

**Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu**

**Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru**

Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu

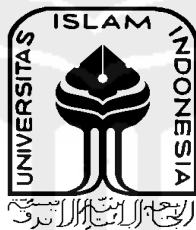
**Malay Culinary And Souvenir Center**

**In Historical Tourism City Of Pekanbaru**

Design Based On Malay Architecture

PROYEK AKHIR SARJANA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh :

Indryami Rahima

12512155

Dosen Pembimbing :

Ir. Muhammad Iftironi, MLA

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2016/2017



# LEMBAR PENGESAHAN

**Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:**

*Bachelor Final Project entitled:*

**Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Kawasan Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan  
Arsitektur Tradisional Melayu ( Malay Culinary and Souvenir Center In Historical Tourism City of  
Pekanbaru Design Concept Based On Malay Architecture )**

**Oleh / By:**

**Nama Lengkap Mahasiswa : Indryami Rahima**

*Students' Full Name*

**Nomor Mahasiswa: 12512155**

*Student Identification Number*

**Telah diuji dan disetujui pada:**

*Has been evaluated and agreed on:*

**Yogyakarta, tanggal :**

*Yogyakarta, date:*

**Pembimbing:**

*Supervisor:*

Ir. Muhammad Iftironi, MLA

**Penguji:**

*Jury:*

Ir. Handoyotomo, MSA

**Diketahui oleh:**

*Acknowledged by:*

**Ketua Jurusan Arsitektur:**

*Head of Department :*

Noor Choliz Idham, ST, M.Arch,  
Ph.D

## CATATAN DOSEN PEMBIMBING

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana :

Nama Mahasiswa : Indryami Rahima

Nomor Mahasiswa : 12512155

Judul Proyek Akhir Sarjana : Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir di Kawasan Sejarah Kota  
Pekanbaru dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu (

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali \*

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan \* untuk menjadi acuan produk  
Proyek Akhir Sarjana.

\*) Mohon dilingkari

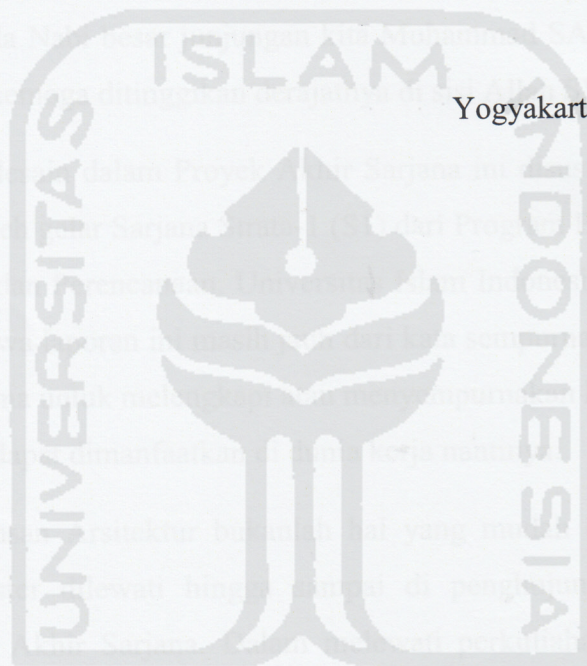
Yogyakarta, tanggal 24.1.2017

Dosen Pembimbing

Ir. Muhammad Ifironi, MLA

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.



Yogyakarta, tanggal 24 Januari 2017



Indryani Ramia

# KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta’ala atas rahmat, karunia serta hidayah-Nya, sehingga saya, Indryami Rahima, dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana (PAS) ini yang berjudul Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapkan Konsep Arsitektur Melayu ini dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi besar junjungan kita Muhammad SAW serta para sahabat dan keluarganya yang semoga ditinggikan derajatnya di sisi Allah SWT. Amin.

Proses penulisan dan desain dalam Proyek Akhir Sarjana ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) dari Program Pendidikan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia. Dalam laporan ini, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran sangat diterima untuk melengkapi atau menyempurnakan laporan ini serta dapat menambah ilmu yang dapat dimanfaatkan di dunia kerja nantinya.

Selama kuliah di Jurusan Arsitektur bukanlah hal yang mudah di lalui oleh penulis. Semester demi semester dilewati hingga sampai di penghujung S-1 penulis dapat melaksanakan Proyek Akhir Sarjana. Dalam melewati perkuliahan dan PAS ini pasti banyak hambatan, namun karena dukungan, bantuan, doa, serta semangat berbagai pihak Alhamdulillah Proyek Akhir Sarjana ini dapat berjalan dengan lancar. Untuk itu penulis akan mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

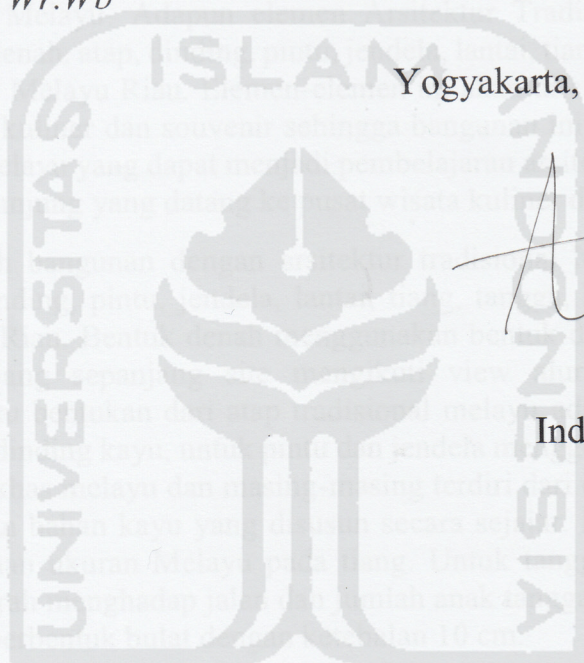
1. Alm. Papa, Ir.H.Alinapiah, M.T dan Mama, Hj. Merry Parinna Marzuki, SH yang selama ini menjadi orang tua yang luar biasa sepanjang masa, dengan penuh kesabaran, keikhlasan, perhatian, dukungan, dan doa yang tak pernah putus hingga penulis mendapatkan gelar sarjana. Terimakasih telah memeberikan kasih sayang yang tak terhingga yang tidak dapat dibalas dengan apapun. Semoga papa dan mama selalu dalam lindungan Allah SWT.

2. Abang dan adek tercinta, M. Arief Rachman, M.Dzakwan Rachman, dan Yusriah Fitri Rahima yang juga selama ini telah memberikan dukungan dan doa untuk penulis serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan semangat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Strata-1 yang ditempuh penulis.
3. Bapak Ir. Muhammad Iftironi, MLA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ilmu, arahan, dukungan serta bimbingan dalam penyusunan Proyek Akhir Sarjana ini sehingga dapat menyelesaikan dengan baik.
4. Bapak Ir. Handoyotomo, MSA, selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak kritik, arahan, serta ilmu yang sangat membantu dalam proses penyelesaian Proyek Akhir Sarjana ini.
5. Bapak Noor Cholis Idham, ST., M.Arch, Ph.D selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
6. Ibu Johanita Anggia, Bapak Abdul Robbi Maghzaya, dan Pak Sarjiman selaku tim Proyek Akhir Sarjana yang selama dengan penuh kesabaran membantu segala proses administrasi Proyek Akhir Sarjana.
7. M. Ikramullah Al Kambuna, terima kasih atas semua dukungan, bantuan, nasehat, dan menemani selama kuliah di jurusan arsitektur sehingga penulis dapat melewati segala hambatan hingga dapat lulus terlebih dahulu.
8. Artis Papan Atas, Baiq Drestanta Lintang M, Siti Nur Fadhilah, Ardiana Navila Yulfa, Andri Oktoviolis, Faiz Rasyid, Suhijrah Willa Widodo, Ikramullah Al Kambuna, Riyan Rachmadi, dan Randi Adrian, yang selalu memberikan dukungan, semangat, nasehat, serta terima kasih telah menjadi sahabat-sahabat penulis yang bisa di repotkan kapan saja.
9. Ibu-ibu Pejabat yang luar biasa dalam segala hal, Amelia Hapsari dan Malihah Nurul Izza.
10. Mendes(h), Gondes, serta seluruh teman-teman arsitektur 2012 yang telah memeberikan banyak warna yang selalu dirindukan selama kuliah di arsitek.
11. Teman-teman KKN Unit 205 (Adil, Trsalis, Aulia, Febri, Masni, Ica, Caca)
12. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang membantu penulis selama kuliah di Jurusan Arsitektur UII, semoga yang kalian berikan ke penulis dapat dibalas oleh Allah SWT.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam Proyek Akhir Sarjana ini, namun sekiranya ini menjadi sebuah batu loncatan bagi penulis sehingga dapat terus menggali ilmu dan berkarya di masa depan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diterima dengan senang hati sebagai masukan yang membangun untuk memperbaiki segala kekurangan yang ada dalam laporan ini. Semoga laporan ini bermanfaat bagi penulis dan banyak pihak.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 24 Januari 2017



Indryami Rahima

## ABSTRAK

Tourism sector development in Pekanbaru is growing rapidly, despite lack of facility and infrastructure for tourist needs, which one of them is culinary and souvenir typical of Malay. In other hand, since it is located at historical district in Pekanbaru, it needs Malay architectural features to strengthen the identity of its district. Thereafter, the problem is how to design typical of Malay culinary and souvenir center by applying Architecture of Traditional Malay

The method used to design typical of Malay culinary and souvenir center building is applying basic form of Traditional Malay Architecture. Elements which influence the design are floor plan, roof form, wall, door, window, floor, pile, stair, foot plat, and typical of Riau Malay ornaments. The elements will be applied on the building form, so that it will show the identity of traditional Malay architecture and introduce traditional Malay architecture to all of tourists.

The result of this design is a building which its floor plan, roof form, walls, doors, windows, floors, piles, stairs, and foot plats, also its ornaments are Traditional Riau-Malay Architecture. The floor plan is designed lengthwise of the site following view of ravines. The roof form is designed by applying *layar* roof. The walls are designed using wooden materials. Either the doors or the windows are designed using wooden materials with Malay engraving and each of them has two leaves. The floors are designed using wooden materials and arranged in parallel. Spherical form with Malay engraving is applied on the piles. The stairs are positioned in front door and headed the way with uneven steps. And for the foot plats, they were designed spherical and 10 cm thick.

**Keywords : Historical District in Pekanbaru, Culinary and Souvenir Tourism, Traditional Malay, Architecture of Traditional Malay Elements**



## ABSTRAK

Perkembangan sektor pariwisata di Kota Pekanbaru yang sangat pesat, belum dibarengi dengan penyediaan sarana dan prasarana serta fasilitas pendukung untuk memenuhi seluruh kebutuhan wisatawan, satu diantaranya adalah sarana wisata kuliner dan souvenir khas Melayu. Selain itu dengan lokasi di kawasan wisata sejarah kota Pekanbaru, perlu adanya ciri arsitektur Melayu yang dapat menguatkan identitas kawasan tersebut. Kemudian permasalahan yang timbul adalah bagaimana merancang bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir khas Melayu dengan penerapan bentuk dari Arsitektur Tradisional Melayu.

Untuk merancang bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir khas Melayu ini metode merancang yang digunakan adalah bentuk bangunan yang menerapkan bentuk dasar dari Arsitektur Tradisional Melayu. Adapun elemen Arsitektur Tradisional Melayu yang diambil adalah bentuk denah, atap, dinding, pintu, jendela, lantai, tiang, tangga, kaki, serta ornamen-ornamen khas Melayu Riau. Elemen-elemen ini akan diterapkan dalam bentuk bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir sehingga bangunan ini akan mencerminkan bangunan tradisional melayu yang dapat menjadi pembelajaran arsitektur tradisional khas Melayu bagi para pengunjung yang datang ke pusat wisata kuliner dan souvenir ini.

Hasil rancangan adalah bangunan dengan arsitektur tradisional Melayu Riau dengan bentuk denah, atap, dinding, pintu, jendela, lantai, tiang, tangga, kaki, serta ornamen-ornamen khas Melayu Riau. Bentuk denah menggunakan bentuk denah dasar arsitektur melayu yang memanjang sepanjang site mengikuti view alur sungai. Pada atap menggunakan salah satu bentuk dari atap tradisional melayu adalah atap layar. Pada dinding menggunakan dinding kayu, untuk pintu dan jendela menggunakan material kayu yang diberikan ukiran khas melayu dan masing-masing terdiri dari dua daun. Pada lantai bangunan menggunakan bahan kayu yang disusun secara sejajar. Pada tiang berbentuk bulat dengan pemberian ukuran Melayu pada tiang. Untuk tangga diletakan di pintu masuk utama dengan arah menghadap jalan dan jumlah anak tangga dibuat ganjil. Untuk kaki bangunan dibuat berbentuk bulat dengan ketebalan 10 cm.

**Kata Kunci : Kawasan Sejarah Kota Pekanbaru, Wisata Kuliner dan Souvenir, Tradisional Melayu, Elemen-elemen Arsitektur Tradisional Melayu**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>CATATAN DOSEN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAGIAN 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Judul.....	1
1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2.1. Perkembangan Pariwisata Kota Pekanbaru .....	1
1.2.2. Perkembangan Wisata Kuliner Kota Pekanbaru.....	2
1.2.3. Latar Belakang Arsitektur Melayu.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	6
1.5. Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya.....	6
1.5.1. Lingkup Waktu .....	6
1.5.2. Lingkup Rancangan .....	7
1.5.3. Lingkup Batasan .....	7
1.6. Metode Pemecahan Persoalan Perancangan yang Dilakukan.....	7
1.6.1. Tahap Eksplorasi.....	7
1.6.2. Tahap Konsepsi.....	8
1.6.3. Tahap Design Approach .....	8
1.6.4. Tahap Design .....	8
1.6.5. Metode Pengujian Design .....	9
1.7. Sistematika Penulisan .....	9
1.8. Kerangka Berfikir .....	10
1.9. Keaslian Penulisan .....	11

<b>BAGIAN II. PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHAN .....</b>	<b>13</b>
2.1 Lokasi Perancangan .....	13
2.2 Peta Kondisi Fisik .....	13
2.3 Profil Sungai Siak Pekanbaru .....	14
2.3.1 Kelemahan Sungai Siak Pekanbaru.....	15
2.3.2 Peta Tata Bangunan Blok .....	15
2.3.3 Peta Sebaran Fasilitas Umum, Fasilitas Sosial Serta Bangunan Dominan dan Bersejarah Kawasan Pasar Bawah .....	16
2.3.4 Peta Jalur Pedestrian Kawasan Pasar Bawah .....	17
2.3.5 Peta Potensi Kawasan Pasar Bawah .....	18
2.3.6 Data Iklim dan Curah Hujan Kota Pekanbaru.....	18
2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan .....	19
2.5 Kajian Tema Perancangan .....	20
2.5.1 Pengertian.....	20
2.5.1.1 Pengertian Pusat.....	20
2.5.1.2 Pengertian Wisata .....	20
2.5.1.3 Pengertian Kuliner .....	21
2.5.1.4 Pengertian Souvenir .....	21
2.5.2 Wisata Kuliner.....	21
2.5.2.1 Kajian Fungsi Wisata Kuliner.....	21
2.5.2.2 Bentuk-Bentuk Pusat Wisata Kuliner .....	22
2.5.3 Pusat Perbelanjaan Souvenir .....	26
2.5.3.1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan .....	26
2.5.3.2 Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan .....	27
2.5.3.3 Tipologi Pusat Perbelanjaan .....	28
2.5.3.4 Elemen-elemen Pusat Perbelanjaan .....	29
2.5.3.5 Fasilitas Penunjang Pusat Perbelanjaan .....	29
2.5.4 Tinjauan Arsitektu Melayu.....	31
2.5.4.1 Bentuk Bagian-Bagian Bangunan.....	31
2.5.4.2 Tipologi Bangunan.....	32
2.5.4.3 Ornamen atau Ragam Hias .....	42
2.6 Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis.....	51
<b>BAGIAN III. PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN.....</b>	<b>58</b>
3.1 Pemecahan Persoalan Tata Ruang .....	58
3.1.1 Analisis Pengguna dan Alur Kegiatan Pengguna .....	58

3.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	61
3.1.3 Analisis Besaran Ruang .....	64
3.1.4 Analisis Hubungan Ruang dan Sirkulasi Ruang Yang Mempengaruhi Tata Massa .....	68
3.2 Analisis Karakter Arsitektur Melayu .....	71
3.2.1 Analisis Arsitektur Melayu Secara Fisik .....	71
3.3 Analisis Pada Tapak.....	77
3.4 Analisis Zooning Pusat Souvenir.....	82
<b>BAGIAN IV. HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN .....</b>	<b>85</b>
4.1 Rancangan Skematik Kawasan Tapak .....	85
4.2 Rancangan Skematik Kawasan Bangunan.....	86
4.3 Rancangan Skematik Selubung Bangunan .....	87
4.4 Rancangan Skematik Interior Bangunan .....	88
4.5 Rancangan Skematik Sistem Struktur .....	89
4.6 Rancangan Skematik Sistem Utilitas .....	90
4.7 Rancangan Skematik Sistem Akses <i>diffabel</i> dan keselamatan.....	91
4.8 Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus .....	91
4.9 Hasil Pembuktian atau Evaluasi Rancangan Berbasis Metode yang Relevan ..	92
<b>BAGIAN V. DESKRIPSI HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>93</b>
5.1 Property Size, KDB, KLB .....	93
5.2 Program Ruang .....	94
5.3 Rancangan Kawasan Tapak .....	98
5.4 Rancangan Bangunan.....	99
5.5 Rancangan Selubung Bangunan .....	100
5.6 Rancangan Interior Bangunan.....	101
5.7 Rancangan Sistem Struktur.....	102
5.8 Rancangan Sistem Akses Difabel .....	103
5.9 Rancangan Detail Arsitektur Khusus.....	104
<b>BAGIAN VI. EVALUASI PERANCANGAN .....</b>	<b>105</b>
6.1 Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji .....	105
6.1.1 Tangga Utama .....	105
6.1.2 Kaki Bangunan .....	106
6.1.3 Detail Pintu dan Jendela.....	107
6.1.4 Sirkulasi Kendaraan .....	108
6.1.5 Arah Musholla .....	109

**DAFTAR PUSTAKA.....110**  
**LAMPIRAN .....113**



## **DAFTAR TABEL**

### **BAGIAN I. PENDAHULUAN**

Table 1.1. Kunjungan Wisatawan ke Kota Pekanbaru .....1

### **BAGIAN III. PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN**

Tabel 3-1. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang ..... 64  
Tabel 3-2. Tabel Analisis Besaran Ruang..... 67  
Tabel 3-3. Tabel Analisis Total Besaran Ruang ..... 68

### **BAGIAN V. DESKRIPSI HASIL RANCANGAN**

Tabel 5.1. Program Ruang Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ..... 98



## **DAFTAR GAMBAR**

### **BAGIAN I. PENDAHULUAN**

Gambar 1.1. Master Plan RBTL Pasar Bawah.....	3
Gambar 1.2. Grand Scenario RBTL Pasar Bawah .....	4

### **BAGIAN II. PENULUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHAN**

Gambar 2-1 . Gambar Site Kawasan Tepian Sungai Siak .....	13
Gambar 2-2 . Gambaran Kawasan Tepian Sungai Siak.....	14
Gambar 2-3. Peta Tata Bangunan Blok Kawasan Pasar Bawah .....	15
Gambar 2-4. Peta Sebaran Fasilitas Umum, Fasilitas Sosial serta Bangunan Dominan dan Bersejarah Blok Kawasan Pasar Bawah .....	16
Gambar 2-5. Peta Jalur Pedestrian Blok Kawasan Pasar Bawah.....	17
Gambar 2-6. Peta Potensi Kawasan Pasar Bawah .....	18
Gambar 2-7. Peta Kawasan Terpilih .....	19
Gambar 2-8. Peta Aturan Penggunaan Lahan Kawasan Pasar Bawah.....	20
Gambar 2-9. Sistem Plaza.....	28
Gambar 2-10. Komposisi Pusat Perbelanjaan Huruf I.....	28
Gambar 2-11. Rumah Adat Melayu Riau .....	32
Gambar 2-12. Tipikal Desain Denah Bangunan .....	33
Gambar 2-13. Bentuk Atap Rumah Melayu .....	34
Gambar 2-14. Bumbungan Atap Menjungkit.....	34
Gambar 2-15. Bentuk Atap Kajang .....	35
Gambar 2-16. Bentuk Atap Layar.....	35
Gambar 2-17. Rumah Tradisional dengan Atap Lontik.....	36
Gambar 2-18. Rumah Tradisional dengan Atap Limas .....	37
Gambar 2-19. Dinding Lidah Pian PadaRumah Adat Melayu Riau .....	38
Gambar 2-20. Ukiran Motif Dasar Kaluk Pakis .....	43
Gambar 2-21. Ragam Hias Genting Tak Putus .....	44
Gambar 2-22. Ragam Hias Litlit Kangkung.....	44
Gambar 2-23. Ragam Hias Pucuk Rebung.....	47
Gambar 2-24. Central Market Kuala Lumpur .....	51
Gambar 2-25. Central Market Kuala Lumpur .....	51

Gambar 2-26. Central Market Kuala Lumpur .....	52
Gambar 2-27 . Tiga Lorong Cina (kiri), lorong India (tengah), lorong Melayu (kanan).....	52
Gambar 2-28. Open Stage (kiri) dan The Annex Gallery (kanan) .....	53
Gambar 2-29. Interior Abu Dhabi Central Market .....	54
Gambar 2-30. Pusat Perbelanjaan (kiri) dan Tempat Kuliner (kanan) Abu Dhabi Central Market .....	54
Gambar 2-31. Potongan Kawasan (kiri) dan Tampak Kawasan (kanan) Abu Dhabi Central Market.....	55
Gambar 2-32. Denah Abu Dhabi Central Market.....	55
Gambar 2-33. Perpustakaan Soeman HS .....	56

### **BAGIAN III. PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN**

Gambar 3-1. Analisis Denah .....	72
Gambar 3-2. Atap Layar .....	73
Gambar 3-3. Tangga Arsitektur Melayu .....	73
Gambar 3-4. Jendela Arsitektur Melayu.....	74
Gambar 3-5. Selembayung Arsitektur Melayu .....	75
Gambar 3-6. Arsitektur Melayu .....	76
Gambar 3-7. Kondisi Existing Tapak.....	77
Gambar 3-8. Analisis Kebisingan.....	78
Gambar 3-9. Analisis Matahari .....	79
Gambar 3-10. Analisis Angin.....	80
Gambar 3-11. Sirkulasi Kendaraan.....	81
Gambar 3-12. Analisis Sirkulasi Kendaraan .....	82
Gambar 3-13. Kerajinan Songket .....	83
Gambar 3-14. Kerajinan Rotan .....	83
Gambar 3-15. Kerajinan Tekat.....	83
Gambar 3-16. Anyaman.....	83
Gambar 3-17. Kerajinan Keramik. ....	83
Gambar 3-18. Oleh-oleh Makanan.....	83
Gambar 3-19. Zonasi Pusat Souvenir.....	84

### **BAGIAN IV. HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN**

Gambar 4-1. Sirkulasi Kendaraan.....	85
--------------------------------------	----



Gambar 4-2. Tampak Selatan .....	86
Gambar 4-3. Tampak Utara .....	86
Gambar 4-4. Tampak Barat .....	87
Gambar 4-5. Tampak Timur .....	87
Gambar 4-6. Selubung Bangunan .....	88
Gambar 4-7. Layout Furniture It 1 .....	89
Gambar 4-8. Layout Furniture It 2 .....	89
Gambar 4-9. Skema Sistem Structur .....	90
Gambar 4-10. Skema Utilitas .....	90
Gambar 4-11. Skema Difabel .....	91
Gambar 4-12. Detail Arsitektur .....	92

## **BAGIAN V. DESKRIPSI HASIL RANCANGAN**

Gambar 5-1. Denah lantai Dasar .....	99
Gambar 5-2. Denah lantai 1 .....	100
Gambar 5-3. Denah lantai 2 .....	100
Gambar 5-4. Fasad Bangunan .....	101
Gambar 5-5. Interior Food Court .....	101
Gambar 5-6. Interior Restaurant .....	102
Gambar 5-7. Interior Retail .....	102
Gambar 5-8. 3D Struktur .....	103
Gambar 5-9. Akses Difabel .....	103
Gambar 5-10. Detail Arsitektural Khusus .....	104

## **BAGIAN VI. EVALUASI RANCANGAN**

Gambar 6-1. Denah lantai Dasar .....	105
Gambar 6-2. Kaki Bangunan .....	106
Gambar 6-3. Kaki Bangunan .....	106
Gambar 6-4. Detail Jendela .....	107
Gambar 6-5. Detail Pintu .....	107
Gambar 6-6. Sirkulasi Kendaraan .....	108
Gambar 6-7. Denah Lantai Dasar .....	109
Gambar 6-8. Denah Lantai Dua .....	109

## **DAFTAR DIAGRAM**

### **BAGIAN I. PENDAHULUAN**

Diagram 1.1. Pola Pikir Penyelesaian Masalah.....	10
---	----

### **BAGIAN III. PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN**

Diagram 3-1. Aktifitas Karyawan .....	58
Diagram 3-2. Aktifitas Pengelola.....	59
Diagram 3-3. Aktifitas Pengunjung Tempat Makan .....	59
Diagram 3-4. Aktifitas Pengunjung Souvenir .....	60
Diagram 3-5. Aktifitas Barang .....	61
Diagram 3-6. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Restoran.....	69
Diagram 3-7. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Restoran .....	69
Diagram 3-8. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Food Court.....	69
Diagram 3-9. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Food Court .....	69
Diagram 3-10. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Retail .....	70
Diagram 3-11. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Retail .....	70
Diagram 3-12. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Retail .....	70
Diagram 3-13. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Retail .....	71
Diagram 3-14. Diagram Organisasi Ruang Untuk Pengunjung Pusat Kuliner dan Souvenir .....	71

# BAGIAN 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Judul

Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Arsitektur Melayu

*Malay Culinary and Souvenir Center In Historical Tourism City of Pekanbaru  
Design Concept Based On Malay Architecture*

### 1.2. Latar Belakang Permasalahan

#### 1.2.1. Perkembangan Pariwisata Kota Pekanbaru

Pembangunan pada sektor pariwisata sangat meningkat, hal ini sangat dirasakan seiring dengan meningkatnya pembangunan nasional. Penyediaan sarana dan prasarana serta fasilitas pendukung merupakan salah satu cara untuk dapat memenuhi seluruh kebutuhan wisatawan, sehingga meningkatkan daya tarik terhadap tempat wisata tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan pariwisata di Provinsi Riau dewasa ini mengindikasikan bahwa pariwisata telah menjadi sektor ekonomi. Perkembangan pariwisata di Provinsi Riau selalu menunjukkan peningkatan, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun baik dari wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kota Pekanbaru. Jumlah wisatawan mancanegara yang masuk ke Kota Pekanbaru tahun 2014 tercatat sebanyak 22.757 orang. (*Pekanbaru dalam angka 2015. Pemerintah Daerah Pekanbaru*)



Tabel 1-1. Kunjungan Wisatawan ke Kota Pekanbaru

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pekanbaru

### **1.2.2. Perkembangan Wisata Kuliner Kota Pekanbaru**

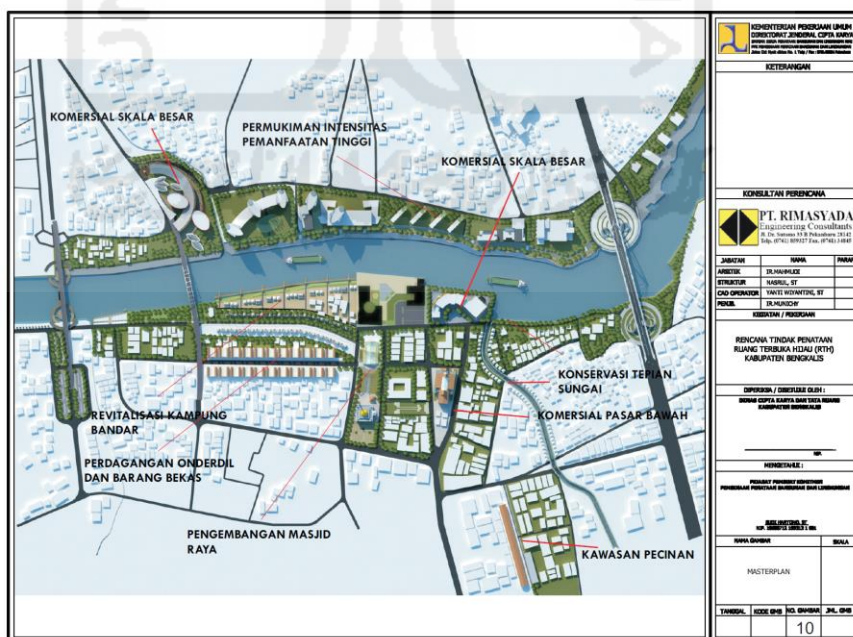
Negara Indonesia adalah negara yang kaya akan adat istiadat dan budaya. Setiap daerah di Indonesia pasti memiliki adat istiadat dan budaya. Keberagaman ini yang membuat terdapat banyaknya pariwisata di Indonesia dan membuat banyak wisatawan yang datang ke Indonesia. Salah satu budaya yang sangat di senangi oleh wisatawan yaitu makanan tradisional atau makanan khas dari setiap daerah. Di era global ini banyak terjadi perkembangan yang sangat pesat tidak terkecuali dalam bidang kuliner.

Pariwisata adalah suatu hal yang sangat erat hubungannya dengan kuliner dan oleh-oleh. Kuliner dan oleh-oleh dari setiap daerah pasti memiliki perbedaan serta keunikan tersendiri. Keunikan dan perbedaan tersebut yang membuat banyak wisatawan pasti memburu pusat wisata kuliner dan souvenir yang berada di setiap daerah di Indonesia. Pekanbaru merupakan salah satu kota di Indonesia yang sedang berkembang dalam bidang pariwisata. Kota Pekanbaru merupakan ibukota provinsi Riau dan di provinsi Riau hanya memiliki satu bandara dan terletak di kota Pekanbaru sehingga seluruh wisatawan yang datang ke provinsi Riau pasti melalui kota Pekanbaru. Dalam suatu perjalanan wisata tidak akan lengkap tanpa diiringi dengan mencicipi kuliner dan membeli souvenir khas daerah yang dikunjungi.

Peningkatan wisatawan yang datang ke kota Pekanbaru tidak diimbangi dengan pertumbuhan tempat wisata, hal ini terlihat bahwa di kota Pekanbaru tidak memiliki wisata bahari dan wisata alam. Oleh sebab itu maka para wisatawan lebih cenderung untuk memilih wisata kuliner dan souvenir yang khas dari daerah tersebut. Perkembangan wisata kuliner dan souvenir khas melayu di Pekanbaru terus berkembang seiring dengan bertambahnya wisatawan yang datang ke kota Pekanbaru. Kota Pekanbaru memiliki kuliner yang beragam jenis, cita rasa, dan tampilan yang masing-masing makanan memiliki ciri khas dan kenikmatan tersendiri. Kota Pekanbaru memiliki kuliner yang beragam, mulai dari makanan kecil sampai makanan utama yang menjadi ciri khas Kota Pekanbaru. Namun, lokasi penjualan kuliner dan souvenir tersebut tersebar di kota Pekanbaru sehingga banyak para wisatawan sulit untuk menikmati kuliner khas melayu terutama bagi para wisatawan yang tidak mengenal seluk beluk kota Pekanbaru. Kebanyakan makanan khas melayu terdapat di restoran-restoran yang memiliki harga tinggi sehingga tidak dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

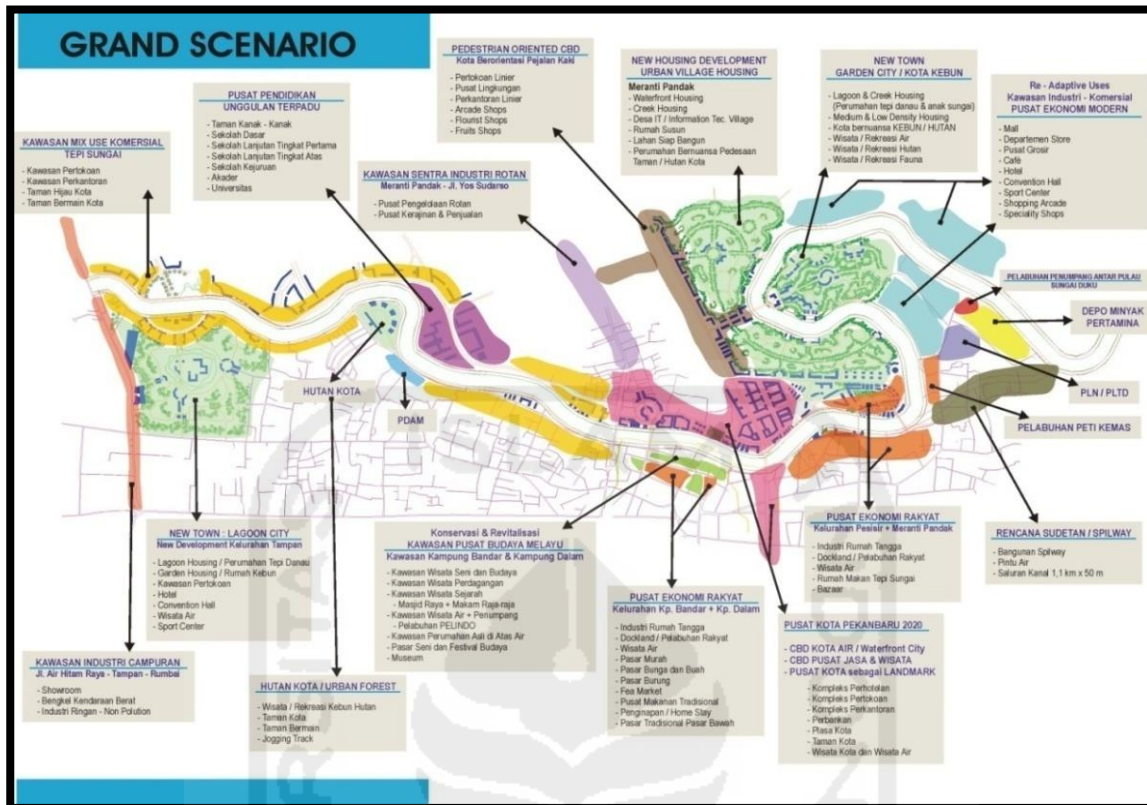
Salah satu potensi pariwisata lain yang dimiliki Pekanbaru adalah tepian Sungai Siak karena disana merupakan sejarah awal terbentuknya kota Pekanbaru. Pada kawasan tepian Sungai Siak terdapat banyak peninggalan sejarah seperti rumah singgah Tuan

Kardi, kampung Bandar, dan Masjid Raya namun seiring dengan perkembangan zaman peninggalan sejarah tersebut mulai ditinggalkan oleh masyarakat pada hal ini merupakan salah satu potensi pariwisata yang harus dikembangkan sehingga dapat menarik masyarakat untuk mengetahui sejarah terbentuknya kota Pekanbaru. Namun, pada tahun 2011 pemerintah kota Pekanbaru sudah melirik kawasan tepian sungai siak ini dengan cara membuat Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Pasar Bawah. Dimana pada tahun 2011 pemerintah kota Pekanbaru telah merancang *master plan* dari kawasan Pasar Bawah dengan menjadikan kawasan tepian sungai siak ini menjadi kawasan Pusat Budaya Melayu dengan konsep *waterfront city*. Disana sudah terlihat pemerintah telah membagi zona-zona kawasan Pusat Budaya Melayu yaitu terdiri dari zona kawasan seni dan budaya, kawasan wisata perdagangan, kawasan wisata sejarah, kawasan wisata air dan penumpang, kawasan perumahan diatas air, pasar seni dan festival budaya, dan museum. Dari pembagian zona diatas tidak terlihat terdapatnya kawasan wisata kuliner dan souvenir khas melayu. Dua alasan tersebutlah yang menjadi alasan dibutuhkan pusat kuliner dan souvenir khas melayu yang berada di pusat kota , dapat dinikmati oleh seluruh kalangan serta dapat dijadikan salah satu obyek wisata yang wajib dikunjungi apabila datang ke kota Pekanbaru. Wisata kuliner dan sounvenir diharapkan tidak hanya untuk dibeli saja akan tetapi dapat mempelajari kuliner dan souvenir asli melayu. Selain menjadi sarana pariwisata, pusat kuliner dan oleh-oleh ini dapat dijadikan sarana dalam bidang edukasi untuk terus melestarikan budaya melayu.



