

PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DI TAMAN SEPEDA PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

Rezha Aghata Putra

16512048

Dosen Pembimbing :

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2022



Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul
Final Architectural Design Studio Entitled

Perancangan Pusat Kesenian Di Taman Sepeda Pontianak Dengan Pendekatan Place Making
Design of an Arts Center in Pontianak Bicycle Park with a Place Making Approach

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : Rezha Aghata Putra
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa _____ : 16512048
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada _____ : Yogyakarta, 10 Februari 2023
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, February 10th 2023

Pembimbing
Supervisor




Arif Budi Sholihah, S.T., M. Sc., Ph.D

Penguji 1
Jury 1



Dr. -Ing. Putu Ayu P. Agustiananda, S.T.,M.A.

Penguji 2
Jury 2



Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch., Ph.D

Diketahui oleh :
Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph. D

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian Laporan Tugas Akhir :

Nama : Rezha Aghata Putra
NIM : 16512048
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Kesenian Di Taman Sepeda dengan Pendekatan Place Making


Kualitas Buku Laporan Tugas Akhir :

Sedang (*) Baik *) Baik Sekali *)

Sehingga,
Direkomendasikan / ~~Tidak Direkomendasikan *)~~

Untuk menjadi acuan produk Laporan Tugas Akhir

Yogyakarta, 28 Februari 2023
Dosen Pembimbing



Arif Budi Sholihah, S.T., M. Sc., Ph.D

Pernyataan Keaslian Karya

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang di sebut 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, 28 Februari
2023 Penulis,



Rezha Aghata Putra

Kata Pengantar

Alhamdulillah kita panjatkan puji syukur terhadap Allah Subhanahu wa ta'ala yang maha sempurna, dengan limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Studio Akhir Desain Arsitektur dengan judul “ PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DI TAMAN SEPEDA PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING “ sebagai syarat untuk menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur, laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata Satu Arsitektur Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari akan kurangnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun merupakan masukan yang penting dalam penyelesaian penulisan ini. Semoga ilmu yang didapatkan bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang dan masyarakat pada umumnya.

Penyelesaian Laporan Studio Akhir Desain Arsitektur ini penulis telah mendapatkan masukan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua yang sangat berarti selalu mendukung, menyemangati dan selalu mendoakan penulisan dalam penyelesaian Studio Akhir Desain Arsitektur.
2. Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M. Sc., Ph.D selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah memberikan banyak masukan dan ilmu dalam penyelesaian laporan ini.
3. Ibu Dr. -Ing. Putu Ayu P. Agustiananda, S.T.,M.A dan Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch., Ph.D selaku dosen penguji yang selalu memberikan masukan dan ilmu dalam penyelesaian laporan ini.
4. Saudara penulis, Rizky Aghatama Putra yang memberi semangat, doa dan masukan kepada penulis.
5. Pasangan penulis, Qisti Syuhada yang selalu menyemangati dan menemani penulis.
6. Sahabat penulis Fahri Zuan Akbari, Muhammad Fitra Dika Fernadi, Jailani, Dhandi Dwi Wahyudi, Kevin Fadhillah Muadzlin, Haikal Tenrigangka, Ahmad Hafizhurrizqi, Elvan Maulana Dermawan yang selalu mendengar dan memberi masukan kepada penulis.
7. Teman-teman Arsitektur angkatan 2016 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
8. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Arsitektur yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

Yogyakarta, 28 Februari 2023

Rezha Aghata Putra

DAFTAR ISI

PREMIS PERANCANGAN	9
BAB I	
PENDAHULUAN	10
1.1. Judul Perancangan	10
1.2. Pengertian Judul	10
1.3. Latar Belakang	10
1.3.1. Potensi Taman Sepeda	10
1.3.2 Kurangnya Fasilitas yang Mewadahi Aktivitas Pengguna di Taman Sepeda	11
1.3.3 Potensi Wisatawan di Pontianak	11
1.3.4 Dibutuhkannya Art Center di Kota Pontianak	11
1.3.5 Rencana Pemerintah Kota Pontianak	12
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan & Sasaran	13
1.6. Lingkup Perancangan	13
1.7. Metode Perancangan	13
1.7.1 Metode Analisis Data	13
1.8. Peta Penyelesaian Permasalahan	14
1.9. Metode Uji Desain	14
1.10. Kerangka Berpikir	15
1.11. Keaslian Penulis	16
BAB II	
KAJIAN TEMA PERANCANGAN	17
2.1. Kajian Lokasi & Site	17
2.1.1. Provinsi Kalimantan Barat	17
2.1.2. Kota Pontianak	18
2.1.3. Taman Sepeda	19
2.2. Peraturan Daerah	20
2.3. Kajian Tema dan Tipologi	21
2.3.1. Ruang Publik	21
2.3.1.1. Pengertian Ruang Publik	21
2.3.1.2. Jenis Ruang Publik	21
2.3.1.3. Elemen Desain Ruang Publik	22
2.3.2. Taman	23
2.3.2.1. Pengertian Taman	23
2.3.2.2. Tipologi Taman	23
2.3.2.3. Fasilitas Taman Kota	23

2.3.2.4. Fungsi Taman Kota	23
2.3.3. Pusat Kesenian	24
2.3.3.1 Fasilitas Gedung Kesenian	24
2.3.3.2. Standar Gedung Kesenian	25
2.3.4. Placemaking	26
2.4. Kajian Rumah Radakng	31
2.5. Kajian Preseden	33
2.5.1. Taman Wherdi Budaya Art Center, Denpasar - Bali	33
2.5.2. Jean Marie Tjibaou Cultural Centre	35
BAB III	
ANALISIS & EKSPLORASI RANCANGAN	37
3.1. Eksisting Site	37
3.2. Analisis Data Site	38
3.2.1. Analisis Termal	38
3.2.2. Analisis Angin	39
3.3. Analisis View	40
3.4. Analisis Sirkulasi	41
3.5. Mitra Komunitas Seni	42
3.5.1. Art Laboratory Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura	42
3.5.2. Sanggar Bougenville Kalbar	43
3.6. Analisis Aktivitas Pengguna Bangunan	43
3.7. Analisis Kebutuhan Ruang pada Bangunan	44
3.8. Besaran Ruang	47
3.9. Zonasi & Matrix Ruang	49
3.10. Eksplorasi Gubahan Massa	50
3.11. Konsep Perancangan	51
3.11.1. Transformasi Bentuk Bangunan	51
3.11.2. Keindahan Bangunan	52
BAB IV	
KONSEP RANCANGAN & PENYELESAIAN MASALAH	54
4.1. Rancangan Skematik Siteplan	54
4.2. Rancangan Skematik Tata Ruang	55
4.3. Rancangan Skematik Struktur	56
4.4. DETAIL PADA DINDING AUDITORIUM	57
4.4. Uji Desain	59
4.5. Hasil Uji Desain	62
4.6.. Kesimpulan	69
BAB V	
HASIL PERANCANGAN	70

