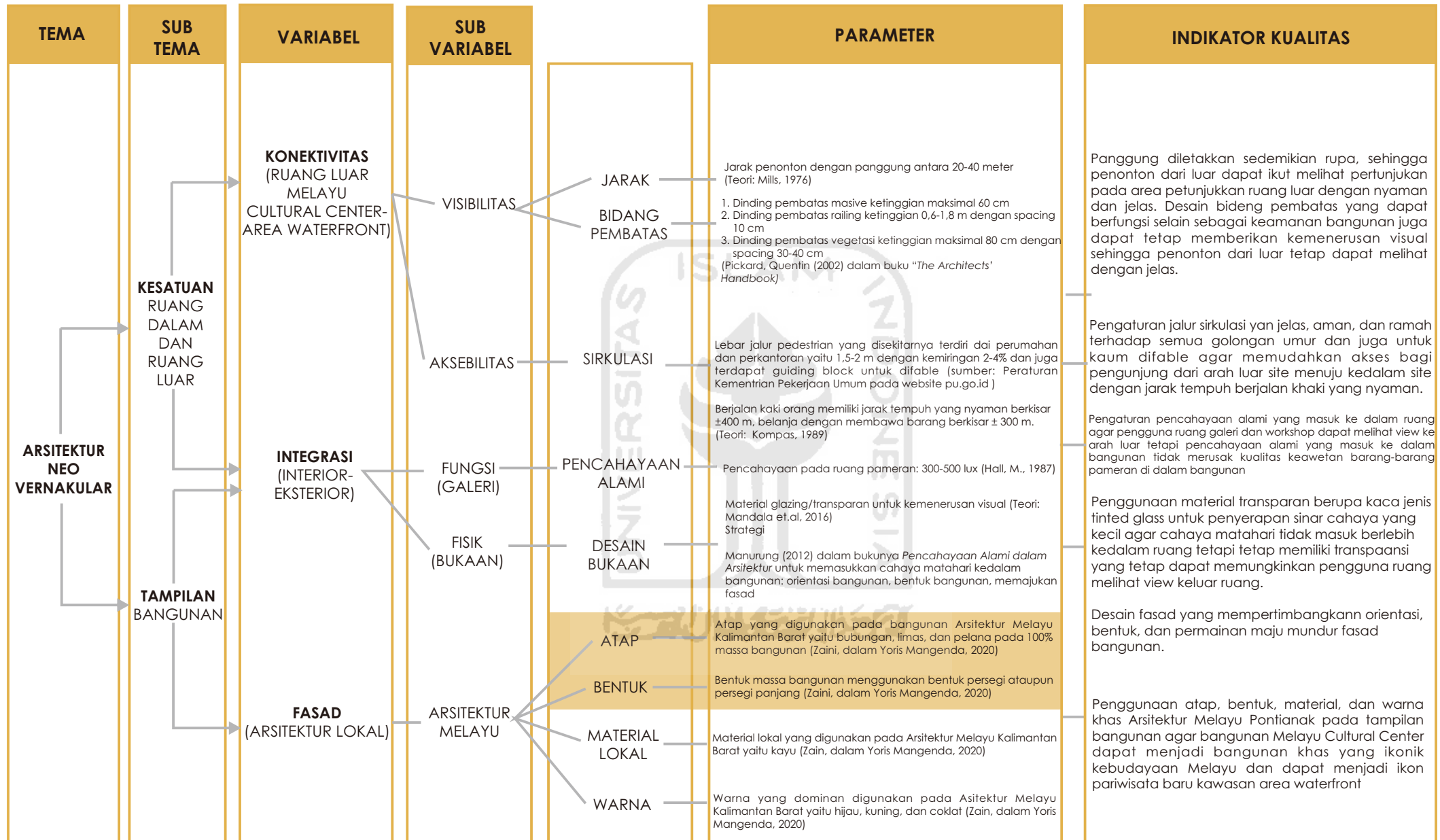


Uji intensitas pencahayaan yang masuk ke dalam ruang galeri menggunakan tools Velux Daylight Visualizer, yang dimana pengujian dilakukan pada tiga bulan dengan tiga waktu yang berbeda. Dilihat dari hasil pengujiannya, desain bukaan berhasil mengalau sinar matahari masuk berlebih ke dalam bangunan, dibuktikan dengan hasil uji yang dimana semuanya mengindikasi besaran LUX cahaya yang masuk sebesar 300-500 lux. Hal ini sudah sesuai dengan standar pencahayaan ruang galeri yaitu 300-500 lux.



3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk





3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk

1. Atap

a) Rumah Potong Godang



➔ Pada umumnya merupakan rumah yang dimiliki oleh para pedagang atau alim ulama.

b) Rumah Potong Limas



➔ Pada dahulu kala Rumah Potong Limas adalah rumah pendukung atau perangkat kesultanan atau keraton di berbagai daerah.

c) Rumah Potong Kawat



➔ Merupakan rumah rakyat biasa kebanyakan.

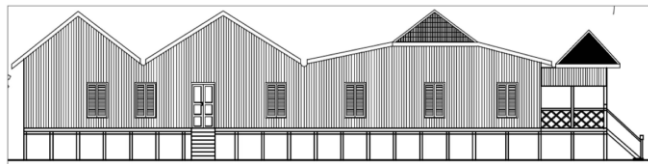
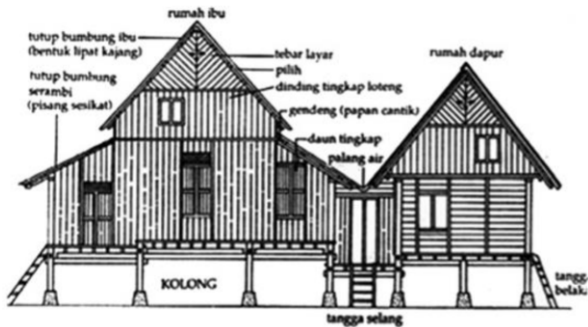


3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk

2. Bentuk

a) Rumah Melayu Persegi Panjang



Satu massa yang dipisahkan oleh pembagian susunan atap. Terdapat tingkatan atap.

b) Rumah Melayu Persegi Empat



Satu massa dengan satu atap



3. Fasad arsitektur lokal

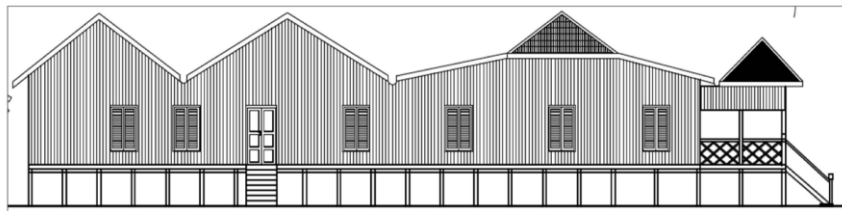
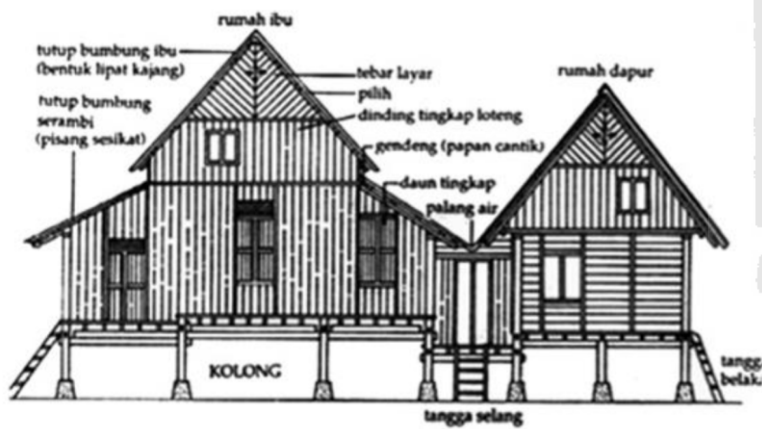
a. Atap dan bentuk