Gambar 1-1. Master Plan RBTL Pasar Bawah

Sumber : RBTL Kawasan Pasar Bawah tahun 2011



Gambar 1-2. Grand Scenario RBTL Pasar Bawah

Sumber : RBTL Kawasan Pasar Bawah tahun 2011

### 1.2.3 Latar Belakang Arsitektur Melayu

Dalam suatu perancangan obyek, penggunaan tema bertujuan untuk memberikan batasan terhadap obyek rancangan, sehingga obyek rancangan akan memiliki suatu makna dan karakteristik tersendiri. Perencanaan pusat wisata kuliner dan souvenir khas melayu di Kota Pekanbaru ini menggunakan tema Arsitektur Tradisional Melayu. Arsitektur tradisional Melayu adalah salah satu warisan budaya bangsa Indonesia, yang perlu dipertahankan dari kepunahannya, baik disebabkan oleh proses pembangunan modernisasi maupun disebabkan karena alam dan manusia. Arsitektur Tradisional Melayu juga memiliki nilai-nilai budaya yang amat berharga yang dapat bermanfaat bagi pengembangan budaya untuk generasi selanjutnya (Tim Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan, 1984).

Perkembangan pembangunan kota Pekanbaru saat ini sangat pesat, hal ini dapat terlihat dari gencarnya pembangunan hotel-hotel, pusat perbelanjaan, dan ruko-ruko yang

berada di sepanjang jalan kota Pekanbaru yang melambungkan pusat perdagangan pada kota Pekanbaru. Berdasarkan fungsi dapat diidentifikasi, bahwa bangunan pemerintahan di kota ini masih konsisten menggunakan langgama arsitektur melayu, sementara bangunan swasta lainnya yang telah menjadi fasilitas publik lebih didominasi dengan bentuk arsitektur modern tanpa memasukan karakteristik arsitektur tradisional melayu Riau itu sendiri.

Pada bangunan-bangunan yang menggunakan langgam arsitektur melayu Riau menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dimana lebih memprioritaskan menampilkan wajah kota yang mencerminkan budaya melayu, sehingga pemerintah Riau mengeluarkan suatu kebijakan untuk melindungi nilai-nilai budaya melalui peraturan daerah kota Pekanbaru, No 14 tahun 2000, Bab II pasal 2, dimana mensyaratkan aplikasi langgam arsitektur melayu pada setiap bangunan yang didirikan, sehingga banyak gedung pemerintahan yang menggunakan langgam arsitektur melayu Riau tanpa mempelajari nilai-nilai dan filosofi yang terkandung di dalam langgam arsitektur melayu Riau tersebut.

Maka dapat disimpulkan dari sebagian besar bangunan yang menggunakan langgam arsitektur melayu di Pekanbaru hanya menjadikan simbol dalam bangunan agar memenuhi persyaratan bangunan dari pemerintah tanpa mengetahui nilai-nilai dan filosofi dari arsitektur melayu Riau itu sendiri. Salah satu contoh bangunan pemerintahan yang hanya sekedar meletakkan langgam arsitektur melayu Riau adalah pasar tradisional pasir pangaraian dengan menggunakan ornamen selembayung dang singap/bidai pada bagian atas bangunan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang terdapat pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir khas Melayu adalah :

#### **1.3.1 Rumusan Masalah Umum**

Bagaimana merancang Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir khas Melayu dengan penerapan Arsitektur Tradisional Melayu di kawasan wisata sejarah tepian Sungai Siak Pekanbaru ?

### 1.3.2 Rumusan Masalah Khusus

- Bagaimana merancang bentuk massa bangunan yang menerapkan bagian-bagian penting pada bangunan arsitektur tradisional Melayu
- Bagaimana merancang pola tata ruang di dalam bangunan yang sesuai dengan pola tata ruang bangunan komersil
- Bagaimana merancang bangunan dengan penerapan ornament-ornamen tradisional melayu pada bangunan

## 1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang terdapat pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir khas Melayu adalah :

### 1.4.1 Tujuan Umum

Merancang Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir khas Melayu dengan penerapan Arsitektur Tradisional Melayu di kawasan wisata sejarah tepian Sungai Siak Pekanbaru?

### 1.4.2 Tujuan Khusus

- Merancang bentuk massa bangunan yang sesuai dengan bagian-bagian penting pada arsitektur tradisional Melayu
- Merancang pola tata ruang di dalam bangunan yang sesuai dengan pola tata ruang bangunan komersil
- Merancang bangunan yang menerapkan ornament-ornamen tradisional Melayu pada bangunan

## 1.5 Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya

### 1.5.1 Lingkup Waktu

Perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu pada kawasan sejarah Melayu kota Pekanbaru dengan penekanan konsep arsitektur Melayu akan dirancang dalam Proyek Akhir Sarjana Semester Genap pada tahun 2016/2017 dengan waktu yang ditentukan mulai dari bulan Maret 2016 sampai Agustus 2016.



### **1.5.2 Lingkup Rancangan**

Perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu akan di rancang di kawasan sejarah kota Pekanbaru yaitu tepian sungai Siak Pekanbaru. Dalam rancangan ini akan menerapkan konsep arsitektu Melayu pada bangunan, hal ini upaya untuk melestarikan budaya Melayu selain itu juga peraturan dari Gubernur/Walikota/Bupati untuk tetap menerapkan arsitektur Melayu pada setiap bangunan yang dibangun di Provinsi Riau.

### **1.5.3 Lingkup Batasan**

Batasan racangan ini ditekankan pada pengaplikasian arsitektur Melayu pada rancangan Pusat Wisata Kuliner Khas Melayu, dengan analisa bentuk arsitektur Melayu sehingga menghasilkan konsep berupa penyelesaian masalah dalam bentuk suatu desain bangunan.

## **1.6 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan yang Dilakukan**

Adalah cara atau metode penyelesaian masalah yang dilakukan. Hal ini meliputi metode penjabaran masalah, pendataan, pengolahan data, dan metode analisa.

### **1.6.1 Tahap Eksplorasi**

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan cara observasi dan survei lapangan dan cara empiris dengan wawancara dan studi literatur tentang judul perancangan.

a. Observasi dan Survey meliputi :

- Observasi dan survey eksisting *site*
- Survey yang dilakukan mengenai bangunan-bangunan dengan penerapan langgam arsitektur melayu dan pusat-pusat wisata kuliner dan souvenir khas melayu di kota Pekanbaru

b. Wawancara yang dilakukan meliputi :

- sejauh mana penerapan arsitektur melayu pada bangunan di kota Pekanbaru
- Perencanaan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RBTL) kawasan Pasar Bawah

c. Study literatur yang dilakukan meliputi :

- Perancaan Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RBTL) kawasan Pasar Bawah
- Peraturan daerah mengenai RTRW kota Pekanbaru
- Literatur yang menunjang tinjauan mengenai penerapan konsep pada perancangan
- Literatur yang menunjang judul perancangan “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Sejarah Kota Pekanbaru dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu”
- Jurnal dan Tugas Akhir yang terkait dengan judul perancangan yang telah ada, baik yang ada di UII maupun di luar UII

### **1.6.2 Tahap Konsepsi**

Tahap ini merupakan tahap pengolahan data, dimana setelah data di dapat melalui tahap survey, observasi, studi leteratur, dan wawancara data di kelompokkan sesuai dengan tema masing-masing. Data yang telah dikelompokkan tadi di paparkan melalui tinjauan kajian tema perancangan berupa wisata kuliner, pusat perbelanjaan souvenir, dan arsitektur melayu serta pemaparan data dan fakta lokasi terpilih.

### **1.6.3 Tahap Design Approach**

Pada tahap ini merupakan tahap awal dari eksplorasi dan tahap dimana lebih memperdalam konsep menjadi konsep desain yang jelas yang akan digunakan dalam perancangan tugas akhir ini dan pada tahap ini sudah mulai mendesain secara kasar.

### **1.6.4 Tahap Design**

Pada tahap ini merupakan proses akhir yang disimpulkan dari tahap eksplorasi, pengonsepan, dan sesain approach menjadi satu desain akhir yang dapat dipresentasikan dengan konsep bangunan yang telah direcanakan. Dari hasil rekomendasi analisi-analisis yang dilakukan pada beberapa tahap diatas, maka selanjutnya akan dirumuskan kosep-konsep dasar perencanaan dan strategi penanganan untuk mengantisipasi substansi sitesis dari proses analisis di atas. Hasil akhir dari seluruh proses yang telah dilakukan, maka didapatkan rumusan Perencanaan yaitu, “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan

Sejarah Kota Pekanbaru dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu” yang di desain dengan penerapan arsitektur Melayu pada bangunan tersebut.

### **1.6.5 Metode Pengujian Design**

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pengujian terhadap desain yang telah dibuat, apakah sesuai dengan tema perancangan yang digunakan saat awal perancangan. Pengujian ini dilakukan dengan cara kuantitatif yaitu dengan cara penilaian masyarakat terhadap *image* bangunan sebagai bangunan yang menerapkan konsep arsitektur melayu.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Mengungkapkan permasalahan dan persoalan mengenai “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu” melalui pengungkapan latar belakang permasalahan, latar belakang konsep, rumusan masalah, tujuan penelitian, sasaran penelitian, batasan perancangan, metode perencanaan dan perancangan, sistematika penulisan, peta persoalan dan keaslian penulisan

### **BAB II : PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan megemukakan tentang data dan fakta kawasan, tinjauan teori mengenai wisata kuliner, pusat perbelanjaan souvenir, arsitektur melayu dalam aspek arsitektural dalam perencanaan dan perancangan baik gambaran empirik, teoritik, dan preseden.

### **BAB III : HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN**

Pada bab ini mengungkapkan narasi dan ilustrasi skematik hasil rancangan, hasil pembuktian atau evaluasi rancangan berbasis metode yang relevan. Kesimpulan yang didapatkan merupakan arahan perancangan sistematik atau konsep perancangan.

### **BAB IV : DISKRIPSI HASIL RANCANGAN**

Pada bab ini membahas tentang “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu”, tentang penerapan konsep dalam perancangan arsitektural bangunan.

### **BAB V : EVALUASI RANCANGAN**

Pembahasan yang akan dibahas pada bab ini mengenai evaluasi yang dilakukan terhadap desain “Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir Khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu”.

### 1.8 Kerangka Berfikir

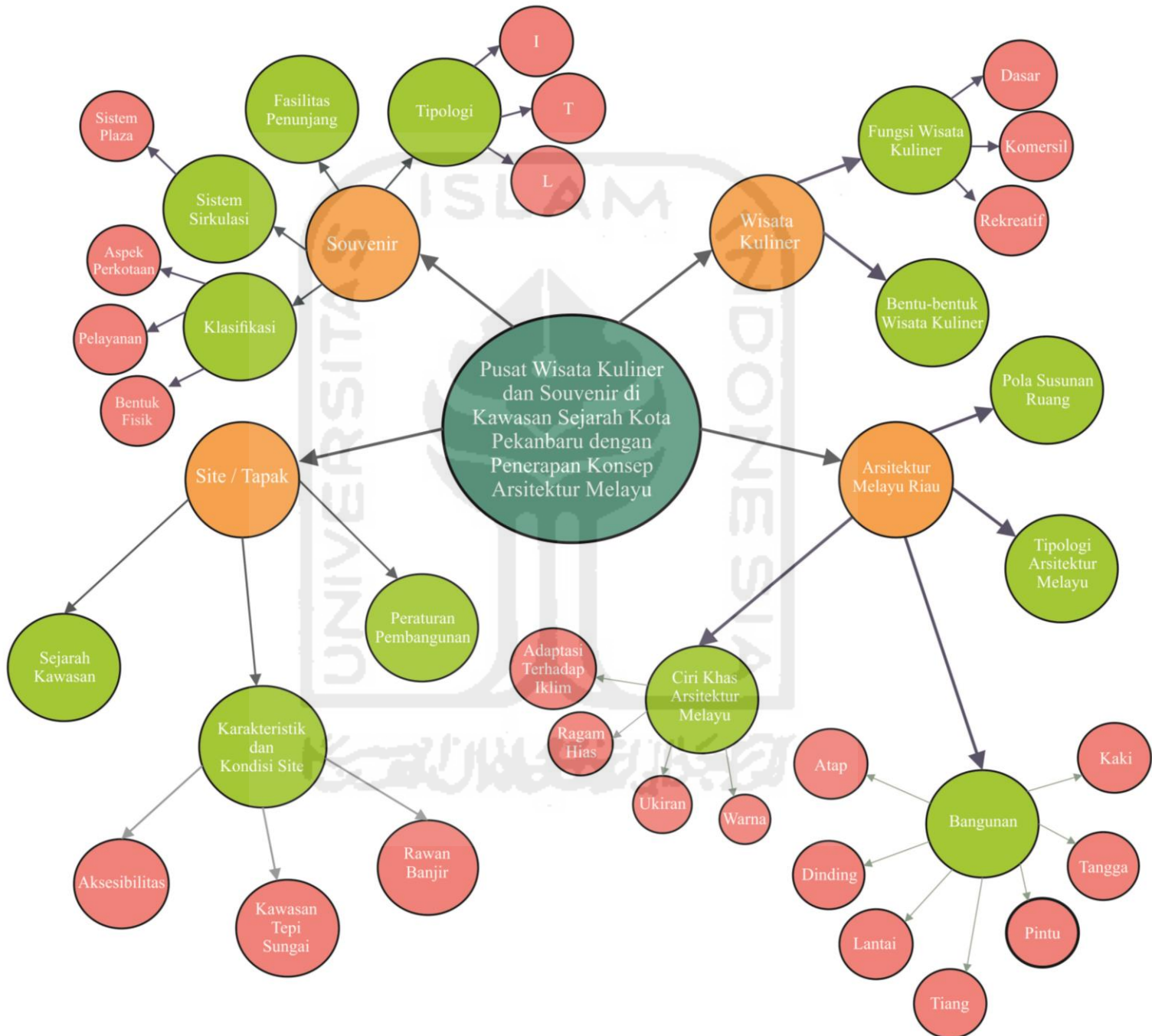


Diagram 1-1. Pola Pikir Penyelesaian Masalah

Sumber : Penulis

## **1.9 Keaslian Penulisan**

Dalam usaha untuk mencegah adanya tindak plagiasi penulisan Tugas Akhir dalam penekanan permasalahan, penulis menggunakan Tugas Akhir sebagai bahan literature atau referensi.

1. Judul : Waterfront dan rest area di kawasan Sungai Siak Pekanbaru  
Penyusun : Roza Amelia (02 041 08)  
Tahun Terbit : 2010. TA UNS  
Penekanan : Waterfront dan rest area di kawasan Sungai Siak Pekanbaru dengan penekanan “Green Architecture”

Problematika :

- Bagaimana menentukan kegiatan yang diwadahi pada Waterfront dan Rest Area di kawasan Sungai Siak pada lokasi terpilih
- Bagaimana mengolah tata masa dan ruang untuk mewadahi kegiatan Waterfront dan Rest Area
- Bagaimana mengolah tampilan bangunan yang serasi dengan citra Kota Pekanbaru yang mempertimbangkan lingkungan
- Bagaimana menentukan struktur, utilitas dan material yang mempertimbangkan lingkungan

Persamaan :

- Lokasi yang dipilih sebagai lokasi perancangan

Perbedaan :

- Desain yang akan di buat di kawasan tepian Sungai Siak
- Pendekatan tema perancangan

2. Judul : Asrama Mahasiswa Dumai di Yogyakarta  
Penyusun : Zam Zami Asri (06 011 2437)  
Tahun Terbit : 2011. TA Universitas Atma Jaya  
Penekanan : Asrama Masiswa Dumai di Yogyakarta dengan penekanan arsitektur Tradisional Melayu menggunakan pendekatan kaidah Islam pada pengelolaan tampilan bangunan.

Problematika :

- Bagaimana wujud rancangan asramamahasiswa Dumai di D.I Yogyakarta dengan penekanan arsitektur Tradisional Melayu menggunakan pendekatan kaidah Islam pada pengelolaan tampilan bangunan.
- Bagaimana pola letak massa bangunan yang mengacu pada pola tata letak massa bangunan tradisional Melayu Riau dengan Kaidah Islam
- Bagaimana mengaplikasikan prinsip-prinsip budaya Melayu Riau dengan kaidah Islam pada bangunan yang mencakup bentuk, selubung bangunan sertam hiasan-hiasan yang terdapat pada seluruh kawasan asrama

Persamaan :

- Penerapan arsitektur tradisional Melayu

Perbedaan :

- Pendekatan arsitektur tradisional melayu lebih ke arah kaidah islam
- Fungsi dari bangunan yang di desain

## BAGIAN II

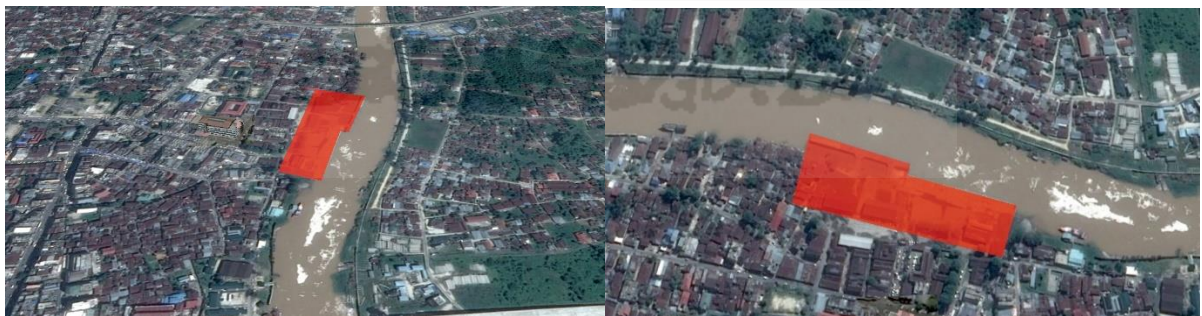
### PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHAN

#### 2.1 Lokasi Perancangan

Perkembangan wisata dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang sangat signifikan, hal ini tidak hanya terjadi di dunia saja tetapi juga di Indonesia. Ini dapat dilihat dari program pemerintah Kota Pekanbaru dalam RBTL tahun 2011 yaitu, untuk merancang kawasan tepian sungai Siak menjadi kawasan wisata dengan konsep *Waterfront City*. Di dalam kawasan tersebut akan dikembangkan beberapa sektor pariwisata terutama wisata kebudayaan Melayu. Dimana disana terdapat wisata sejarah terbentuknya Pekanbaru, wisata air, wisata perumahan diatas air, pasar seni, dan museum.

Dalam perancangan ini, lokasi yang dipilih dalam Proyek Akhir Sarjana (PAS) adalah kawasan tepian sungai Siak. Usulan perancangan ini untuk meningkatkan daya jual kawasan tepian sungai Siak. Dimana kawasan ini akan dijadikan salah satu obyek wisata kebudayaan Melayu. Secara Geografis, Sungai Siak terletak pada koordinat  $1^{\circ}14'0,04''$  LU dan  $102^{\circ}10'3,62''$  BT. Sungai ini terletak di Jalan Perdagangan, yang berjarak 2 km dari pusat kota Pekanbaru. Sungai Siak merupakan sungai terdalam di Indonesia dengan kedalaman 29 m saat musim hujan dan 28 m saat musim kemarau. (RBTL Kota Pekanbaru, 2011)

#### 2.2 Peta Kondisi Fisik



Gambar 2-1 . Gambar Site Kawasan Tepian Sungai Siak

Sumber : (Google Earth, 2016 dimodifikasi)

### **2.3 Profil Sungai Siak Pekanbaru**

Lokasi Sungai Siak Pekanbaru berjarak 2 km dari pusat kota Pekanbaru. Panjang keseluruhan sungai Siak adalah 300 km, dengan kedalaman pada musim hujan 29 meter dan pada musim kemarau 28 meter dengan lebar sungai minimal 100 meter serta maksimal 400 meter. Dulu kawasan sungai Siak merupakan tempat lalu lintas kapal-kapal besar, namun saat ini kapal-kapal besar sudah tidak melewati aliran sungai Siak karena telah adanya jembatan yang menghubungkan hulu dan hilir sehingga saat ini hanya kapal-kapal penumpang dan kapal-kapal kecil yang hanya bisa melewati kawasan sungai Siak. ([www.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru](http://www.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru), 2016)

Sungai Siak Pekanbaru merupakan kawasan awal terbentuknya kota Pekanbaru. Dimana disana merupakan awal pusat perdagangan dimulai, saat itu kota Pekanbaru menjadi pusat kerajaan Siak Sri Indrapura sementara dan setelah pusat pemerintahan di pindahkan kembali kawasan bekas kerajaan menjadi pusat permukiman masyarakat suku melayu serta pusat perdagangan dari dalam dan luar negeri serta terdapat beberapa tempat peninggalan sejarah kerajaan Siak Sri Indrapura. ([www.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru](http://www.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru), 2016)

Kini, kawasan tepian Sungai Siak menjadi kawasan kumuh yang dihuni oleh penduduk asli Melayu serta terdapat beberapa situs peninggalan sejarah seperti makam-makam raja, Masji Raya, dan rumah singgah Tuan Kardi yang tidak dilestarikan oleh pemerintah. Namun, dengan dirancangnya RBTL Pasar Bawah tahun 2011 maka kawasan tepian Sungai Siak akan dilakukan revitalisasi dan konservasi menjadi kawasan wisata pusat kebudayaan Melayu.



Gambar 2-2 . Gambaran Kawasan Tepian Sungai Siak

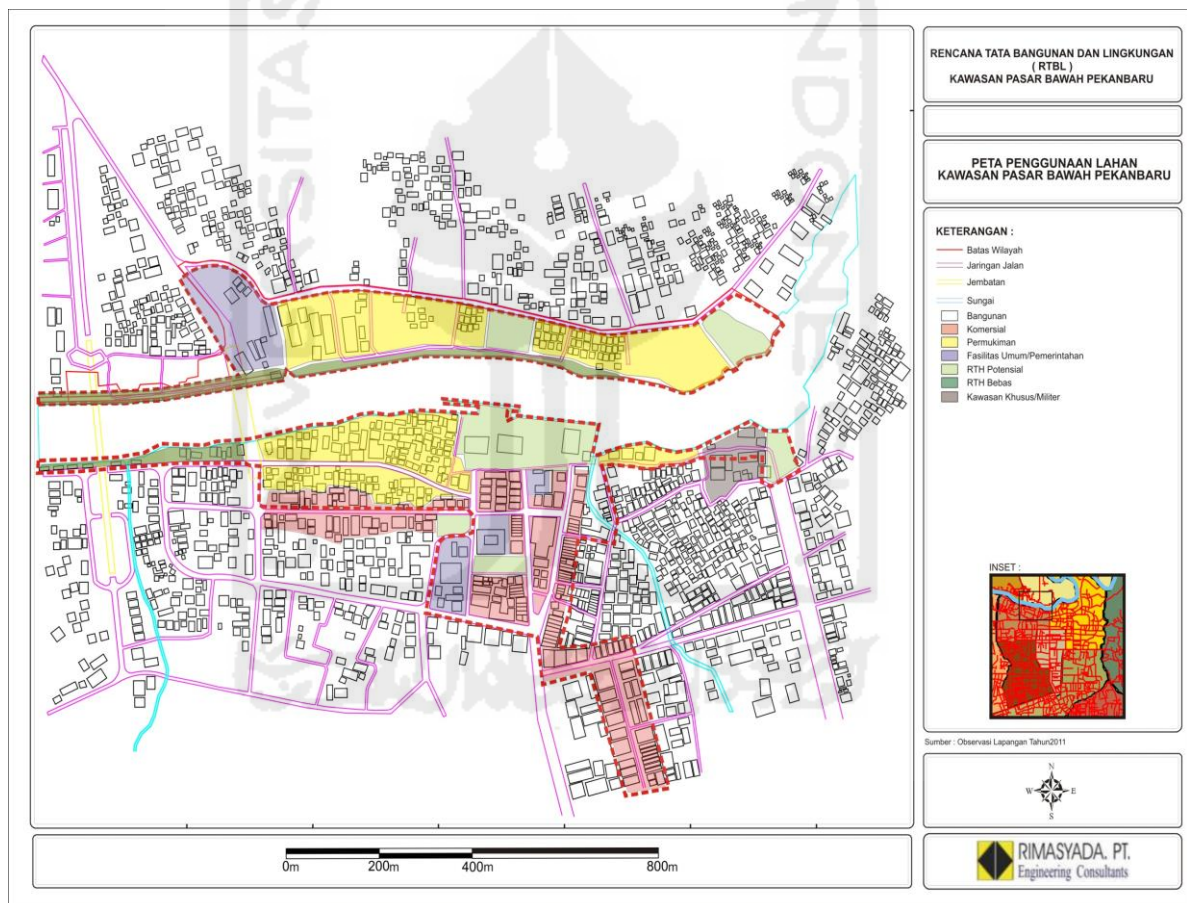
Sumber : <http://www.skyscrapercity.com>



### 2.3.1 Kelemahan Sungai Siak Pekanbaru

Kawasan tepian sungai Siak Pekanbaru memiliki kelemahan yaitu, sungai siak memiliki air yang kotor karena pencemaran air limbah pabrik dan air pembuangan dari limbah rumah tangga sehingga tidak dapat dimanfaatkan lebih oleh masyarakat sekitar dan tidak dapat dimanfaatkan menjadi wisata air oleh pemerintah. Pada tepian kawasan ini juga masih banyak terdapat bangunan-bangunan kumuh seperti rumah-rumah penduduk semi permanen sehingga kawasan tepian sungai siak tidak dapat di olah lebih oleh pemerintah untuk menjadi kawasan wisata di Pekanbaru.

### 2.3.2 Peta Tata Bangunan Blok



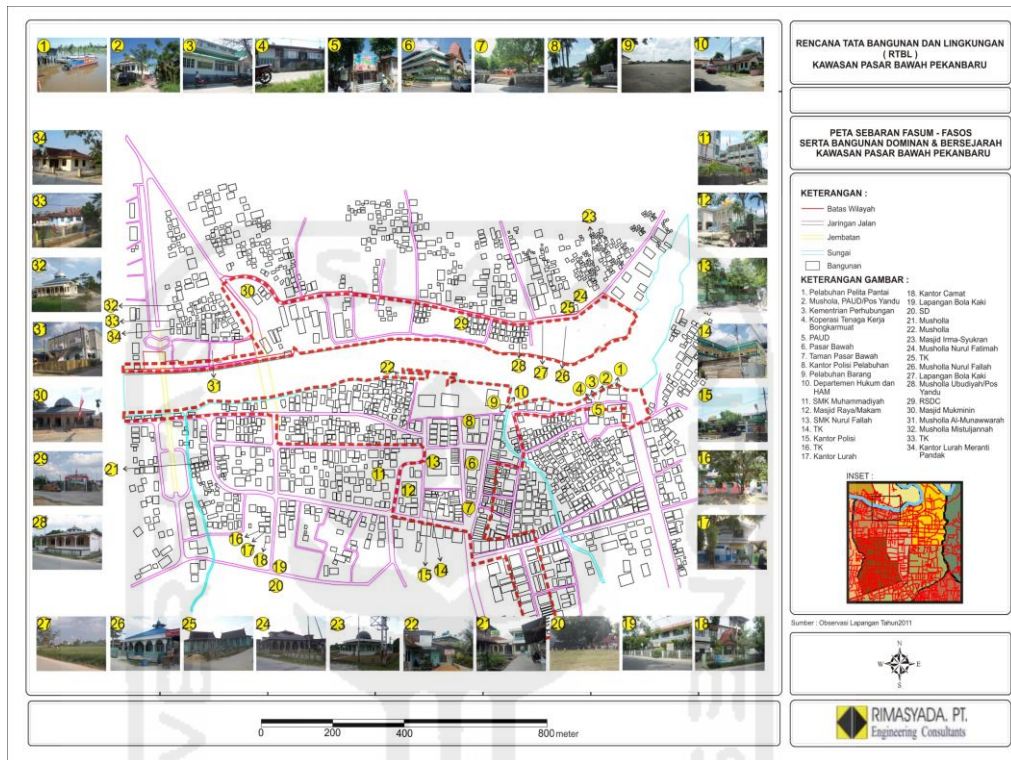
Gambar 2-3. Peta Tata Bangunan Blok Kawasan Pasar Bawah

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

Peta tata guna lahan pada kawasan Pasar Bawah Pekanbaru dibagi atas enam pembagian lahan, yaitu kawasan komersial, kawasan pemerintahan, kawasan RTH

potensial, kawasan RTH produktif, kawasan khusus Militer, dan fasilitas umum pemerintah.

### 2.3.3 Peta Sebaran Fasilitas Umum, Fasilitas Sosial Serta Bangunan Dominan dan Bersejarah Kawasan Pasar Bawah

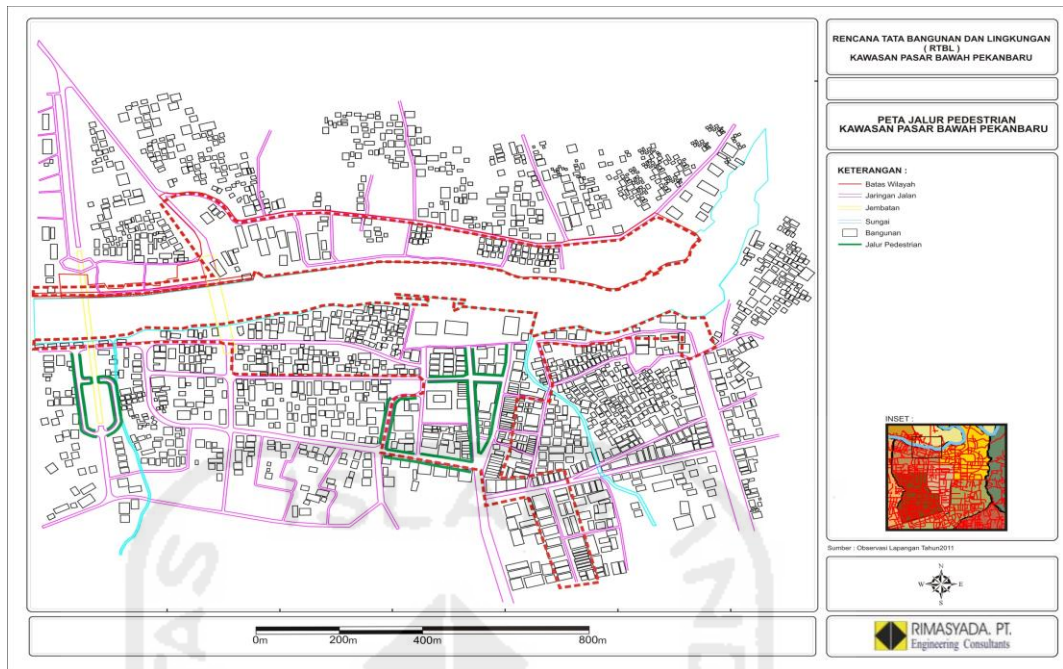


Gambar 2-4. Peta Sebaran Fasilitas Umum, Fasilitas Sosial serta Bangunan Dominan dan Bersejarah Blok Kawasan Pasar Bawah

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

Kawasan ini merupakan kawasan bersejarah di kota Pekanbaru karena kawasan ini merupakan kawasan awal mulanya terbentuk kota Pekanbaru sehingga pemerintah kota Pekanbaru akan merancang kawasan ini menjadi waterfront city bertujuan untuk terus melestarikan sejarah kota dan juga memberikan fasilitas rekreasi baru di kota Pekanbaru. Pada kawasan Pasar Bawah ini terdapat beberapa tempat bersejarah yaitu, Masjid Raya Pekanbaru, Rumah Singgah Tuan Kardi, Kampung Cina, Pasar Bawah, Pelabuhan Pelindo, dan Kampung Melayu. Beberapa tempat sejarah ini menjadi penunjang kawasan ini menjadi waterfront city.

### 2.3.4 Peta Jalur Pedestrian Kawasan Pasar Bawah

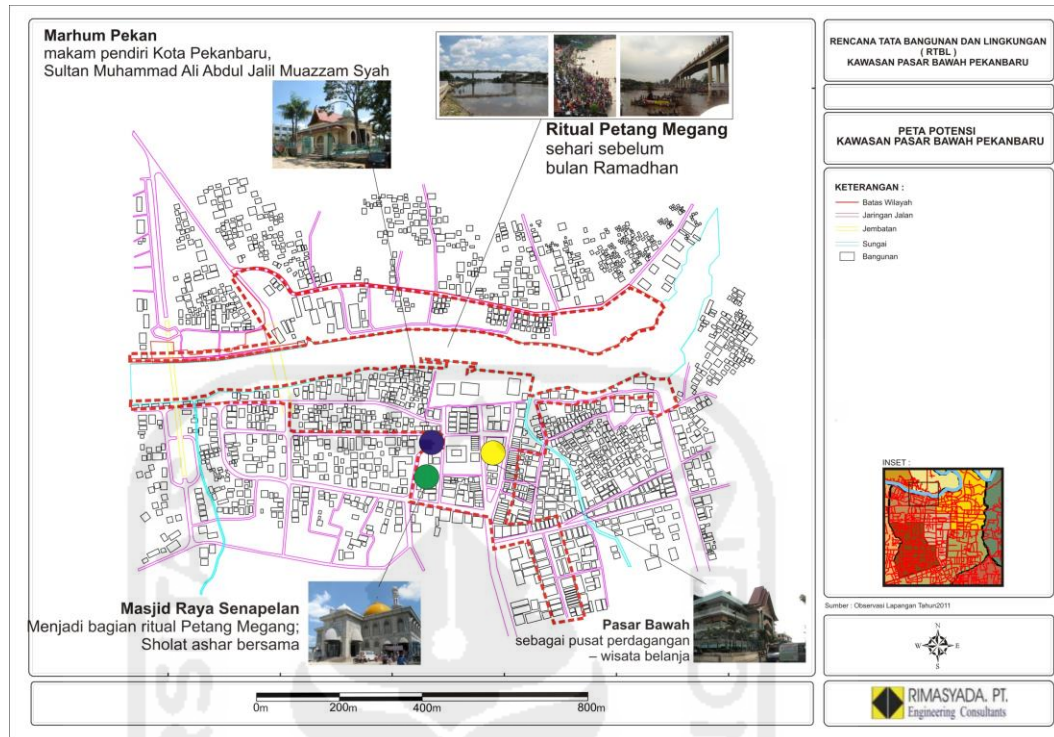


Gambar 2-5. Peta Jalur Pedestrian Blok Kawasan Pasar Bawah

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

Pada kawasan Pasar Bawah ini memiliki banyak objek wisata sejarah akan tetapi pada kawasan ini tidak memfasilitasi bagi para pejalan kaki, hal ini terlihat dari pedestrian yang terdapat di kawasan ini. Pedestrian yang terdapat pada kawasan ini hanya terdapat di beberapa titik saja sehingga tidak memberikan kenyamanan bagi pejalan kaki apabila ingin berjalan dari satu tempat bersejarah ke tempat lainnya.