5.1. Situasi	70
5.2. Site Plan	71
5.3. Denah	72
5.3.1. Denah Kawasan Lantai 1	72
5.3.2. Denah Kawasan Lantai 2	73
5.3.3. Denah Partial Kantor Pengelola	74
5.3.4. Denah Partial Auditorium	75
5.3.5. Denah Partial Toko Souvenir, Gallery & Amphitheater	76
5.3.6. Denah Partial Sanggar Tari	77
5.3.7. Denah Partial Kios Sewa & Food court	78
5.4. Tampak	78
5.4.1. Tampak Depan	78
5.4.2. Tampak Belakang	79
5.4.3. Tampak Kanan	79
5.4.4. Tampak Kiri	79
5.5. Potongan	80
5.5.1 Potongan A-A'	80
5.5.2 Potongan B-B	80
5.6. 3 Dimensi	81
5.6.1. Kawasan Art Center	81
5.6.2. Tugu/ Monumen Sepeda	83
5.6.3. Gallery	84
5.6.4. Auditorium	85
5.6.5. Amphitheater	86
5.6.6. Toko Souvenir	87
5.6.7. Food Court	88
5.6.8. Bangunan Kantor & Auditorium	89
BAB VI	
EVALUASI DESAIN	91
6.1 Placemaking	91
6.2 Standar Ruang Auditorium	91
6.3 Akses Jalan Utama	91
6.4 Ruang Gallery	92
6.5 Area Food Court	93
6.6 Area Menari dan Amphitheater	94

PREMIS PERANCANGAN

Taman Sepeda merupakan salah satu taman yang berada di kawasan Tugu Digulis Pontianak. Taman ini merupakan taman yang paling banyak pengunjungnya dibandingkan ke-tiga taman lainnya yang mengelilingi Tugu Digulis Pontianak, salah satu penyebabnya karena taman ini lebih terbuka dan areanya luas, sehingga banyak pengunjung yang tertarik untuk melakukan aktivitas tertentu seperti berolahraga dan berkumpul. Sebagai salah satu tempat publik yang akan digunakan oleh masyarakat setempat, Taman Sepeda ini memiliki beberapa kekurangan, terlebih seperti hal-hal yang lebih detail. Hal-hal tersebut di antaranya tidak disediakan ruang khusus untuk komunitas tertentu, tidak tersedianya jalur yang berbeda untuk pengguna sepeda dan pengunjung yang berjalan kaki, sehingga ada celah ketidak-amanan untuk pengunjung taman, selain itu tidak disediakan retail untuk UMKM.

Pontianak merupakan salah satu kota yang terkenal dengan keberagaman budayanya. Menurut data BPS Pontianak tahun 2016, terdapat berbagai suku dan agama yang mendiami kota Pontianak. Keberagaman yang ada di Kota Pontianak ini sendiri menyebabkan banyak kesenian serta budaya yang berasal dari berbagai suku dan agama yang ada di Kota Pontianak. Namun keberadaan seni dan budaya ini sendiri terancam mengalami penurunan tingkat eksistensinya di kalangan masyarakat. Adanya pengendalian tata ruang sesuai daya dukung lingkungan dan upaya untuk mendukung tercapainya kota perdagangan dan jasa (Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 10 tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kota Pontianak Tahun 2005-2025) mendukung ide untuk merancang pusat kesenian di Taman Sepeda dengan menggunakan pendekatan placemaking agar mewujudkan pusat kesenian yang sesuai dengan aktivitas atau kegiatan masyarakat di Taman Sepeda.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Perancangan

“PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DI TAMAN SEPEDA PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING”.

Proses perancangan pusat kesenian pada Taman Sepeda di kawasan Tugu Digulis Pontianak ini memperbaiki dan menambah fasilitas yang dibutuhkan pengunjung Taman Sepeda. Penambahan fasilitas ini bertujuan agar keberadaan Taman Sepeda bisa dirasakan manfaatnya dengan baik oleh semua pengunjung, tidak hanya untuk komunitas sepeda saja, namun juga untuk komunitas lainnya.

1.2. Pengertian Judul

- a. Perancangan : Perancangan, dalam konteks arsitektur, adalah semata – mata usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. (Tim McGinty, 1997)
- b. Pusat Kesenian : Suatu tempat di dalam ruangan ataupun di luar ruangan yang dilengkapi fasilitas untuk aktivitas penampilan kegiatan dan karya seni (Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 tahun 2015).
- c. Taman Sepeda : Taman Sepeda merupakan salah satu dari empat taman yang berada di kawasan Tugu Digulis Pontianak. Taman ini dibangun untuk mengapresiasi atlet pesepeda Pontianak dan juga untuk mewadahi animo masyarakat setempat yang beradaptasi dengan aktivitas bersepeda akibat dari COVID-19.
- d. Placemaking : Placemaking merupakan salah satu peluang untuk memberikan perubahan terhadap kualitas tempat dari waktu ke waktu di banyak proyek individu dan kegiatan kecil. (Stern, 2014)

1.3. Latar Belakang

1.3.1. Potensi Taman Sepeda

Taman Sepeda merupakan salah satu taman yang berada di kawasan Tugu Digulis Pontianak. Taman ini merupakan taman yang paling banyak pengunjungnya dibandingkan ke-tiga taman lainnya yang mengelilingi Tugu Digulis Pontianak, salah satu penyebabnya karena taman ini lebih terbuka dan areanya luas, sehingga banyak pengunjung yang tertarik untuk melakukan aktivitas tertentu seperti berolahraga dan berkumpul. Tujuan awal pemerintah daerah setempat membangun Taman Sepeda ini adalah untuk memfasilitasi animo masyarakat terhadap olahraga bersepeda dampak dari COVID-19, sehingga diharapkan dengan adanya Taman ini dapat digunakan untuk berlatih sepeda untuk masyarakat setempat.

Menurut Walikota Pontianak Edi Rusdi, keberadaan Taman Sepeda ini juga bisa digunakan sebagai tempat rekreasi masyarakat. Oleh sebab itu, tidak heran jika kondisi Taman Sepeda ini sangat ramai dikunjungi dan hal ini juga yang menyebabkan Taman Sepeda ini menjadi salah satu Community Space yang disebabkan oleh adanya placemaking di area Taman Sepeda. Community Space sendiri dapat diartikan secara sederhana adalah Ruang Kegiatan Masyarakat. Kata Community Space sendiri merupakan serapan kata dari bahasa Inggris yaitu “Ruang Komunitas”. Stern (2014) mengungkapkan bahwa placemaking merupakan salah satu peluang untuk memberikan perubahan terhadap kualitas tempat dari waktu ke waktu di banyak proyek individu dan kegiatan kecil. Oleh karena itu, seiring dengan dibangunnya kawasan dan bangunan, tidak jarang ruang-ruang yang ada dimodifikasi untuk penggunaan ruang yang lebih efisien. Faktor sosial, ekonomi bahkan bencana alam menjadi pengaruh besar dalam proses perubahan ini sendiri. Untuk memperkuat keberadaan Community Space ini, perlu disediakan ruang yang lebih layak sehingga pengunjung yang berekreasi di Taman Sepeda ini tidak hanya melakukan aktivitas outdoor namun juga bisa melakukan aktivitas di indoor.

1.3.2 Kurangnya Fasilitas yang Mewadahi Aktivitas Pengguna di Taman Sepeda

Sebagai salah satu tempat publik yang akan digunakan oleh masyarakat setempat, Taman Sepeda ini memiliki beberapa kekurangan, terlebih seperti hal-hal yang lebih detail. Hal-hal tersebut di antaranya tidak disediakan ruang khusus untuk komunitas tertentu, tidak tersedianya jalur yang berbeda untuk pengguna sepeda dan pengunjung yang berjalan kaki, sehingga ada celah ketidak-amanan untuk pengunjung taman, selain itu tidak disediakan retail untuk UMKM. Dilihat dari letak Taman Sepeda yang sangat strategis dan banyak pengunjung, dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk pertumbuhan UMKM setempat. Tidak hanya itu, kurangnya beberapa fasilitas penunjang lainnya juga mengurangi tingkat performa Taman Sepeda sebagai ruang kegiatan masyarakat.