Rumah Melayu Jenis Rumah Potong Godang



Jenis atap pelana. Memiliki kepercayaan bahwa jumlah ganjil membawa keberuntungan

Bentuk Rumah Melayu Memanjang



Menggunakan jenis atap pelana dengan jumlah ganjil pada tiap muka bangunan



Menerapkan atap bertingkat dua



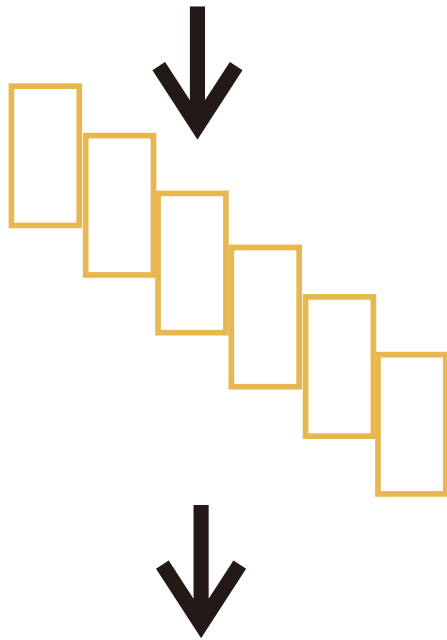
Bangunan terdiri dua massa, bangunan teater dan bangunan galeri. Pada bangunan teater menerapkan bentuk massa bangunan yang memanjang mengikuti konteks site dan penggunaan jenis atap pelana bertingkat dua seperti pada jenis rumah Melayu Rumah Potong Godang. Memilih jenis atap pelana seperti Rumah Potong Godang karena, Rumah Potong Godang sendiri adalah rumah melayu yang notabennya bermukim di pinggir sungai, nilai ini diambil karena mengikuti konteks site yang berlokasi di pinggir sungai. Bentuk bangunan yang memanjang menerapkan dari bentuk ruman melayu yang memanjang, selain dengan alasan dari hasil analisis menyesuaikan bentuk site yang memanjang, hal ini juga dikarenakan bentuk yang memanjang ini membuat bangunan tetap dapat menampung banyak orang tetapi tetap memberi kesa bangunan dengan proporsi bentuk yang tidak massive.

3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk



Kain Corak Insang



Motif Daun Pakis



Pada keseluruhan bangunan, pada bagian ventilasi dan dinding curtain kayu menggunakan pola yang diambil dari pola persegi panjang yang berulang disusun diagonal pada kain khas Melayu Pontianak yaitu Kain Corak Insang. Pada bagian penutup atap vertikal menggunakan ornamen khas Melayu Pontianak yang sering kali ditemukan pada bagian bangunan yaitu motif Daun Pakis. Diletakkan pada seluruh penutup vertikal semua atap bangunan selain untuk menonjolkan motif khas Melayu juga agar perhatian pengunjung juga kepada bentuk atap pelana itu sendiri.



3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk

Penerapan jendela tinggi pada fasad bangunan



Rumah melayu identik dengan penggunaan jendela-jendela tinggi dengan susunan kayu horintal dan ventilasi dibagian atasnya. Bangunan galeri menerapkan penggunaan jendela-jendela tinggi pada keseluruhan lantai duanya dimana jendela-jendela ini diterapkan bukan hanya sebagai jendela saja tetapi juga menjadi bagian dinding bangunan. Menerapkan susunan kayu harizontal dengan ventilasi diatasnya membuat bangunan mendapat visibilitas, penghawaan, dan pencahayaan yang cukup.



3. Fasad arsitektur lokal

a. Atap dan bentuk

Penerapan rumah panggung pada bangunan



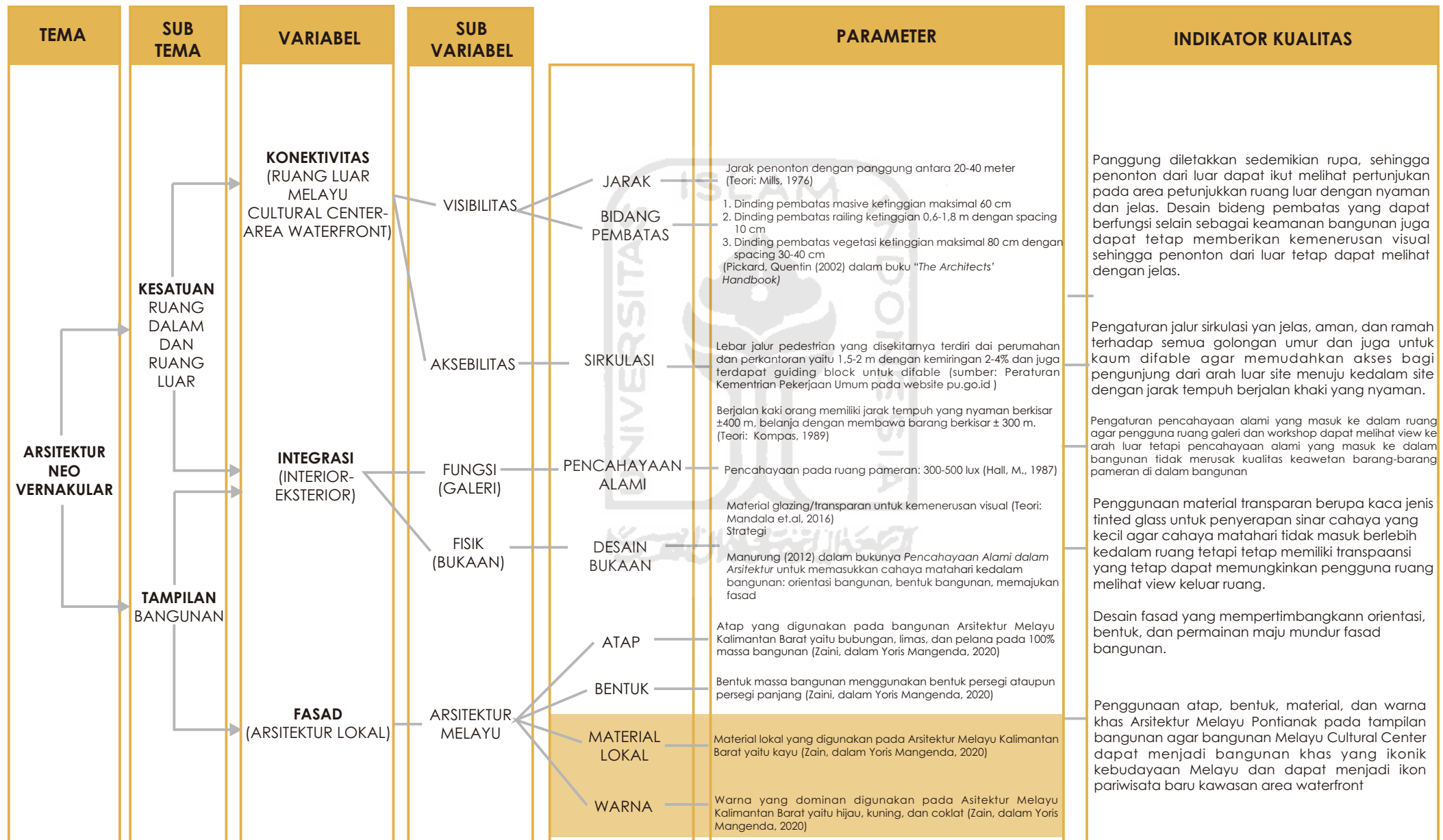
Susunan bangunan menerapkan susunan hirarki vertikal rumah Melayu, yang dimana terdiri dari kaki, bada, dan kepala. Kakinya sendiri berupa penerapan rumah panggung. Pada bangunan galeri pada lantai dasarnya dibuat semi terbuka dengan fungsi ruang pendukung dan fungs ruang utama terdapat pada lantai selanjutnya. Hal ini membuat kesan bahwa bangunan menerapkan susunan rumah panggung.