### 2.3.5 Peta Potensi Kawasan Pasar Bawah



Gambar 2-6. Peta Potensi Kawasan Pasar Bawah

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

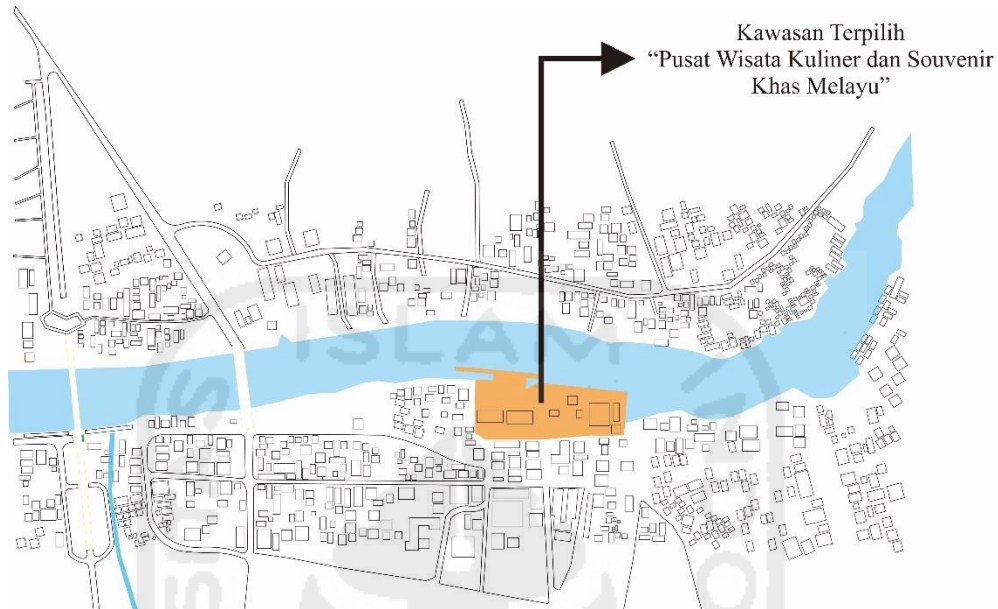
### 2.3.6 Data Iklim dan Curah Hujan Kota Pekanbaru

Seperti halnya Sumatera pada umumnya, Kota Pekanbaru beriklim tropis karena berada dekat dengan garis katulistiwa dan masuk dalam zona iklim hutan hujan basah. Sebagian besar daerahnya mempunyai suhu udara maksimum berkisar antara  $31,9^{\circ}\text{C}$  –  $35,1^{\circ}\text{C}$  dan suhu minimum berkisar antara  $23,1^{\circ}\text{C}$  –  $24,2^{\circ}\text{C}$  dengan curah hujan rata – rata 2.861 mm/tahun dan hari hujan 198. Musim hujan jatuh pada bulan Januari – April dan musim kemarau jatuh pada bulan Mei – Agustus. Kelembaban maksimum antara 96% - 99% dan kelembaban minimum antara 44% - 64%. Tekanan udara berkisar antara 1.007,0 – 1.013,1 MB dengan kecepatan angin 7 – 12 mil/jam. ([www.pekanbarukota.bps.go.id/Statistik-Daerah-Kota-Pekanbaru](http://www.pekanbarukota.bps.go.id/Statistik-Daerah-Kota-Pekanbaru), 2014)

Kondisi suhu udara yang cukup tinggi tersebut pada musim kemarau akan menampilkan sebuah kota yang suhunya semakin panas. Keadaan suhu ini

seringkali disebabkan pula dengan banyak berkumpulnya awan yang menyelimuti langit kota sebagai fenomena efek rumah kaca.

#### 2.4 Data Ukuran Lahan dan Bangunan

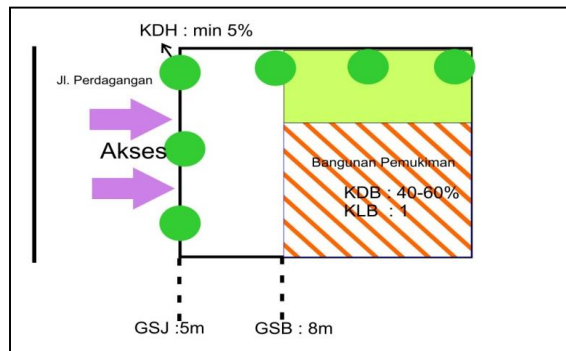


Gambar 2-7. Peta Kawasan Terpilih

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

Peraturan daerah Kota Pekanbaru tentang aturan pendirian suatu bangunan (RBTL Kota Pekanbaru, 2011) :

- Luas Area Terpilih : 16.600 m<sup>2</sup>
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50 %
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 1,4
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 8 m
- Garis Sempadan Jalan (GSJ) : 5 m
- Koefisien Area Hijau (KDH) : 5 %
- Banyak Lantai maksimal : 2 Lantai
- Luas Lantai Dasar Bangunan Berdasarkan KDB : 8.300 m<sup>2</sup>
- Luas Keseluruhan Bangunan Berdasarkan KLB : 23.240 m<sup>2</sup>
- Garis Sempadan Sungai (GSS) : 10 – 15 m



Gambar 2-8. Peta Aturan Penggunaan Lahan Kawasan Pasar Bawah

Sambar : RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru

## 2.5 Kajian Tema Perancangan

Pembahasan pada bab ini mencakup kajian teoritis mengenai prinsip-prinsip yang digunakan sebagai penekanan arsitektural melayu pada pusat wisata kuliner dan souvenir di kawasan sejarah kota Pekanbaru.

### 2.5.1 Pengertian

#### 2.5.1.1 Pengertian Pusat

- Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua, 1994)
- Pusat adalah titik yang benar ditengah-tengah, tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/dangkal yang jadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). (Poewadarminta, 1994)

#### 2.5.1.2 Pengertian Wisata

- Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (Peraturan Pemerintah (Nomer : 10/2009), 2009)
- Wisata adalah bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Kedua, 1994)

### **2.5.1.3 Pengertian Kuliner**

- a. Kuliner merupakan hal yang berhubungan langsung dengan dapur atau masakan. (Kamus Bahasa Inggris-Indonesia, 1990)
- b. Kuliner adalah suatu hal yang berhubungan dengan dapur, memasak. (Echols & Shadily, 1976)
- c. Seni kuliner adalah seni yang mempelajari tentang makanan dan minuman yang memiliki ciri khas yang spesifik dari hidangan tradisional di seluruh pelosok Nusantara (Fadiati dalam Ariani, 1994).

### **2.5.1.4 Pengertian Souvenir**

- a. Souvenir adalah benda yang ukurannya relative kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dsb. (The Collins Cobuild Dictionary, 2009)
- b. Souvenir adalah benda yang dibawa pulang oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan bagi perjalanannya itu. (Webster English Dictionary, 2004)
- c. Souvenir atau oleh-oleh atau cenderamata adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2009)

**Jadi dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir adalah suatu tempat yang menjadi titik tujuan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok dengan maksud untuk melakukan rekreasi , pengembangan diri, atau mempelajari kebudayaan daerah berupa jenis-jenis makanan dan benda-benda sebagai buah tangan yang menjadi ciri khas dari suatu daerah.**

## **2.5.2 Wisata Kuliner**

### **2.5.2.1 Kajian Fungsi Wisata Kuliner**

Wisata kuliner merupakan suatu kegiatan yang selalu dilakukan seseorang atau kelompok apabila datang ke suatu daerah karena makanan ada suatu kebutuhan utama yang dilakukan orang setiap hari untuk memenuhi kebutuhan hidup. Mulai dari makanan yang murah seperti di pinggir jalan hingga makanan berkelas tinggi dan mewah seperti di restoran. (Krytianti, 2012; dalam Anggraini 2014)

Adapun fungsi yang terdapat pada Pusat Wisata Kuliner, yaitu :

1. Fungsi Kebutuhan Dasar

Pemenuhan kebutuhan dasar utama manusia melalui kegiatan makan dan minum yang difasilitasi oleh kehadiran area makan yaitu food retail dan food court.

2. Fungsi Komersil

Wadah dari kegiatan jual beli antara pedagang dan konsumen dengan komoditas utamanya adalah food dan hasil pertanian

3. Fungsi Rekreatif

Menciptakan sarana dan prasarana untuk menunjang pusat kuliner ini sebagai salah satu kawasan wisata seperti taman bermain.

**Jadi dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi yang akan digunakan pada pusat wisata kuliner adalah fungsi dasar berupa area makan, fungsi komersil berupa tempat kegiatan jual beli, dan fungsi rekreatif berupa taman atau taman bermainan.**

### 2.5.2.2 Bentuk-Bentuk Pusat Wisata Kuliner

Pada awalnya, makanan hanya sebuah pelengkap dari sebuah kegiatan, namun akhir-akhir ini semua pemikiran itu berubah dimana sekarang makanan telah menjadi suatu yang harus dicicipi apabila berada di suatu daerah. Perubahan tersebut yang memunculkan istilah wisata kuliner di Indonesia. Seiring dengan perkembangan terhadap makanan perubahan juga terjadi terhadap bentuk-bentuk tempat makanan mulai dari yang memiliki harga yang murah hingga harga sekelas hotel bintang lima. Bentuk-bentuk pusat wisata kuliner dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu :

a. *Food court*

Secara umum food court adalah suatu tempat yang luas didalamnya terdapat macam-macam kios makanan, tempat pengunjung yang terdiri dari meja dan kursi, bersih, aman dan higienis yang diperuntukan untuk umum dan semua kalangan. Food court biasanya banyak terdapat di mall dan dilengkapi dengan fasilitas indoor dan outdoor. ([www.wikipedia.org/wiki/Foodcourt](http://www.wikipedia.org/wiki/Foodcourt), 2016)

b. Warung-warung pedagang kaki lima (PKL)

- Pengertian Pedagang Kaki Lima (PKL)



Pedagang kaki lima (PKL) adalah seseorang atau sekelompok orang yang menjajakan barang atau pun jasa di trotoar atau pinggir jalan, pasar, pusat rekreasi atau hiburan, pusat pertokoan dan pusat pendidikan, dan di sekitar pusat perbelanjaan, baik secara menetap atau tidak menetap, baik secara resmi atau pun tidak resmi dan dilakukan baik pagi, siang, sore, malam hari. (Soedjana, 1981)

PKL mempunyai pengertian yang sama dengan “hawker”, yang didefinisikan sebagai orang-orang yang menjajakan barang dan jasa untuk dijual di tempat yang merupakan ruang kepentingan umum, terutama di pinggir jalan dan trotoar. (McGee & Yeung, 1977)

- Jenis Dagangan Pedagang Kaki Lima (PKL)

Menurut Mc.Gee dan Yeung, 1977, jenis dagangan perdagangan kaki lima dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat). Kelompok tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Makanan yang tidak diproses dan semi olahan (unprocessed and semi processed food), makanan yang tidak diproses termasuk makanan mentah seperti; buah-buahan, sayur-sayuran, sedangkan makanan semi proses adalah beras;
- b. Makanan siap saji (Prepared food), yaitu pedagang makanan dan minuman yang sudah dimasak;
- c. Barang bukan makanan (non food item), kategori ini terdiri dari barang-barang dalam skala yang luas, mulai dari tekstil hingga obat-obatan;

- Sarana Fisik Dagangan Pedagang Kaki Lima (PKL)

Jenis-jenis sarana fisik dagangan pedagang kaki lima (PKL) (Waworoentoe, 1973) antara lain adalah;

- a. Kios, pedagang yang menggunakan bentuk sarana ini dikategorikan pedagang yang menetap, karena secara fisik tidak bisa dipindahkan. Biasanya merupakan bangunan semi permanen yang dibuat dari papan.
- b. Restoran

- Pengertian Restoran

Restoran berasal dari bahasa latin yaitu *restaurare*, dalam bahasa inggris berarti a public eating place, yaitu rumah makan atau tempat makan umum. Menurut Zain, 2001, restoran berarti rumah makan dan menurut Marsun WA, 2006, restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diperuntukan untuk *public* dengan menjual makanan dan minuman baik secara dihidangkan, prasmanan, atau pun memilih sendiri dan setiap restoran pasti memiliki pelayan yang memeberikan pelayanan yang terbaik untuk konsumen.

- Macam-macam tipe restoran

Dilihat dari pengelolaan dan sistem penyajian, restoran dapat dibedakan menjadi beberapa tipe (Marsun, 1998; dalam Anggraini; 2014) yaitu :

- a. *A'la Carte* restaurant adalah suatu restoran yang telah diberi izin untuk menjual segala jenis makanan dengan banyak variasi dan di restoran ini pengunjung yang datang bebas memilih makanan sendiri sesuai dengan kemauan pengunjung akan tetapi setiap makanan yang dijual di restoran ini memiliki harga yang berbeda
- b. *Table D'hote restaurant* adalah suatu restoran yang menjual makanan dengan cara menyajikan hidangan dengan lengkap yaitu dengan menyajikan mulai dari menu pembuka hingga menu penutup dan di restoran ini harga paketan makanan sudah di tentukan juga.
- c. *Café* adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue), sandwich (roti isi), kopi dan teh. Pilihan makanan terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- d. *Continental Restaurant* adalah suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan elaborate atau megah. Bersuasana santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai dan rileks.
- e. *Carvery* adalah suatu restoran yang biasanya indentik dengan hotel, dimana disini para pengunjung meracik sendiri makanannya seperti memanggang daging sesuai keinginan pengunjung dan restoran ini sudah menetapkan harga untuk setiap menu yang disajikan.

- f. *Dining room* suatu tempat makan yang terdapat di hotel-hotel kecil seperti motel atau inn, dimana tarif makan yang diberikan lebih ekonomis dibandingkan tempat makan di hotel berbintang. *Dining room* biasanya disediakan untuk para tamu yang menginap do hotel tersebut akan tetapi juga menerima tamu yang tidak tinggal di hotel tersebut.
- g. *Fish and Chip Shop* adalah restoran yang banyak terdapat di Inggris, dimana pengunjung dibebaskan memilih sendiri ikan ataupun keripik dan biasanya berupa ikan cod yaitu, ikan dibungkus dalam pembungkus kertas dan dibawa pulang, jadi makanan ini tidak dimakan di tempat.
- h. *Grill Room* adalah suatu restoran yang menyediakan bermacam-macam jenis olahan daging panggang dan pada umumnya antara restoran dan dapur hanya dibatasi dengan sekat kaca, hal ini bertujuan untuk para pembeli dapat memilih sendiri daging sendiri dan dapan melihat proses memanggang daging tersebut. *Griil room* bisa disebut juga dengan *steak house*.
- i. *Specially restaurant* adalah restoran yang suasana dan dekorasinya disesuaikan dengan tipe makanan khas yang disediakan. Restoran ini menyediakan masakan Cina, Jepang, India, Italia dan sebagainya. Pelayanannya sedikit banyak berdasarkan tata cara negara tempat asal makanan spesial itu.
- j. *Terrace restaurant* adalah jenis restoran yang terletak diluar bangunan, akan tetapi masih berhubungan dengan ruangan induk didalam. Di negara-negara barat pada umumnya restoran seperti ini hanya dibuka pada musim panas saja.
- k. *Family tipe restaurant* adalah jenis restoran sederhana yang menyajikan makanan dan minuman bagi tamu-tamu keluarga atau rombongan dengan harga yang terjangkau.

**Jadi dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dari pusat wisata kuliner ada berupa food court dan restoran dengan berbagai jenis tipe restoran.**

## 2.5.3 Pusat Perbelanjaan Souvenir

### 2.5.3.1 Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

#### 2.5.3.1.1 Klasifikasi Berdasarkan Aspek Perkotaan

Dilihat dari luas areal pelayanan berdasarkan (Shopping Centre Development Handbook, 1977) adalah :

1. *Community Centre* (Pusat Perbelanjaan Distrik)

*Community center* memiliki luas 100.000-300.000 *square feet* atau 9.290-27.870 m<sup>2</sup>. Tempat ini melayani lebih besar dari pada *neighborhood center* yaitu, *Department Store, Variety Store, Shop Unit* . Untuk jangkauan pelayanan antara 40.000-150.000 penduduk. Unit pusat perbelanjaan ini antara lain *Junior Department Store, Supermarket*, dan toko-toko dengan luas site 10-30 Ha.

#### 2.5.3.1.2 Klasifikasi Berdasarkan Cara Pelayanan

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (Design for Shopping Center, 1982; dalam Sasmita; 2012) adalah

1. *Self Service*

Pembeli dan konsumen dapat memilih dan mengambil barang-barang yang dibutuhkan, kemudian diletakkan pada keranjang / kereta dorong yang telah disediakan, lalu membawa barang ke kasir untuk pembayaran dan pembungkusan.

#### 2.5.3.1.2 Klasifikasi Berdasarkan Bentuk Fisik

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (Town Design, 1959; dalam Sasmita; 2012) adalah

1. *Market*

Rangkaian petak (*stall*) dan warung (*booth*) yang diatur berderetderet pada ruang terbuka atau tertutup. Merupakan bentuk sarana fisik yang tertua dari suatu tempat perbelanjaan.

2. *Shopping Street*

Toko-toko berderet di kedua sisi jalan, dengan pencapaian langsung dari jalan utama.

### 3. *Shopping Centre*

Bangunan atau kompleks pertokoan yang terdiri dari stan-stan toko yang disewakan atau dijual.

#### **2.5.3.1.3** Klasifikasi Berdasarkan Kepemilikan

Dilihat dari cara pelayanan berdasarkan (Design for Shopping Center, 1982) adalah

##### 1. Manajemen kepemilikan tunggal (*single owner-ship manajemen*)

Disini satu pusat perbelanjaan di olah satu tim professional, dimana semua diatur oleh manajemen pusat perbelanjaan, mulai dari merencanakan, menetapkan nama, memasarkan nama, memasarkan, hingga mengelola properti tersebut. Pusat perbelanjaan ini hanya menggunakan satu hasil investasi dari satu properti saja.

#### **2.5.3.1.4** Jenis-jenis Pengunjung

Setiap pusat perbelanjaan pasti memiliki macam-macam pengunjung, jenis-jenis pengunjung dapat dibedakan menjadi (Sasmita, 2012) :

##### 1. Pengunjung Transisi

Peralihan antara pengunjung tradisional dengan pengunjung modern, dengan sifat gabungan antara keduanya. Tempat bagi kelompok ini adalah tempat dengan sistem modern dan lengkap tetapi tidak eksklusif dan glamour. Pengunjung seperti ini ada di kota besar dan kecil.

##### 2. Pengunjung Wisatawan

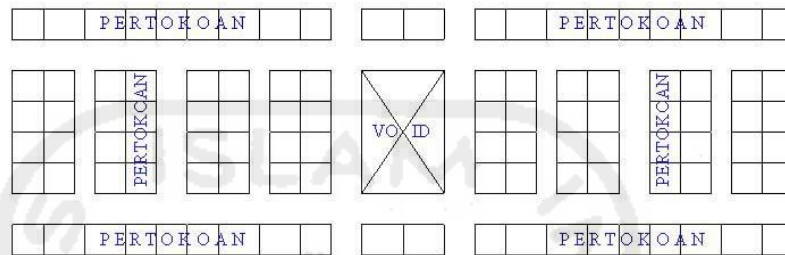
Pengunjung wisatawan berbelanja pada suatu tempat perbelanjaan dengan sifat musiman. Dalam berbelanja mereka mencari barang khas daerah tersebut, yang tidak melihat harga dan kualitas. Pusat perbelanjaan yang cocok untuk mereka adalah pusat perbelanjaan yang menjual barang kebutuhan souvenir khas daerah tersebut.

#### **2.5.3.2** Sistem Sirkulasi Pusat Perbelanjaan

Sistem sirkulasi yang ada di pusat perbelanjaan (Panduan Perancangan Bangunan Komersil, 2008) terdiri dari :

##### 1. Sistem Plaza

- Terdapat plaza / ruang berskala besar yang menjadi pusat orientasi kegiatan dalam ruang dan masih menggunakan pola koridor untuk efisiensi ruang.
- Mulai terdapat hierarki dari lokasi masing-masing toko, lokasi strategis berada di dekat plaza tersebut, mulai mengenal pola vide & mezanin
- Contoh : Plaza Indonesia, Gajah Mada Plaza, Glodok Plaza, Ratu Plaza, Plaza Semanggi, ITC Cempaka Mas, dll.



Gambar 2-9. Sistem Plaza

Sumber : <http://bp3.blogger.com>

Sumber : *Panduan perancangan bangunan komersial 2008*

### 2.5.3.3 Tipologi Pusat Perbelanjaan

Tipologi pusat perbelanjaan menurut komposisi dan bentuk, diantaranya adalah sistem *cluster*, *loop* dan *linear*. Pusat perbelanjaan yang berhasil dalam tata letak pada umumnya memiliki bentuk yang sederhana, yaitu bentuk I, T dan L. (*Shopping center, Planning and Administration, 1976*)

#### 1. Pusat Perbelanjaan Berbentuk Huruf I



Gambar 2-10. Komposisi Pusat Perbelanjaan Huruf I

Sumber : Lion Edger, *Shopping center, Planning and Administration, 1976*

#### 2.5.3.4 Elemen-elemen Pusat Perbelanjaan

Elemen-elemen pusat perbelanjaan terdiri dari (Central City Mall, 1978) :

1. *Anchor* (Magnet)  
adalah transformasi dari "*nodes*", dapat juga berfungsi sebagai "*landmark*", perwujudannya berupa *plaza* dan *mall*.
2. *Secondary Anchor*  
adalah transformasi dari "*district*", perwujudannya berupa toko-toko pengecer, *retail*, *supermarket*, *superstore*, bioskop, dll.
3. *Street Mall*  
adalah transformasi bentuk "*paths*", perwujudannya berupa *pedestrian* yang menghubungkan magnet-magnet.
4. *Landscaping* (Pertamanan)  
adalah transformasi bentuk "*edges*", sebagai pembatas pusat pertokoan dengan tempat-tempat luar.

#### 2.5.3.5 Fasilitas Penunjang Pusat Perbelanjaan

Fasilitas penunjang kenyamanan atau kemudahan pengunjung. Fasilitas penunjang kenyamanan atau kemudahan pengunjung adalah fasilitas yang ditawarkan pusat perbelanjaan untuk mendukung suasana belanja yang nyaman dan mudah bagi pengunjung. (Lynda & Tong, 2005)

1. Kapasitas parkir  
Kapasitas parkir setiap shopping center harus menyediakan lokasi parkir yang cukup untuk menampung kendaraan baik pemilik toko maupun pengunjung . Tempat parkir harus mempertimbangkan daya tampung dan keamanan agar dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang datang.
2. Pendingin ruangan (AC)  
Setiap pusat perbelanjaan pasti diberikan pendingin ruangan karena tempat yang ramai pengunjung akan membuat tempat menjadi panas sehingga pemberian pendingin ruangan dapat memberikan nyaman bagi pengunjung dan penyewa.
3. Listrik dan generator  
Listrik dan generator adalah fasilitas utama yang harus dimiliki di setiap pusat perbelanjaan, tingkat kestabilan tegangan dan kemampuan supply listrik

menjadikan nilai plus untuk penyewa, karena akan memberikan rasa aman dari bahaya kebakaran yang diakibatkan oleh korsleting listrik.

4. Lift dan eskalator

Pemberian eskalator lebih efisien daripada elevator untuk pusat perbelanjaan yang memiliki lantai maksimal 4 tingkat, apabila menggunakan tangga akan membuat kenyamanan bagi para pengunjung karena naik turun tangga akan membuat susah dan letih saat berbelanja. Penggunaan eskalator lebih memudahkan pergerakan pengunjung dalam jumlah besar secara teratur. Dari eskalator pengunjung dapat melihat lebih banyak toko di pusat perbelanjaan, dibandingkan mereka yang menggunakan elevator.

5. Toilet

Penampilan toilet seharusnya harus disesuaikan dengan tema pusat perbelanjaan, sasaran pengunjung, dan kemudahan pemeliharaan. Kebersihan dan peletakan toilet disetiap lantai harus karena memberikan kenyamanan saat pengguna menggunakannya serta tidak perlu susah mencari letak toilet.

6. Telepon umum

Telepon umum sebagai sarana fasilitas telekomunikasi yang bersifat umum dan digunakan untuk kepentingan bersama.

7. Bank atau ATM

Bank dan ATM merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh para pengunjung dan penyewa, hal ini dikarenakan lebih banyak orang tidak membawa uang tunai selain itu juga sebagai alasan keamanan bagi pengguna. Bank juga banyak dibutuhkan oleh penyewa karena disana mereka juga melakukan transaksi penyetoran atau pengambilan tunai dalam jumlah yang banyak.

**Dari kajian Pusat Perbelanjaan diatas, maka didapat beberapa kesimpulan yang akan diterapkan di Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini yaitu :**

- 1. Bentuk fisik bangunan seperti *shopping center*, dimana terdiri dari retail-retail yang disewakan maupun dijual.**
- 2. Sistem sirkulasi yang diterapkan di dalam bangunan adalah system Plaza.**
- 3. Tipologi pusat perbelanjaan yang digunakan berbentuk linear.**



#### **2.5.4 Tinjauan Arsitektu Melayu**

Arsitektur melayu dijadikan pendekatan konsep yang digunakan dalam perancangan pusat wisata kuliner dan souvenir khas melayu. Dimana dalam perancangan kali ini permasalahan yang digunakan, (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004) yaitu :

- a. Bentuk bagian-bagian bangunan
- b. Tipologi
- c. Massa bangunan
- d. Struktur
- e. Susunan dan fungsi ruang
- f. Ornamen atau ragam hias

##### **2.5.4.1 Bentuk Bagian-Bagian Bangunan**

###### **2.5.4.1.2 Bentuk Massa Bangunan**

Bentuk bangunan pada arsitektur melayu berupa massa tunggal yang berbentuk empat persegi panjang dengan penutup atap pelana atau atap lembayung, alas atau lantai bangunan tidak menyentuh tanah atau panggung. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004), hal ini disebabkan oleh :

- Rumah berbentuk panggung pada wilayah Riau daratan berfungsi untuk menghindari bahaya dari binatang buas dan bahaya banjir. Bagian bawah rumah biasanya digunakan untuk kandang ternak, wadah penyimpanan perahu, tempat bertukang, tempat anak-anak bermain, dan gudang kayu. Tinggi tiang berkisar antara 1,5 m sampai 2,4 m.
- Rumah-rumah pada wilayah Riau kepulauan didirikan diatas tiang yang lebih tinggi dari pada Riau daratan. Hal ini dikarenakan kebanyakan rumahnya didirikan di tepi pantai atau pesisir sehingga harus waspada terhadap air pasang.



Gambar 2-11. Rumah Adat Melayu Riau

Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>

#### **2.5.4.2 Tipologi Bangunan**

Tipologi rumah tradisional Melayu adalah rumah pemanggung yang berkolong dengan tipikal desain dalam delapan fitur elemen utama yaitu; tipikal atap bangunan, tipikal denah bangunan, tipikal dinding bangunan, tipikal jendela bangunan, tipikal kaki bangunan, tipikal pintu bangunan, tipikal tangga bangunan, dan tipikal ornamen pada bangunan. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

**Jadi dari kajian diatas, maka didapat kesimpulan bahwa Bangunan Arsitektur Melayu memiliki delapan fitur utama yaitu: 1) atap 2) denah 3) dinding 4) jendela 5) pintu 6) tangga 7) kaki 8) ornamen**

##### **2.5.4.2.2 Denah**

- o Denah Bangunan

Disamping atap, denah merupakan salah satu ciri utama bangunan tradisional Melayu. Tipikal desain denah bangunan dikategorisasikan kedalam lima tipe atap (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004) yang meliputi :

- a. Tipe 1, bentuk denah empat persegi panjang

Memiliki bentuk dasar empat persegipanjang, dengan variasi pada teras dan bangunan tambahan di belakang bangunan utama. Pintu masuk utama umumnya terletak di tengah dinding pada sisi yang menghadap ke jalan.

Bangunan-bangunan yang mempunyai bentuk denah seperti ini, umumnya rumah tinggal pribadi pada masyarakat setempat

b. Tipe 2, bentuk denah huruf L

Memiliki bentuk dasar huruf L dengan variasi pada pengolahan teras dan posisi pintu masuk ke rumah. Bentuk denah seperti ini mempunyai fungsi secara umum sebagai rumah tinggal pribadi pada masyarakat setempat.

c. Tipe 3, bentuk denah huruf T

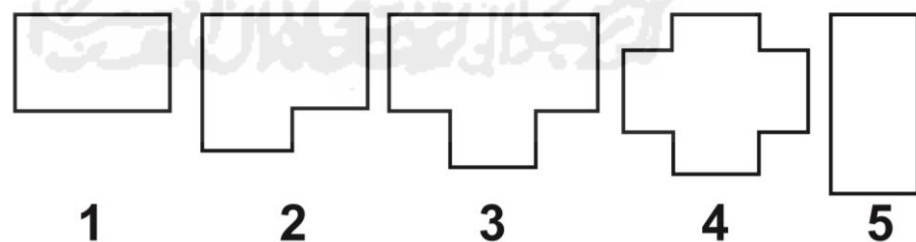
Memiliki bentuk dasar gabungan dua bentuk empat persegi panjang yang membentuk huruf T dengan variasi pada posisi pintu masuknya. Selain fungsi rumah tinggal pribadi, bentuk denah seperti ini juga digunakan pada fungsi bangunan pendidikan.

d. Tipe 4, bentuk denah persegi panjang bersilangan

Memiliki bentuk dasar gabungan dua bentuk empat persegi panjang yang saling bersilangan, terdapat pada bangunan-bangunan dengan fungsi yang lebih tinggi dari pada rumah tinggal, seperti pusat pemerintahan (Istana Siak) dan balai pertemuan masyarakat (Balai Kerapatan Tinggi)

e. Tipe 5, empat persegi panjang tegak lurus jalan

Bentuk denah yang terdapat pada fungsi toko di daerah pecinan. Memiliki bentuk dasar empat persegi panjang dengan pintu masuk utama menghadap jalan. Lantai dua selalu lebih menonjol ke jalan dibandingkan lantai satu. Kombinasi penonjolan lantai dua dengan tiang-tiang penyangga di lantai satu menghasilkan arcade.



Gambar 2-12. Tipikal Desain Denah Bangunan

Sumber : [http://localwisdom.ucoz.com/\\_ld/0/40\\_07th-4-jolw-3\\_2.pdf](http://localwisdom.ucoz.com/_ld/0/40_07th-4-jolw-3_2.pdf)

**Jadi dari kajian diatas, maka didapat kesimpulan bahwa Denah Bangunan Arsitektur Melayu yang biasa digunakan pada bangunan**

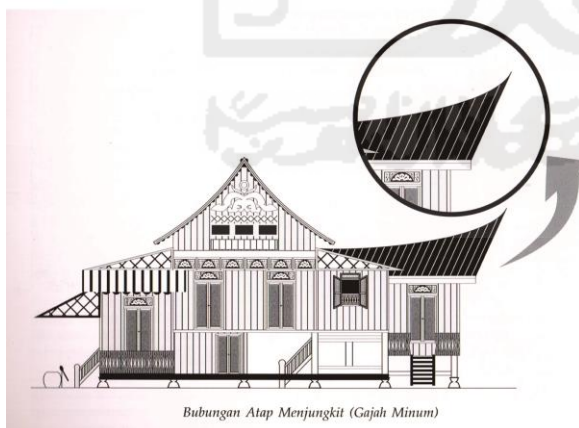
komersil adalah tipe 5 dimana bentuk denah empat persegi panjang dan tegak lurus jalan serta pintu masuk utama menghadap ke arah jalan.

### 2.5.4.2.3 Atap

Awalnya atap rumah-rumah melayu menggunakan daun nipah dan daun rumbia untuk pemasangannya digunakan tali rotan. Pekerjaan atap tersebut disebut *menyangit*. Rumah melayu asli memiliki bumbungan panjang sederhana dan tinggi. Pada kedua ujung perabung rumah induk dibuat agak menjungkit keatas, dan pada bagian bawah bumbungan atapnya melengkung. Pada bagian belakang dapur bumbungan atap dibuat lebih tinggi (*gajah minum/gajah menyusui*). (Mudra, 2004)

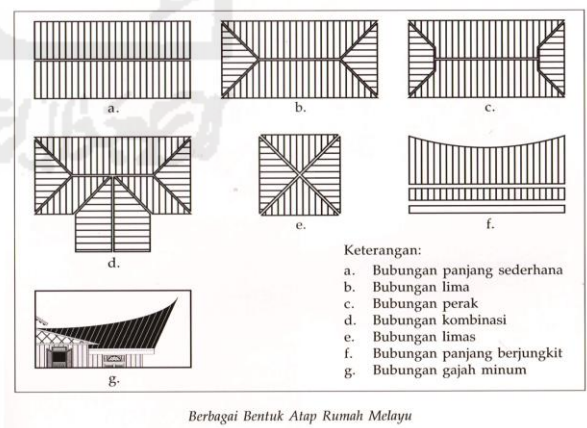
Dilihat dari bentuknya, bumbungan rumah Melayu dapat dibedakan menjadi (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004) :

1. Bumbungan Panjang Sederhana
2. Bumbungan Lima
3. Bumbungan Perak
4. Bumbungan Kombinasi
5. Bumbungan Limas
6. Bumbungan Panjang Berjungkit
7. Bumbungan Gajah Minum



Gambar 2-13. Bumbungan Atap Menjungkit

Sumber: Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman



Gambar 2-14. Bentuk Atap Rumah Melayu

Sumber: Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

1. Lambang Pada Atap

Atap-atap Melayu memiliki beberapa bentuk (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004) :

a. Atap Kajang

Bentuk atap yang disebut Atap Kajang dikaitkan dengan fungsi kajang, yaitu tempat berteduh dari hujan dan panas. Disini diharapkan sikap hidup orang Melayu dapat menjadi naungan bagi keluarga dan masyarakat.

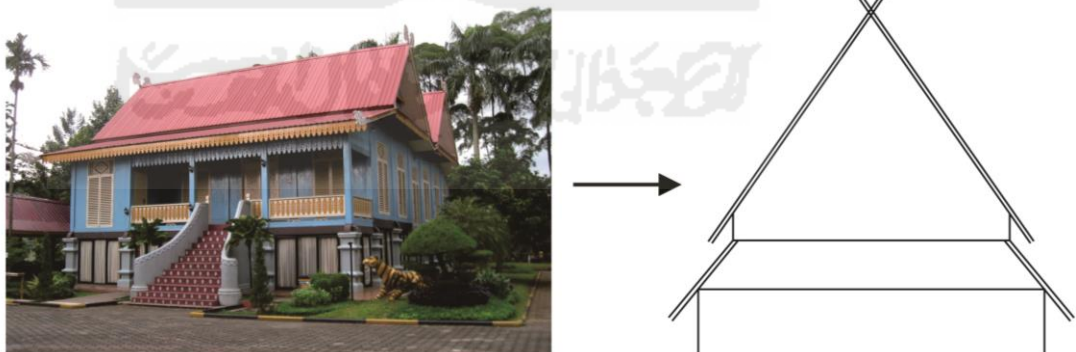


Gambar 2-15. Bentuk Atap Kajang

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

• Atap Layar

Bentuk atap yang bertingkat disebut Atap layar, yang mengartikan perjalanan hidup.