1.3.3 Potensi Wisatawan di Pontianak

Berada di pulau yang berbatasan dengan negara tetangga menjadikan Kota Pontianak sebagai salah satu destinasi yang dikunjungi oleh wisatawan dari luar. Menurut data Badan Pusat Statistik Pontianak pada tahun 2018 terdapat 21.885 wisatawan dari berbagai negara yang mengunjungi Kota Pontianak, lalu pada tahun 2019 tidak ada satupun wisatawan asing yang mengunjungi kota Pontianak, dan pada tahun 2020 terdapat 3.389 wisatawan asing yang kembali berkunjung di Kota Pontianak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat potensi wisatawan di Kota Pontianak yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan pariwisatanya.

Negara	Jumlah Kedatangan WNA Pengunjung Singkat Tanpa Visa		
	2018	2019	2020
ASEAN	19 215	-	2 971
Asia Non ASEAN	1 521	-	241
Timur Tengah	35	-	7
Eropa	640	-	83
Amerika/USA	258	-	31
Oseania	184	-	51
Afrika	32	-	5
Jumlah	21 885	0	3 389

Tabel 1.1 Jumlah Kedatangan WNA Pengunjung Singkat Tanpa Visa 2018-2020
Sumber: BPS Kota Pontianak

1.3.4 Dibutuhkannya Art Center di Kota Pontianak

Pontianak merupakan salah satu kota yang terkenal dengan keberagaman budayanya. Menurut data BPS Pontianak tahun 2016, terdapat berbagai suku yang mendiami kota Pontianak, seperti Tionghoa, Melayu, Bugis, Jawa, Madura, Dayak, dll. Selain itu terdapat beberapa Agama yang dianut Masyarakat di wilayah Kota Pontianak, seperti Agama Islam, Budha, Kristen Protestan, Katolik, Konghucu, Hindu. Keberagaman yang ada di Kota Pontianak ini sendiri menyebabkan banyak kesenian serta budaya yang berasal dari berbagai suku dan agama yang ada di Kota Pontianak. Namun keberadaan seni dan budaya ini sendiri terancam mengalami penurunan tingkat eksistensinya di kalangan masyarakat. Gubernur Kalimantan Barat sendiri mengingatkan masyarakat untuk tidak kehilangan identitas tradisional daerahnya akibat dari globalisasi. Selain itu, tidak tersedianya wadah yang bisa melestarikan dan menampung keberadaannya, baik dalam bentuk pameran maupun dalam bentuk pentas menjadi salah satu poin penting yang dilupakan oleh pemerintah daerah setempat.

Terdapat berbagai jenis kegiatan kebudayaan berupa festival yang diadakan di Kota Pontianak, antara lain:

- a. Peristiwa Seni dan Budaya yang setiap tahun diadakan di Kota Pontianak beriring dengan Hari Ulang Tahun Pemerintah Kota Pontianak jatuh pada tanggal 23 Oktober kemudian Hari Ulang Tahun Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat. Pada acara/event ini ditampilkan tari-tarian, permainan rakyat, kerajinan rakyat yang berkembang di daerah Kalimantan Barat. Event-event tersebut diatas merupakan rangkaian peristiwa yang menjadi daya wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara untuk berkunjung ke Kota Pontianak.
- b. Festival Budaya Bumi Khatulistiwa : Diselenggarakan setiap 2 (dua) tahun. Festival ini dipusatkan di Kota Pontianak dengan mengundang daerah-daerah lain di Pulau Kalimantan serta daerah-daerah di Pulau Sumatera diselenggarakan pada tanggal 21 sampai dengan tanggal 25 Maret pada tahun penyelenggaraannya. Dan pada festival ini dirangkaikan dengan peristiwa alam yang terjadi di Kota Pontianak yaitu kulminasi matahari.
- c. Gawai Dayak : Diselenggarakan setiap tahun pada tanggal 20 Mei sampai dengan tanggal 25 Mei. Event ini diselenggarakan untuk menumbuh kembangkan budaya suku Dayak yang masih berkembang seperti budaya seni, budaya sosial sebagai penduduk asli Kalimantan Barat.
- d. Naik Dango : Naik Dango merupakan acara adat yang diselenggarakan oleh masyarakat etnis Dayak yang biasa diselenggarakan pada Rumah Betang.
- e. Meriam Karbit/Keriang Bandong: Festival Meriam Karbit biasanya diselenggarakan pada bulan Puasa (Ramadhan) menjelang Hari Raya Lebaran (Idul Fitri) dimana masyarakat yang berada di sisi Sungai Kapuas saling berhadapan dan membunyikan meriam karbit yang saling bersahutan. Perayaan ini diselenggarakan oleh masyarakat dengan memasang lampu minyak tanah dan lampu berwarna warni sehingga kelihatan menarik.
- f. Kulminasi Matahari di Tugu Khatulistiwa yang terjadi 2 kali dalam setahun yaitu bulan Maret dan September.

Beberapa kegiatan kebudayaan di atas memiliki tempat khusus untuk penyelenggaraan festival, dan beberapa yang lainnya juga tidak memiliki tempat yang pasti. Oleh karena itu, berdasarkan isu mengenai menurunnya antusiasme masyarakat terhadap kesenian dan budaya tradisional dan dikaitkan dengan kebutuhan community space di area Taman Sepeda serta kebutuhan tempat untuk penyelenggaraan festival kebudayaan di Kota Pontianak, dapat disimpulkan bahwa di Kota Pontianak sendiri membutuhkan bangunan berupa art center yang dapat memenuhi kekurangan fasilitas di Taman Sepeda dengan penambahan fungsi bangunan art center itu sendiri, untuk menciptakan kualitas public space yang lebih baik untuk masyarakat setempat

1.3.5 Rencana Pemerintah Kota Pontianak

Dengan adanya permasalahan di atas dan didukung rencana jangka panjang pemerintah kota Pontianak mengenai pemanfaatan ruang yang optimal dan berkeadilan bagi kelompok masyarakat lapis menengah kebawah dalam wujud ruang untuk terbuka umum yang dimungkinkan untuk sektor informal. Serta didukung pengendalian tata ruang sesuai daya dukung lingkungan dan upaya untuk mendukung tercapainya kota perdagangan dan jasa (Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 10 tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kota Pontianak Tahun 2005-2025). Mendukung ide untuk merancang pusat kesenian di Taman Sepeda dengan menggunakan pendekatan placemaking agar mewujudkan pusat kesenian yang sesuai dengan aktivitas atau kegiatan masyarakat di Taman Sepeda.

1.4. Rumusan Masalah

- a. Permasalahan Umum : Bagaimana perancangan pusat kesenian di Taman Sepeda Pontianak dengan pendekatan Placemaking ?
- b. Permasalahan Khusus : Bagaimana perancangan pusat kesenian di Taman Sepeda Pontianak untuk mewujudkan community space yang lebih mawadahi kegiatan pengunjung ?