Pada bangunan teater, elevasi dinaikkan setinggi 1 meter dengan jumlah anak tangga untuk naik berjumlah ganjil. Hal ini sesuai dengan nilai-nilai kepercayaan masyarakat terhadap jumlah ganjil pada bagian bangunan. Dikarenakan pada lantai dasar bangunan teater digunakan untuk fungsi ruang utama berupa ruang pertunjukan teater, mengharuskan lantai dasar ditutup tidak semi terbuka. Untuk tetap memberikan kesan bahwa bangunan menerapkan struktur rumah panggung, penggunaan kanopi pada bagian luar bangunan dengan kolom-kolom kayu polos selain karena hal drop off yang jauh menuju ke dalam bangunan juga hal ini tetap dapat memberikan kesan bahwa bangunan teater menerapkan gaya rumah panggung Melayu dilihat dari arah luarnya.



3. Fasad arsitektur lokal

b. Material lokal dan warna



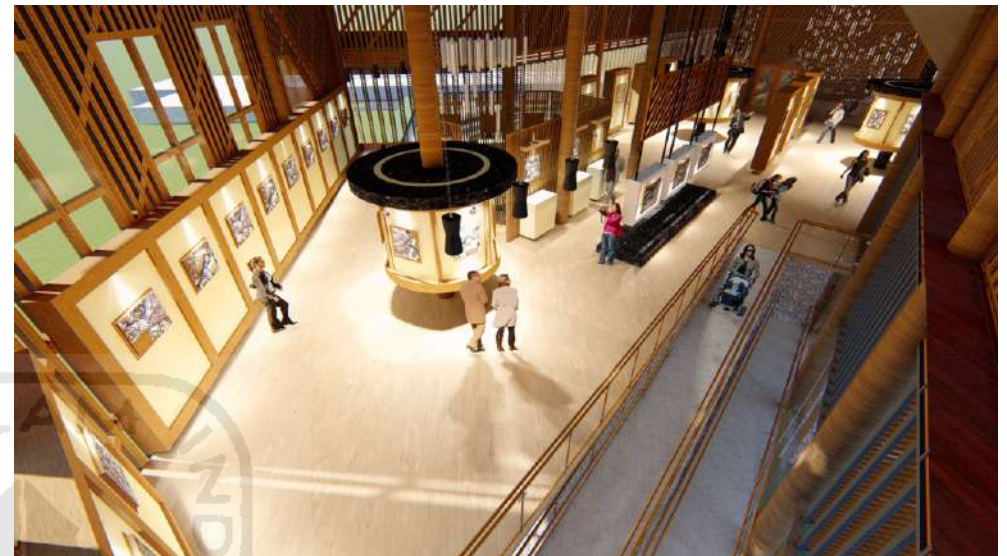


3. Fasad arsitektur lokal

b. Material lokal dan warna



Eksterior Gedung Teater



Interior galeri



Eksterior Gedung Galeri



Interior teater

Material yang digunakan pada 90% keseluruhan bangunan baik eksterior maupun interior menggunakan material kayu yang mengikuti material umum yang digunakan pada rumah melayu Pontianak. Penggunaan warna yang ditonjolkan adalah warna coklat dan turunannya, coklat tua, coklat muda, krim, dan kuning. Hal ini sudah sesuai dengan warna khas yang biasa digunakan pada rumah tradisional Melayu.



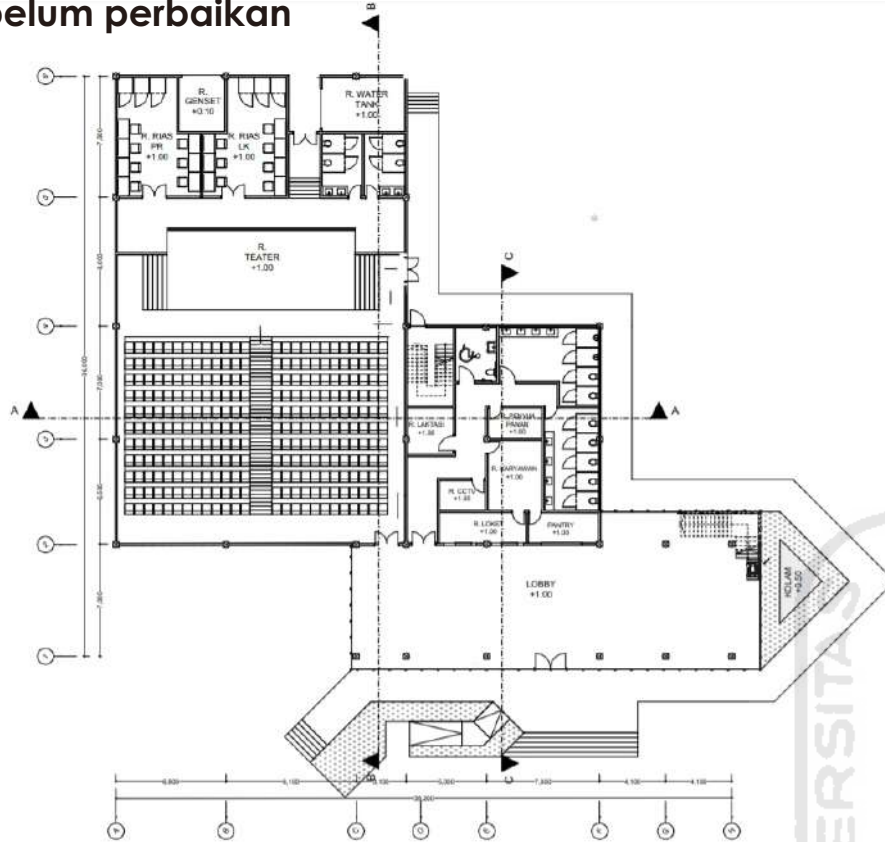
7

Hasil evaluasi



1. Sirkulasi pada bangunan teater dan pembagian jalur tangga tempat duduk ruang teater

Sebelum perbaikan



Pada denah lantai dasar sebelum perbaikan, alur sirkulasi pengguna ruang antara yang menuju ke ruang loket, toilet, dan ruang teater menjadi satu deret barisan pintu, yang dimana hal ini dapat membuat kerumunan di satu titik dan dapat terjadinya cross sirkulasi. Hal ini secara kenyamanan ruang gerak pengguna dinilai kurang nyaman karena pada saat jam ramai bangunan beroperasi, hal ini akan mengakibatkan kerumunan hanya disatu titik.