Gambar 2-16. Bentuk Atap Layar

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

- Atap Lontik

Merupakan atap yang kedua ujung perabungnya melantik ke atas yang melambangkan bahwa pada awal dan akhir hidup manusia akan kembali kepada penciptanya, Allah Yang Maha Besar. Sedangkan untuk lekukan pada pertengahan perabungnya melambangkan “lembah kehidupan” yang kadang kala penuh dengan berbagai ragam cobaan.

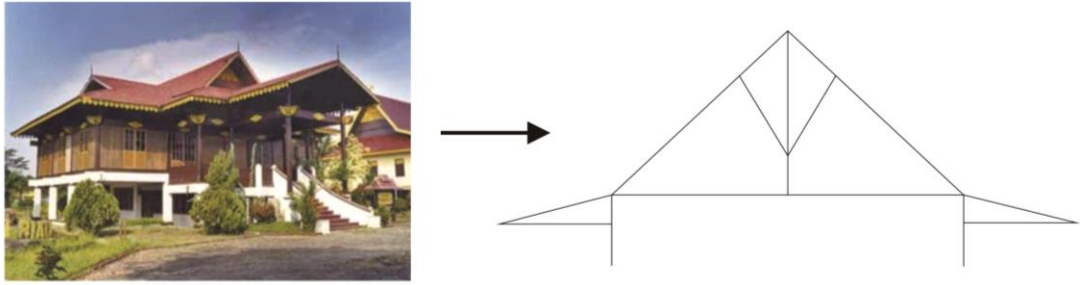


Gambar 2-17. Rumah Tradisional dengan Atap Lontik

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

- Atap Limas

Hingga saat ini belum diketahui apa makna lambang pada bentuk atap limas. Kemungkinan dahulu orang Melayu mengenal lambang pada bentuk ini, terutama yang berkaitan dengan kepercayaan dalam agama Hindu atau Budha, atau juga terpengaruh atap bangunan Eropa. Namun demikian, bentuk limas ini sudah menjadi salah satu bentuk bangunan tradisional Melayu, tersebar di banyak tempat, bahkan beberapa istana dan Balai Rajaraja Melayu mempergunakan bentuk limas ini.



Gambar 2-18. Rumah Tradisional dengan Atap Limas

Sumber : <http://2.bp.blogspot.com>

**Jadi dari kajian diatas, maka didapat kesimpulan bahwa Atap tradisional Melayu Riau adalah atap layar.**

#### 2.5.4.2.4 Dinding Bangunan

Dinding pada bangunan arsitektur melayu menggunakan papan. Papan dinding dipasang tegak lurus, jika ada yang dipasang miring atau bersilangan, hanya sebagai variasi. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

Cara pemasangan yaitu :

1. Lidah Pian

Lidah pian adalah bentuk ketaman pada kedua sisi lebar papan, dimana satu sisi ketamannya membentuk lidah atau timbul dan pada sisi lainnya dibuat alur atau cekung. Di dalam bangunan modern disebut *purus*. Dalam merapatkan dinding satu dengan lainnya, bagian yang menonjol atau lidah dimasukkan ke dalam bagian yang cekung atau alur, sehingga papan-papan itu benar-benar rapat, tidak tembus air atau cahaya, walaupun papan itu semakin menciut karena bertambah kering.

2. Tindih kasih

Tindih kasih adalah pemasangan dinding papan dengan cara papan yang disusun saling menindih. Dinding tindih ini dipasang vertikal.

3. Susun Sirih

Susun sirih adalah pemasangan dinding papan dengan cara pasang melintang dan saling menindih dengan kemiringan 45%, akan tetapi susun sirih ini jarang digunakan dalam bangunan arsitektur melayu.



*Dinding Lidah Pian dengan Ikat Pinggang Penutup Papan Lantai*

Gambar 2-19. Dinding Lidah Pian Pada Rumah Adat Melayu Riau

Sumber : <http://pusakaindonesia.perpusnas.go.id>

Jadi dari kajian diatas, maka didapat kesimpulan bahwa Dinding yang biasa digunakan pada bangunan tradisional melayu adalah kayu, akan tetapi penggunaan dinding papan sudah jarang digunakan karena kelangkaan terhadap bahan baku sehingga sudah banyak bangunan yang menggunakan bahan beton.

#### 2.5.4.2.5 Pintu

Pintu disebut juga ambang atau lawang. Pintu berbentuk persegi empat panjang dengan lebar antara 60-100 cm serta tinggi antara 150-200 cm. Pada awalnya pintu tidak memakai engsel berbahan metal, sama halnya dengan jendela. Untuk membuka dan menutup pintu menggunakan semacam puting yang ditanamkan ke bandul atau balok sebelah bawah dan balok sebelah atas pintu. Bentuk daun pintu dilengkapi dengan panel dan ram-ram (jalusi) atau separuh panel dan separuh ram-ram. Pintu masuk ke rumah harus mengarah ke jalan umum, yang terdiri atas dua daun pintu. Pada bagian atas pintu diberi hiasan sebagai ventilasi dengan ukiran tertentu. Hiasan ini disebut lambai-lambai, yang merupakan perlambang sikap ramah tamah. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

Jadi dari kajian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pintu pada bangunan arsitektur tradisional melayu memiliki persyaratan khusus, yaitu arah pintu masuk utama harus menghadap ke jalan umum dan



terdiri dari dua daun pintu, dimana pada bagian atas pintu diberi hiasan sebagai ventilasi dengan ukiran tertentu.

#### 2.5.4.2.6 Jendela

Jendela pada bangunan Melayu tidak hanya digunakan sebagai elemen desain untuk memasukan udara dan sinar matahari kedalam bangunan saja. Hal ini juga terkait dengan pandangan masyarakat tempatan / adat istiadat terhadap bentuk dan ketinggian jendela bangunan. Bentuk dasarnya hampir sama dengan bentuk pintu namun ukurannya lebih kecil dan lebih rendah. Daun jendela umumnya dapat terdiri dari atas dua atau satu lembar daun jendela. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

Perbedaan ketinggian ini adakalanya disebabkan juga oleh perbedaan ketinggian lantai. Namun umumnya jendela tengah di rumah induk lebih tinggi dari jendela lainnya. Makna dari peletakan jendela (Mudra, 2004) :

- Jendela tinggi dibuat setinggi orang dewasa berdiri dari lantai, melambangkan bahwa pemilih bangunan adalah orang baik-baik, patu-patut, tahu adat istiadat, dan tradisional.
- Jendela rendah melambangkan pemilik bangunan adalah orang yang ramah tamah, selalu menerima tamu dengan ikhlas dan terbuka. Pada awalnya jendela tidak menggunakan engsel berbahan metal tetapi mempergunakan putting (desain engsel kayu).

**Jadi dari kajian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Jendela pada bangunan arsitektur tradisional melayu memiliki kesamaan bentuk dasar dengan elemen pintu akan tetapi memiliki perbedaan ketinggian dan biasanya terdiri dari satu atau dua daun jendela.**

#### 2.5.4.2.7 Lantai

Lantai rumah induk umumnya diketam rapi dengan ukuran lebar antara 20 – 30 cm. Untuk merawat lantai dipergunakan minyak kayu yang disebut *minyak kuing*. Lantai biasanya dibuat dari papan kayu meranti, medang atau punak atau anak-anak kayu yang disebut *anak laras*. Lantai yang terbuat dari belahan nibung biasanya ditempatkan di ruangan belakang, atau di tempat yang selalu terkena air, seperti telo dan dapur. Lantai nibung ini tidak dipaku, tetapi dijalin dengan rotan dan lebarnya antara 5 – 10 cm.

Susunan lantai sejajar dengan rusuk, dan melintang diatas gelagar, dimana ujungnya dibatasi oleh bendul. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

**Jadi dari kajian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Lantai pada bangunan arsitektur tradisional melayu menggunakan bahan kayu yang memiliki ukuran 20-30 cm yang disusun secara sejajar.**

#### 2.5.4.2.8 Tiang Bangunan

Bangunan rumah Melayu Riau adalah bangunan betiang Tiang dapat berbentuk bujur atau persegi dan tidak boleh disambung sehingga harus utuh. Jumlah tiang rumah induk paling banyak berjumlah 24 buah. Ukuran maksimum dan minimum sebuah tiang tidak ditentukan karena itu semua tergantung besar atau kecilnya rumah. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

Lambang-lambang pada tiang yaitu :

1. Tiang tua : tiang utama yang terletak disebelah kanan dan kiri pintu tengah, atau tiang yang terletak ditengah bangunan yang pertama kali ditegakkan. Tiang tua melambangkan *tua rumah*, yaitu pimpinan di dalam bangunan itu, pimpinan di dalam keluarga dan masyarakat.
2. Tiang seri : tiang yang terletak di keempat sudut bangunan induk, dan tidak boleh dari tanah terus ke atas. Tiang seri melambangkan Datuk Berempat atau induk berempat, serta melambangkan empat penjuru mata angin.
3. Tiang penghulu : tiang yang terletak di antara pintu muka dan tiang seri disudut kanan muka bangunan. Tiang ini melambangkan bahwa rumah itu didirikan menurut ketentuan adat istiadat, dan sekaligus melambangkan bahwa kehidupan didalam keluarga wajib disokongoleh anggota keluarga lainnya.
4. Tiang tengah : tiang yang terletak di antara tiang-tiang lainnya, terdapat diantara tiang tua dan tiang seri.
5. Tiang bujang : tiang yang dibuat khusus di bagian tengah bangunan induk, tidak bersambung dari lantai sampai ke loteng atau alangnya. Tiang ini melambangkan kaum kerabat dan anak istri.
6. Tiang dua belas : tiang gabungan dari 4 buah tiang seri, 4 buah tiang tengah, 2 buah tiang tua, 1 buah tiang penghulu, dan 1 buah tiang bujang.

#### 2.5.4.2.9 Tangga Bangunan

Tangga naik ke rumah pada umumnya menghadap ke jalan umum. Tiang tangga berbentuk segi empat atau bulat. Bagian atas disandarkan miring ke ambang pintu dan terletak di atas bendul. Anak tangga dapat di bentuk bulat atau pipih. Anak tangga biasanya berjumlah ganjil sebab menurut kepercayaan, bilangan genap kurang baik artinya. Tangga depan selalu berada di bawah atap dan terletak pada pintu serambi muka atau selang muka. Tangga penghubung setiap ruangan terdiri atas satu atau tiga buah anak tangga. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

**Jadi dari kajian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Tangga pada bangunan arsitektur tradisional melayu biasanya diletakan menghadap ke jalan umum, dengan jumlah anak tangga ganjil dan terdapat tiang penyangga tangga yang berbentuk bulat atau persegi. Peletakaan tangga depan berada di bawah atap dan terletak pada pintu utama.**

#### 2.5.4.2.10 Kaki Bangunan

Rumah panggung umumnya digambarkan dengan penggunaan kaki bangunan dengan bentuk dan ketinggian tertentu sehingga mengakibatkan terdapatnya ruang bawah bangunan/kolong. Ini merupakan sebagai salah bentuk jawaban terhadap banjir yang kerap terjadi dimasa lalu. Hal ini juga menciptakan penghawaan alami dibawah bangunan, mendinginkan lantai bangunan dan sesuai dengan iklim tropis. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

Tipikal desain element kaki bangunan dikategorikan kedalam tujuh tipe yang meliputi :

- a. Tipe 1, Trapesium. Memiliki lebar bagian atas kaki lebih kecil bila dibandingkan dengan bagian bawah dan tapak kaki dengan ketebalan antara 5-10 cm yang langsung menyentuh tanah.
- b. Tipe 2, Berbentuk Bulat, memiliki tinggi lebih kurang 300 cm dan tapak persegi banyak dengan ketebalan antara 10-20 cm. Hal ini mencerminkan bahwa hakikat rumah balai adalah tempat melakukan kegiatan bermasyarakat dan kegiatan sosial, termasuk tempat mengadakan musyawarah dan sebagainya. Rumah balai Falsafah hidup bergotong

royong, senasib sepenanggungan, dan kesetiakawanan sosial pada masyarakat Melayu.

- c. Tipe 3, Bentuk Persegi sederhana, lebar bagian atas sama dengan bagian bawah dan terkesan ramping serta mempunyai ketebalan tapak antara 8-12 cm.
- d. Tipe 4, Pengembangan dari Tipe 3 namun terdapat penambahan profil pada bagian atas kaki.
- e. Tipe 5, Bentuk Persegi dan Lebar bentuk dasar persegi sederhana dengan memiliki kemeripan dengan tipe 3 dan tipe 4, tetap tidak terdapat profil di bagian atasnya.
- f. Tipe 6, bentuknya yang memiliki coakan/takikan. Secara umum tidak terdapat perbedaan dengan tipe 3, dari segi bentuk dan dimensi kecuali coakan/takikan atau pengurangan volume kakinya.
- g. Tipe 7, bentuk berkuping dengan ketinggian lebih kurang 300 m. Mempunyai ketebalan tapak antara 35-40 cm dan mempunyai “kuping” pada sisinya yang berfungsi sebagai panahan rangka bangunan.

#### **2.5.4.3 Ornamen atau Ragam Hias**

Corak atau ornamen yang digunakan pada rumah adat ini bersumber dari alam, yakni flora dan fauna. Di antara corak-corak tersebut, yang terbanyak dipakai adalah yang bersumber pada tumbuh-tumbuhan (flora). Hal ini terjadi karena orang Melayu umumnya beragama Islam sehingga corak hewan (fauna) dikhawatirkan menjurus kepada hal-hal yang berbau “keberhalaan”. Corak hewan yang dipilih umumnya yang mengandung sifat tertentu atau yang berkaitan dengan mitos atau kepercayaan tempatan. (Mudra, 2004)

Berdasarkan motif hiasnya, ornamen dibagi menjadi beberapa jenis. Adapun jenis-jenis ornamen berdasarkan bentuknya antara lain, (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004) yaitu :

##### **1. Flora**

Motif hias tumbuh-tumbuhan merupakan motif hias yang diambil dari berbagai jenis-jenis tumbuhan seperti bentuk daun, bunga dan batang. Kemudian distilir menjadi bentuk hiasan yang merambat bersulur meliuk ke kiri dan ke kanan. Motif tumbuh-tumbuhan diterapkan secara luas sebagai ornamen yang dipahat pada batu untuk hiasan candi, pada benda-benda pakai mulai dari yang terbuat dari tanah liat

atau keramik, kain bersulam, bordir, tenun dan batik, barang-barang yang terbuat dari emas, perak, kuningan, perunggu, sampai benda-benda berukir dari kayu.

Hiasan yang menstilasi tumbuh-tumbuhan banyak digunakan. secara umum, penggunaan stilisasi tumbuh-tumbuhan dapat dikelompokkan ke dalam tiga kelompok, yaitu : kelompok *Kaluk Pakis*, kelompok *Bunga-Bunga* dan kelompok *Pucuk Rebung*.

**a. Kelompok Kaluk Pakis**

Ukiran Kaluk Pakis biasanya ditempatkan pada bidang memanjang, seperti pada papan tutup kaki dinding, daun pintu, lis dinding, tiang dan lis ventilasi. Yang termasuk kedalam kelompok ini adalah semua bentuk bermotif daun-daunan dan akar-akaran.



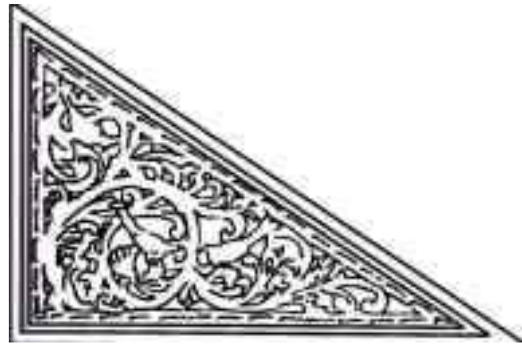
Gambar 2-20. Ukiran Motif Dasar Kaluk Pakis

Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

Motif daun-daunan dipakai oleh daun susun, daun tunggal, dan daun bersanggit. Sementara yang memakai motif akar-akaran adalah akar pakis, akar rotan, dan akar tunjang. Selain motif daun-daunan dan akar-akaran diatas, yang termasuk kedalam kelompok kaluk pakis adalah Genting Tak Putus dan Lilit Kangkung.

- ***Genting Tak Putus***

Genting tak putus merupakan langkung yang berlilit-lilit ke kanan dan ke kiri, kait-mengait dengan variasi daun yang disesuaikan dengan tempatnya berada. Adakalanya lilitan daun digabung dengan bentuk-bentuk fauna seperti burung ataupun ikan. Makna yang terkandung dalam ragam hias genting tak putus adalah bahwa susah-susahnya manusia menjalani hidup, tidak akan habis sama sekali.



Gambar 2-21. Ragam Hias Genteng Tak Putus

Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

Genteng Tak Putus ditempatkan pada lubang bawah bagian dalam, yang dimaksud dengan lubang bawah bagian dalam adalah batas antara serambi tengah dengan ruang kamar, dibatasi oleh dinding sebagai penyekatnya. Dibagian atas dinding penyekat ditempatkan papan yang diberi ukiran terawang yang berbentuk segi tiga atau segi empat, sesuai dengan bentuk dari susunan konstruksi atap rumah. Ragam hias ini berfungsi sebagai ventilasi pada bagian dalam.

- ***Lilit Kaangkung***

Lilit kangkung merupakan hiasan memanjang yang mengikuti garis-garis lurus, meliuk atau ke kiri dengan berbagai variasi, sehingga mengesankan menjunjang bagi arah yang tegak dan melebar bagi arah horizontal. Ragam hias ini ditempatkan pada tiang atau sebagai lis dinding rumah, yang memiliki makna semangat yang tak kunjung padam, maju terus walaupun mendapat halangan, namun tujuan disesuaikan dengan kondisi waktu itu.



Gambar 2-22. Ragam Hias Lilit Kangkung

Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat

**b. Kelompok Bunga-bunga**

• **Kelompok Bunga Tunggal**

○ **Bunga Kundur**

Motif ini diambil dari bentuk bunga kundur (sejenis sayuran). Makna dari Bunga Kundur adalah melambangkan ketabahan dalam hidup.

○ **Bunga Melati**

Motif ini diambil dari bunga melati. Makna dari Bunga Melati ini adalah melambangkan kesucian, dan selalu dipergunakan di berbagai upacara sebagai alat upacara.

○ **Bunga Manggis**

Disebut juga tampuk manggis. Bunga Manggis memiliki makna kemegahan.

○ **Bunga Cengkeh**

Bentuk motif sama seperti bunga cengkih. Bunga Cengkih ini memiliki makna kemegahan.

○ **Bunga Melur**

Bentuk motif sama seperti bunga melur. Bunga Melur ini mempunyai makna yang sama dengan Bunga Melati, yaitu melambangkan kesucian.

○ **Bunga Cina**

Bunga cina disebut juga Bunga Susun Kelapa. Bunga Cina ini mempunyai makna keikhlasan hati.

○ **Bunga Hutan**

Motif ini menggambarkan segala bentuk bunga, baik yang dalam kenyataan maupun khayalan. Bunga Hutan ini mempunyai makna keanekaragaman dalam kehidupan masyarakat.

• **Kelompok Bunga Rangkaian**

○ **Bunga Matahari**

Sinar matahari dipercaya sebagai sumber kehidupan bagi masyarakat Melayu. Ragam Hias Bunga Matahari berbentuk setangkai bunga matahari yang dikelilingi secara simetris dengan sulur daun-daunan. Ragam hias Bunga Matahari mempunyai makna ketentraman dan

kerukunan pemilik rumah, serta memberi berkah dan rasa nyaman bagi penghuninya.

Menurut Julaihi Wahid dan Bhakti Alamsyah (2013 : 29), Ukiran Bunga Matahari terdapat pada singap dalam (singap yang berada di dalam sebagai penyekat atas bagian serambi tengah dan serambi belakang). Onamen ini sering disebut dengan bentukan Groda (roda) merupakan ornamen dengan berbagai varian.

Ukiran ini juga berfungsi sebagai lubang angin (ventilasi) dan menambah keindahan rumah.

o **Tampuk Pinang**

Ragam Hias Tampuk Pinang merupakan susunan tampuk pinang. Satu sama lainnya saling berkaitan dan berhubungan, sehingga menyerupai bentuk tegel. Ragam hias tampuk pinang di tempatkan pada singap bagian dalam diatas singap penyekat pada rumah keluarga bangsawan.

o **Roda Bunga**

Ornamen roda bunga berasal dari bentuk bunga-bunga, yang dimaksudkan hanya sebagai keindahan dan menandakan ketentraman siempunya rumah. Selain itu, ragam hias Roda Bunga berbentuk setengah lingkaran, yang mengingatkan setengah roda dengan hiasannya dibuat jari-jari dibuat dari tangkupan bunga. Pada bagian atas disudut kanan dan kiri diisi dengan hiasan berbentuk mahkota dari sulur-sulur daun dan bunga.

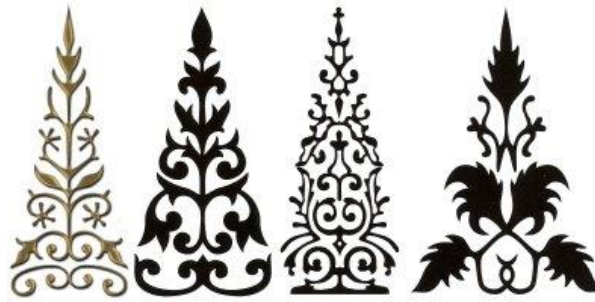
Kesemuanya ini dibingkai dengan empat persegi. Ragam hias roda bunga berarti ketentraman bagi pemilik rumah.

**c. Kelompok Pucuk Rebung**

Pucuk rebung adalah pucuk bambu yang masih muda. Pucuk rebung berbentuk segitiga dengan garis-garis lengkung dan lurus didalamnya. Pada umumnya didalam segitiga tersebut terdapat satu garis tegak lurus yang dirantai dengan ranting (garis-garis) melengkung kekiri dan kekanan. Garis-garis lengkung inilah yang membentuk pola ukiran pucuk rebung. Motif ini diambil dari pucuk bambu yang baru tumbuh. Selain itu, motif ornamen pucuk rebung ini banyak macamnya yang digunakan pada anatomi rumah atau hiasan



benda pakai sehari-hari (misalnya hiasan tempayan). **Motif ini melambangkan kesuburan dan kebahagiaan dalam kehidupan manusia.**



Gambar 2-23. Ragam Hias Pucuk Rebung

Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat

## 2. Fauna

Motif hewan banyak diterapkan untuk menghias benda-benda terbuat dari kayu, perunggu, emas, dan perak, benda ukir, bangunan, tekstil, atau busana pada batik, sulaman dan tenun. Pada umumnya munculnya motif hewan mengandung maksud-maksud perlambangan.

Motif-motif digambarkan dalam corak yang beragam, ada yang realistik, stilisasi dekoratif, imajinatif, dan dalam bentuk transformatif atau khayali. Penggambaran binatang dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan/stilirisasi, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang digubah, dalam visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain ukiran semut beriring, ukiran itik sekawan, lebah bergantung dan naga.

Nama dan bentuk ukiran fauna antara lain :

### a. Semut Beriring

Bentuknya mirip semut yang beriringan. Bagian badan dan kepala semut diberi hiasan berupa lengkungan atau hiasan daun-daunan. Sedangkan pada bagian kakinya diberi hiasan kuntum atau kumbang. Ukiran ini ditempatkan pada bidang yang memanjang, seperti kerangka pintu, lis dinding, pintu dan jendela, tiang dan lain sebagainya. Motif ukiran ini adalah memiliki hidup rukun serta penuh kegotongroyongan.

**b. Lebah Bergantung**

Diambil dari bentuk sarang lebah yang bergantung didahan kayu. Diberi variasi dengan lekukan dan bunga-bunga yang memanjang. Ukiran lebah bergantung biasanya ditempatkan pada lisplang dan sebagai hiasan pada pinggir bawah bidang yang memanjang. Ukiran ini disebut juga dengan ombak-ombak. Motif lebah bergantung mempunyai arti yang baik bagi kesehatan tubuh serta mendatangkan manfaat bagi manusia.

**c. Itik Sekawan**

Biasa pula disebut Itik Pulang Petang, memiliki bentuk dasar huruf “S” yang bersambung. Huruf “S” itu dapat dibuat tegak ataupun miring. Dibagian tengah dibuat variasi berupa daun-daunan, bunga-bunga dan sebagainya. Huruf “S” itulah yang mirip seekor itik. Ukiran ini ditempatkan pada bidang yang memanjang, seperti kerangka pintu dan lis dinding dan pintu. Motif ukiran ini memiliki arti kerukan dan ketertiban

**d. Siku Keluang**

Bentuk ukiran ini hampir sama semua dengan ukiran Pucuk Rebung. Pada ukiran siku keluang garis-garis segitiganya saling bersusun berderetan kekiri dan kekanan. Dinamakan demikian sesuai dengan gerak keluang (kalong) yang terbang.

**e. Burung-burung**

Ukiran ini mengambil motif dari berbagai jenis burung. Motif yang sering digunakan adalah burung merpati.

**f. Ular-ularan**

Bentuk ukiran ini ada dua macam. Bentuk yang pertama hampir sama dengan ukiran akar pakis dan akar rotan, sedang yang kedua adalah bentuk ular atau ular naga. Badannya seperti ular naga, dengan kepalanya memiliki mahkota namun bentuk ular ini tidak memiliki kaki, serta disekeliling badannya diberi hiasan ukiran yang dijalin seperti daun-daunan. Ukiran ini melambangkan kesuburan dan kemakmuran serta, kecerdikan dan kekuasaan.

**3. Alam**

Motif alam tidak banyak dipergunakan. Motif yang agak mendekati bentuk alam adalah ukiran bintang-bintang, sedangkan ukiran awan larat hanya namanya saja yang dari alam (awan) sedangkan bentuknya tidak mirip dengan awan.

**a. Awan Larat**

Bentuk ukiran awan larat tidak terikat, tetapi pola dasarnya berupa garisgaris lemas dan lengkung. Hiasannya berupa daun-daunan, bunga dan kuntum. Ukiran ini hampir sama dengan ukiran Kaluk Pakis. Ukiran ini lazimnya hijau, biru, merah, kuning dan putih. Pada ukiran ini lazim ditempatkan pada bidang memanjang, bersegi atau bulat dan dapat ditempatkan dimana saja. Motif awan larat ini mempunyai makna kelemahlembutan dalam pergaulan.

**b. Bintang-bintang**

Motif ini dinamakan demikian karena bentuknya agak menyerupai bintang yang bersinar. Pada umumnya ukiran ini berwarna putih, kuning dan keemasan. Ukiran ini lazim ditempelkan pada loteng sebagai sebagai tempat tali gantungan lampu, pada panel daun pintu dan daun jendela. Motif Bintang-bintang mempunyai makna keaslian, kekuasaan Tuhan, dan sumber sinar dalam kehidupan manusia.

**4. Agama dan Kepercayaan**

Agama Islam dianut oleh sebagian besar masyarakat Melayu sehingga pengaruh Islam sangat menonjol. Pengaruh Kebudayaan Islam antara lain tampak pada bentuk kubah masjid yang diterapkan pada ragam hias Pucuk Rebung, atau ragam hias Gigi Belalang. Pengaruh Islam terlihat pada motif ukiran kaligrafi Arab yang lazim disebut *kalimah*, maupun ragam hias ukiran dengan pola-pola geometris.

Bentuk kaligrafi adalah huruf-huruf Arab yang dibuat dalam berbagai variasi. Tulisan ini adalah kalimat-kalimat yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an. Jalinan huruf-huruf itu dibentuk menyerupai burung, orang dan sebagainya. Ayat-ayat yang lazim dipergunakan adalah Ayat Kursi, Fatihah, Surat Ikhlas, Allah, Muhammad, Bismillahirrahmanirrahim, Allahu Akbar, dan ayat-ayat lainnya yang pendek-pendek.

Ukiran ini biasanya ditempatkan pada tempat ketinggian, terutama diatas ambang pintu. Hiasan ini umumnya diambil dari ayat-ayat suci, maka amatlah pantang terlangkahi. Di rumah tempat tinggal, ukiran ini biasanya ditempatkan

diruang muka dan diruang tengah, sedangkan di rumah ibadah (masjid atau surau), terutama diletakkan di mimbar dan dinding.

## **5. Motif Lain-lain**

Selain ragam hias seperti yang telah dibahas terdahulu, masih ada lagi beberapa ragam hias yang termasuk khazanah perbendaharaan Melayu. Ragam hias yang dimaksud adalah : Jala-jala, Terali Biola, Ricih Wajid.

### **a. Jala-jala**

Ragam hias jala-jala berbentuk belah ketupat, dengan cara penyusunan kayu yang sejajar dan saling berlawanan arah. Ragam hias ini hanya berwarna kecoklat-coklatan atau warna putih kapur saja. Ragam hias ini dipasang pada kasa pintu, kasa jendela rumah rakyat.

### **b. Terali Biola**

Ornamen terali biola diambil sesuai dengan bentuknya. Ragam hias ini berbentuk lekuk-lekuk tebukan yang disesuaikan dengan bentuk biola, yang terbentuk dari kepingan papan yang diukir kemudian disatukan. Berfungsi hanya sebagai pagar, memperindah beranda. Ragam hias terali biola berwarna keemasan, kuning putih ataupun hijau dan warna kayu saja.

### **c. Ricih Wajid**

Ragam hias ricih wajid atau disebut juga gigi belalang, berbentuk potongan wajid, yaitu sejenis makanan yang terbuat dari beras pulut. Pulut merupakan lambang pemersatu masyarakat Melayu. Terbentuk dari kepingan papan yang diukir kemudian disatukan. Ricih wajid ditempatkan pada bagian bawah tepi lantai, sehingga sebagai hiasan pada tutup angin atau ikat pinggang. Ragam hias ini melambangkan pemersatu masyarakat Melayu.

**Jadi dari kajian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Ragam Hias pada bangunan arsitektur tradisional melayu terbagi atas lima jenis, yaitu 1) Flora 2) Fauna 3) Agama 4) Alam 5) Motif lain, akan tetapi ragam hias yang sering digunakan pada bangunan adalah bentuk flora dan fauna dimana ragam hias ini akan diukir sesuai dengan filosofi masing-masing tempat seperti motif Kaluk Pukis yang diletakan pada kaki dinding, daun pintu, lis dinding, tiang dan lis ventilasi.**

## 2.6 Kajian Tipologi dan Preseden Perancangan Bangunan Sejenis

### 1. Central Market in Kuala Lumpur



Gambar 2-24. Central Market Kuala Lumpur

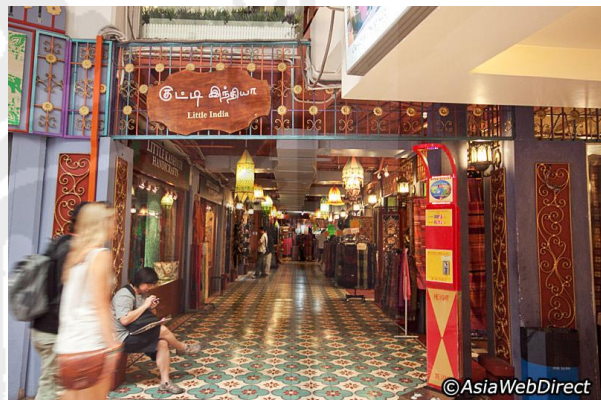
Sumber : <http://www.kuala-lumpur.ws>



Gambar 2-25. Central Market Kuala Lumpur

Sumber : <https://zainabdullah.wordpress.com>

Central Market merupakan pusat wisata belanja dan kuliner yang ada di Kuala Lumpur, Malaysia. Central Market ini merupakan bangunan tua yang berdiri sejak tahun 1888. Bangunan ini merupakan cerminan dari keberdaran



arsitektur Art Deco di Malaysia. Arsitektur Art Deco adalah arsitektur gaya elektrik yang menggabungkan kerajinan tradisional dan motif arsitektur kuno dengan citra zaman mesin. Gaya ini dapat dilihat dari bangunan yang kaya akan warna, bentuk yang geometris, tebal, serta ornamen yang mewah pada bangunan. Bangunan ini menyerupai bentuk rumah-rumah bergaya kampung yang mewakili banyaknya kelompok etnik yang hidup harmonis di Kuala Lumpur. (www.malaysiasite.nl/Central\_Market, 2016)



Central Market ini terdiri dari dua lantai, dengan lantai pertama berfungsi untuk menjual souvenir dan lantai dua berfungsi untuk menjual makanan. Bangunan ini terbagi atas tiga jalur, yaitu lorong Melayu, lorong Cina, dan

lorong India, hal ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada pengunjung untuk menambah wawasan tentang perbedaan budaya dari etnis yang ada di Malaysia. Bangunan ini memiliki ukuran panjang 123,7 m, lebar 60,8 m, dan tinggi 7,9 m. Bangunan Central Market ini banyak di dominasi oleh penelit kaca “Colarex” untuk meminimalkan masuknya cahaya matahari yang terlalu banyak. Central Market ini juga di lengkapi dengan panggung terbuka yang digunakan untuk semua festival tradisional dari semua ras yang ada di Malaysia dan juga terdapat galeri seni kontemporer lokal yang bernama The Annex Gallery. (www.kualalumpur.ws/Central\_Market\_Kuala\_lumpur, 2016)



Gambar 2-26. Central Market Kuala Lumpur

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 2-27. Tiga Lorong Cina (kiri), lorong India (tengah), lorong Melayu (kanan)

Sumber : <http://www.malaysia.travel/>



Gambar 2-28. Open Stage (kiri) dan The Annex Gallery (kanan)

Sumber : <http://static.asiawebdirect.com>

Dari Kajian Presiden diatas didapat kesimpulan bahwa bangunan Central Market ini menerapkan konsep tradisional akan tetapi tetap menggabungkan dengan motif arsitektur kuno. Bangunan ini terdiri dari dua lantai dan bangunan ini juga memisahkan antara fungsi pusat kuliner dan pusat souvenir. Bangunan ini juga hanya berfungsi sebagai pusat kuliner dan souvenir akan tetapi juga menambahkan fungsi gallery sebagai tempat untuk pembelajaran seni kontemporer tradisional serta juga terdapat panggung terbuka yang digunakan untuk semua festival tradisional dari semua ras yang ada di Malaysia.

- **Abu Dhabi Central Market**

Bangunan ini merupakan salah satu situs tertua di Abu Dhabi.