1.5. Tujuan & Sasaran

- a. Tujuan : Terwujudnya rancangan pusat kesenian di Taman Sepeda Pontianak dengan pendekatan Placemaking
- b. Sasaran : Terwujudnya pusat kesenian di Taman Sepeda Pontianak untuk mewujudkan community space yang lebih mewadahi kegiatan pengunjung

1.6. Lingkup Perancangan

- a. Lingkup Studi : Perancangan Pusat Kesenian di Taman Sepeda Pontianak
- b. Lingkup Spasial : Bagian-bagian yang digunakan untuk membuat fasilitas baru yang lebih mewadahi aktivitas pengunjung

1.7. Metode Perancangan

- a. Data Primer : Pada perancangan ini terdapat dua metode perancangan yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai data primer, antara lain:
 - i. Survey langsung ke lokasi untuk mengetahui bagaimana kondisi eksisting site mengenai kondisi fisik dan aktivitas pengunjungnya.
 - ii. Wawancara dengan beberapa pihak termasuk pengunjung yang dapat membantu memberikan informasi tambahan untuk mewujudkan perancangan yang sesuai dengan tujuan sebelumnya.
 - iii. Dokumentasi dengan mengumpulkan foto dari site untuk membantu proses perancangan
- b. Data Sekunder : Studi literatur mengenai fasilitas yang harus disediakan pada taman rekreasi terutama pada bangunan pusat kesenian, standar yang digunakan, bagaimana penerapan arsitektur biophilic pada bangunan dan informasi lainnya yang bisa didapatkan melalui buku, makalah dan jurnal

1.7.1 Metode Analisis Data

- a. Analisis Makro

Analisis Kota Pontianak merupakan ibu kota dari Provinsi Kalimantan Barat. Kota ini terkenal sebagai sebutan Kota Khatulistiwa karena dilintasi oleh garis khatulistiwa. Kota Pontianak berada di titik koordinat 0.02°S 109.34°E. Kota Pontianak ini termasuk kota besar dengan luas 107,82 km² dengan penduduk sebesar 664.394 jiwa (2018). Dilintasi oleh dua sungai besar yaitu sungai Kapuas dan sungai Landak membagi Kota Pontianak menjadi 3 dataran. Selain itu letak kota ini yang dekat dengan perbatasan negara tetangga, menyebabkan banyak pengunjung Kota Pontianak yang berasal dari luar negeri.

Pemilihan lokasi berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain:

 - i. Kota Pontianak yang merupakan ibu kota provinsi Kalimantan Barat, sehingga menjadi pusat aktivitas perekonomian masyarakat setempat.
 - ii. Kota Pontianak memiliki beberapa monumen yang menjadi titik kawasan untuk kegiatan masyarakat, seperti Tugu Khatulistiwa, Tugu Digulis Pontianak, dll.
 - iii. Kota Pontianak belum menyediakan fasilitas publik yang menggabungkan kesenian dan rekreasi dalam satu area
- b. Analisis Mikro

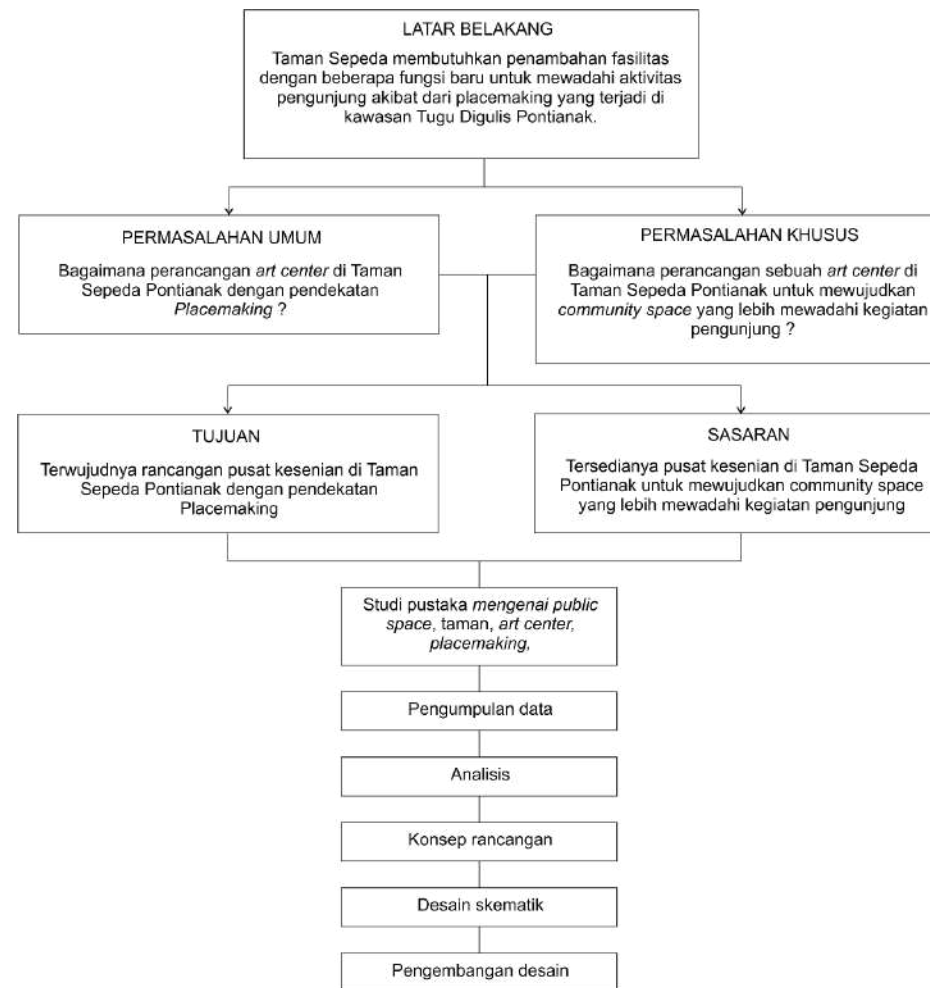
Analisis mikro berupa standar fasilitas pusat seni dan rekreasi yang disediakan untuk menunjang aktivitas masyarakat di Taman Sepeda. Pemilihan tapak mempertimbangkan beberapa hal, seperti:

 - i. Letak Taman Sepeda yang berada di kawasan Tugu Digulis Pontianak dan dekat dengan dua kampus besar di Kota Pontianak, sehingga berpotensi sebagai area yang selalu ramai pengunjungnya sepanjang waktu.

- ii. Banyak aktivitas baru yang muncul akibat placemaking yang terjadi di kawasan Tugu Digulis Pontianak sehingga perlu disediakan community space yang mewadahi kegiatan masyarakat tersebut.
- iii. Kurangnya penataan area yang dikhususkan untuk UMKM atau PKL di sekitar area Taman Sepeda sehingga perlu dilakukan penataan ulang untuk memberikan kesan Taman Sepeda yang lebih teratur.