Pada alur sirkulasi ruang gerak pada ruang teater saat sebelum perbaikan, hanya terdapat satu jalur masuk dari sebelah kanan ruang dan hanya terdapat satu jalur tangga naik menuju ke tempat duduk. Hal ini dapat mengakibatkan terjadi penumpukan ruang gerak di satu titik.

Panggung memiliki ukuran 4x9 meter dengan layout tangga naik dibagian kanan dan kiri panggung dinilai kurang besar untuk ukuran suatu panggung dan penempatan tangga yang tidak pas.

Alur keluar ruang teater yang langsung menuju keluar bangunan lalu jika pengguna ingin menggunakan toilet maka harus masuk lagi ke dalam bangunan melalui pintu lobby. Hal ini dinilai kurang efektif dari segi alur sirkulasi yang harus bolak-balik dari pintu depan.

Sesudah perbaikan



Setelah perbaikan, untuk membuat tidak terjadinya suatu kerumunan di satu titik saja, letak pintu menuju ruang toilet dan ruang servis dipisah dan diletakkan agak jauh dari ruang loket dan ruang tiket.

Pada ruang teater, pintu masuk tetap hanya terdapat satu, tetapi pada saat masuk dibagi menjadi dua jalur, yaitu jalur kanan dan jalur kiri dengan pembagian jalur naik anak tangga menjadi tiga jalur hal ini untuk mengurangi kerumunan di satu titik saja.

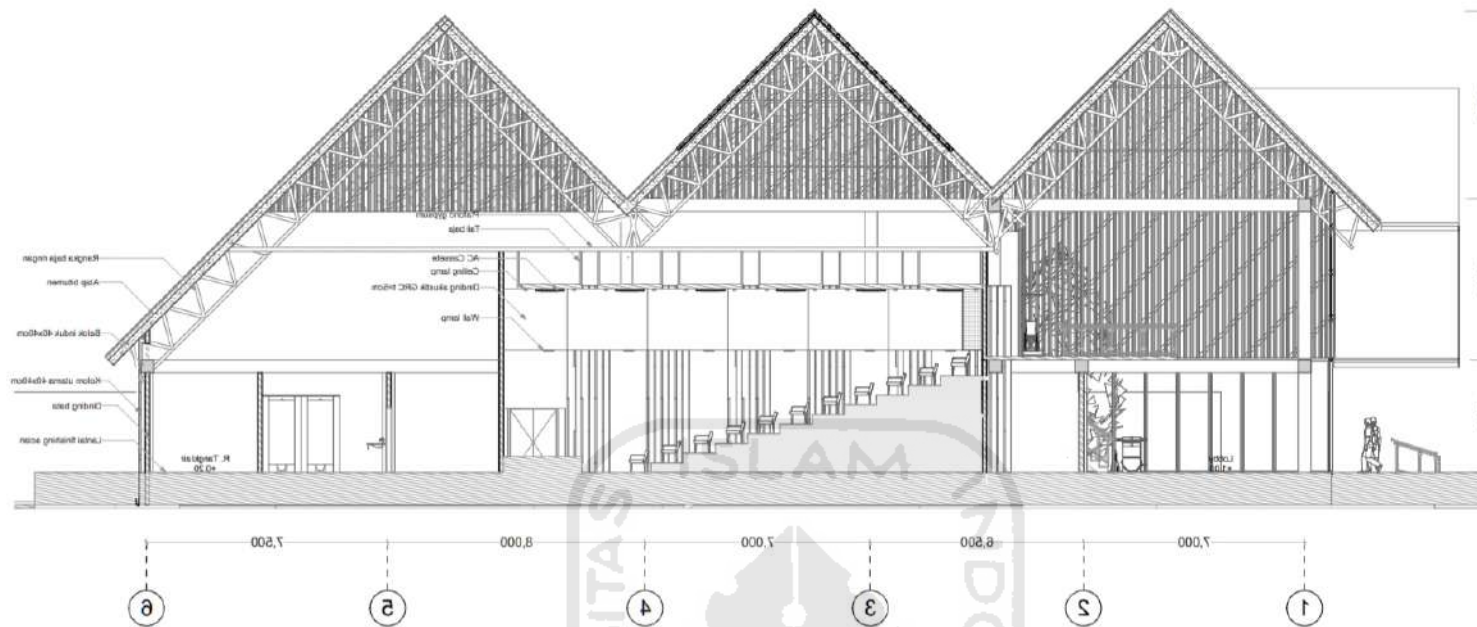
Ukuran panggung ruang teater perbesar menjadi 6x15 meter. Dengan anak tangga yang diletakkan pada ujung sisi kanan dan kiri panggung yang menghadap ke depan.

Alur sirkulasi keluar ruang teater dibuat akan masuk lagi kedalam bangunan tidak melalui pintu lobby, tetapi memiliki pintu sendiri yang dimana saat pengguna ruang masuk kembali ke dalam lobby teater, akan langsung dengan mudah menemukan pintu menuju ruang servis dan ruang toilet. Hal ini memudahkan dan lebih efektif dari segi efektivitas alur sirkulasi dan tidak menyebabkan terjadinya cross.



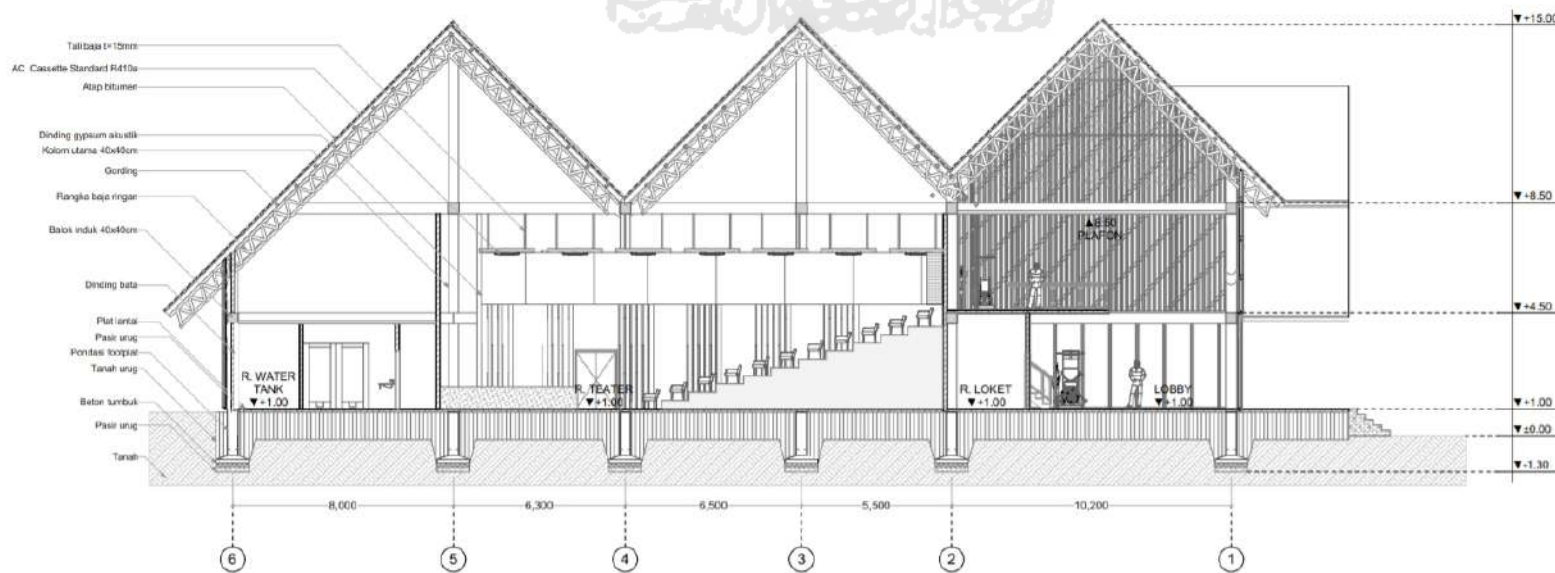
2. Gambar potongan (kelengkapan gambar teknis)

Sebelum perbaikan



Sebelum perbaikan, belum terdapat pondasi, level ketinggian bangunan pada bagian samping gambar, dan keterangan material yang belum lengkap.