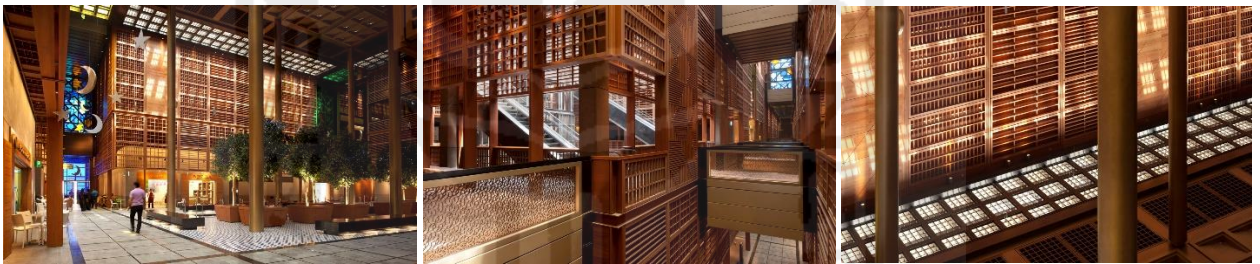
Bangunan ini terinspirasi dari arsitektur tradisional



Teluk. Bangunan ini dibuat untuk menciptakan suasana baru terhadap pasar. Kawasan ini menerapkan prinsip satu ukuran bisa digunakan untuk semua

shopping mall. Pusat perbelanjaan ini menawarkan sebuah tempat yang menggabungkan antara butik barang mewah, tempat makan, dan kerajinan. Seperti tradisional Souk, menawarkan bentuk penggabungan dari beberapa gaya arsitektur yang diterapkan dalam arsitektur interior bangunan, yaitu belang-belang sinar matahari, warna-warna cerah, dan air mancur dengan irama perubahan kotak, halaman, dan cara-cara gang.

Central Market ini buka malam dan siang hari. Bangunan ini memiliki teknologi yang ramah dengan iklim kawasan. Ketika musim dingin, atap akan tertutup oleh panel-panel dan suhu di dalam ruangan akan menyesuaikan terhadap suhu ruang. Atap bangunan podium dibuat dengan bentuk taman bertingkat. Pada bagian belakang terdapat gedung tinggi yang difungsikan untuk kantor, apartemen atau kombinasi hotel dan apartemen. (www.fosterandpartners.com/Abu\_Dhabi\_Central\_Market, 2016)



Gambar 2-29. Interior Abu Dhabi Central Market

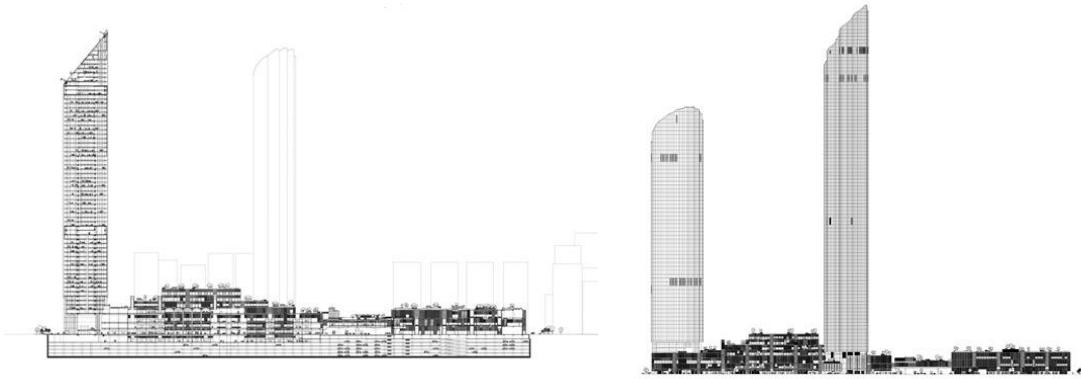
Sumber : <http://www.fosterandpartners.com>



Gambar 2-30. Pusat Perbelanjaan (kiri) dan Tempat Kuliner (kanan) Abu Dhabi Central Market

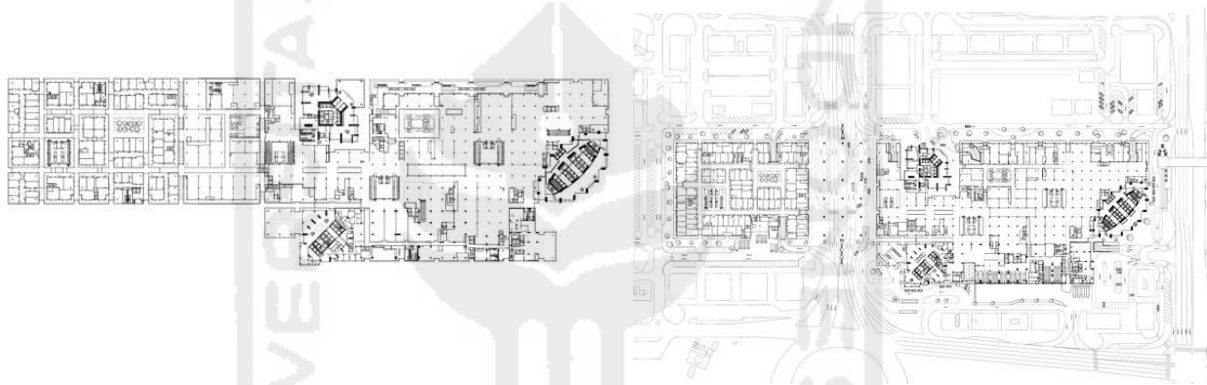
Sumber : <http://www.fosterandpartners.com>





Gambar 2-31. Potongan Kawasan (kiri) dan Tampak Kawasan (kanan) Abu Dhabi Central Market

Sumber : <http://www.fosterandpartners.com>



Gambar 2-32. Denah Abu Dhabi Central Market

Sumber : <http://www.fosterandpartners.com>

**Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa bangunan Abu Dhabi Central Market ini merupakan bangunan yangterinspirasi dari konsep tradisional yang menerapkan teknologi-teknologi modern,seperti penggunaan panel yang bisa terbuka dan tertutup ketika perubahan suhu diluar ruangan. Abu Dhabi Central Market ini merupakan central market yang menggabungkan antara penjualan barang tradisional hingga barang yang mewah. Bangunan ini lebih menerapkan gaya tradisional pada interior bangunan.**

#### h. Perpustakaan Soeman HS



Gambar 2-33. Perpustakaan Soeman HS

Sumber : <http://liojalanjalan.com>

Perpustakaan Soeman HS merupakan perpustakaan terbesar se-ASEAN. Bangunan ini memiliki keunikan tersendiri karena bangunan ini di desain berbentuk rehal atau alas untuk membaca Al Qur'an akan tetapi orang sekali menyebut bentuk bangunan seperti sebuah buku tebal yang terbuka. Desain bangunan ini dibuat seperti rehal dengan makna agar orang yang melihat atau masuk dapat terus menggali ilmu dengan cara membaca. (www.archiholic99danoes.blogspot.co.id/Perpustakaan\_Termegah\_di\_Indonesia, 2016)



Perpustakaan ini dirancang dengan menerapkan arsitektur moderen tropis yang memadukan antara arsitektur tradisional melayu dan arsitektur moderen. Penggabungan antara arsitektur tradisional melayu dan moderen dapat terlihat jelas dari pilar-pilar atau tiang-tiang tinggi yang berfungsi menyangga atap yang berbentuk rehal dan pada dinding luar perpustakaan ini terdapat ukiran yang menceritakan konsep perpustakaan, penjelasan dari rumah adat melayu, syair-syair melayu, dan ukiran-ukiran khas melayu, itu semua merupakan penerapan arsitektur

tradisional melayu pada perpustakaan ini sedangkan penerapan arsitektur moderen dapat terlihat dari material yang digunakan pada bangunan perpustakaan ini seperti baja, kaca, beton, dll. Pada bangunan ini banyak menggunakan kaca pada dinding bangunan, hal ini bertujuan untuk memberikan pencahayaan alami ruangan pada siang hari serta penggunaan tangga dan elevator untuk akses vertikal bangunan.

Perpustakaan Soeman HS terdiri dari enam lantai dengan daya tampung tiap lantai 1000 orang. Fasilitas yang terdapat di perpustakaan ini terdiri dari ruang membaca umum, ruang membaca anak, ruang membaca pelajar, ruang bermain anak, education room, auditorium, bilik budaya melayu, atrium, meeting room, ruang diskusi, ruang audio visual, ruang internet, musholla, cafe, kantin, ruang terbuka publik dan toilet. (www.auzorahime.blogspot.co.id/Mari\_Berwisata\_Edukasi\_ke\_Perpustakaan\_SoemanHS, 2016)

**Dari kajian diatas dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan Soeman HS ini menerapkan konsep penggabungan antara arsitektur tradisional dan arsitektur modern, dimana bentuk bangunan lebih mengarah ke bentuk modern yang menggunakan material-material seperti beton, kaca, baja dll, akan tetapi tetap menerapkan konsep tradisional pada pilar-pilar atau tiang-tiang tinggi yang berfungsi menyangga atap yang berbentuk rehal dan pada dinding luar perpustakaan ini terdapat ukiran yang menceritakan konsep perpustakaan, penjelasan dari rumah adat melayu, syair-syair melayu, dan ukiran-ukiran khas melayu.**

## BAGIAN III

### PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

#### 3.1 Pemecahan Persoalan Tata Ruang

##### 3.1.1 Analisis Pengguna dan Alur Kegiatan Pengguna

###### 1. Karyawan

Karyawan ini merupakan pegawai yang kerja di bawah pihak management maupun yang bekerja di dalam retail-retail yang ada pada pusat wisata kuliner dan souvenir seperti pramuniaga, pramusaji, koki, petugas kebersihan, dan petugas keamanan. Aktifitas dari para karyawan memiliki akses yang berbeda dengan para pengunjung hal ini dikarena untuk memudahkan pengawasan keamanan serta jam kedatangan dan kepulangan pegawai berbeda dengan jam buka dan tutup pusat wisata kuliner dan souvenir.

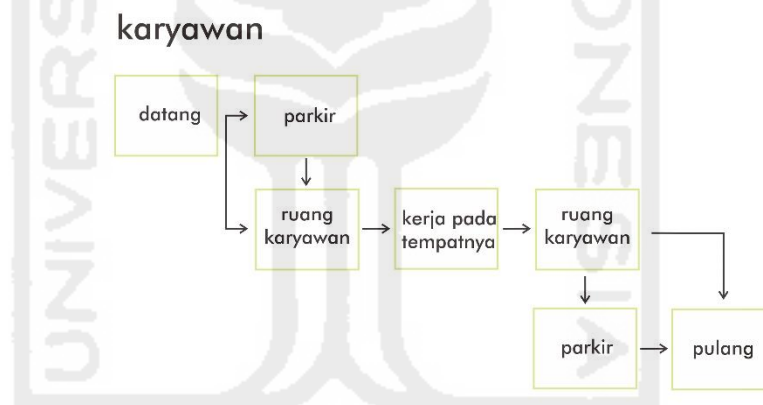


Diagram 3-1. Aktifitas Karyawan

Sumber : Penulis, 2016

###### 2. Pengelola

Pengelola merupakan pihak management yang mengurus segala keperluan dan permasalahan yang ada di pusat wisata kuliner dan souvenir. Pihak pengelola memiliki akses masuk yang sama dengan para pengunjung akan tetapi pengeloal memiliki ruangan yang tidak dapat dimasuki oleh orang secara bebas serta dapat mengakses kesemua tempat yang ada di dalam pusat wisata kuliner dan sovenir karena mereka berhak mengecek keadaan setiap harinya.

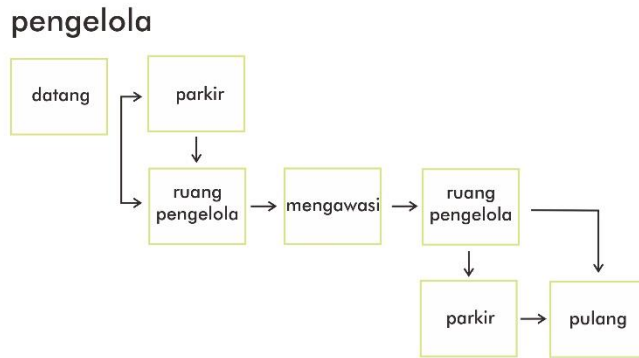


Diagram 3-2. Aktifitas Pengelola

Sumber : Penulis, 2016

### 3. Pengunjung Tempat Makan

Aktifitas bagi para pengunjung masuk pada akses umum yang melalui drop off kemudian masuk ke hall way atau bisa melalui parkiran kemudian masuk ke hall way, kemudian para pengunjung dapat memilih tempat makan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan para pengunjung. Disini para pengunjung tempat makan dapat memilih berbagai macam jenis tempat makan setelah itu para pengunjung dapat berjalan-jalan melihat retail-retail yang ada atau pun pengunjung dapat langsung pulang setelah menyantap makanan.

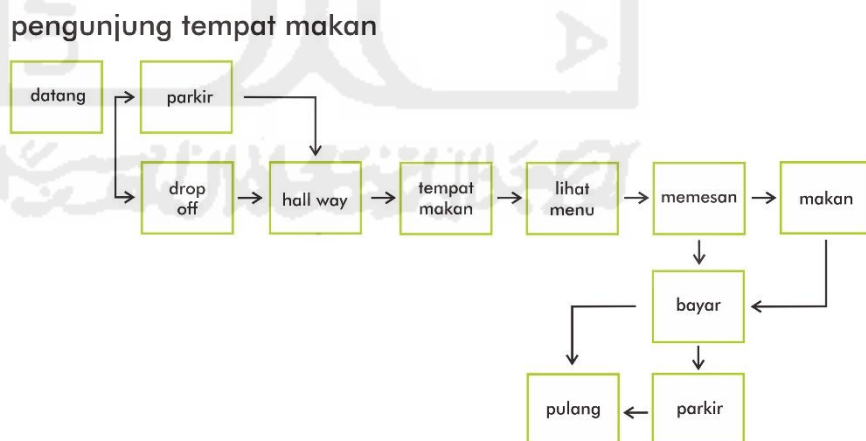


Diagram 3-3. Aktifitas Pengunjung Tempat Makan

Sumber : Penulis, 2016

#### 4. Pengunjung Tempat Souvenir

Aktivitas bagi para pengunjung masuk pada akses umum yang melalui drop off kemudian masuk ke hall way atau bisa melalui parkiran kemudian masuk ke hall way, kemudian para pengunjung dapat memilih tempat souvenir sebagai oleh-oleh sesuai dengan keinginan dan kebutuhan para pengunjung. Disini para pengunjung souvenir dapat memilih berbagai macam jenis souvenir yang khas melayu yang dijual di banyak retail yang ada di tempat ini dan kemudian setelah itu para pengunjung dapat bersantai di tempat-tempat makan yang ada disana atau pun langsung pulang setelah membeli segala kebutuhan.

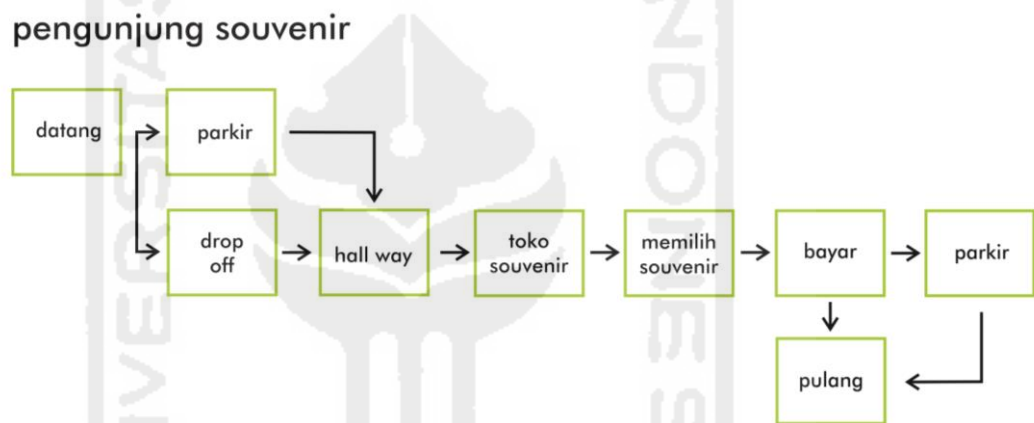


Diagram 3-4. Aktivitas Pengunjung Souvenir

Sumber : Penulis, 2016

#### 5. Barang

Segala jenis peralatan atau kebutuhan yang dibutuhkan oleh tempat-tempat retail, tempat makan, maupun para management memiliki akses khusus, dimana barang yang datang akan melalui loading dock terlebih dahulu baru masuk ke gudang atau tempat penyimpanan masing-masing retail atau pun tempat makan. Setelah diolah sampah-sampah sisa akan dibuang setelah dikumpulkan di bak sampah besar yang telah disediakan oleh pihak management dan akan diangkut setiap harinya. Hal ini dilakukan agar semua barang yang masuk dan dibuang tidak dilihat oleh para pengunjung.

barang

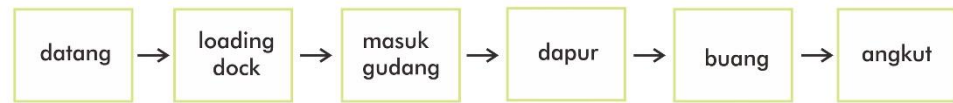


Diagram 3-5. Aktifitas Barang

Sumber : Penulis, 2016

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang

No	Aktivitas	Ruang	Jenis Ruang	Persyaratan
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Restoran)</b>				
1.	Makan, Minum, duduk santai, bercengkrama, hotspot, menggelar acara (pesta, arisan, ketemu klien), nongkrong	Tempat Makan	Publik	Nyaman, bersih, rapi, penerangan cukup, interior ruangan menarik, view bagus
2.	Memasak, menyiapkan pesanan, menyiapkan bahan makanan dan minuman, mencuci piring, menyimpan bahan	Dapur	Servis	Rapi, bersih, aman, sistem utilitas baik, cahaya cukup, tidak lembab dan panas, mudah diakses karyawan
3.	Membayar, penyimpanan uang, menghitung uang	Kasir	Servis	Aman, rapi, bersih, mudah diakses pengunjung, view luas
4.	Menyimpan barang dan bahan makanan	Gudang	Servis	Rapi, bersih, aman, efisiensi ruang, tidak lembab, mudah diakses karyawan
5.	Menurunkan barang-barang untuk masuk ke area penyimpanan atau gudang	Loading Dock	Servis	Dekat dengan ruang penyimpanan, tersembunyi (tidak pada sirkulasi utama)

6.	Menunggu pesanan, meletakkan pesanan, pengambilan pesanan	Loading Area	Servis	Bersih, mudah diakses, rapi
7.	Ruang ganti, istirahat pegawai, peletakan barang-barang	Ruang Pegawai	Servis	Nyaman, bersih, rapi
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Food Court)</b>				
1.	Retail			
a.	Memilih menu, memesan makanan	Tempat memesan + mengambil pesanan	Servis	Bersih, mudah diakses, rapi
b.	Memasak, menyiapkan pesanan, menyiapkan bahan makanan dan minuman, mencuci piring, menyimpan bahan	Dapur	Servis	Rapi, bersih, aman, sistem utilitas baik, cahaya cukup, tidak lembab dan panas, mudah diakses karyawan
c.	Menyimpan barang-barang karyawan	Loker	Servis	Rapi, bersih, efisiensi ruang
d.	Menyimpan bahan barang dan bahan makanan	Ruang Penyimpanan	Servis	Rapi, bersih, aman, efisiensi ruang, tidak lembab, mudah diakses karyawan
2.	Bar Minuman			
a.	Memilih menu, memesan minuman	Tempat memesan	Servis	Bersih, mudah diakses, rapi
b.	Menunggu pesanan, meletakkan pesanan, pengambilan pesanan	Loading Area	Servis	Bersih, mudah diakses, rapi
c.	menyiapkan minuman, menyiapkan bahan	Dapur	Servis	Rapi, bersih, aman, sistem utilitas baik, cahaya cukup,



	minuman, mencuci piring, menyimpan bahan			tidak lembab dan panas, mudah diakses karyawan
d.	Menyimpan barang-barang karyawan	Loker	Servis	Rapi, bersih, efisiensi ruang
3.	Makan, Minum, duduk santai, bercengkrama, hotspot, mengerjakan tugas, menggelar acara (pesta, arisan, ketemu klien), nongkrong	R. Makan Food Court	Publik	Nyaman, bersih, rapi, penerangan cukup, interior ruangan menarik, view bagus
4.	Cuci Tangan	Area Cucu Tangan	Publik	Bersih, kering, mudah diakses
5.	Membayar, penyimpanan uang, menghitung uang	Kasir	Servis	Aman, rapi, bersih, mudah diakses pengunjung, view luas
6.	Cuci tangan, buang air	Toilet	Servis	Bersih, tidak bau, mudah diakses
7.	Live Musik, bernyanyi	Mini stage	Publik	Bersih, rapi, bisa terlihat jelas
<b>Pusat Wisata Kuliner (PKL)</b>				
1.	Melatakan dagangan, memesan, memasak, menyajikan makanan	Gerobak Pedagang	Publik	Bersih, rapi, bisa terlihat jelas, mudah diakses
2.	Menunggu pesanan, menyantap pesanan	Tempat Duduk Pembeli	Publik	Bersih, nyaman, aman, mudah diakses, tidak panas, rapi
<b>Pusat Souvenir</b>				
1.	Memajang souvenir dan barang-barang lain, memilih barang, berbelanja	R. Display	Publik	Menarik, rapi, bersih, pencahayaan cukup

2.	Membayar, penyimpanan uang, menghitung uang	Kasir	Servis	Aman, rapi, bersih, mudah diakses pengunjung, view luas
3.	Menyimpan barang	Gudang	Servis	Rapi, bersih, aman, efisiensi ruang, tidak lembab, mudah diakses karyawan
4.	Menurunkan barang-barang untuk masuk ke area penyimpanan atau gudang	Loading Dock	Servis	Dekat dengan ruang penyimpanan, tersembunyi (tidak pada sirkulasi utama)
5.	Ruang ganti, istirahat pegawai, peletakan barang-barang	Ruang Pegawai	Servis	Nyaman, bersih, rapi
6.	Memproduksi souvenir	Ruang Produksi	Publik	Bersih, nyamn, rapi, tidak lembab, mudah diakses karyawan, luas

Tabel 3-1. Tabel Analisis Kebutuhan Ruang

Sumber : Penulis, 2016

Dari analisis kegiatan dan alur kegiatan, maka didapatkan kebutuhan-kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk mengakomodasi semua kegiatan-kegiatan yang ada pusat wisata kuliner dan souvenir. Berikut ini dilengkapi dengan *property size* masing-masing ruang (ditunjukkan oleh tabel 2).

### 3.1.3 Analisis Besaran Ruang

No.	Ruangan	Standart	Sirkulasi ( 20%)	Luas	Jumlah	Jumlah Ruang	Total
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Restoran)</b>							
1.	Tempat Makan	1,25 x 1,7 = 2,125 m <sup>2</sup>	0,425 m <sup>2</sup>	2,55 m <sup>2</sup> / 4 orang	72 orang	1 ruang	45,9 m <sup>2</sup>
2.	Dapur	4 x 5 = 20 m <sup>2</sup>	4 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup> / 6 orang	6 orang	1 ruang	24 m <sup>2</sup>

3.	Kasir	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	$0,48 \text{ m}^2$	$2,88 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	1 ruang	$2,88 \text{ m}^2$
4.	Loading Area	$1,75 \times 0,8 = 1,4 \text{ m}^2$	$0,28 \text{ m}^2$	$1,68 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	1 ruang	$1,68 \text{ m}^2$
5.	Gudang	$0,7 \times 1,25 = 0,762 \text{ m}^2$	$0,15 \text{ m}^2$	$0,91 \text{ m}^2 /$ 1 rak	4 rak	1 ruang	$3,65 \text{ m}^2$
6.	Ruang Karyawan	$1,2 \times 1 = 1,2 \text{ m}^2$	$0,242 \text{ m}^2$	$1,44 \text{ m}^2 /$ 1 orang	15 orang	1 ruang	$21,6 \text{ m}^2$
<b>Total</b>							<b><math>99,71 \text{ m}^2</math></b>
<b>Total ruang ( 8 ruang )</b>							<b><math>797,68 \text{ m}^2</math></b>
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Food Court)</b>							
1.	Retail						
a.	Tempat Memesan	$3 \times 1,5 = 4,5 \text{ m}^2$	$0,9 \text{ m}^2$	$5,4 \text{ m}^2 /$ 4 orang	4 orang	1 ruang	$5,4 \text{ m}^2$
b.	Dapur	$4 \times 3 = 12 \text{ m}^2$	$2,4 \text{ m}^2$	$14,4 \text{ m}^2 /$ 4 orang	4 orang	1 ruang	$14,4 \text{ m}^2$
c.	Loker	$0,4 \times 0,4 = 0,16 \text{ m}^2$	$0,032 \text{ m}^2$	$0,19 \text{ m}^2 /$ 1 loker	4 loker	1 ruang	$0,8 \text{ m}^2$
d.	Ruang Penyimpanan	$1,2 \times 0,8 = 0,96 \text{ m}^2$	$0,192 \text{ m}^2$	$1,15 \text{ m}^2 /$ 1 box	3 box	1 ruang	$3,45 \text{ m}^2$
<b>Total</b>							<b><math>24,15 \text{ m}^2</math></b>
<b>Total Retail ( 18 retail )</b>							<b><math>434,7 \text{ m}^2</math></b>
2.	R. Makan	$2,5 \times 2 = 5 \text{ m}^2$	$1 \text{ m}^2$	$6 \text{ m}^2 / 4$ orang	250 orang	1 ruang	$378 \text{ m}^2$
3.	Area Cuci Tangan	$2 \times 1,150 = 2,3 \text{ m}^2$	$0,46 \text{ m}^2$	$2,76 \text{ m}^2 /$ 1 unit	4 unit	1 ruang	$11,04 \text{ m}^2$
4.	Kasir	$1,2 \times 2,5 = 3 \text{ m}^2$	$0,6 \text{ m}^2$	$3,6 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	2 ruang	$7,2 \text{ m}^2$
5.	Toilet	$3,2 \times 3,15 = 10,08 \text{ m}^2$	$2 \text{ m}^2$	$12,1 \text{ m}^2 /$ 4 unit	10 orang	2 ruang	$24,16 \text{ m}^2$

<b>Total</b>							<b>855,1 m<sup>2</sup></b>
<b>Pusat Souvenir</b>							
1.	Ruang Display	$5 \times 6 = 30 \text{ m}^2$	$6 \text{ m}^2$	$36 \text{ m}^2 / 1$ unit	15 orang	1 ruang	$36 \text{ m}^2$
2.	Kasir	$1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$	$0,48 \text{ m}^2$	$2,88 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	1 ruang	$2,8 \text{ m}^2$
3.	Gudang	$0,7 \times 1,25 = 0,76 \text{ m}^2$	$0,15 \text{ m}^2$	$0,91 \text{ m}^2 /$ 1 rak	4 rak	1 ruang	$3,6 \text{ m}^2$
4.	Ruang Karyawan	$1,2 \times 1 = 1,2 \text{ m}^2$	$0,24 \text{ m}^2$	$1,44 \text{ m}^2 /$ 1 orang	4 orang	1 ruang	$5,7 \text{ m}^2$
<b>Total</b>							<b>48,1 m<sup>2</sup></b>
<b>Total Retail ( 32 retail )</b>							<b>1539,3 m<sup>2</sup></b>
<b>Fasilitas Servis</b>							
1.	ATM Center	$1 \times 2 = 2 \text{ m}^2$	$0,4 \text{ m}^2$	$2,4 \text{ m}^2 /$ 1 unit	10 unit	1 ruang	$24 \text{ m}^2$
2.	Toilet	$3,2 \times 3,15 = 10,1 \text{ m}^2$	$2 \text{ m}^2$	$12,1 \text{ m}^2 /$ 4 unit	10 orang	4 ruang	$48,3 \text{ m}^2$
3.	Ruang Sholat	$0,8 \times 1,2 = 0,96 \text{ m}^2$	$0,19 \text{ m}^2$	$1,15 \text{ m}^2 /$ 1 orang	35 orang	1 ruang	$40,25 \text{ m}^2$
	Tempat Wudhu	$1 \times 0,5 = 0,5 \text{ m}^2$	$0,1 \text{ m}^2$	$0,6 \text{ m}^2 /$ 1 orang	15 orang	2 ruang	$18 \text{ m}^2$
<b>Total Ruang Sholat ( 3 ruang )</b>							<b>174,75 m<sup>2</sup></b>
4.	Security	$1 \times 1,5 = 1,5 \text{ m}^2$	$0,3 \text{ m}^2$	$1,8 \text{ m}^2 /$ 1 orang	10 orang	1 ruang	$18 \text{ m}^2$
5.	R. Pengelola	$5 \times 4 = 20 \text{ m}^2$	$4 \text{ m}^2$	$24 \text{ m}^2 /$ 2 orang	4 orang	1 ruang	$96 \text{ m}^2$
6.	R. Generator	$7 \times 5 = 35 \text{ m}^2$	$7 \text{ m}^2$	$42 \text{ m}^2 /$ 5 orang	5 orang	1 ruang	$42 \text{ m}^2$

7.	R. Panel	$3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$	$1,8 \text{ m}^2$	$10,8 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	2 ruang	$20,8 \text{ m}^2$
8.	R. MEE	$7 \times 5 = 35 \text{ m}^2$	$7 \text{ m}^2$	$42 \text{ m}^2 /$ 5 orang	5 orang	3 ruang	$126 \text{ m}^2$
9.	R. Keamanan (cctv)	$5 \times 4 = 20 \text{ m}^2$	$4 \text{ m}^2$	$24 \text{ m}^2 /$ 6 orang	6 orang	1 ruang	$24 \text{ m}^2$
10.	R. Pompa	$5 \times 6 = 30 \text{ m}^2$	$6 \text{ m}^2$	$36 \text{ m}^2 /$ 2 orang	2 orang	1 ruang	$36 \text{ m}^2$
11.	R. Office Boy	$3 \times 5 = 15 \text{ m}^2$	$3 \text{ m}^2$	$18 \text{ m}^2 /$ 10 orang	10 orang	1 ruang	$18 \text{ m}^2$
12.	Loading Dock	$6 \times 6 = 36 \text{ m}^2$	$7,2 \text{ m}^2$	$43,2 \text{ m}^2$	8 orang	4 ruang	$172,8 \text{ m}^2$
<b>Total</b>							<b><math>681,15 \text{ m}^2</math></b>
<b>Parkir</b>							
1.	Parkir Motor	$0,8 \times 2 = 1,6 \text{ m}^2$	$0,32 \text{ m}^2$	$1,92 \text{ m}^2 /$ 1 unit	120 unit	1 ruang	$230,4 \text{ m}^2$
2.	Parkir Mobil indoor	$3 \times 5 = 15 \text{ m}^2$	$3 \text{ m}^2$	$18 \text{ m}^2 /$ 1 unit	70 unit	1 ruang	$1260 \text{ m}^2$
	Parkir Mobil outdoor	$3 \times 5 = 15 \text{ m}^2$	$3 \text{ m}^2$	$18 \text{ m}^2 /$ 1 unit	20 unit	1 ruang	$360 \text{ m}^2$
3.	Parkir Bus	$3,4 \times 12,5 = 42,5 \text{ m}^2$	$8,5 \text{ m}^2$	$51 \text{ m}^2 /$ 1 unit	3 unit	1 ruang	$153 \text{ m}^2$
4.	Parkir Sepeda	$0,5 \times 1,5 = 0,75 \text{ m}^2$	$0,15 \text{ m}^2$	$0,9 \text{ m}^2 /$ 1 unit	50 unit	1 ruang	$45 \text{ m}^2$
<b>Total</b>							<b><math>2048 \text{ m}^2</math></b>

Tabel 3-2. Tabel Analisis Besaran Ruang

Sumber : Penulis, 2016

- Total Besaran Ruang

No	Bangunan	Luas Total
1.	Pusat Wisata Kuliner (Tipe Restoran)	797,68 m <sup>2</sup>
2.	Pusat Wisata Kuliner (Tipe Food Court)	855,1 m <sup>2</sup>
4.	Pusat Souvenir	1539,3 m <sup>2</sup>
5.	Fasilitas Servis	681,15 m <sup>2</sup>
6.	Parkir Indoor dan Outdoor	2048 m <sup>2</sup>
Total		<b>5921,23 m<sup>2</sup></b>