1.8. Peta Penyelesaian Permasalahan

Adapun peta penyelesaian permasalahan yang menjadi tahapan dalam proses perancangan ini, tertera pada gambar berikut:



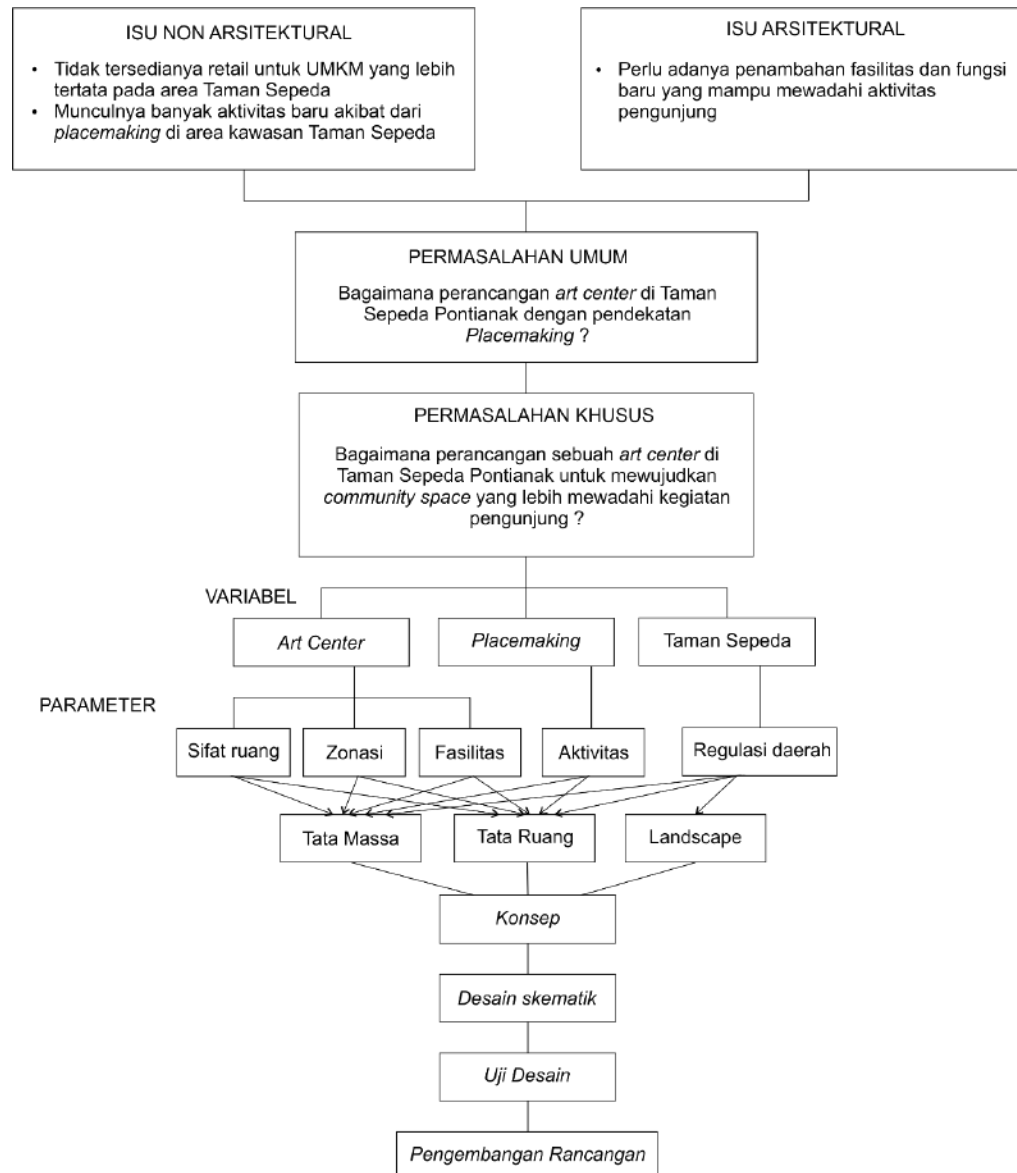
Gambar : Peta Penyelesaian Masalah
Sumber: Analisis Penulis

1.9. Metode Uji Desain

Metode uji desain dilakukan untuk membuktikan apakah rancangan yang telah dibuat sudah berhasil dan memenuhi indikator keberhasilan atau tidak. Pada perancangan ini menggunakan metode uji desain dengan memberikan kuesioner kepada masyarakat Pontianak untuk menilai apakah hasil rancangan sudah sesuai dengan konsep yang digunakan.

1.10. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang menjadi penentuan variabel desain dan parameter yang akan menjadi konsep dan ditunjukkan pada hasil rancangan dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar : Kerangka Berpikir

Sumber: Analisis Penulis

1.11. Keaslian Penulis

Pada rancangan ini akan dilakukan perencanaan pusat seni di Taman Sepeda Pontianak dengan menggunakan pendekatan placemaking, adapun beberapa referensi yang digunakan pada proses perancangan ini, sebagai berikut:

- a. Judul : Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang)
Tahun : 2022
Penulis : Firdha Ayu Atika
Persamaan : Menggunakan pendekatan placemaking
Perbedaan : Lokasi dan tipologi bangunan
- b. Judul : Fasilitas Komersial Seni Budaya di Kawasan Taman Budaya Benteng Vredeburg: Keselarasan Bangunan terhadap Bangunan Cagar Budaya Benteng Vredeburg sebagai Penegas Nilai Monumental Benteng
Tahun : 2003
Penulis : Agus Manaji
Persamaan : Menggunakan tipologi fasilitas budaya dan taman
Perbedaan : Lokasi dan pendekatan
- c. Judul : Relokasi dan Pengembangan Taman Rekreasi Ade Irma Suryani Nasution di Cirebon Jawa Barat
Tahun : 2001
Penulis : Riego Yusheimanto
Persamaan : Menggunakan tipologi taman rekreasi
Perbedaan : Lokasi dan pendekatan
- d. Judul : Taman Olahraga di Kridosono “Ruang Sosial Sebagai Penentu Perancangan”
Tahun : 2016
Penulis : Aulia Chairurrijal
Persamaan : Menggunakan tipologi taman olahraga
Perbedaan : Lokasi dan pendekatan
- e. Judul : Kriteria Perancangan Ruang Luar Pada Pusat Seni Dan Kebudayaan Di Jimbaran Dengan Pendekatan Placemaking Edukatif
Tahun : 2020
Penulis : Adinda Larasati Octaviani
Persamaan : Menggunakan pendekatan dan tipologi bangunan yang sama
Perbedaan : Lokasi