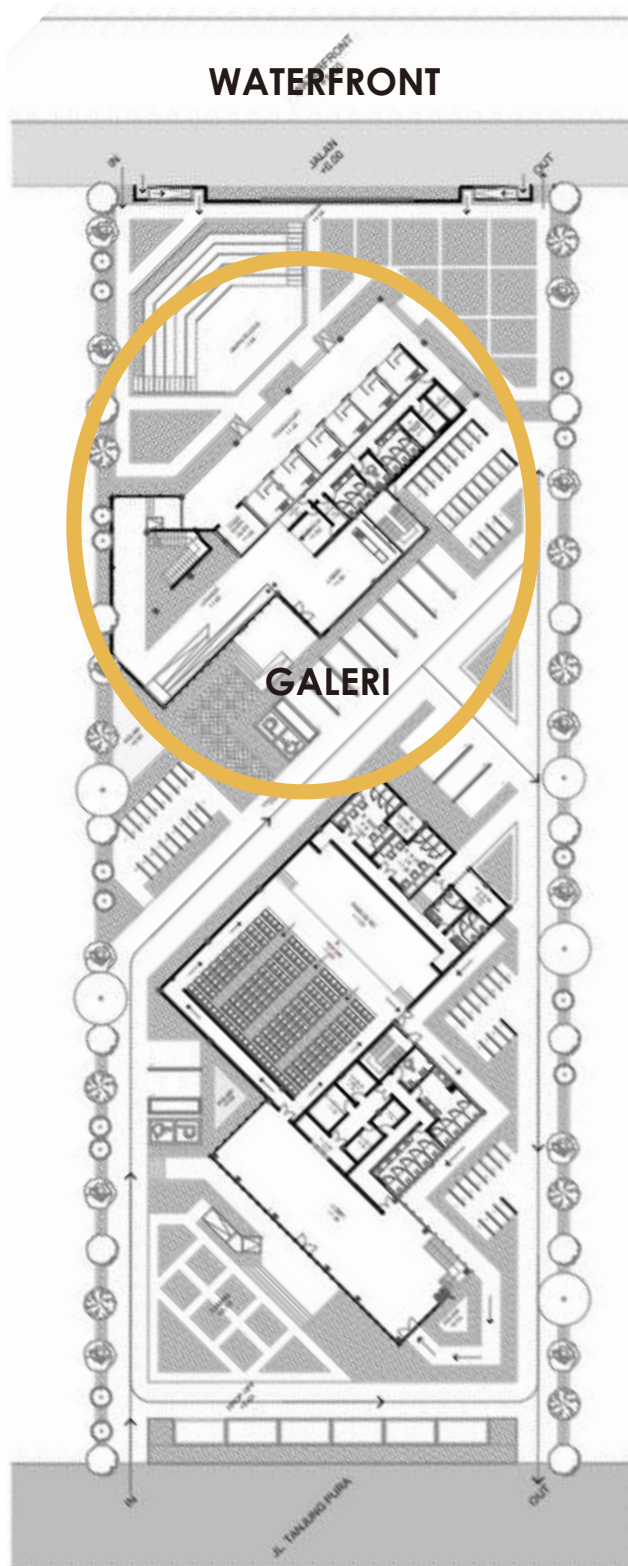
Sesudah perbaikan



Setelah perbaikan, sudah menambahkan pondasi footplat. Sudah menambah level ketinggian pada bagian samping gambar, dan sudah menambah keterangan material.



3. Tunjukkan integrasi ruang luar dan dalam yang dimaksud pada rumusan permasalahan pada bangunan



Integrasi ruang luar dan ruang dalam yang dimaksud yaitu ditekankan pada bangunan galeri saja, tidak termasuk dengan bangunan teater. Integrasi yang ditekankan disini yaitu integrasi visual yang dimana pengguna bangunan galeri khususnya ruang galeri pada lantai dua dapat melihat view panorama keindahan Sungai Kapuas sembari melihat-lihat pameran, begitu pula untuk target calon pengunjung dari arah luar bangunan yang dimaksud adalah pengunjung dari arah waterfront. Pengunjung dari arah waterfront diharapkan dapat melihat kegiatan didalam bangunan terutama ruang galeri agar menimbulkan rasa penasaran terhadap kegiatan yang ada di dalam ruang galeri.

Hal ini berkaitan dengan bagaimana desain bukaan yang disatu sisi dapat memberikan kebebasan visibilitas yang dimana orang didalam bangunan dapat melihat view sungai sebagai daya tarik saat menggunakan ruang galeri dan juga kebebasan visibilitas calon pengunjung dari arah waterfront dapat melihat kegiatan didalam bangunan. Disisi lain, desain bukaan tetap harus memerhatikan intensitas pencahayaan yang masuk ke dalam bangunan khususnya ruang galeri karena ada kebutuhan standar pencahayaan suatu ruang yang menampilkan display pameran dengan standar pencahayaan 300-500 lux pada ruang galeri.





Desain bukaan lantai dua bangunan galeri pada ruang galeri dan ruang workshop didesain dengan panel-panel kayu yang berlubang-lubang pada keseluruhan dindingnya. Hal ini memberikan kemudahan visibilitas calon pengunjung dari arah waterfront untuk melihat kegiatan di dalam bangunan secara jelas.



Panel-panel jendela di keseluruhan dinding memberi kesan bahwa bangunan terasa lebih terbuka sehingga memudahkan calon pengunjung dari arah waterfront dapat melihat kegiatan didalam bangunan. Desain bukaan yang menggunakan shading-shading menghalau sinar matahari masuk berlebihan ke dalam bangunan.