Tabel 3-3. Tabel Analisis Total Besaran Ruang

Sumber : Penulis, 2016

### 3.1.4 Analisis Hubungan Ruang dan Sirkulasi Ruang Yang Mempengaruhi Tata Massa

#### A. Pengunjung Restoran

Hubungan dan sirkulasi ruang untuk pengunjung restoran

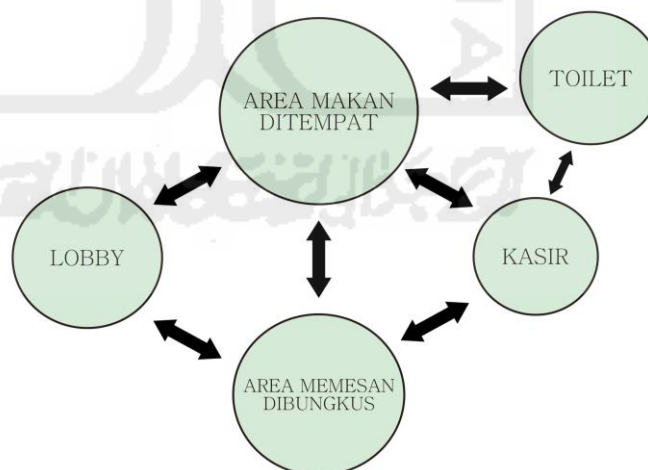


Diagram 3-6. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Restoran

Sumber : Penulis, 2016

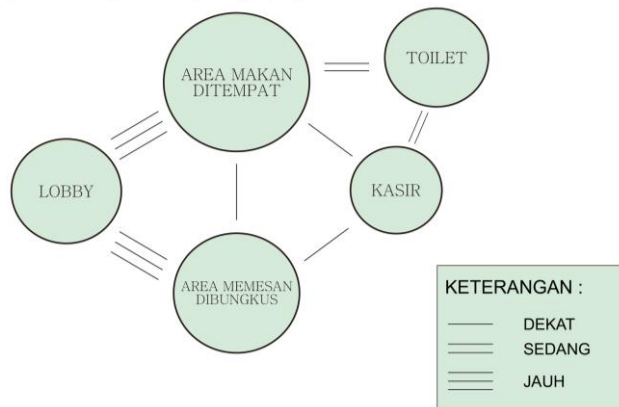


Diagram 3-7. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Restoran

Sumber : Penulis, 2016

**B. Pengunjung Food Court**

Hubungan dan sirkulasi ruang untuk pengunjung food court

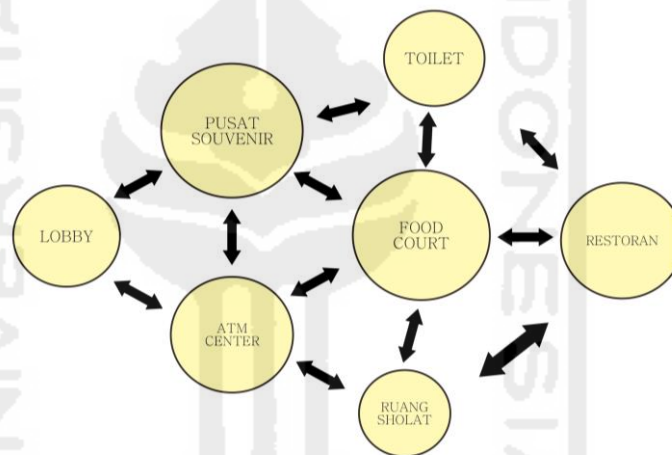


Diagram 3-8. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Food Court

Sumber : Penulis, 2016

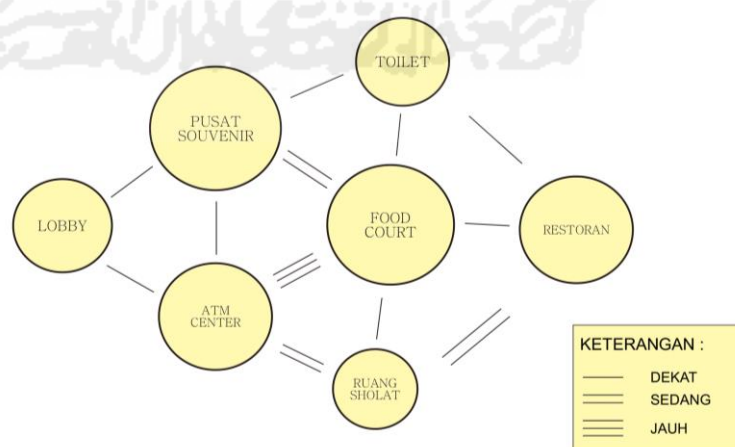


Diagram 3-9. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Food Court

Sumber : Penulis, 2016

C. Pengunjung Retail

Hubungan dan sirkulasi ruang untuk pengunjung retail

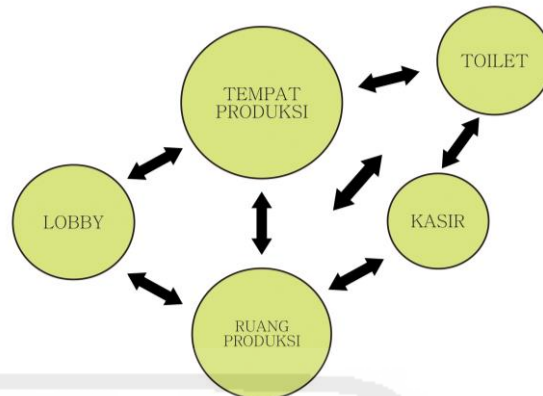


Diagram 3-10. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Retail

Sumber : Penulis, 2016

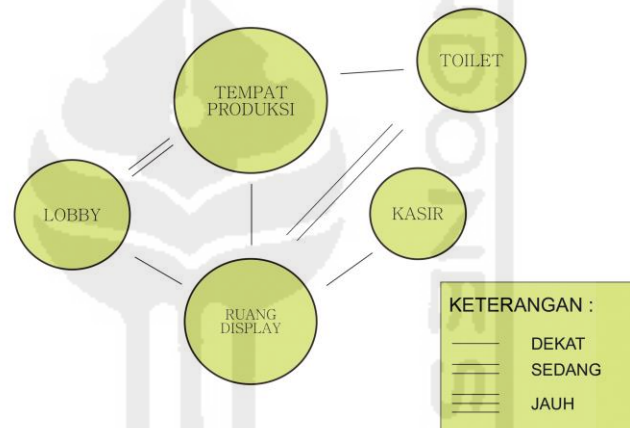


Diagram 3-11. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Retail

Sumber : Penulis, 2016

D. Pengunjung Pusat Kuliner dan Souvenir

Hubungan ruang dan sirkulasi untuk pengunjung pusat kuliner dan souvenir

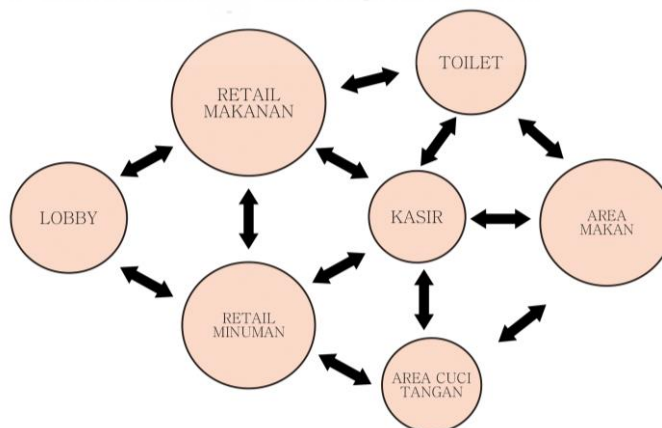


Diagram 3-12. Diagram Sirkulasi Ruang Untuk Pengunjung Retail

Sumber : Penulis, 2016



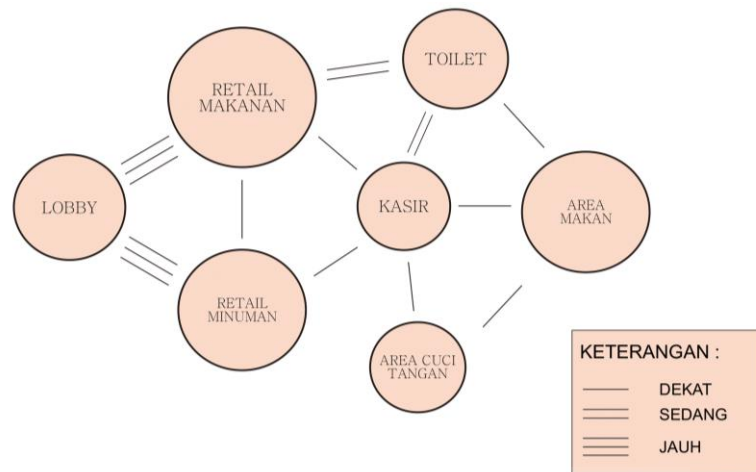


Diagram 3-13. Diagram Hubungan Ruang Untuk Pengunjung Retail

Sumber : Penulis, 2016

### E. Organisasi Ruang Pusat Kuliner dan Souvenir

Organisasi ruang untuk pengunjung pusat kuliner dan souvenir

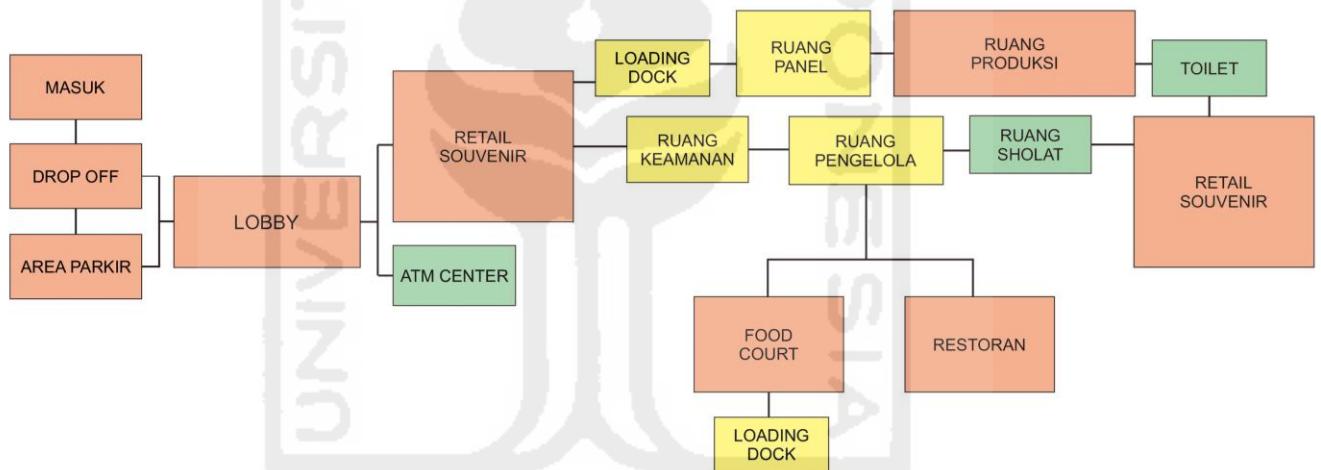


Diagram 3-14. Diagram Organisasi Ruang Untuk Pengunjung Pusat Kuliner dan Souvenir

Sumber : Penulis, 2016

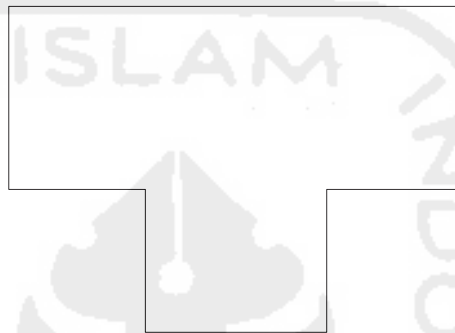
## 3.2 Analisis Karakter Arsitektur Melayu

### 3.2.1 Analisis Arsitektur Melayu Secara Fisik

Analisis Arsitektur Melayu secara fisik dilakukan bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari arsitektur melayu Riau yang paling menonjol dari ciri-ciri bangunan dan dari hasil analisis ini dapat diterapkan dalam konsep bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir di kawasan sejarah Kota Pekanbaru dengan penerapan konsep arsitektur melayu.

## 1. Analisis Denah

Pada arsitektur melayu terdapat lima tipe denah sehingga tipe denah yang digunakan pada Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir adalah tipe 3, dimana bentuk denah berbentuk persegi panjang dan arah bangunan menghadap ke arah jalan serta bentuk denah ini juga merupakan jenis denah yang digunakan sebagai pusat pertokoan. Bentuk penggabungan antara persegi panjang dan persegi ini juga merupakan bentuk dasar dari bangunan tradisional melayu Riau dengan pola linear.



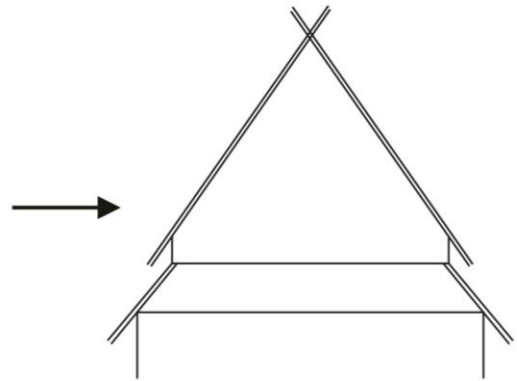
Gambar 3-1. Tabel Analisis Total Besaran Ruang

Sumber : Penulis, 2016

Denah yang linear dapat digunakan menjadi denah dasar tempat wisata kuliner dan souvenir. Denah berbentuk persegi panjang ini juga lebih mengikuti alur sungai karena view dari tempat ini mengarah ke sungai. Arah bangunan akan dibuat menghadap ke jalan utama site karena bentuk denah arsitektur tradisional menghadapkan pintu utama ke jalan dan lebih menonjolkan fungsi utama pada lantai paling atas. Bentuk ini akan dibuat menjadi 3 lantai dan dibuat berbentuk rumah tradisional melayu yaitu rumah panggung.

## 2. Analisis Atap

Atap arsitektur melayu memiliki bentuk yang bermacam-macam, akan tetapi bentuk atap arsitektur melayu memiliki bentuk dasar yaitu memanjang dan ketinggian yang lebih dari bentuk atap pada umumnya. Jenis atap yang biasa digunakan pada bangunan arsitektur melayu adalah atap limas, atap limas dan atap layar. Jenis atap ini biasanya digunakan pada bangunan-bangunan yang modern akan tetapi masih menggunakan atap tradisional.



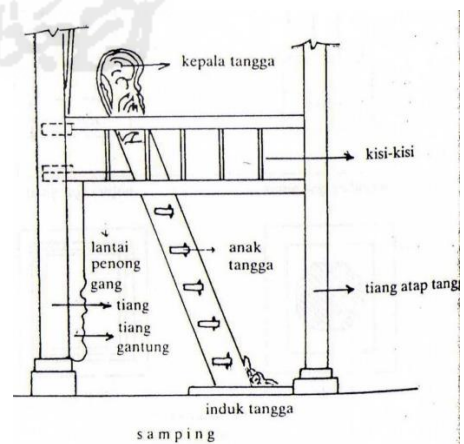
Gambar 3-2. Atap Layar

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Jenis atap layar yang memanjang dan biasa digunakan pada atap bangunan komersil ini akan diterapkan pada bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir sebagai bentuk penerapan konsep arsitektur tradisional melayu pada bangunan.

### 3. Analisis Tangga

Pada bangunan tradisional melayu, memiliki tipologi rumah yang panggung karena rawan terkena banjir. Bentukan panggung ini memiliki tangga utama pada bagian depan yang digunakan untuk menuju lantai utama bangunan karena rumah melayu hanya memiliki lantai sebanyak dua tingkat. Tangga pada depan rumah biasanya dihadapkan kearah jalan utama dengan banyak anak tangga berjumlah ganjil dan terdapat tiang penyangga tangga yang berbentuk bulat atau persegi. Peletakaan tangga depan berada di bawah atap dan terletak pada pintu utama.



Gambar 3-3. Tangga Arsitektur Melayu

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Tangga utama pada depan bangunan dan menghadap ke arah jalan dengan total anak tangga ganjil sudah banyak tidak digunakan pada bangunan-bangunan yang ada di Kota Pekanbaru, sehingga sudah banyak yang tidak mengetahui bahwa tangga juga termasuk ke dalam elemen-elemen arsitektur tradisional melayu. Pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir akan menerapkan penggunaan tangga pada depan bangunan yang mengarahkan ke pintu masuk utama. Tangga dibuat melebar dan berjumlah ganjil sesuai dengan bentuk dari arsitektur tradisional melayu.

#### 4. Analisis Jendela

Pada bangunan tradisional melayu banyak terdapat jendela sebagai bukaan untuk arah sirkulasi angin namun pada bangunan Melayu tidak hanya digunakan sebagai elemen desain untuk memasukan udara dan sinar matahari kedalam bangunan saja. Hal ini juga terkait dengan pandangan masyarakat tempatan / adat istiadat terhadap bentuk dan ketinggian jendela bangunan. Bentuk dasarnya hampir sama dengan bentuk pintu namun ukurannya lebih kecil dan lebih rendah. Daun jendela umumnya dapat terdiri dari atas dua atau satu lembar daun jendela. Perbedaan ketinggian ini adakalanya disebabkan juga oleh perbedaan ketinggian lantai.



Gambar 3-4. Jendela Arsitektur Melayu

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Dari analisis penggunaan jendela pada arsitektur melayu maka pada bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir akan menerapkan penggunaan jendela pada kedua lantai. Penggunaan jendela juga berfungsi sebagai penghawaan dan

pencahayaan alami ke dalam ruangan. Jendela disusun berjejer sepanjang bangunan. Bentuk jendela diberi ukiran dan menggunakan dua daun pintu. Selain untuk penghawaan dan pencahayaan alami, jendela juga difungsikan sebagai fasad dari selubung bangunan karena bentuk jendela yang sudah diberi corak melayu.

#### 5. Analisis Selembayung

Selembayung adalah hiasan silang yang terdapat di kedua ujung perabung atau atap. Selembayung selalu terdapat diseluruh bangunan yang menerapkan arsitektur melayu karena ornamen tersebut merupakan ciri khas utama dari bangunan melayu. Selembayung memiliki arti sebagai peneduh dan kesejahteraan. Selembayung ini juga akan digunakan pada pusat wisata kuliner dan souvenir di kedua ujung atap bangunan sehingga ciri khas bangunan melayu sangat jelas terlihat nantinya pada bangunan ini.



Gambar 3-5. Selembayung Arsitektur Melayu

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

Dari analisis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik fisik arsitektur melayu Riau tersebut tidak dapat dihilangkan dari bangunan-bangunan yang ada di Pekanbaru seperti Denah, Atap, Selembayung yang merupakan ciri khusus pada bangunan dengan konsep arsitektur melayu. Secara bentuk atau fisik orang awam akan mengerti ciri arsitektur melayu Riau ketika suatu bangunan menampilkan elemen yang ada pada bangunan, namun perlu diperhatikan pada setiap elemen memiliki makna yang berbeda sehingga ketika mendesain perlu diperhatikan makna yang ada.

## 6. Analisis Ornamen Melayu

Bangunan Arsitektur Tradisional Melayu sangat erat hubungannya dengan ornament-ornamen pada bangunan. Arsitektur Melayu memiliki banyak ornament hias di setiap fungsi dan bentuk yang berbeda seperti pada dinding, pada atap, pada tiang, pada jendela, dll. Keberagaman corak pada arsitektur melayu pasti memiliki arti yang berbeda. Sehingga penempatan corak tradisional melayu tidak dapat diletakan begitu saja.



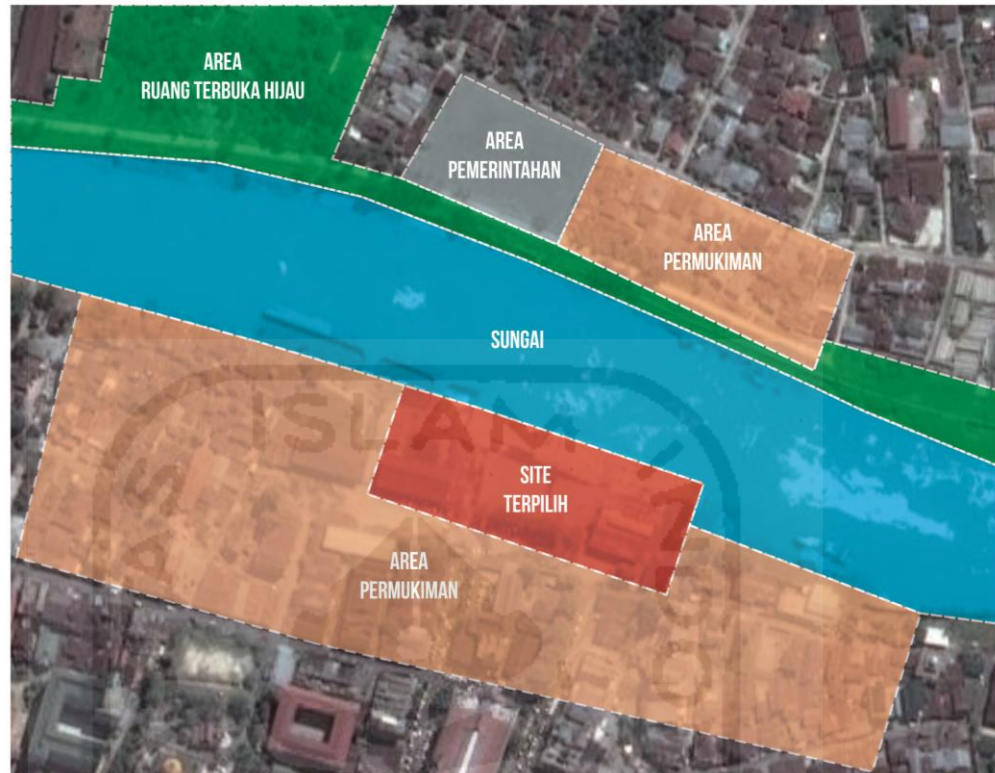
Gambar 3-6. Arsitektur Melayu

Sumber : <http://4.bp.blogspot.com>

juga akan menerapkan beberapa corak yang biasa diterapkan pada bangunan-bangunan tradisional, seperti peletakan corak pada atap, pada jendela, pada pintu, pada lis atap, pada railing, dan pada tiang bangunan. Hal ini bertujuan untuk memberi tau bahwa arsitektur melayu tersebut memiliki corak yang sangat kental yang biasa diletakan pada bangunan.

### 3.3 Analisis Pada Tapak

#### 1. Analisis View



Gambar 3-7. Kondisi Existing Tapak

Sumber : Penulis, 2016

#### Kondisi View Pada Site

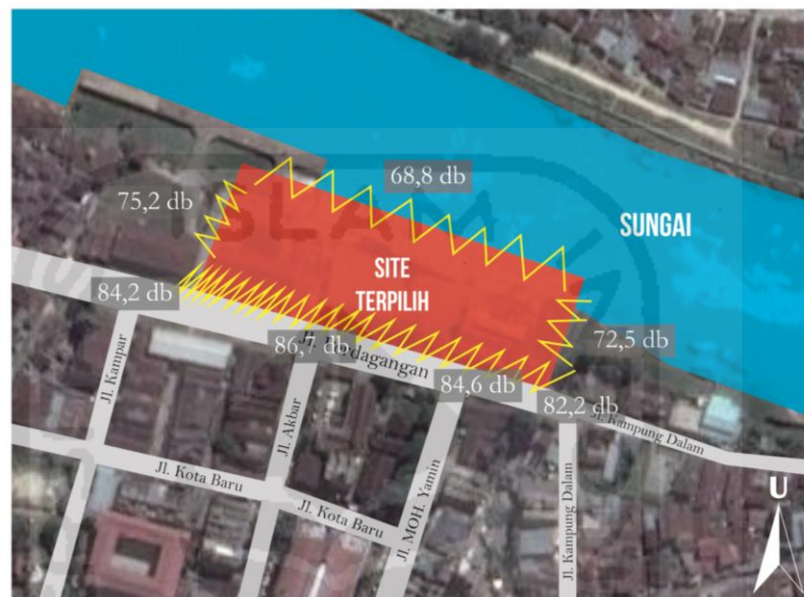
Site terpilih terletak di kawasan tepian sungai Siak Pekanbaru. Site ini berbentuk persegi panjang dan terletak langsung pada tepian sungai. Pada bagian utara site ini berbatasan langsung dengan sungai Siak Pekanbaru, untuk bagian selatan berbatasan dengan permukiman penduduk serta terdapat jalan masuk utama menuju site selebar 6 meter serta di bagian selatan site merupakan jalan utama yang bisa dilewati oleh kendaraan umum. Untuk bagian barat dan timur berbatasan dengan permukiman penduduk yang padat terutama pada bagian barat.

#### Analisis View Pada Site

Berdasarkan data view pada site maka untuk orientasi view bangunan lebih diarahkan ke arah utara yaitu arah sungai. Pintu masuk menuju site dibuat pada bagian selatan karena jalan utama dan jalan masuk menuju site terletak pada bagian selatan site. Untuk pada bagian barat dan timur sangat minim akan view

karena merupakan rumah penduduk sehingga pada bagian tersebut hanya digunakan sebagai pintu masuk serta untuk menutupi view permukiman kumuh pada barat dan timur site maka akan diletakan fasad yang menarik pada bagian tersebut.

## 2. Analisis Kebisingan



Gambar 3-8. Analisis Kebisingan

Sumber : Penulis, 2016

### **Kondisi Kebisingan Pada Site**

Berdasarkan data yang didapat dari lapangan bahwa kebisingan terbesar terdapat pada jalan Perdagangan dikarenakan aktifitas lalu lintas yang cukup tinggi disetiap detiknya. Untuk kebisingan terendah terdapat pada bagian utara yaitu tepian sungai karena di wilayah sungai tidak terlalu sering terjadi aktifitas kecuali lalu lintas perahu nelayan dan kebisingan dari pengunjung yang memancing pada kawasan ini.

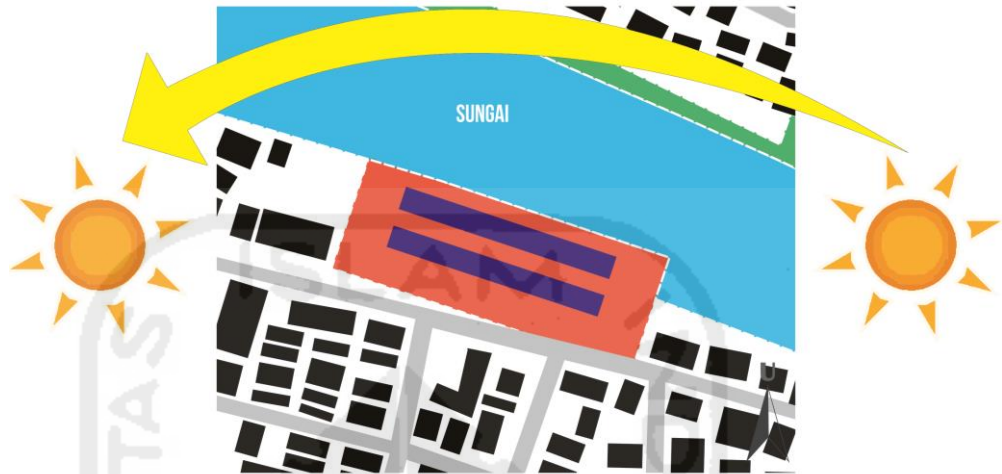
### **Analisis Kebisingan Pada Site**

Berdasarkan data diatas maka didapat bahwa massa bangunan utama akan diletakan pada bagian utara tapak karena pada bagian utara memiliki kebisingan yang rendah, untuk bagian selatan yang memiliki kebisingan yang sangat tinggi dan terkena sempadan jalan maka pada bagian selatan tidak terdapat massa



bangunan akan tetapi akan diolah pada bagian lanscape seperti memberi tanaman yang dapat sedikit meredam kebisingan serta pada bagian selatan juga ditata sebagai area parkir.

### 3. Analisis Orientasi Matahari



Gambar 3-9. Analisis Matahari

Sumber : Penulis, 2016

#### **Kondisi Orientasi Matahari Pada Site**

Pada unit bagian barat hanya sedikit yang terkena cahaya matahari sore secara langsung akan tetapi akan mendapatkan sinar matahari yang cukup banyak pada siang hari pukul 12.00 – 14.00 di sisi bagian utara karena orientasi bangunan memanjang atau horizontal sehingga dapat mengakibatkan ketidak nyamanan bagi pengunjung dan pemilik toko.

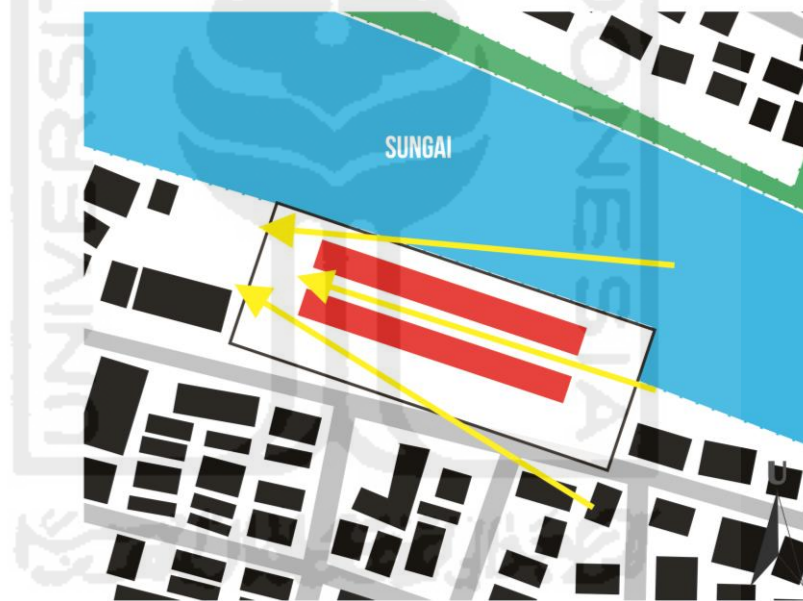
#### **Analisis Orientasi Matahari Pada Site**

Orientasi massa bangunan utara selatan ini dengan cara memberikan fasad yang dapat meminimalkan cahaya matahari siang yang masuk langsung kedalam bangunan dan dapat memberikan shading di sisi utara lebih lebar atau panjang dibandingkan di sisi selatan sehingga lebih mendukung untuk kondisi lingkungan dan iklim Indonesia.

#### 4. Analisis Arah Angin

##### Kondisi Arah Angin Pada Site

Seperti halnya Sumatera pada umumnya, Kota Pekanbaru beriklim tropis karena berada dekat dengan garis katulistiwa dan masuk dalam zona iklim hutan hujan basah. Sebagian besar daerahnya mempunyai suhu udara maksimum berkisar antara  $31,9^{\circ}\text{C}$  –  $35,1^{\circ}\text{C}$  dan suhu minimum berkisar antara  $23,1^{\circ}\text{C}$  –  $24,2^{\circ}\text{C}$  dengan curah hujan rata – rata 2.861 mm/tahun dan hari hujan 198. Musim hujan jatuh pada bulan Januari – April dan musim kemarau jatuh pada bulan Mei – Agustus. Kelembaban maksimum antara 96% - 99% dan kelembaban minimum antara 44% - 64%. Tekanan udara berkisar antara 1.007,0 – 1.013,1 MB dengan arah bertiup angin dari arah tenggara ke barat dengan kecepatan 5 – 15 knots atau 9 – 28 km/jam.



Gambar 3-10. Analisis Angin

Sumber : Penulis, 2016

##### Analisis Arah Angin Pada Site

Orientasi massa bangunan ke arah utara selatan merupakan orientasi yang cocok untuk terjadinya cross ventilation karena arah angin dari timur ke barat atau sebaliknya dapat mengalir dan dapat mencapai keseluruhan massa bangunan. Hal ini sangat menguntungkan dari segi pemanfaatan udara alami sehingga

tidak membutuhkan penyediaan penghawaan buatan untuk mencapai efisiensi dalam penggunaan energi.

## 5. Analisis Sirkulasi



Gambar 3-11. Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Penulis, 2016

### Kondisi Sirkulasi Pada Site

Site terletak ditepi jalan utama sebesar enam meter yang mudah dilalui oleh kendaraan serta memiliki banyak alternatif jalan menuju tapak sehingga memudahkan untuk merancang akses kendaraan masuk dan keluar tapak. Sedangkan untuk akses pejalan kaki yaitu pedestrian tidak tersedia pada jalan di sekitar tapak sehingga hal ini sangat tidak memberi kenyamanan bagi para pengunjung yang ini berjalan kaki menuju maupun meninggalkan tapak.

### Analisis Sirkulasi Pada Site

Lokasi tapak berada di Jalan Perdagangan, dimana jalan ini merupakan jalan dua arah sehingga untuk akses masuk dan keluar di letakan pada bagian selatan akan tetapi untuk akses masuk dan keluar dipisahkan. Untuk akses kendaraan yang mengangkut barang untuk keperluan pendukung bangunan berada pada akses yang sama dengan akses pengunjung akan tetapi area parkir kendaraan untuk servis berbeda hal ini bertujuan untuk memudahkan untuk membongkar muatan dan tidak mengganggu aktifitas pengunjung maupun aktifitas pemasukan barang. Untuk akses pejalan kaki akan dibuat tersendiri, dimana

akses di depan tapak akan dibuat pedestrian serta di dalam tapak juga dibuatkan akses untuk pejalan kaki hingga sampai di pintu masuk bangunan sehingga pejalan kaki memiliki keamanan saat berjalan.



Gambar 3-12. Analisis Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Penulis, 2016

### **3.4 Analisis Zooning Pusat Souvenir**

Kota Pekanbaru merupakan kota yang memiliki banyak jenis kuliner dan kerajinan tangan yang merupakan daya Tarik wisatawan yang berkunjung ke Kota Pekanbaru. Kota Pekanbaru tidak memiliki objek wisata alam yang banyak, oleh sebab itu pemerintah kota Pekanbaru memperkuat objek wisata pada bidang kuliner dan kerajinan, dimana yang diketahui kota Pekanbaru memiliki banyak kuliner yang selalu dicari wisatawan apabila berkunjung ke Kota Pekanbaru. Jenis-jenis kuliner dan souvenir yang menjadi daya Tarik wisatawan adalah lempuk durian, bolu kembojo, ikan salai, dodol, *pan cake* durian, songkwt, rotan, tekat, anyaman, keramik, dan lain-lainnya. Semua oleh-oleh tersebut sangat sulit didapatkan karena letak dari took-toko yang menjual barang-barang tersebut tidak tertata secara terpusat sehingga para wisatawan yang baru berkunjung ke Kota Pekanbaru akan sulit menemukan tempat tersebut. Oleh sebab itu semua kuliner dan souvenir tersebut akan diletakan pada satu tempat yang bertujuan untuk memberi kemudahan bagi para pengunjung untuk mendapatkan atau menemukan kuliner dan souvenir khas Pekanbaru sekaligus menjadi objek wisata baru di kota Pekanbaru.

- Jenis-jenis Souvenir Khas Pekabaru :
  1. Kerajinan Tenun Songket
  2. Kerajinan Rotan
  3. Kerajinan Tekat
  4. Kerajinan Anyaman
  5. Keramik
  6. Berbagai jenis makanan khas melayu



Gambar 3-13. Kerajinan Songket

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 3-14. Kerajinan Rotan

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 3-15. Kerajinan Tekat

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 3-16. Anyaman

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)



Gambar 3-17. Kerajinan Keramik

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

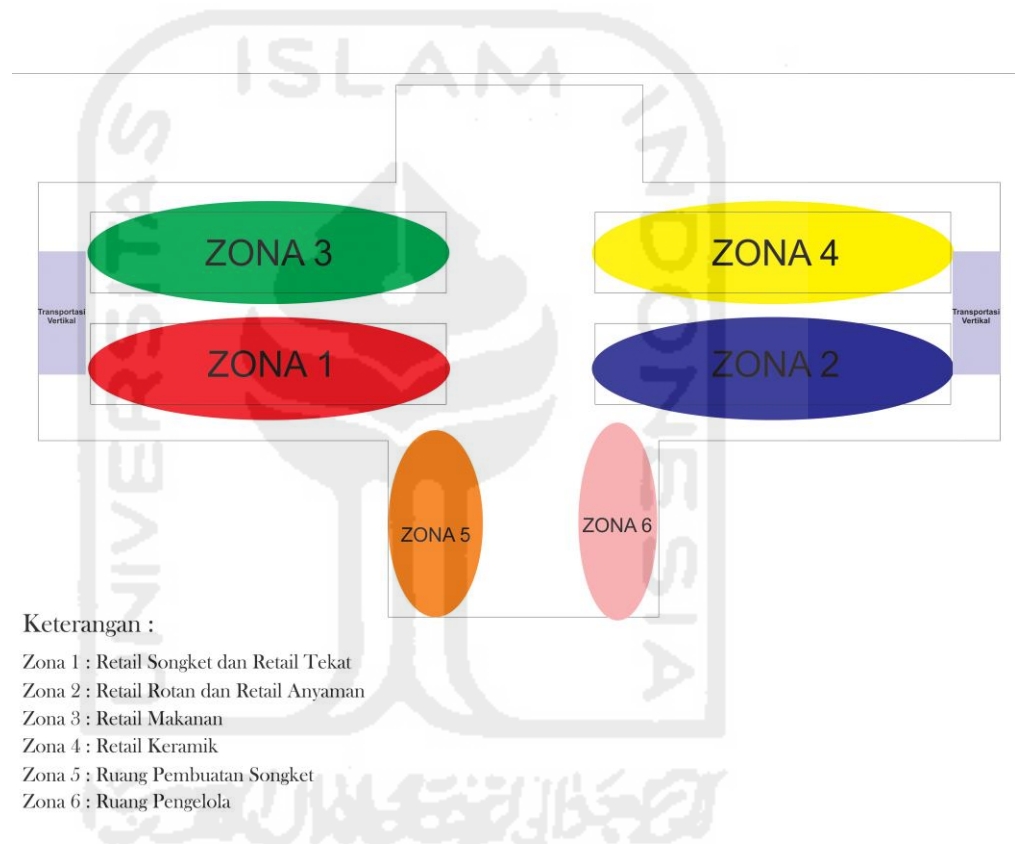


Gambar 3-19. Oleh-oleh Makanan

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

- Zonasi Pusat Souvenir

Pada lantai satu bangunan Pusat Souvenir dan Kuliner ini merupakan retail yang berjejer yang terbagi menjadi empat bagian, dimana masing-masing bagian akan dizonasi berdasarkan jenis souvenir. Untuk souvenir kerajinan akan diletakkan pada dua zonasi yaitu zonasi satu dan dua dan kemudian untuk makanan dan keramik akan diletakkan pada zonasi belakang yaitu tiga dan empat. Semua retail akan dilalui oleh pengunjung karena letak transportasi vertikal bangunan untuk menuju lantai dua terdapat pada sisi kiri dan kanan bangunan sehingga semua retail akan dilalui oleh pengunjung.