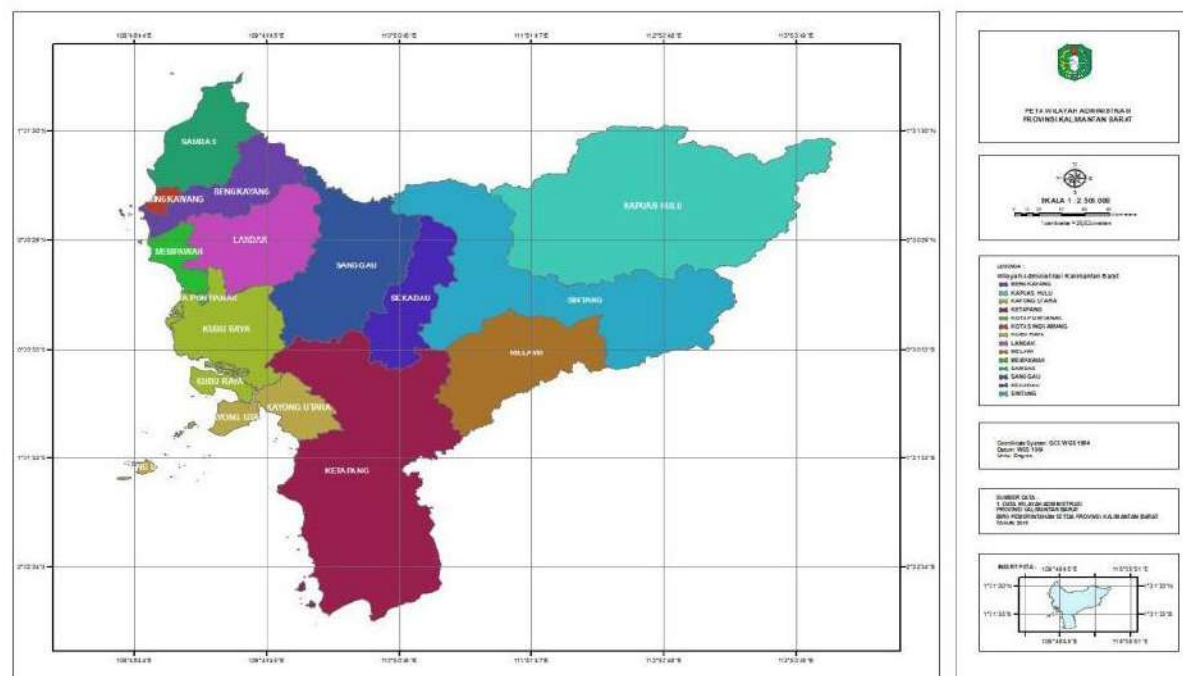
BAB II KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1. Kajian Lokasi & Site

2.1.1. Provinsi Kalimantan Barat

Kalimantan Barat secara geografis terletak pada posisi 2° 05' LU – 3° 05' LS dan 108° 30' – 114° 10' BT. Secara dimensi kewilayahan, Kalimantan Barat dapat dibagi menjadi 3 (tiga) dimensi wilayah, yakni wilayah pesisir dan kepulauan, wilayah pedalaman dan wilayah perbatasan antar negara.

Untuk wilayah pesisir dan kepulauan terdiri atas Kabupaten dan Kota yang berada di wilayah pesisir yakni Kota Pontianak, Kota Singkawang, Kabupaten Sambas, Kabupaten Mempawah, Kabupaten Bengkayang, Kabupaten Kubu Raya, Kabupaten Ketapang, dan Kabupaten Kayong Utara. Sedangkan untuk wilayah pedalaman terdiri atas Kabupaten Kapuas.Hulu, Kabupaten Sintang, Kabupaten Melawi, Kabupaten Kabupaten Sekadau, Sanggau, Kabupaten Landak, dan Kabupaten Ketapang.

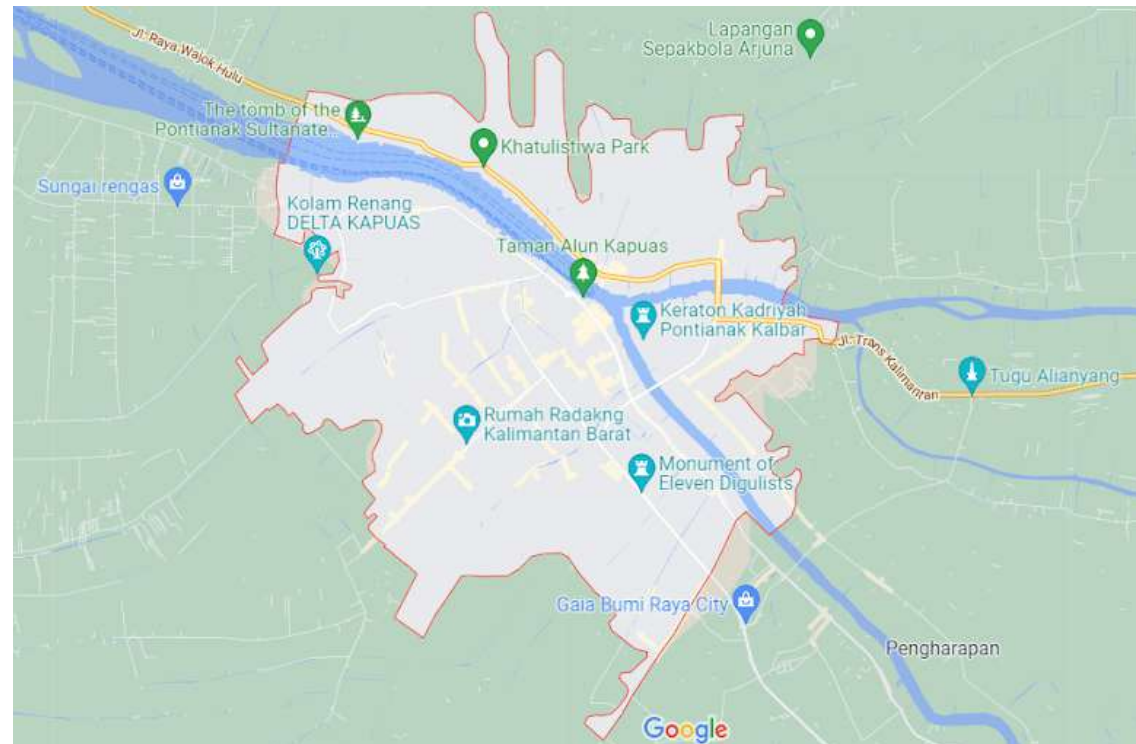


Gambar : Peta Administrasi Kalimantan Barat
Sumber: <http://ppid.kalbarprov.go.id/>

Luas wilayah Kalimantan Barat sebesar 147.307 km² atau 1,13 kali luas Pulau Jawa dan termasuk Provinsi terbesar ketiga setelah Provinsi Papua (319.036,05 km²) dan Kalimantan Tengah (153.564,50 km²), sedangkan keempat adalah Kalimantan Timur (129.873 km² setelah dikurangi Provinsi Kalimantan Utara). Adapun batas-batas wilayah adalah sebagai berikut:

- Bagian Barat berbatasan dengan Selat Karimata.
- Bagian Utara berbatasan langsung dengan Sarawak (Malaysia Timur) dan Provinsi Kalimantan Timur.
- Bagian Selatan berbatasan dengan Provinsi Kalimantan Tengah serta Laut Jawa.
- Bagian Timur berbatasan dengan Provinsi Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur.

2.1.2. Kota Pontianak



Gambar : Peta Pontianak

Sumber : Google Maps

Kota Pontianak merupakan salah satu kota yang ada di Indonesia. Berdasarkan letak geografis kota Pontianak berada tepat dilalui oleh garis Khatulistiwa. Secara astronomis Kota Pontianak terletak diantara $0^{\circ} 02' 24''$ Lintang Utara dan $0^{\circ} 05' 37''$ Lintang Selatan dan antara $109^{\circ} 16' 25''$ Bujur Timur sampai dengan $109^{\circ} 23' 01''$ Bujur Timur.

Batas wilayah kota, Pontianak yaitu :

- Bagian Barat : Kecamatan Sungai Kakap Kubu Raya
- Bagian Timur : Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Ambawang Kabupaten Kubu Raya
- Bagian Utara : Kecamatan Siantan Kabupaten Mempawah
- Bagian Selatan : Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya

Kota Pontianak sendiri kurang memiliki objek wisata tetapi wisata memiliki budaya yang beraneka ragam. Kota Pontianak sendiri yang menjadi daya tariknya adalah karena beraneka ragam budayanya dan wisata kulinernya yang sangat diminati karena berbagai macam kuliner yang dapat ditemukan disini. Kota Pontianak yang memiliki potensi wisata kulinernya yang beraneka ragam, setiap daerah di kota Pontianak memiliki ciri khas kulinernya. Meningkatnya industri kuliner yang ada di Pontianak dapat membantu perekonomian masyarakat tersebut apabila dikelola dan dikembangkan dengan baik dan benar.