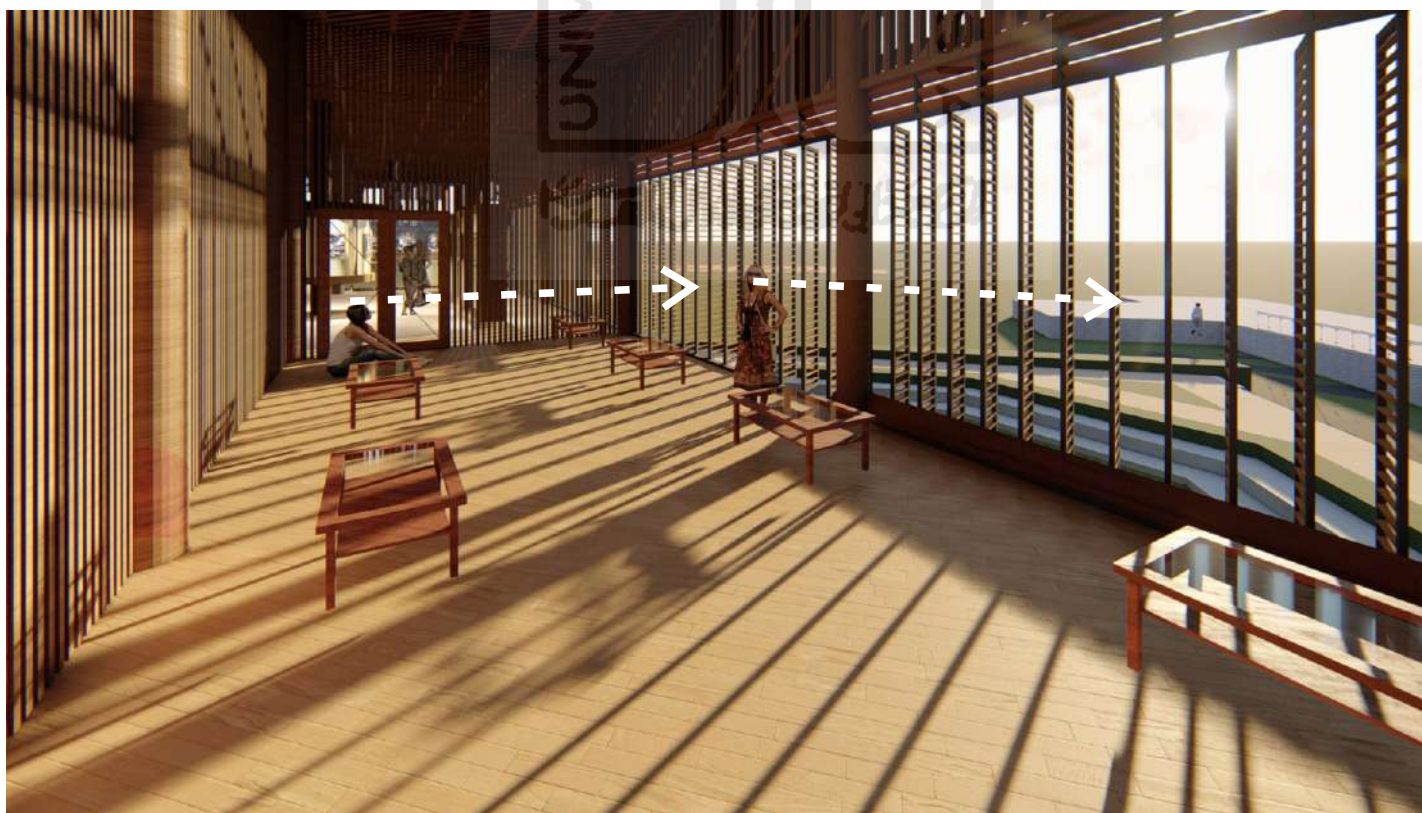
Pada arah barat dan timur desain bukaan menambah material kaca jenis tinted glass yang dimana jenis kaca ini dapat menahan sinar matahari masuk ke dalam bangunan hingga 50%. Maka dari itu, calon pengunjung tetap dapat melihat kegiatan di dalam bangunan tanpa memberikan dampak pencahayaan berlebih masuk ke dalam bangunan.



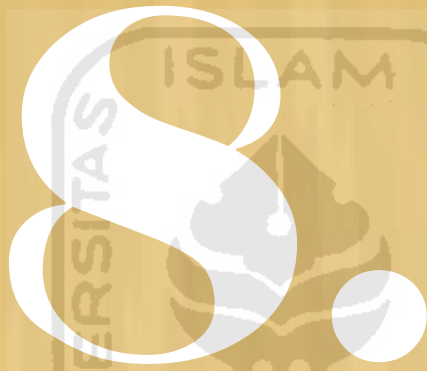
Desain bukaan yang terdiri dari panel-panel kayu berlubang yang merupakan jendela tinggi yang diterapkan menjadi dinding di keseluruhan bangunan pada lantai dua.



Berikut adalah visualisasi dari kemudahan visibilitas pengguna dalam ruang galeri dapat melihat ke arah luar untuk menikmati keindahan Sungai Kapuas yang dapat menambah pengalaman ruang sembari melihat-lihat pameran yang tersedia.



Berikut adalah visualisasi dari ruang workshop yang dimana saat melakukan kegiatan lokakarya pengguna ruang tetap dapat melihat ke arah luar untuk menikmati keindahan Sungai Kapuas.