Gambar 3-20. Zonasi Pusat Souvenir

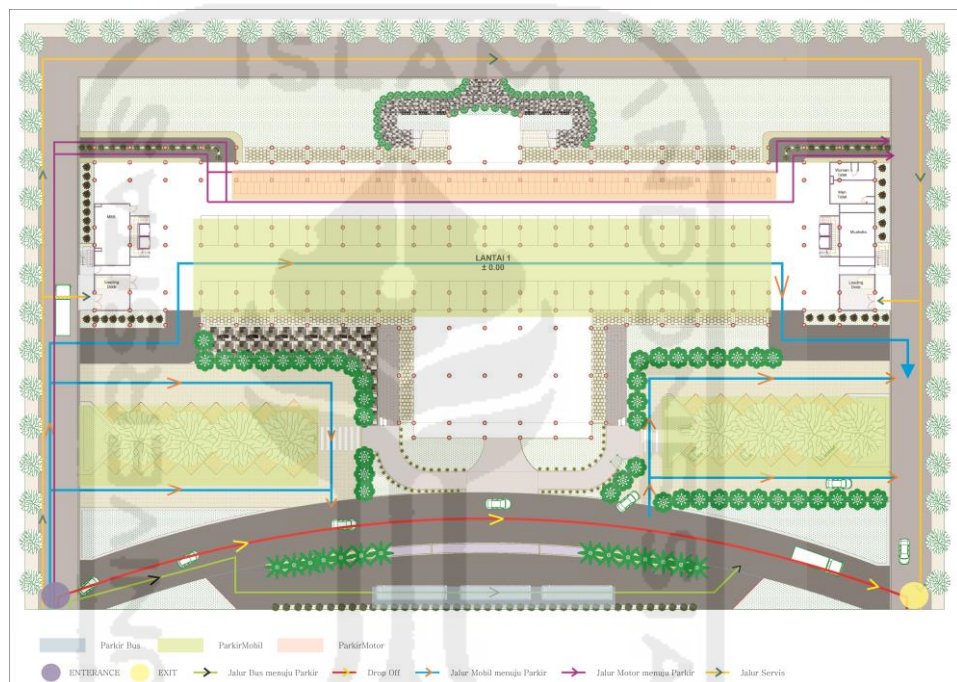
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

## BAGIAN IV

### HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

#### 4.1 Rancangan Skematik Kawasan Tapak

Hasil rancangan pada tapak didapat dari hasil analisis tapak. Penerapan analisis tapak tersebut didapat pada sirkulasi masuk dan keluar tapak, hal ini dilakukan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna. seperti yang digambarkan dibawah ini :



Gambar 4-1. Sirkulasi Kendaraan

Sumber : Penulis, 2016

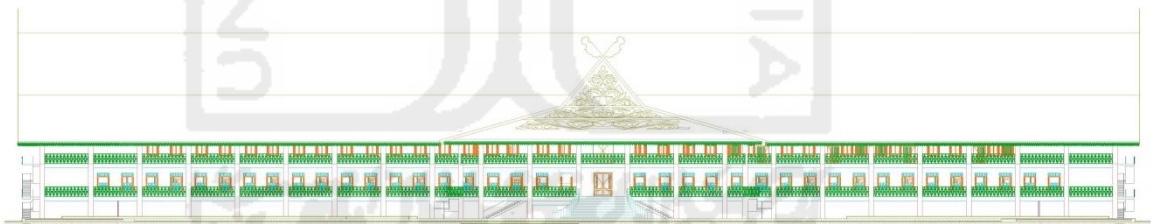
Gambar diatas menunjukkan bahawa alur masuk dan keluar bangunan dibuat terpisah serta perbedaan lokasi parkir antara pengguna kendaraan motor, mobil, dan bus untuk memudahkan akses parkir bagi pengendara, sehingga para pengunjung yang langsung masuk ke bangunan dapat langsung berhenti di drop off tanpa harus menuju tempat parkir terlebih dahulu, kemudian untuk para pengunjung dengan menggunakan kendaraan roda dua dan roda empat yang ingin parkir di basement dapat masuk dan keluar basement tanpa perlu melewati drop off terlebih dahulu, sedangkan untuk para pengunjung dengan menggunakan bus dapat berhenti di parkiran dan dapat masuk ke bangunan dengan melewati pintu masuk utama.

Dengan system sirkulasi seperti ini dapat mencegah penumpukan atau kepadatan kendaraan di satu titik saja.

#### **4.2 Rancangan Skematik Kawasan Bangunan**

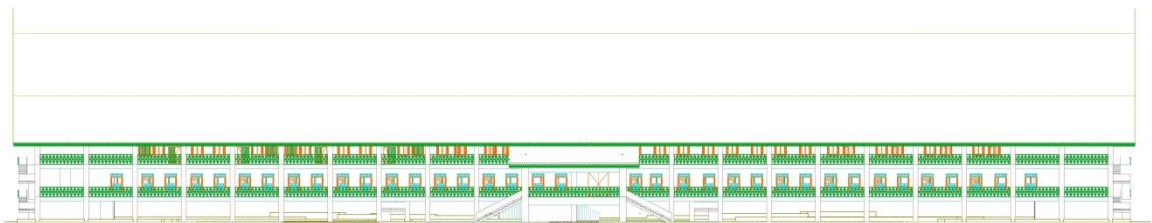
Rancangan bentuk bangunan didapat dari analisis bentuk bangunan-bangunan dengan konsep melayu serta analisis tapak, dimana hasil dari analisis dapat menerapkan konsep arsitektur melayu.

Pada bangunan ini sangat tampak penerapan bentuk-bentuk dasar arsitektur melayu, seperti atap, denah, tiang, tangga, dinding, ornamen-ornamen melayu, jendela. Untuk atap, pada bangunan ini menggunakan atap layar yang biasa digunakan pada bangunan-bangunan tradisional melayu, bentuk tiang yang berbentuk bulat yang dihiasi dengan corak melayu, bentuk jendela yang terbuat dari kayu dengan dua daun pintu yang terbuka serta terdapat ornament pada jendela, untuk ornament-ornamen melayu terdapat pada atap bangunan seperti selembayu serta ukuran lebah bergantung yang terdapat pada lis atap dan bentuk relling dibuat berbentuk ornament melayu. Untuk bentuk denah ini menggunakan salah satu bentuk denah yang biasa digunakan pada bangunan dengan menerapkan konsep arsitektur melayu dalam bangunan.



Gambar 4-2. Tampak Selatan

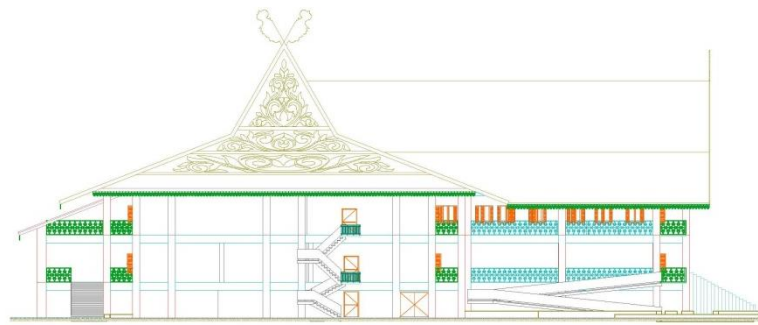
Sumber : Penulis, 2016



Gambar 4-3. Tampak Utara

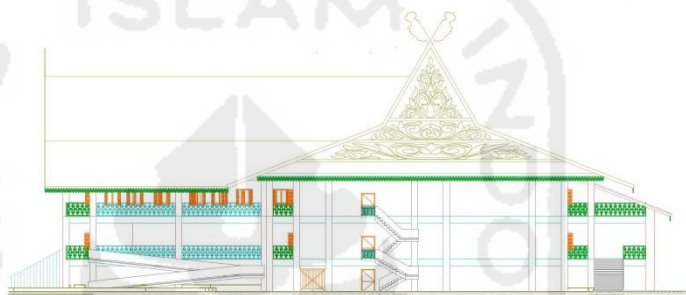
Sumber : Penulis, 2016





Gambar 4-4. Tampak Barat

Sumber : Penulis, 2016



Gambar 4-5. Tampak Timur

Sumber : Penulis, 2016

#### **4.3 Rancangan Skematik Selubung Bangunan**

Penerapan-penerapan bagian-bagian utama dari arsitektur melayu merupakan arah dari perancangan pusat wisata kuliner dan souvenir ini, dimana penerapan pada perancangan fasad bangunan yang lebih mengarah pada bukaan, sehingga fasad bangunan dari arsitektur melayu berupa jendela yang disusun berjajar sepanjang dinding bangunan. Sehingga pada fasad bangunan ini lebih banyak memakai jendela sehingga penghawaan di dalam ruangan memakai penghawaan alami.

Bentuk atap pada bangunan pusat wisata kuliner dan souvenir mengadopsi dari bentuk atap melayu, dimana penerapan bentuk atap ini berdasarkan dari unsur-unsur utama arsitektur melayu, sehingga peletakan dari salah satu bentuk atap melayu yaitu atap layar menjadi salah satu pertimbangan dari pemilihan bentuk atap bangunan.

Sehingga pengembangan hasil analisa dan perancangan mendapatkan bentuk selubung bangunan sebagai berikut :

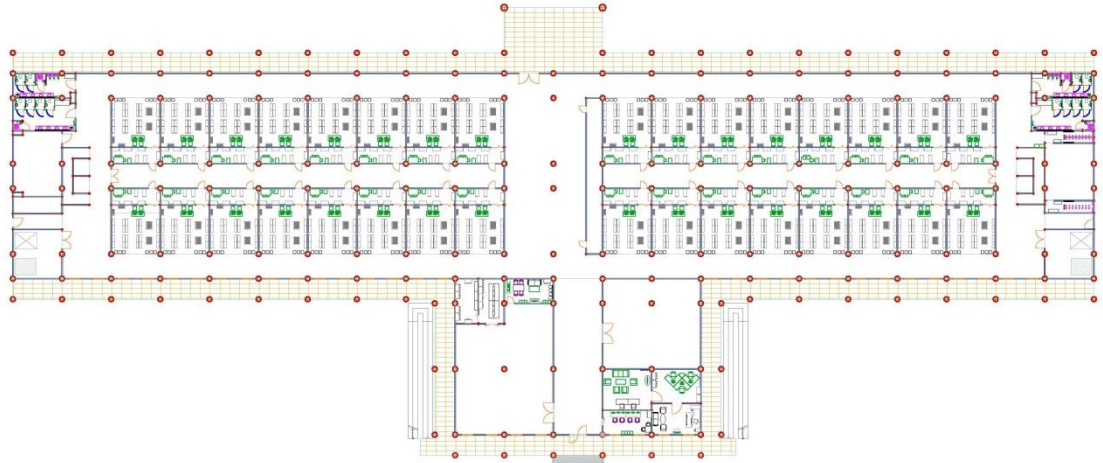


Gambar 4-6. Selubung Bangunan

Sumber : Penulis, 2016

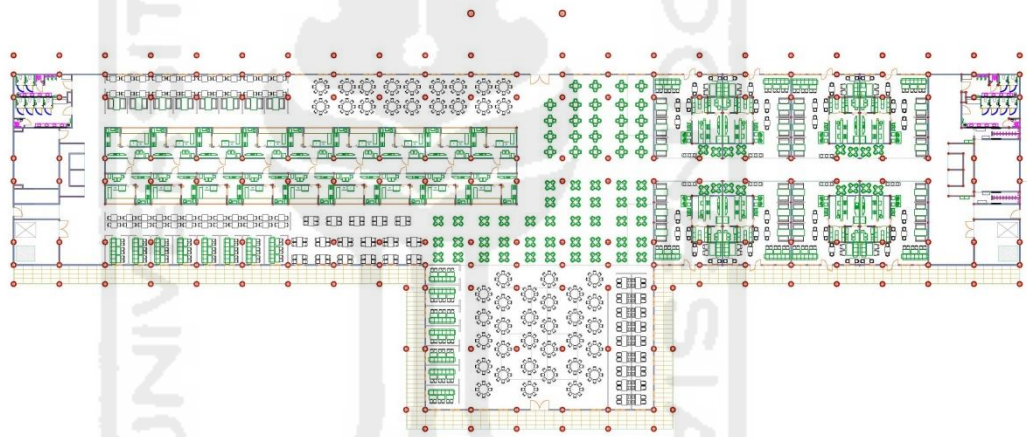
#### **4.4 Rancangan Skematik Interior Bangunan**

Interior bangunan dibuat berdasarkan kebutuhan masing-masing fungsi ruang serta standar interior ruang yang dibutuhkan masing-masing ruang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna dan pengunjung bangunan.



Gambar 4-7. Layout Furniture Lt 1

Sumber : Penulis, 2016

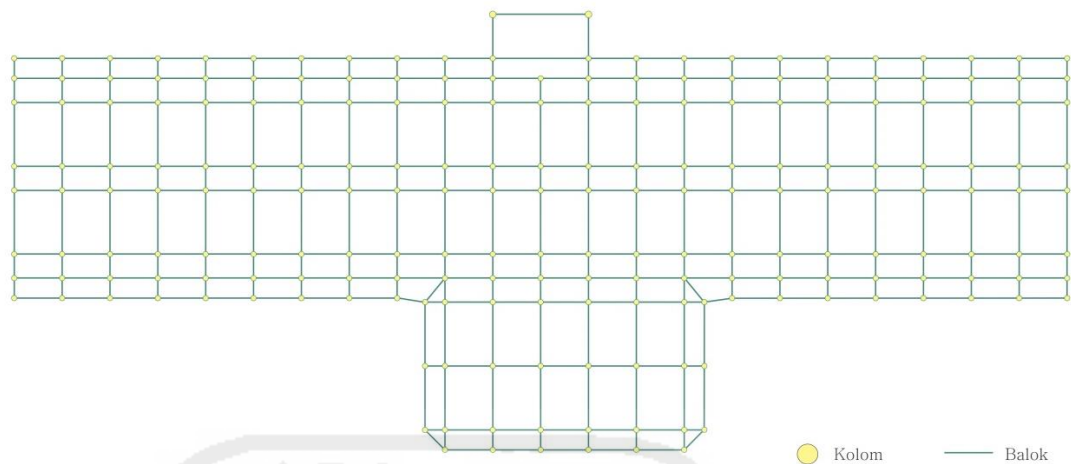


Gambar 4-8. Layout Furniture Lt 2

Sumber : Penulis, 2016

#### **4.5 Rancangan Skematik Sistem Struktur**

Rancangan struktur bangunan dibuat menggunakan sistem struktur rangka dengan menggunakan rangka beton bertulang untuk menahan beban bangunan. Kolom yang digunakan berbentuk lingkaran yang mengadopsi dari bentuk kolom yang biasa digunakan pada bangunan yang menerapkan konsep arsitektur melayu, dimana grid yang digunakan pada bangunan ini adalah 6m x 8m dan 6m x 3m untuk kolom struktur utama, serta menggunakan ukuran 50cm x 35cm untuk balok struktur



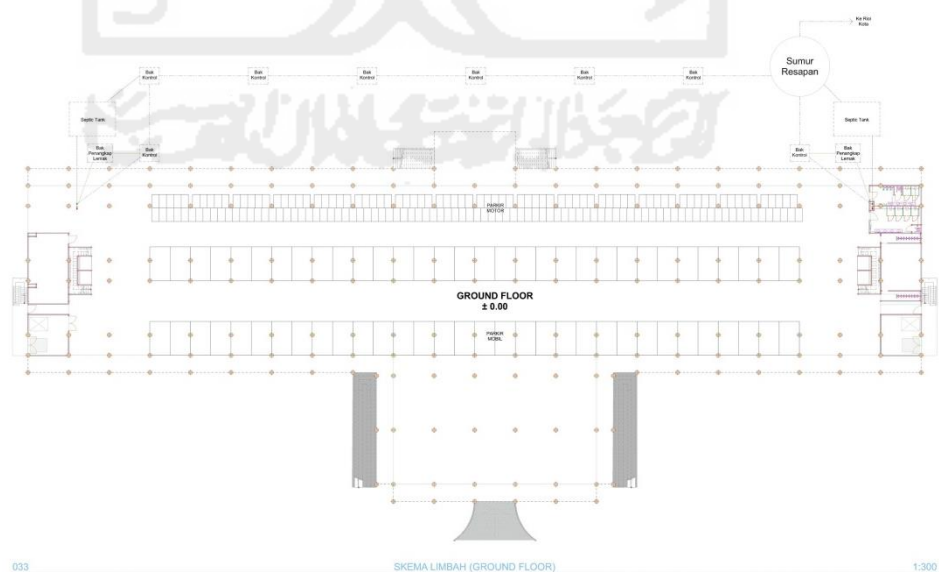
Gambar 4-9. Skema Sistem Struktur

Sumber : Penulis, 2016

#### 4.6 Rancangan Skematik Sistem Utilitas

Sistem utilitas bangunan diintegrasikan menggunakan shaft-shaft yang terdapat di setiap lantai, untuk sistem drainase dari shaft masing-masing lantai kemudian dilakukan pengaliran menuju bak kontrol dan kemudian menuju septitank terakhir ke sumur resapan. Untuk sistem sanitasi didapat dari air sumur.

Setiap lantai dilengkapi dengan ruang servis yang berfungsi untuk memantau semua jenis utilitas disetiap lantai. Pada ruang servis terdapat komponen kelistrikan, plumbing, dan perlengkapan utilitas lainnya.



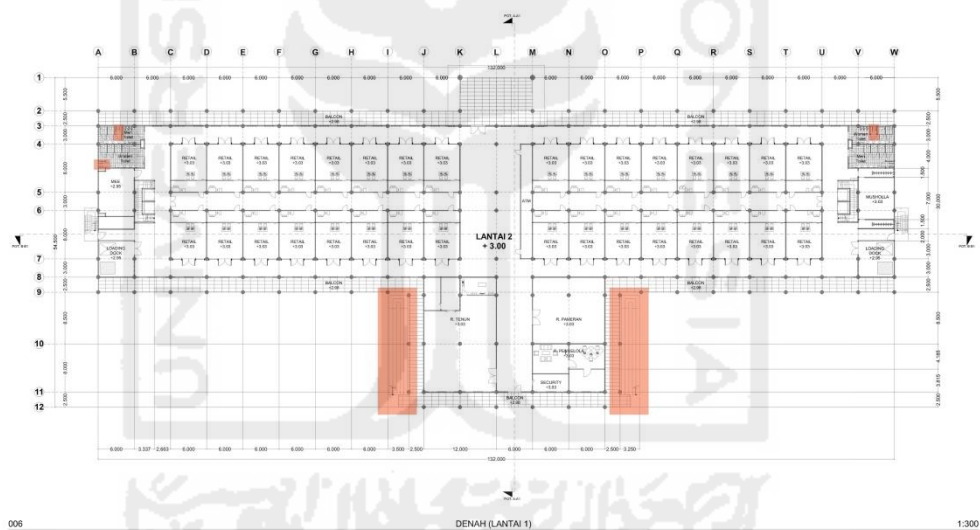
Gambar 4-10. Skema Utilitas

Sumber : Penulis, 2016

#### 4.7 Rancangan Skematik Sistem Akses *diffabel* dan keselamatan

Aspek difabel yang terdapat pada bangunan ini adalah ramp menuju lantai satu, parkir khusus difabel, serta kamar mandi khusus difabel disetiap lantai. Untuk ramp terdapat dua titik yaitu pada bagian kanan dan kiri pintu masuk utama dengan kemiringan ramp 7 derajat sehingga hal ini dapat mempermudah para difabel untuk dapat mengakses langsung ke dalam bangunan. Ketersedian parkir bagi para difabel juga terdapat pada parkir kendaraan roda empat yang terdapat pada parkir depan tapak. Untuk toilet difabel juga tersedia pada masing-masing toilet dengan fasilitas standar yang dibutuhkan oleh para difabel.

Aspek keselamatan bangunan terdapat beberapa titik diletakan alat-alat pemadam kebakaran pasif yang dapat digunakan sewaktu terjadi kebakaran, serta pada di kedua sisi bangunan dilengkapi dengan tangga darurat yang diletakan pada luar bangu sehingga apabila terjadi kebakaran para pengunjung langsung dapat keluar bangunan untuk penyelamatan diri.



Gambar 4-11. Skema Difabel

Sumber : Penulis. 2016

#### 4.8 Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus

Pada bangunan ini terdapat beberapa titik yang menggunakan detail arsitektur melayu sebagai penerapan konsep arsitektur melayu sehingga bangunan mencerminkan bentuk bangunan melayu seperti peletakan ornamen selembayung pada sisi atap, peletakan bidai pada sisi atap bangunan, peletakan corak lebah bergantung pada list atap serta bentuk ralling yang berbentuk motif melayu.



Gambar 4-12. Detail Arsitektur

Sumber : Penulis, 2016

#### **4.9 Hasil Pembuktian atau Evaluasi Rancangan Berbasis Metode yang Relevan**

Uji desain bangunan dengan penerapan arsitektur melayu ini menggunakan uji desain dengan asumsi, dimana penulis menanyakan kepada orang atau ahli tentang bangunan-bangunan melayu dimana ahli bangunan melayu akan melihat sejauh mana bangunan yang dirancang menerapkan arsitektur melayu. Setelah ditanyakan ke sepuluh orang yang mengetahui tentang arsitektur melayu maka dari skor 1-10 bangunan ini rata-rata mendapatkan point 8, sehingga bangunan ini bisa dikatakan telah menerapkan arsitektur melayu pada banguannya.

## **BAGIAN V**

### **DESKRIPSI HASIL RANCANGAN**

#### **5.1 Property Size, KDB, KLB**

Dalam suatu kawasan pasti memiliki peraturan-peraturan yang telah ditetapkan oleh pemerintah dalam merancang bangunan, seperti yang telah dijelaskan pada bagian dua, mengenai intensitas penggunaan lahan pada kawasan sejarah tepian Sungai Siak Pekanbaru. Suatu bangunan dapat dikatakan memenuhi syarat kelayakan dalam membangun apabila telah memenuhi aturan tersebut, antara lain :

Intensitas penggunaan lahan dan bangunan :

1. Luas Lahan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir : 16.600 m<sup>2</sup>
2. Koefisien Dasar Bangunan maksimal : 50 %

Untuk luas bangunan secara keseluruhan dalam rancangan adalah 6500 m<sup>2</sup>. Peraturan pemerintah Kota Pekanbaru yang telah ditetapkan untuk penggunaan lahan atau KDB maksimal adalah 50%, dengan luas lahan yang dapat dimanfaatkan adalah 16600 m<sup>2</sup>, maka luas maksimal lahan yang dapat dibangun sesuai dengan peraturan pemerintah adalah 8300 m<sup>2</sup>. Dari hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa Pusat Kuliner dan Souvenir memenuhi KDB yang telah ditetapkan oleh pemerintah daerah.

3. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 1,4

Untuk luas lantai bangunan yang telah ditetapkan oleh Pemerintah adalah 1,4 dengan luas lantai maksimal yang dapat dibangun sebesar 23.240 m<sup>2</sup>. Luas lantai keseluruhan untuk Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir adalah 19.500 m<sup>2</sup>. Dari hasil diatas maka dapat dikatakan bahwa Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir telah memenuhi KLB yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kota Pekanbaru.

4. Tinggi Bangunan : 2 m

Titik tertinggi bangunan yang ditetapkan pemerintah adalah 2 Lantai namun tingga maksimal tidak disebutkan secara jelas dalam peraturan yang ada. Sehingga untuk tinggi bangunan dari Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir adalah 3 lantai karena mengikuti kriteria dari bentuk arsitektur melayu

dengan menggunakan rumah panggung. Dari hasil diatas tinggi bangunan melebihi dari standar yang ditetapkan oleh pemerintah daerah.

5. Koefisien Dasar Hijau Maksimal : 5 %

KDH merupakan bagian penting yang harus tersedia didalam suatu perancangan bangunan dimana ketersediaan KDH berfungsi sebahai area hijau diluar bangunan. Untuk KDH yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Daerah Kota Pekanbaru pada kawasan ini adalah minimal 5% sehingga luasan yang terpenuhi adalah 830 m<sup>2</sup>. Sedangkan rancangan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini memiliki KDH sebesar 2250 m<sup>2</sup>, sehingga rancangan tersebut telah memenuhi standar untuk luasan KDH minimal.

**Tampilan Bangunan**

- c. Bentuk dari bangunan dengan penerapan arsitektur melayu pada bangunan dilakukan dengan penerapan-penerapan bagian-bagian penting yang terdapat pada arsitektur melayu
- d. Penerapan-peneran yang digunakan pada bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir berupa atap, denah, jendela, tiang, tangga, ornament-oenament melayu pada bangunan.

**5.2 Program Ruang**

Dibawah ini merupakan hasil dari kebutuhan ruang yang dibutuhkan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir yang telah dianalisa menyesuaikan problematika dan alur pengguna.

<b>Kelompok Ruang</b>	<b>Nama Ruang &amp; Perhitungan Luasan Ruang</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Restoran)</b>	- <b>Tempat makan</b> Kapasitas 72 orang Standar gerak 2,55 m <sup>2</sup> / 4 orang	<b>45,9 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Dapur</b> Kapasitas 6 orang Standar gerak 4 m <sup>2</sup> / orang	<b>24 m<sup>2</sup></b>



	<p><b>- Kasir</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 1,44 m<sup>2</sup>/ orang</p>	<b>2,88 m<sup>2</sup></b>
	<p><b>- Loading Area</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 0,84 m<sup>2</sup>/ orang</p>	<b>1,68 m<sup>2</sup></b>
	<p><b>- Gudang</b> Kapasitas 4 rak Standar gerak 0,91 m<sup>2</sup>/ rak</p>	<b>3,65 m<sup>2</sup></b>
	<p><b>- Ruang Karyawan</b> Kapasitas 15 orang Standar gerak 1,44 m<sup>2</sup>/ orang</p>	<b>21,6 m<sup>2</sup></b>
<b>Pusat Wisata Kuliner (Tipe Food Court)</b>	<p><b>- Retail</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat Memesan Kapasitas 4 orang Standar gerak 1,35 m<sup>2</sup>/ orang Jumlah = 5,4 m<sup>2</sup></li> <li>• Dapur Kapasitas 4 orang Standar gerak 3,6 m<sup>2</sup>/ orang Jumlah = 14,4 m<sup>2</sup></li> <li>• Loker Kapasitas 4 loker Standar gerak 0,9m<sup>2</sup>/ loker Jumlah = 0,8 m<sup>2</sup></li> <li>• Ruang Penyimpanan Kapasitas 3 box Standar gerak 1,15 m<sup>2</sup>/ box Jumlah = 3,45 m<sup>2</sup></li> </ul>	<b>24,15 m<sup>2</sup>/ retail</b>
	<b>Kapasitas 18 retail</b>	<b>434,7 m<sup>2</sup></b>
	<p><b>- Ruang Makan</b> Kapasitas 250 orang</p>	

	Standar gerak 6 m <sup>2</sup> / 4 orang	<b>378 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Area Cuci Tangan</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 1,38 m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 2 x 1,38 x 4	<b>11,04 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Kasir</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 1,8 m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 2 x 1,8 x 2	<b>7,2 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Toilet</b> Kapasitas 10 orang Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 10 x 1,208 x 2	<b>24,16 m<sup>2</sup></b>
<b>Pusat Souvenir</b>	- <b>Ruang Display</b> Kapasitas 15 orang Standar gerak 2,4m <sup>2</sup> / orang	<b>36 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Kasir</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 1,44m <sup>2</sup> / orang	<b>2,8 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Gudang</b> Kapasitas 4 rak Standar gerak 0,91m <sup>2</sup> / rak	<b>3,6 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Karyawan</b> Kapasitas 4 orang Standar gerak 1,44m <sup>2</sup> / orang	<b>5,7 m<sup>2</sup></b>
	Luasan / retail <b>Luasan / 32 retail</b>	48,1 m <sup>2</sup> <b>1539,2 m<sup>2</sup></b>
<b>Fasilitas Servis</b>	- <b>ATM Center</b> Kapasitas 10 unit Standar gerak 2,4 m <sup>2</sup> / unit	<b>24 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Toilet</b> Kapasitas 10 orang	

	Standar gerak 1,208 m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 10 x 1,208 x 4	<b>48,3 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Musholla</b>  • <b>Ruang Sholat</b> Kapasitas 35orang Standar gerak 1,15m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 35 x 1,15 = 40,25 m <sup>2</sup>  • <b>Ruang Wudhu</b> Kapasitas 15orang Standar gerak 0,6 m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 15 x 0,6 x 2 = 18 m <sup>2</sup> Total = 40,25 + 18 x 3	<b>174,75 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Security</b> Kapasitas 10 orang Standar gerak 1,8m <sup>2</sup> / orang	<b>18 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Pengelola</b> Kapasitas 15 orang Standar gerak 7,04m <sup>2</sup> / orang	<b>96 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Generator</b> Kapasitas 5 orang Standar gerak 8,04 m <sup>2</sup> / orang	<b>42 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Panel</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 5,4m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 2 x 5,2 x 2	<b>20,8 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang MEE</b> Kapasitas 5 orang Standar gerak 8,4m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 5 x 8,4 x 3	<b>126 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Keamanan</b> Kapasitas 6 orang Standar gerak 4 m <sup>2</sup> / orang	<b>24 m<sup>2</sup></b>

	- <b>Ruang Pompa</b> Kapasitas 2 orang Standar gerak 18 m <sup>2</sup> / orang	<b>36 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Ruang Office Boy</b> Kapasitas 10 orang Standar gerak 1,8 m <sup>2</sup> / orang	<b>18 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Loading Dock</b> Kapasitas 8 orang Standar gerak 5,4m <sup>2</sup> / orang Jumlah = 8 x 5,4 x 4	<b>172 m<sup>2</sup></b>
<b>Parkir</b>	- <b>Parkir Motor</b> Kapasitas 120 unit Standar gerak 1,92 m <sup>2</sup> / unit	<b>230,4 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Parkir Mobil Indoor</b> Kapasitas 70 unit Standar gerak 18 m <sup>2</sup> / unit - <b>Parkir Mobil Outdoor</b> Kapasitas 20 unit Standar gerak 18 m <sup>2</sup> / unit	<b>1620 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Parkir Bus</b> Kapasitas 3 unit Standar gerak 51 m <sup>2</sup> / unit	<b>153 m<sup>2</sup></b>
	- <b>Parkir Sepeda</b> Kapasitas 50 unit Standar gerak 0,9 m <sup>2</sup> / unit	<b>45 m<sup>2</sup></b>

Tabel 5.1. DenProgram Ruang Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir

Sumber : Penulis, 2016

### 5.3 Rancangan Kawasan Tapak

Pada perancangan kawasan tapak, pengaturan sirkulasi merupakan hal penting yang harus dirancang sedemikian mungkin untuk menghindari penumpukan kendaraan disaat yang bersamaan. Pemisahan alur keluar dan masuk kendaraan

serta ketersediaan yang cukup terhadap lahan parkir merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mencegah penumpukan kendaraan di dalam tapak.

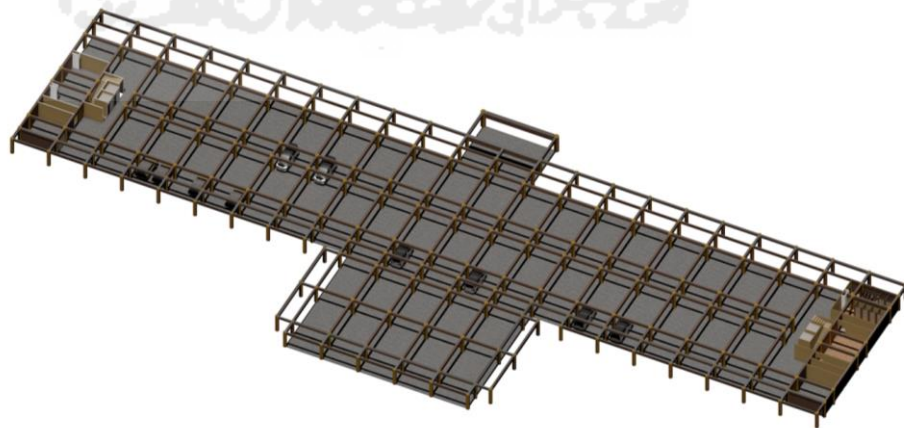
Pada tapak dapat terlihat pemisahan alur kendaraan menuju tempat parkir basement dengan drop off, dimana para pengunjung yang ingin parkir dapat langsung masuk menuju parkir basement tanpa harus melewati drop off terlebih dahulu, serta pemisahan alur antara kendaraan pribadi dengan alur servis.

#### **5.4 Rancangan Bangunan**

Perancangan bentuk bangunan dibuat mengikuti konsep yang diterapkan yaitu arsitektur melayu, dimana perancangan bentukan denah bangunan mengambil dari salah satu bentuk denah bangunan melayu, serta penerapan pada fasad bangunan juga menerapkan dari arsitektur melayu dimana fasad bangunan digunakan sebagai bukaan atau jendela yang di tempatkan di sepanjang dinding bangunan.

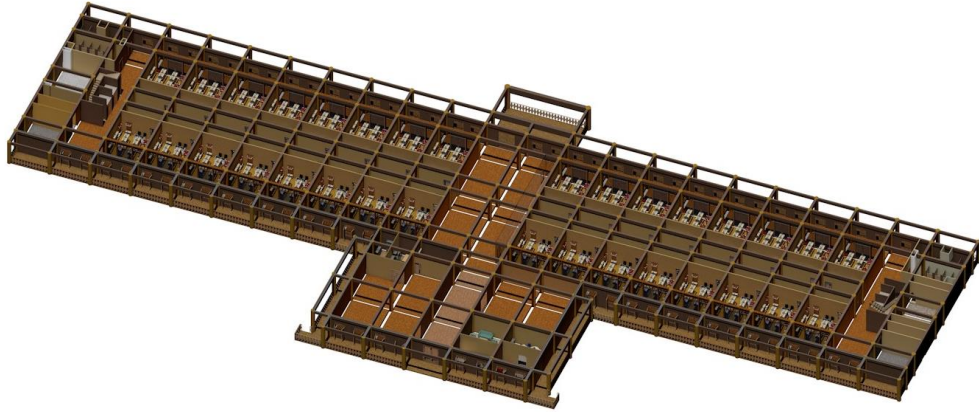
Fungsi bangunan dibagi menjadi tiga fungsi yaitu, fungsi public, semi public, dan privat. Untuk fungsi public dipusatkan pada lantai satu dan dua pada tengah bangunan serta untuk fungsi privat seperti kantor diletakan pada bagian depan dari bangunan.

Fasad bangunan diarahkan ke utara dan selatan bangunan yaitu menghadap kearah jalan utama dan sungai. Untuk arah bangunan arah selatan dimana mengarah ke jalan utama hal ini dipilih untuk menjadi daya tarik bangunan karena kawasan ini banyak digunakan sebagai residensial serta persyaratan bangunan melayu yang mengarahkan bangunan langsung ke arah jalan utama.