Tetapi dibalik potensi tersebut Kota Pontianak memiliki berbagai macam masalah yang cukup serius terutama pada PKL liar yang membuat wajah Kota Pontianak itu sendiri tidak tertata rapi. Banyaknya pedagang PKL liar sendiri menjadi permasalahan tersendiri terutama pada sektor kebersihannya. Kurang pedulinya pedagang tersebut akan sampah dari hasil dagangan mereka.

2.1.3. Taman Sepeda

Lokasi : Jl. Moh. Isja No.2, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115. Lokasi tersebut berada di tengah kota Pontianak, tempat yang strategis karena di tengah kota sehingga pengunjung dari sekeliling kota dapat berkumpul di situ karena lokasi yang strategis. Taman sepeda sendiri sering menjadi lokasi yang menjadi tempat event dll. Di sekitar area ini terdapat kegiatan perdagangan sehingga terkadang pengunjung hanya ingin membeli jajanan tanpa menyinggahi Taman Sepeda tersebut.

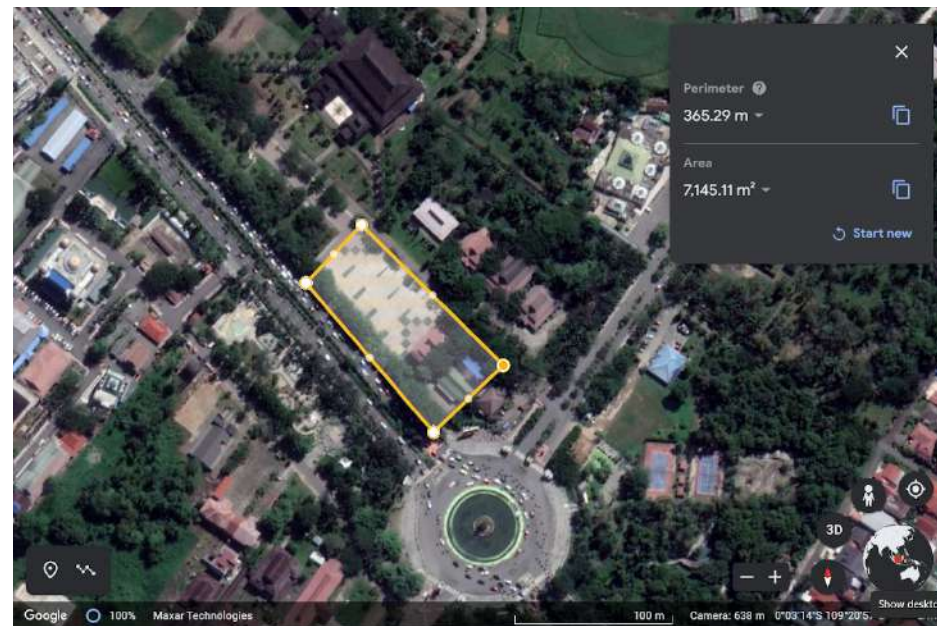


Gambar : Peta Kawasan Tugu Digulis Pontianak
Sumber : Google Maps



Gambar : Area Taman Sepeda
Sumber: Google Earth

Secara keseluruhan, Taman sepeda ini memiliki luas kurang lebih sebesar 16.559 m². Namun dalam perancangan ini, hanya akan menggunakan area seluas 7.150 m² karena area taman yang ada di arah barat laut merupakan area hijau yang akan dipertahankan untuk menjaga penghijauan kota Pontianak.



Gambar : Area yang digunakan untuk perancangan art center
Sumber: Google Earth

2.2. Peraturan Daerah

Berdasarkan Perda No. 2 Tahun 2013 tentang RTRW Kota Pontianak Tahun 2013-2033 disebutkan bahwa ketentuan umum peraturan zonasi kawasan perumahan dan permukiman kepadatan sedang sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b diarahkan dengan ketentuan ;

- a. kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan permukiman, kegiatan perdagangan dan jasa skala lokal, kegiatan pendidikan, dan kegiatan olahraga.
- b. kegiatan yang diperbolehkan dengan syarat meliputi kegiatan pemanfaatan ruang untuk mendukung kegiatan perumahan dan permukiman sesuai dengan penetapan KDB, KLB, dan KDH yang ditetapkan;
- c. kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi kegiatan selain sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b;
- d. ketentuan umum intensitas pemanfaatan ruang meliputi:
 - i. KDB paling tinggi sebesar 70 (tujuh puluh) persen;
 - ii. KLB paling tinggi sebesar 2,1 (dua koma satu); dan
 - iii. KDH paling rendah sebesar 40 (empat puluh) persen;
- e. ketentuan umum sarana dan prasarana minimum yang disediakan meliputi prasarana dan sarana pejalan kaki, taman, tempat parkir, sarana peribadatan, sarana kesehatan, sarana pendidikan, ruang terbuka hijau, dan sarana transportasi umum.

2.3. Kajian Tema dan Tipologi

2.3.1. Ruang Publik

2.3.1.1. Pengertian Ruang Publik

Ruang publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Rustam Hakim, 1987). Menurut Carr dkk (1992), tipologi ruang publik penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi dan proses pembentukannya. Carr dkk membagi tipologi ruang publik diantaranya adalah: Jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air.

Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama. Sedangkan menurut Roger Scurton (1984) setiap ruang publik memiliki makna sebagai berikut: sebuah lokasi yang didesain seminimal apapun, memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya masyarakat/pengguna ruang publik dan perilaku masyarakat pengguna ruang publik satu sama lain mengikuti norma-norma yang berlaku setempat. Ruang Publik Secara Ideal Menurut Carr, ruang publik harus memiliki tiga hal yaitu responsif, demokratis, dan bermakna. Responsif dalam arti ruang publik adalah ruang yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas yang memiliki fungsi lingkungan hidup. Artinya ruang publik dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya serta akses bagi berbagai kondisi fisik manusia. Memiliki arti ruang publik harus memiliki tautan antara manusia, ruang, dan dunia luas dengan konteks sosial. Dengan kata lain, ada sistem pemaknaan dalam ruang publik.

2.3.1.2. Jenis Ruang Publik

Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :

- a. Ruang publik tertutup : adalah ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan. Keberadaan ruang publik di lokasi studi kualitas ruang belum representatif, terlihat komponen pembentuk ruang masih sederhana, lantai pun masih berupa tanah, tidak ber dinding atap dari seng gelombang, struktur bangunan dari bahan bambu. Bangunan pos kamling (keamanan lingkungan) juga digunakan untuk ruang publik dan warung-warung makanan di tepi sungai Winongo.
- b. Ruang publik terbuka : yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka (open space).