Lampiran

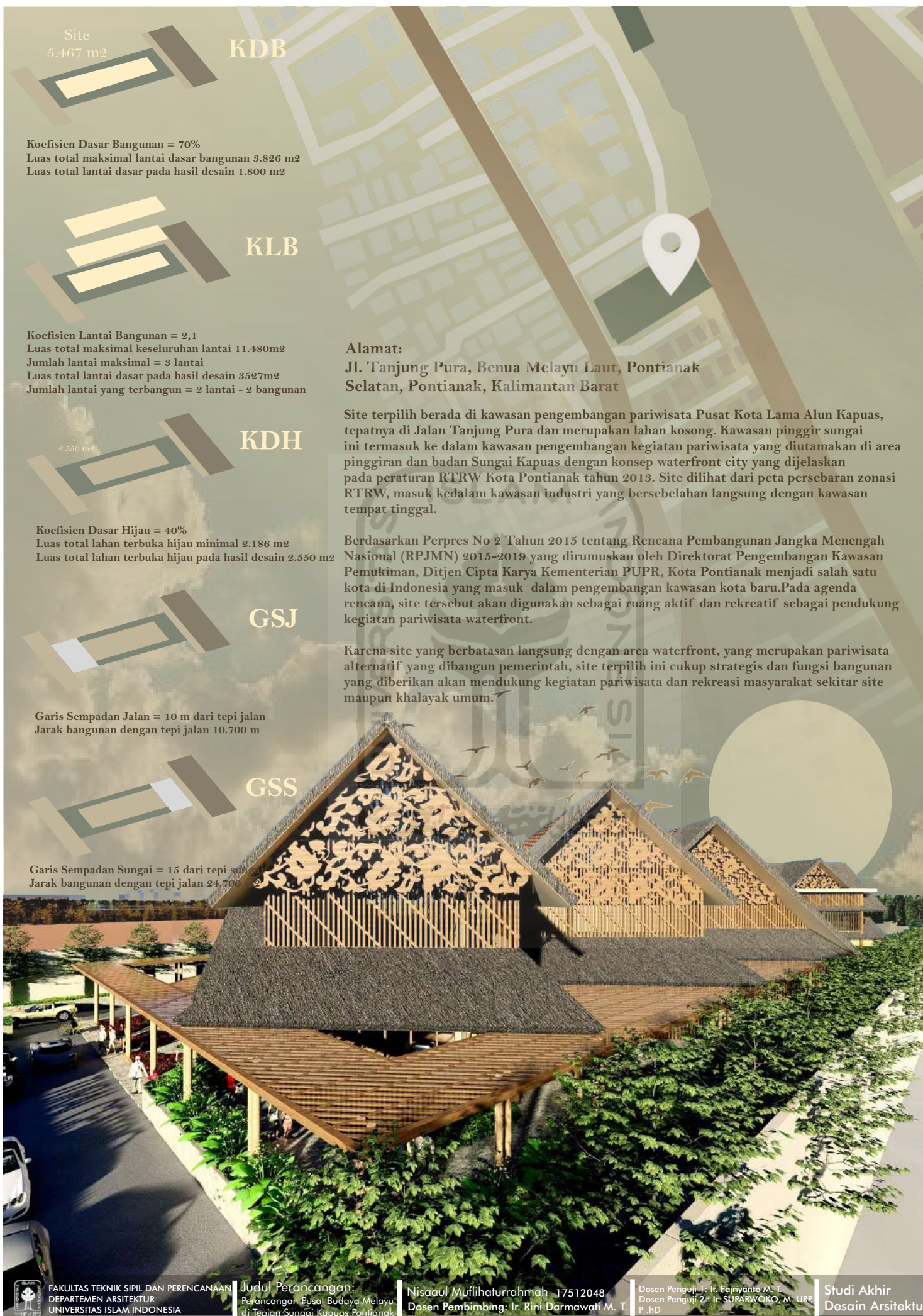
Melayu Cultural Centre

Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas
Pontianak, Kalimantan Barat

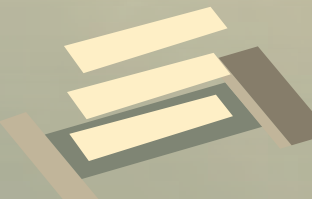
Kota Pontianak merupakan ibukota Provinsi Kalimantan Barat yang mayoritas penduduknya bersuku Melayu khususnya daerah tepian sungai. Dibelah oleh Sungai Kapuas yang menjadikan Kota Pontianak terbagi menjadi tiga daratan. Potensi sungai ini menjadi bagian dari strategi perkembangan Kota Pontianak oleh pemerintah dalam Konsep Smart City poin Smart Branding, yang digarispawahi yaitu pemajuan sektor pariwisata yang dapat menampung event-event kebudayaan lokal yang menerapkan perpaduan antara arsitektur modern dan arsitektur lokal guna meningkatkan brand value Kota Pontianak berbasis kebudayaan lokal dikhususkan pada area Waterfront.

Kegiatan acara kesenian Melayu di Pontianak juga masih belum memiliki wadah dan fasilitas khusus dalam mengembangkan kebudayaan Melayu. Waterfront sendiri juga tidak memiliki aksesibilitas yang terencana dengan baik dan visibilitas menuju waterfront yang hampir seluruhnya tertutup oleh bangunan-bangunan eksisting. Hal ini menurunkan nilai potensi kawasan pariwisata Waterfront City Pontianak. Oleh karena itu, Melayu Cultural Center diharapkan dapat menjadi ikon kota wajah pinggir sungai sebagai pusat pariwisata dan kebudayaan khas Melayu dengan penerapan teori Arsitektur Neo-Vernakular yang menggabungkan arsitektur modern dan tradisional agar tetap dapat mengekspresikan nilai-nilai budaya Melayu yang dibalut dengan lebih modern sesuai dengan konteks perkotaan.





Koefisien Dasar Bangunan = 70%
Luas total maksimal lantai dasar bangunan 3.826 m²
Luas total lantai dasar pada hasil desain 1.800 m²



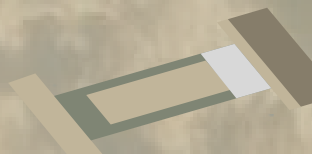
Koefisien Lantai Bangunan = 2,1
Luas total maksimal keseluruhan lantai 11.480m²
Jumlah lantai maksimal = 3 lantai
Luas total lantai dasar pada hasil desain 3527m²
Jumlah lantai yang terbangun = 2 lantai - 2 bangunan



Koefisien Dasar Hijau = 40%
Luas total lahan terbuka hijau minimal 2.186 m²
Luas total lahan terbuka hijau pada hasil desain 2.550 m²



Garis Sempadan Jalan = 10 m dari tepi jalan
Jarak bangunan dengan tepi jalan 10.700 m



Garis Sempadan Sungai = 15 dari tepi sungai
Jarak bangunan dengan tepi jalan 24.700 m

KDB

KLB

KDH

GSJ

GSS

Alamat:
Jl. Tanjung Pura, Benua Melayu Laut, Pontianak Selatan, Pontianak, Kalimantan Barat

Site terpilih berada di kawasan pengembangan pariwisata Pusat Kota Lama Alun Kapuas, tepatnya di Jalan Tanjung Pura dan merupakan lahan kosong. Kawasan pinggir sungai ini termasuk ke dalam kawasan pengembangan kegiatan pariwisata yang diutamakan di area pinggiran dan badan Sungai Kapuas dengan konsep waterfront city yang dijelaskan pada peraturan RTRW Kota Pontianak tahun 2013. Site dilihat dari peta persebaran zonasi RTRW, masuk kedalam kawasan industri yang bersebelahan langsung dengan kawasan tempat tinggal.

Berdasarkan Perpres No 2 Tahun 2015 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2015-2019 yang dirumuskan oleh Direktorat Pengembangan Kawasan Pemukiman, Ditjen Cipta Karya Kementerian PUPR, Kota Pontianak menjadi salah satu kota di Indonesia yang masuk dalam pengembangan kawasan kota baru. Pada agenda rencana, site tersebut akan digunakan sebagai ruang aktif dan rekreatif sebagai pendukung kegiatan pariwisata waterfront.

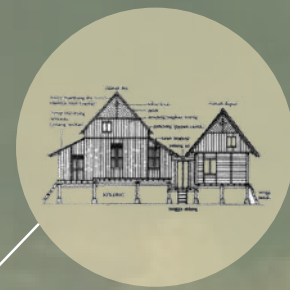
Karena site yang berbatasan langsung dengan area waterfront, yang merupakan pariwisata alternatif yang dibangun pemerintah, site terpilih ini cukup strategis dan fungsi bangunan yang diberikan akan mendukung kegiatan pariwisata dan rekreasi masyarakat sekitar site maupun khalayak umum.



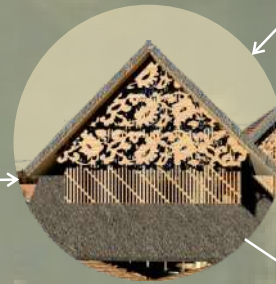
Pemecahan Persoalan Desain

Penerapan fasad dan bentuk rumah Melayu Pontianak pada tampilan bangunan:

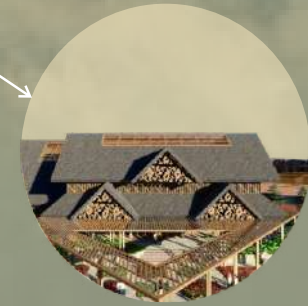
1. Penggunaan atap berlapis/timpa, pada gedung teater
2. Penggunaan motif khas Melayu Pontianak daun pakis
3. Selalu terdapat ruang terbuka pada bagian depan



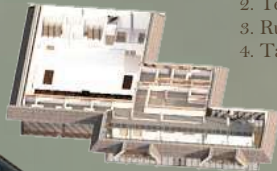
Desain menerapkan anatomi jenis rumah Melayu persegi panjang yang memanjang kebelakang ataupun samping dengan atap ganda atau lebih



Menerapkan motif khas pada bagian atap dengan lebar yang cukup besar sehingga mudah dilihat dan dikenali