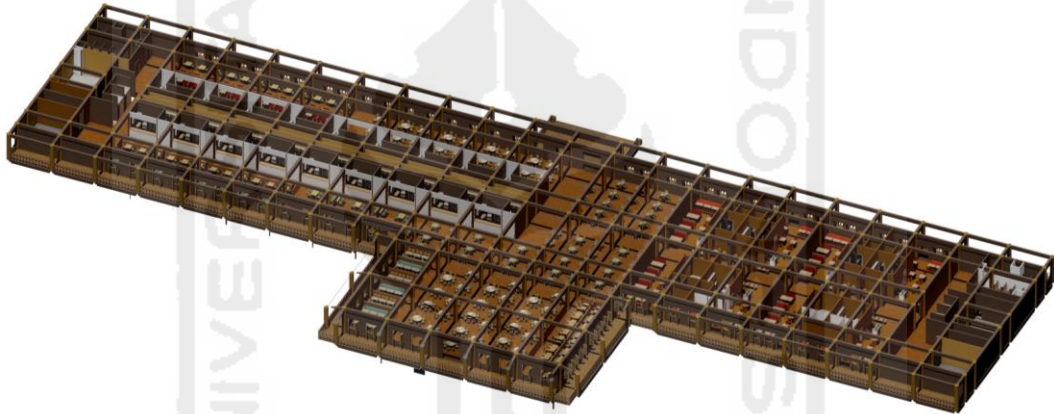
Gambar 5-1. Denah lantai Dasar

Sumber : Penulis, 2016



Gambar 5-2. Denah lantai 1

Sumber : Penulis, 2016



Gambar 5-3. Denah lantai 2

Sumber : Penulis, 2016

### **5.5 Rancangan Selubung Bangunan**

Rancangan selubung bangunan lebih disesuaikan dengan konsep penerapan arsitektur melayu serta analisis mengenai konsep tersebut. Komposisi utama dari bentukan fasad ini ada bukaan atau jendela, dimana jendela merupakan salah satu bagian penting yang harus terdapat pada bangunan dimana jendela diletakan berulang disepanjang dinding bangunan.



Gambar 5-4. Fasad Bangunan

Sumber : Penulis, 2016

### **5.6 Rancangan Interior Bangunan**

Pada perancangan bangunan ini terdapat dua tempat utama yang menjadi tujuan wisata yaitu pusat kuliner dan pusat souvenir. Untuk pusat souvenir disediakan retail-retail yang terletak pada lantai satu bangunan sedangkan untuk pusat kuliner disediakan pada lantai dua dengan bentuk food court dan resatoran.



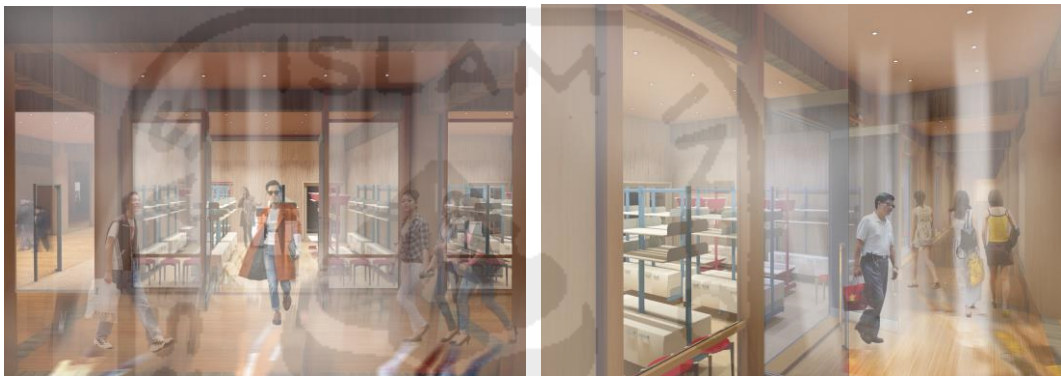
Gambar 5-5. Interior Food Court

Sumber : Penulis, 2016



Gambar 5-6. Interior Restaurant

Sumber : Penulis, 2016



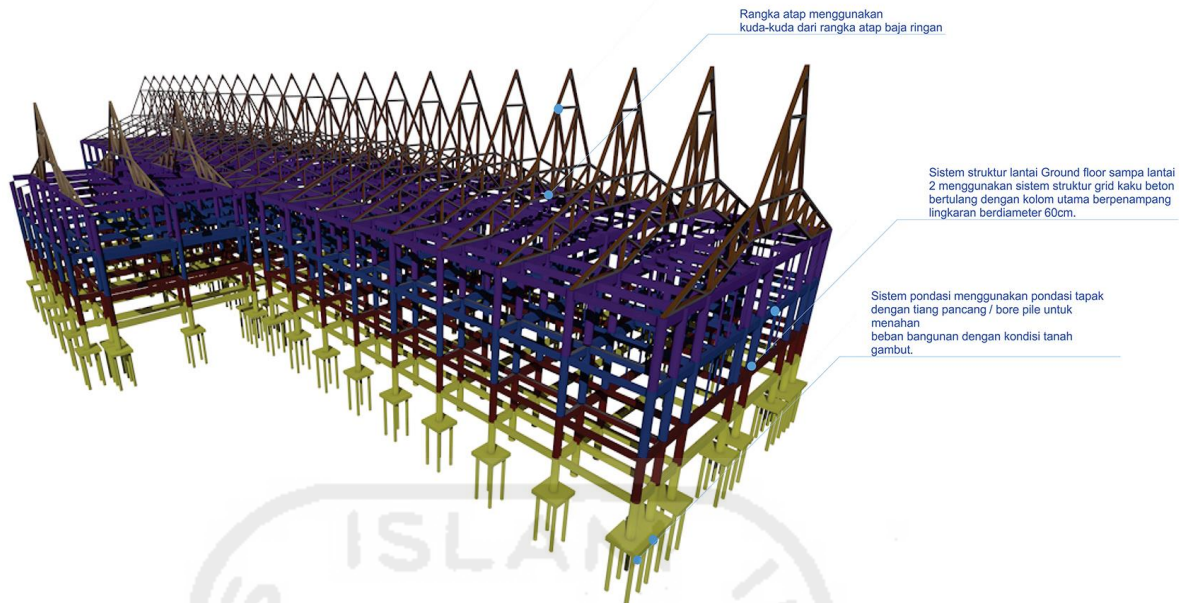
Gambar 5-7. Interior Retail

Sumber : Penulis, 2016

### **5.7 Rancangan Sistem Struktur**

Pada bab sistematika struktur telah dijelaskan bahwa system struktur pada Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir menerapkan system struktur beton bertulang dengan bentuk bulat dengan diameter 80 cm. Bentuk kolom bulat ini diambil dari bentuk kolom yang biasa digunakan pada arsitektur melayu yang peletakkannya menerus dari ground floor hingga lantai 2. Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini memiliki 3 lantai yang masing-masing lantai memiliki fungsi yang berbeda. Untuk lantai GF digubakan sebagai parkir, untuk lantai satu digubakan sebagai pusat souvenir dan lantai dua digunakan untuk pusat kuliner. Bangunan ini memiliki grid struktur 6m x 8m dan 6m x 3m, dengan ukuran balok 50cm x 35cm.



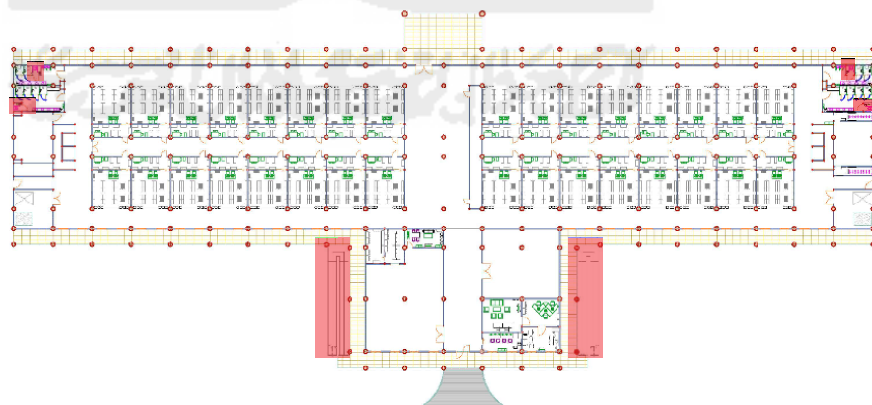


Gambar 5-8. 3D Struktur

Sumber : Penulis, 2016

### 5.8 Rancangan Sistem Akses Difabel

Pada bangunan komersil seperti Pusat Kuliner dan Souvenir ini, akses masuk merupakan hal terpenting yang harus disediakan pada bangunan, tidak terkecuali juga untuk akses para difabel karena kaum difabel memiliki akses khusus untuk dapat masuk ke dalam bangunan. Pada pusat Kuliner dan Souvenir ini terdapat 2 akses masuk menuju bangunan serta terdapat fasilitas-fasilitas yang khusus bagi para kaum difabel seperti toilet difabel serta parkir khusus difabel.

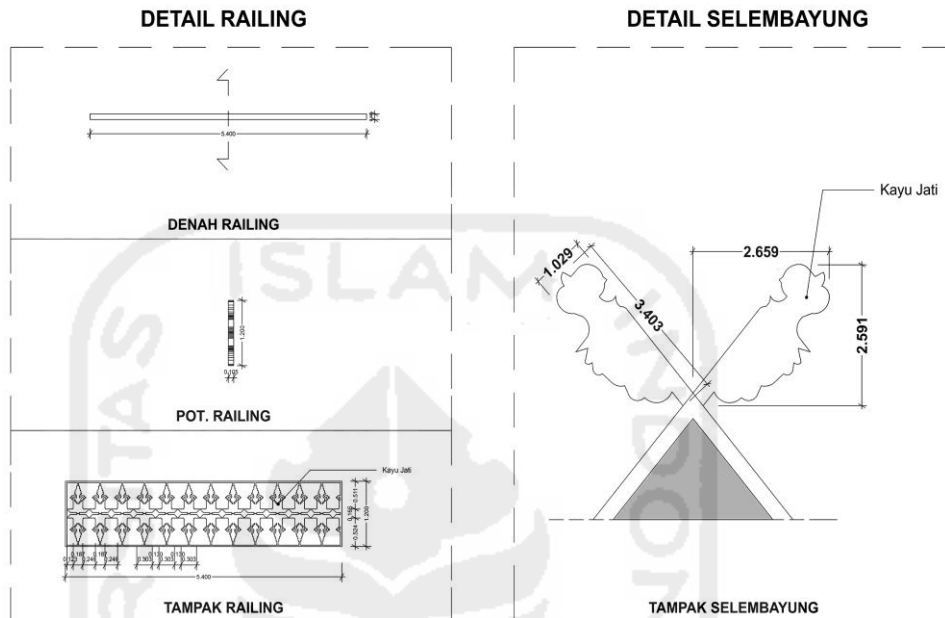


Gambar 5-9. Akses Difabel

Sumber : Penulis, 2016

### 5.9 Rancangan Detail Arsitektur Khusus

Pada bangunan melayu banyak terdapat detail-detail yang ada pada bangunan melayu. Beberapa contoh detail yang terdapat pada bangunan ini adalah bentuk railing, bentuk selembayung pada atap, bentuk bidai pada atap, dll.



Gambar 5-10. Detail Arsitektural Khusus

Sumber : Penulis, 2016

## BAGIAN VI

### EVALUASI RANCANGAN

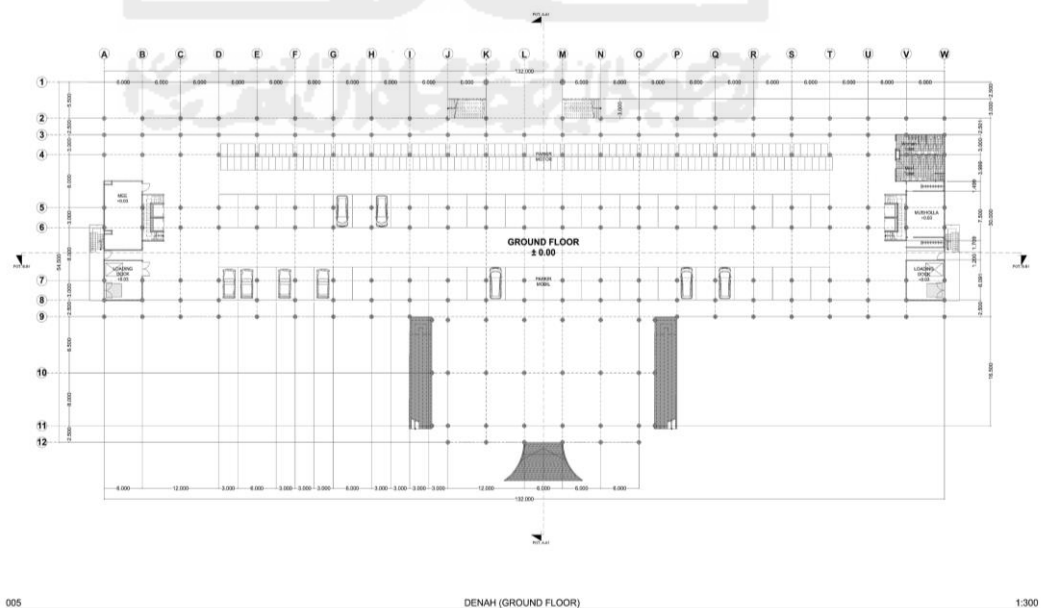
#### 6.1 Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji

Berdasarkan hasil evaluasi proyek akhir sarjana pada tanggal 13 Oktober 2016, terdapat beberapa aspek yang menjadi perhatian untuk dipertimbangkan dan ditinjau ulang, yaitu terkait :

1. Tangga utama pada bagian depan bangunan belum berjumlah ganjil , sesuai dengan aturan tangga bangunan tradisional melayu
2. Belum terlihat penggunaan kaki pada bangunan
3. Detail pintu dan jendela
4. Sirkulasi kendaraan masuk dan keluar membuat pengunjung susah untuk mengakses kearah parkir apabila ingin menurunkan penumpang terlebih dahulu
5. Arah Mushola terbalik

#### 6.1.1 Tangga Utama

Pada bangunan tradisional melayu memiliki tangga utama yang terletak di bagian depan bangunan dengan menghadap kearah jalan utama dimana jumlah anak tangga harus ganjil. Sehingga pada bangunan ini memiliki 21 anak tangga agar sesuai dengan syarat jumlah anak tangga yang ganjil.

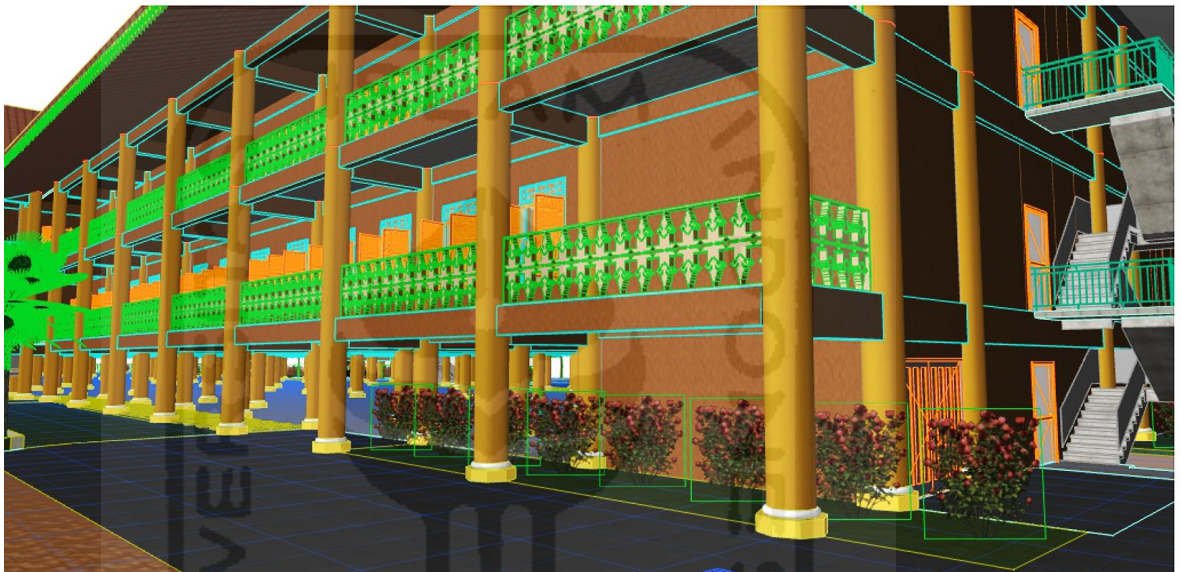


Gambar 6-1. Denah Lantai Dasar

Sumber : Penulis. 2016

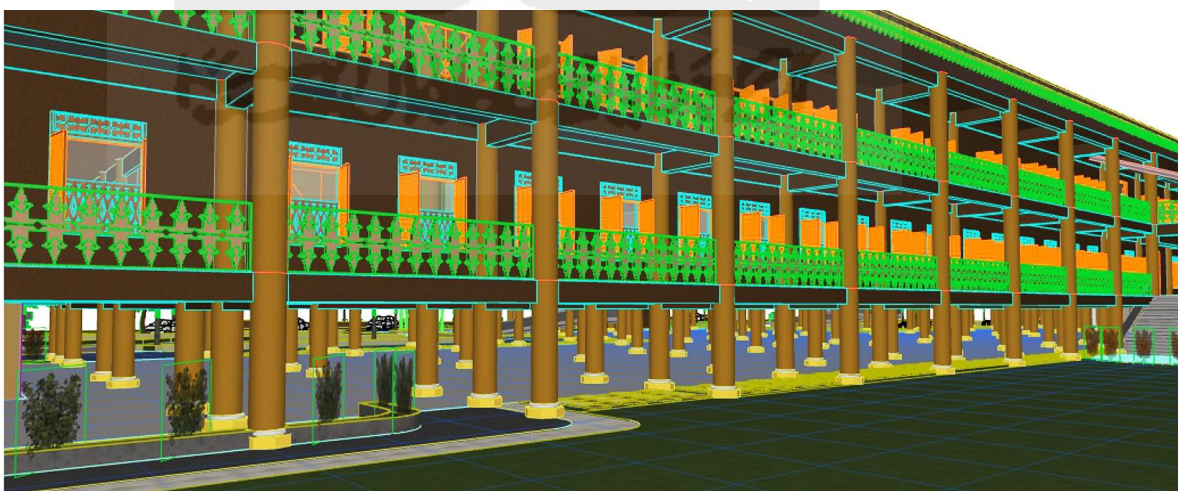
### 6.1.2 Kaki Bangunan

Pada bangunan Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini, menggunakan jenis kaki untuk tipe nomer dua. Dimana bentuk kaki pada nomer dua ini berbentuk bulat dengan tinggi tiang 3 meter dan pada bagian bawah kaki berbentuk persegi banyak dengan ketebalan 10 cm serta bagian atasnya diberikan bentuk bulat dengan ketebalan 5 cm. Pemilihan tipe nomer dua karena bentuk ini biasa digunakan pada bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan sosial atau kegiatan masyarakat.



Gambar 6-2. Kaki Bangunan

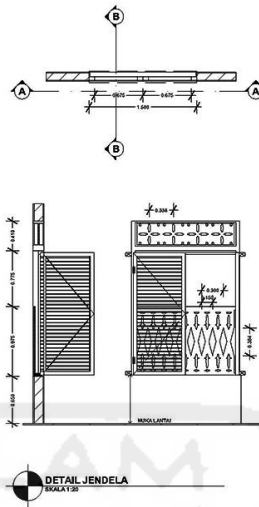
Sumber : Penulis, 2016



Gambar 6-3. Kaki Bangunan

Sumber : Penulis, 2016

### 6.1.3 Detail Pintu dan Jendela

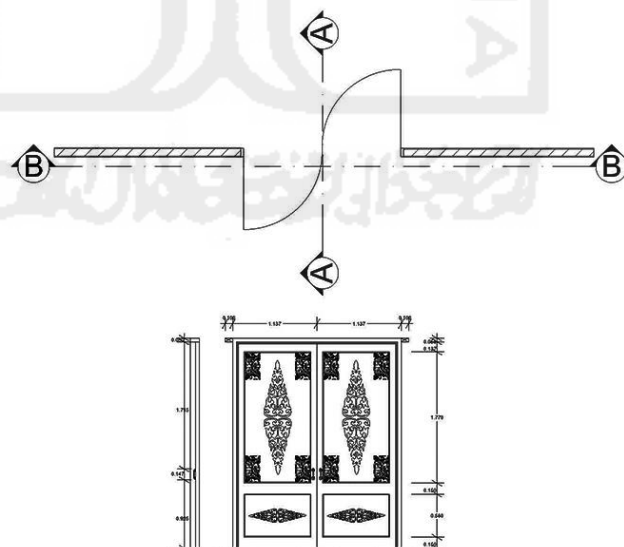


DETAIL                      DETAIL JENDELA                      1:50

Gambar 6-4. Detai Jendela

Sumber : Penulis, 2016

Jendela pada bangunan ini berfungsi sebagai penghawaan serta sebagai fasad bangunan, dimana daun jendela terdiri atas dua lapis, yaitu daun jendela kaca di sebelah dalam dan daun jendela jalusi di sebelah luar. Untuk bagian atas jendela diberi lubang angin dengan menggunakan motif melayu dengan tinggi jendela yaitu setinggi orang dewasa dengan tinggi kisi-kisi atau *telai* 90 cm.



Detail                      DETAIL PINTU UTAMA                      1:50

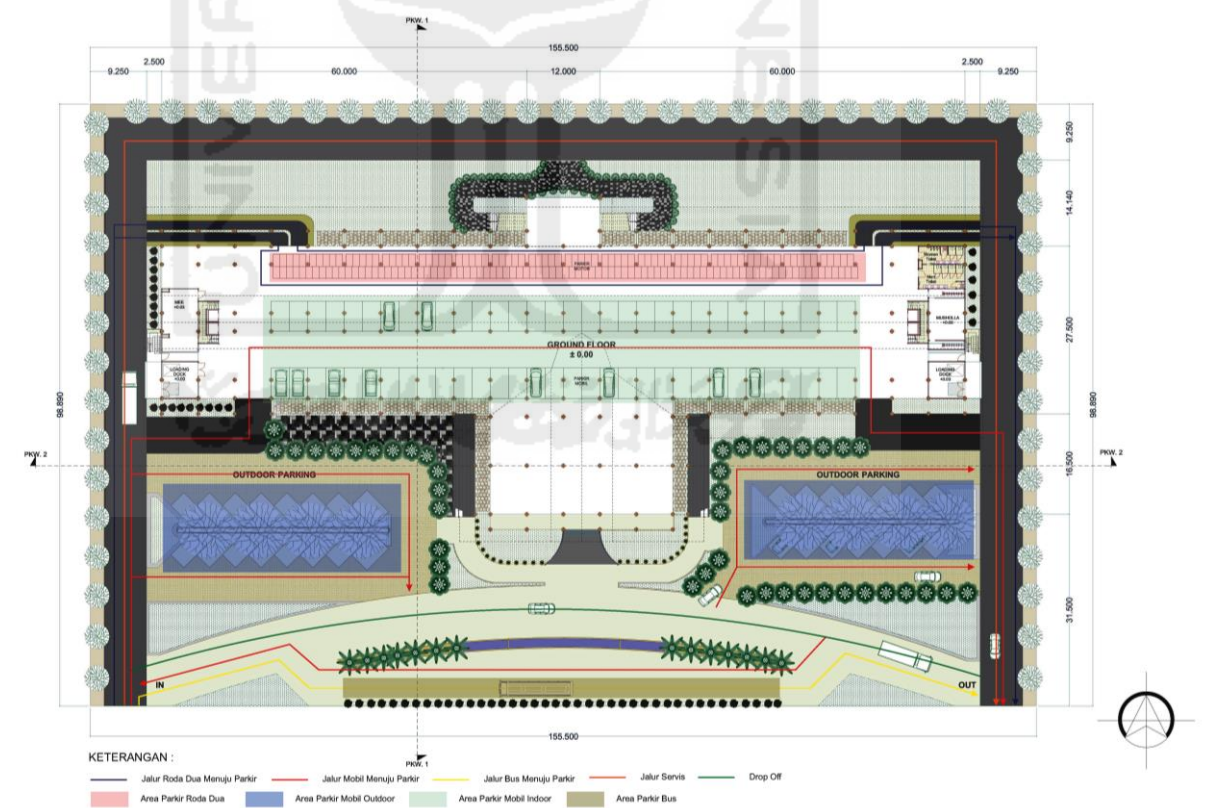
Gambar 6-5. Detai Pintu

Sumber : Penulis, 2016

Pintu ini merupakan pintu utama menuju dalam bangunan yang terdiri atas dua daun pintu dan menghadap ke arah jalan utama. Pintu ini terbuat dari kayu yang diberi hiasan atau ukiran khas melayu *kaluk pakis* yang merupakan ukiran yang biasa digunakan untuk ukiran pada pintu. Tinggi pintu antar 2m sampai 2,5 m dan bentuk pintu persegi panjang.

#### 6.1.4 Sirkulasi Kendaraan

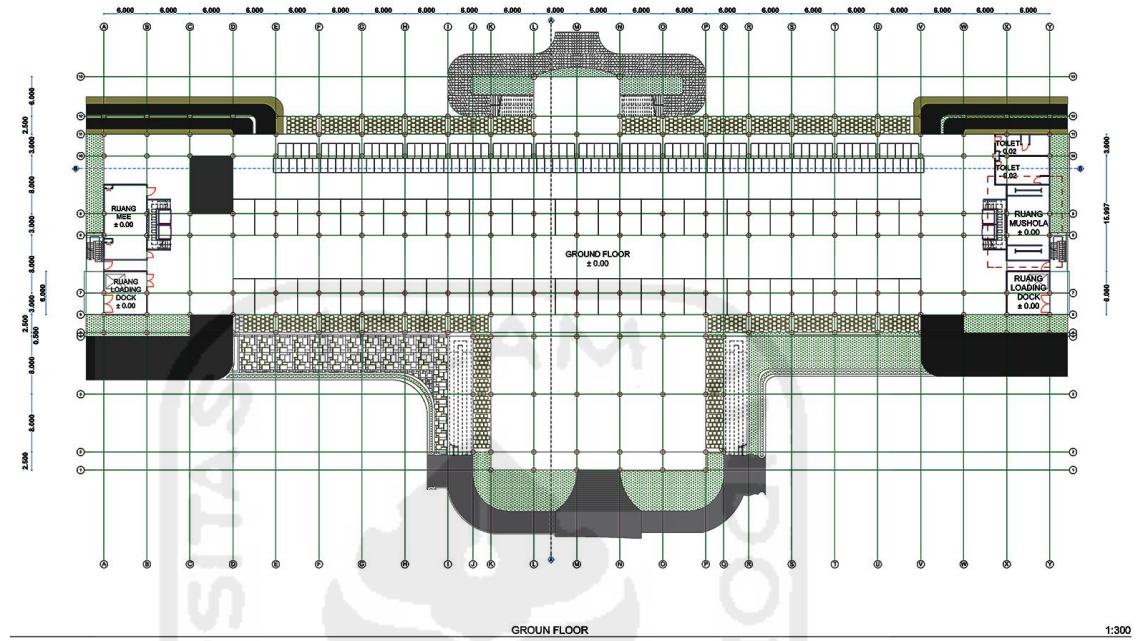
Sirkulasi kendaraan masuk dan keluar dibuat terpisah agar tidak membuat kepadatan kendaraan di salah satu titik, sehingga untuk kendaraan yang masuk akan bias langsung menuju drop off maupun parker kendaraan. Untuk kendaraan dari drop off dan ingin menuju ke tempat parkir akan bisa memutar melalu area parkir bus dan langsung menuju area parkir sehingga tidak perlu keluar jalan raya terlebih dahulu untuk memutar kendaraan mereka apabila berada dari drop off menuju pintu masuk parkir kendaraan.



Gambar 6-6. Sirkulasi Kendaraan

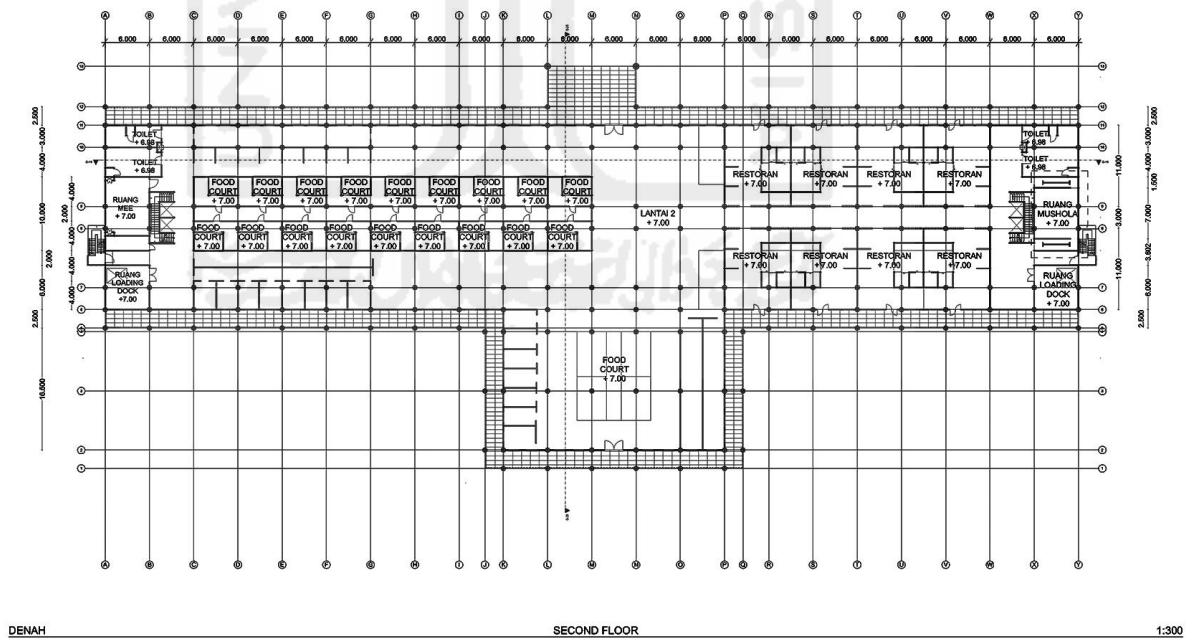
Sumber : Penulis, 2016

### 6.1.5 Arah Musholla



Gambar 6-7. Denah Basement

Sumber : Penulis, 2016



Gambar 6-8. Denah Lantai 2

Sumber : Penulis, 2016

## DAFTAR PUSTAKA

### Book

- Beddington, Nadine. 1982. *“Design for Shopping Center”*. Mc. Graw-Hill Book Company. New York
- Edger, Lion., 1976, *“Shopping center, Planning and Administration”*, USA: John Wiley and Sons. Inc.
- Gibbert, F., 1959, *“Town Design”*, London: The Architectural Press.
- Marlina, Endy. 2008. *“Panduan Perancangan Bangunan Komersial : Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan”*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET
- Mudra, Mahyudin.Al., 2004, *“Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman”*.
- RBTL Kota Pekanbaru., 2011, *“RBTL Kawasan Pasar Bawah Pekanbaru”*.
- Ruberstain, Harvey M., 1978, *“Central City Mall”*, New Yourk: A Wiley Intersciene Publication.
- ULI-The Urban Land Institute., 1977, *“Shopping Centre Development Handbook”*, Washington DC, p.7.

### Journal

- Faishal, Gun. et al, 2013, *“Selembayung Sebagai Identitas Kota Pekanbaru: Kajian Langgam Arsitektur Melayu”*, Indonesia Journal of Conservation. volume 2, no.1, <http://www.academia.edu>, diakses 7 Maret 2016.
- Handayanis, Junia. et al, 2015, *“Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau di Pekanbaru dengan Penekanan Arsitektur Rokan IV”*, JOM FTEKNIK. volume 2, no.2, <http://jom.unri.ac.id>, diakses 6 Maret 2016.
- Pratama, Ogie. et al, 2015, *“Restoran Khas Melayu Riau di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Hijau”*, JOM FTEKNIK. volume 1, no.2, <http://jom.unri.ac.id>, diakses 6 Maret 2016.

### Thesis

- Anggraini, R., 2014, *“Taman Cerdas dan Pusat Wisata Kuliner Purworejo”*, Skripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.



- Fuadi, M., 2014, "*Pusat Wisata Kalisuci*", Skripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
- Kartini, A., 2014, "*Analisis Penerapan Ornamen Bernuansa Melayu Ditinjau dari Bentuk dan Warna di Kota Medan*", Sripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan.
- Nasihuddin, A.A., 2010, "*Pusat Wisata Kuliner di Kabupaten Lamongan*", Elektrik Bahari, Skripsi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sasmita, K.J., 2012, "*Pusat Perbelanjaan Kerajinan Tangan dan Pentas Seni di Lombok*", Sripsi, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesi.

### Internet

- "Abu Dhabi Central Market", viewed on 16 Maret 2016 from [www.fosterandpartners.com](http://www.fosterandpartners.com)
- "Arsitektur Rumah Adat Melayu", viewed on 10 Maret 2016 from <http://ansar-senibudaya.blogspot.co.id>.
- "Arti Kata Souvenir", viewed on 12 Maret 2016 from <http://dauncraft.blogspot.co.id>.
- "Atap Layar", viewed on 15 Maret 2016 from <http://4.bp.blogspot.com>.
- "Central Market", viewed on 16 Maret 2016 from [www.malaysiasite.nl](http://www.malaysiasite.nl).
- "Central Market Kuala Lumpur", viewed on 16 Maret 2016 from [www.kualalumpur.ws](http://www.kualalumpur.ws).
- "Central Market", viewed on 16 Maret 2016 from [www.kualalumpur.ws](http://www.kualalumpur.ws).
- "Collins Dictionary" viewed on 13 Maret 2016 from <https://www.collinsdictionary.com>.
- "Heritage Building of Kuala Lumpur", viewed on 16 Maret 2016 from <http://zainabdullah.woedprees.com>.
- "Kamus Besar Bahasa Indonesia", viewed on 12 Maret 2016 from <http://kbbi.web.id>.
- "Kamus Besar Bahasa Inggris-Indonersia", viewed on 12 Maret 2016 from <http://www.kamusbahasainggris.com>.
- "Kawasan Tepian Sungai Siak", viewed on 8 Maret 2016 from <http://www.google.com/earth>.

- “Kawasan Tepian Sungai Siak”, viewed on 8 Maret 2016 from <http://www.skydcrapercity.com>.
- “Mari Berwisata Edukasi ke Perpustakaan Soeman HS”, viewed on 10 Maret 2016 from <http://auzorahime.blogspot.co.id>.
- “Pengertian Pusat Menurut Ahli”, viewed on 12 Maret 2016 from <http://www.artikata.com>.
- “Pengertian Wisata”, viewed on 12 Maret 2016 from <http://www.ekowisata.org>.
- “Perpustakaan Termegah di Indonesia”, viewed on 10 Maret 2016 from <http://archiholic99danoes.blogspot.co.id>.
- “Profil Kota Pekanbaru”, viewed on 8 Maret 2016 from [www.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Pekanbaru](http://www.wikipedia.org/wiki/Kota_Pekanbaru).
- “Rumah Lancang”, viewed on 10 Maret 2016 from <http://melayuonline.com>.
- “Tugas Konservasi Arsitektur (Rumah Adat Kepulauan Riau)”, viewed on 10 Maret 2016 from <http://oktavindah.blogspot.co.id>.



## LAMPIRAN