Penggunaan atap bumbungan dengan meletakkan dua lapis atap dan memberi ruang sirkulasi udara dibagian spasi antar atap



Denah lantai 1 gedung teater:
1. Kantor
2. Teater
3. Ruang kontrol
4. Tangga darurat

Denah lantai 1 gedung galeri:
1. Galeri
2. Perpustakaan
3. Ruang workshop



- Denah lantai dasar + Siteplan
- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Parkir mobil | 10. Back office |
| 2. Parkir mobil | 11. Taman |
| 3. Parkir mobil | 12. Parkir motor |
| 4. Parkir mobil | 13. Parkir motor |
| 5. Parkir motor | 14. Lobby |
| 6. Parkir motor | 15. Foodcourt |
| 7. Taman | 16. Back office |
| 8. Lobby teater | 17. Taman |
| 9. Ruang teater | 18. Amphiteater |



Integrasi ruang dalam galeri dan ruang luar
Konektivitas ruang luar bangunan dengan ruang luar lingkungannya

Pengguna dan pengunjung ruang galeri yang berada di lantai 2 tetap dapat melihat ke arah ampiteater dan ikut menikmati pertunjukkan dengan jarak 7,5 m. Begitu juga dengan pengunjung dari arah waterfront dapat melihat pertunjukan di ampiteater dengan elevasi yang dimiliki yaitu setinggi 1,5m hal ini dapat mempermudah menyaksikan penampilan.



visibilitas ke arah sungai

visibilitas ke arah galeri

waterfront





Eksterior tampak gedung teater arah depan



Eksterior tampak gedung teater arah depan



Eksterior tampak gedung galeri arah depan



Eksterior tampak gedung galeri arah depan



Lobby teater



Ampiteater

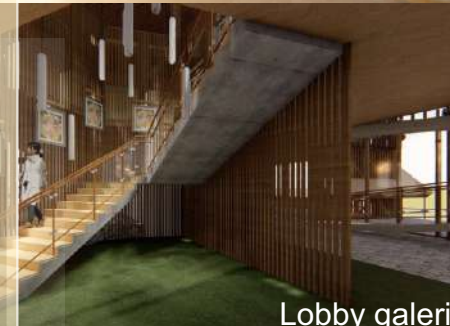
E
K
S
T
E
R
I
O
R



Galeri lukisan



Galeri batik



Lobby galeri



Ruang perpustakaan

I
N
T
E
R
I
O
R



Ruang workshop



Ruang teater



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hata
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1610440180Perpus./10Dir.Perpus/VI/2021

Bismillaahirrahmaanirahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : NISAAUL MUFLIHATURRAHMAH
Nomor Mahasiswa : 17512048
Pembimbing : Ir. Rini Darmawati M. T.
Fakultas /Prodi : Teknik Sipil Dan Perencanaan Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur NeoVernakular

Karya ilmiah yang bersangkutan diatas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **6 (Enam) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

WassalamualaikumWr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2021

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

Daftar Pustaka



Ambarwati, Dwi. 2009. *Tinjauan Akustik Perancangan Interior Gedung Pertunjukan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Bachman, Leonard. 2002. *Integrated Buildings: The Systems Basis of Architecture*. New York.

BPS Kota Pontianak. *Pontianak dalam Angka Tahun 2020*.
<https://pontianakkota.bps.go.id/>. Diakses pada 11 Maret 2021.

Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatahan*. Jakarta: Erlangga.

Decarli dan Christopher, dikutip dalam Mubarrak. 2020. *Rancangan Pusat Komunitas sebagai Simpul Budaya di Wirobrajan, Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular*. Universitas Islam Indonesia.

Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Pontianak tahun 2020 semester I.
<https://disdukcapil.pontianakkota.go.id/> Diakses pada 13 Maret 2021.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Data Jumlah Sanggar Seni dan Budatya*. Pontianak.

Doelle, Leslie E. 1990. *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.

DPU, 2008. *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No: 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan*, Sekretariat Negara, Jakarta.

Hakim, Rustam, 1991. *Arsitektur Lansekap, Manusia, Alam dan Lingkungan*. Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta.

Ham, Roderick. 1987. *Theatres : Planning Guidance for Design and Adaptation*. London: Butterworth Architecture

Handayani, Sri, 2009. *Arsitektur Lansekap*. Modul Kuliah Arsitektur UPI, Jakarta.

Husny, dikutip dalam Yoris Mangenda. 2020. *Identifikasi Bentuk Ruang Susunan dan Sistem Struktur Rumah Tradisional Melayu di Kota Pontianak*. Universitas Tanjungpura.

Jencks, C. A. 1990. *The Language of Postmodern Architecture*. California: University Of California.

Leon Krier, dikutip dalam Richardo Sitompul. 2010. *Medan Cultural Center (Arsitektur Neo Vernakular)*. Universitas Sumatera Utara.



Manurung, P. 2009. *Desain Pencahayaan Arsitektural; Konsep Pencahayaan Artifisial pada Ruang Eksterior*. Yogyakarta.

Manurung, P. 2012. *Pencahayaan Alami dalam Arsitektur*. Andi Offset. Yogyakarta.

Mills, Edward D. 1976. *Buildings for Administration, Entertainment, and Recreation*. Butterworths: Newnes.

Pemerintah Kota Pontianak, *Peraturan Walikota Pontianak Nomor 25 Tahun 2019 tentang Masterplan Kota Pontianak tahun 2019-2028*.

Phillips, D., 2004, *Daylighting; Natural Light in Arc:hitecture*. Architectural Press, Burlington.

Pickard, Quentin. 2002. *The Architect's Handbook*. USA: Blackwell Company.

Sarwono et. al. 2018. *Eksplorasi Arsitektur Kalimantan Edisi: Rumah Melayu Kalimantan Barat*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan Permukiman, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.

Sholahuddin, M., 2016. *Setting ruang dan pengaruhnya terhadap aksesibilitas (accessibility) para penyandang cacat tubuh di Pusat Rehabilitasi Penyandang Cacat Tubuh YAKKUM Yogyakarta*. Tesis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Suhendri et al. dikutip dalam Yoris Mangenda. 2020. *Eksplorasi Arsitektur Kalimantan Edisi: Rumah Melayu Kalimantan Barat*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan Permukiman, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.

Tamin, Ofyar, Z. 2000. *Perencanaan dan Pemodelan Transportasi*. Edisi Kedua ITB : Bandung

Wahyudi, dikutip dalam Sarwono et. al. 2018. *Eksplorasi Arsitektur Kalimantan Edisi: Rumah Melayu Kalimantan Barat*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan Permukiman, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementrian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.

Weisman, Jerry, 1981. *Evaluating Architectural Legibility Wayfinding in The Built Environment*. Pennsylvania State University.

Wurm, Jam. 2007. *Glass Structures: Design and Construction of Self-supporting Skins*. Birkhauser Verlag AG. Berlin

Zaini, dikutip dalam Yoris Mangenda. 2020. *Identifikasi Bentuk Ruang Susunan dan Sistem Struktur Rumah Tradisional Melayu di Kota Pontianak*. Universitas Tanjungpura.



R3 REKA
RUPA
RUANG



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



Program Studi Sarjana Arsitektur

**Perancangan Pusat Budaya Melayu
di Tepian Sungai Kapuas Pontianak**
dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

Nisaaul Muflihaturrahmah//
17512048



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

R3
REKA
RUPA
RUANG