Menurut Carr (1992), tipologi ruang terbuka publik di perkotaan dikelompokkan berdasarkan jenisnya seperti lapangan dan plaza (square and plaza), taman publik (public parks), taman peringatan (memorial parks), jalan (streets), lapangan bermain (playground), ruang terbuka untuk masyarakat (community open spaces), pasar (markets), jalan hijau dan jalan taman (greenways and parkways), atrium/pasar tertutup (atrium/indoor marketplace), ruang terbuka yang dapat diakses oleh publik seperti sudut-sudut jalan, jalan menuju gedung (found spaces/everyday open spaces) dan tepi laut (waterfronts).

Menurut Carmona (2003) ruang publik menurut tipe dibagi menjadi 3 jenis yaitu:

- a. External public space, ruang publik tipe ini pada umumnya berupa ruang atau tempat luar yang dapat dimasuki semua orang bersifat publik seperti alun-alun, jalur pejalan kaki, taman kota, dan sebagainya;

- b. Internal public space., ruang publik tipe ini merupakan ruang publik yang dikendalikan oleh pemerintah tetapi dapat diakses oleh masyarakat secara terbuka atau bebas tanpa adanya batasan. Biasanya berupa fasilitas umum seperti rumah sakit, kantor kepolisian, pusat pelayanan lainnya; dan
- c. External and internal “quasi” public space, ruang publik tipe ini umumnya berupa fasilitas umum yang dikendalikan swasta, sehingga ada pembatasan aturan yang harus dipatuhi oleh masyarakat, seperti restoran, mall, dsb.

2.3.1.3. Elemen Desain Ruang Publik

Menurut Eckbo (1964) elemen-elemen desain ruang publik adalah komponen dari wilayah atau kawasan lahan yang dibangun oleh manusia, kemudian dirancang sebagai penunjang ruang publik. Berikut beberapa elemen ruang publik, antara lain:

- a. Jalur Pedestrian Menurut Lynch (1987) jalur pejalan kaki berbentuk square (lapangan-open space) maupun street (jalan-koridor). Jalur pejalan kaki merupakan elemen dasar desain tata kota yang merupakan bagian dari public space, berkaitan dengan pola aktivitas dalam lingkungan kota, sesuai dengan rancangan pembangunan atau perubahan fisik kota di masa yang akan datang. Jalur Pedestrian harus memberikan aksesibilitas yang mudah bagi pejalan kaki terhadap kegiatan di lingkungan sekitar (Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang). Dalam perancangannya jalur pedestrian harus memiliki ketentuan atau aturan untuk memberikan kenyamanan terhadap penggunaannya, berikut perancangannya antara lain:
 - Rute jelas dan aman bebas dari kendaraan, selain itu disesuaikan dengan kepadatan atau pejalan kaki sehingga tidak mempersulit dan menyenangkan;
 - Kemudahan yang mencakup ke segala arah atau tanpa hambatan dan gangguan yang berarti. Seperti ruang yang sangat sempit, penguasaan atau penyerobotan dari fungsi lain dan kondisi jalur yang naik turun sehingga mengganggu; dan
 - Mempunyai kualitas dan kuantitas dari nilai estetika sehingga timbul ketertarikan yang didukung dengan penyediaan fasilitas jalan seperti lampu, bangku, tempat sampah dan lainnya.

Menurut Permen PU No 03/PRT/M/2014 karakteristik jalur pedestrian yaitu:

- Permukaan dalam material bertekstur tidak licin. Paving atau perkerasan dibuat dengan blok beton, aspal atau plesteran; dan
- Kondisi jalur pedestrian bebas dari rambu atau penanda, pohon, tiang, lubang, drainase maupun benda lain yang mengganggu dan menghalangi. Dengan lebar jalur pedestrian minimal 1,2 meter (jalur searah), dan 1,6 meter (jalur dua arah).

b. Utilitas

Menurut Hakim (2003) utilitas adalah sistem pendukung ruang publik dengan rekayasa lanskap. Berikut sistem utilitas antara lain:

- Sistem Penerangan Luar Perancangan atau perencanaan tapak lanskap suatu ruang publik, perlu sistem penerangan karena utilitas tersebut sangat dibutuhkan pada malam hari. Dalam perancangan penerangan tersebut harus memperhatikan standar peraturan, dengan tinggi lampu penerangan antara 6-15 meter dan jarak antara lampu 10-15 meter (Harris dan Dines, 1988).
- Tempat Parkir Tempat parkir merupakan bagian dari prasarana lingkungan dan menjadi suatu kebutuhan dalam suatu perancangan/perencanaan tapak. Dalam pemilihan letak atau penempatan parkir terdapat kriteria, sebagai berikut:
 - Letak parkir di tapak permukaan rata atau datar, kriteria tersebut untuk menjaga dan melindungi keamanan suatu kendaraan supaya kendaraan tidak menggelinding; dan
 - Sebaiknya tempat parkir menggunakan sistem sudut terhadap sisi jalan, dengan jarak atau penempatan parkir tidak terlalu jauh dari pusat aktivitas sehingga mudah. Apabila jarak parkir cukup jauh, maka sirkulasi harus terarah dan jelas.

c. Street Furniture

Menurut Harris, Dines (1988) kriteria elemen atau ukuran dalam perancangan street furniture menggunakan materi yang kuat terhadap cuaca dan mudah. Mudah didapat, mudah dalam perawatan dan perbaikan. Selain itu material harus kuat dan aman untuk pengguna atau pejalan kaki maupun terhadap lingkungan. Sehingga street furniture yang diperlukan untuk memenuhi fungsi atau peranan sebagai berikut:

- Fungsi pelengkap, maksud disini merupakan elemen pelengkap atau aksesoris ruang publik seperti tempat sampah, tempat duduk, papan informasi, telepon, pot tanaman, dan kotak surat;
- Fungsi kenyamanan dan keamanan seperti jalan penyebrangan, lampu, rambu-rambu, halte, vegetasi, pipa air untuk sistem kebakaran (fire hydrant), gardu polisi dan pedestrian ways; dan
- Fungsi keindahan atau estetika, didapat dari klasifikasi yang dilihat berdasarkan bentuk, tekstur, maupun warnanya. Elemen tersebut biasanya menggunakan material yang lembut (soft material) maupun material keras (hard material).

2.3.2. Taman

2.3.2.1. Pengertian Taman

Pengertian taman secara umum adalah sebuah area yang mempunyai ruang dalam berbagai kondisi. Kondisi yang dimaksud diantaranya lokasi, ukuran atau luasan, iklim, dan kondisi khusus lainnya seperti tujuan serta fungsi spesifik dari pembangunan taman (Sintia dan Murhananto, 2004).

2.3.2.2. Tipologi Taman

Menurut Nazarruddin (1994) jenis taman dibagi menjadi dua, antara lain:

- a. Taman publik aktif Taman publik aktif adalah taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain dan olahraga, dilengkapi dengan elemen-elemen pendukung taman bermain dan lapangan olahraga, contohnya: alun-alun, central park di New York.
- b. Taman publik pasif Taman publik pasif adalah taman yang hanya sebagai elemen estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman. Contohnya: Bundesgarten Park, Cologne Germany

Menurut Unterman dan Small (1986) taman dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan sifat kepemilikannya yaitu:

- a. Taman publik (umum) yaitu taman yang bisa digunakan oleh umum.
- b. Taman semi publik yaitu taman milik pribadi yang dapat digunakan oleh umum atau dapat digunakan secara bersama-sama.
- c. Taman pribadi yaitu taman milik pribadi yang tidak dapat oleh umum.

2.3.2.3. Fasilitas Taman Kota

Fasilitas yang disediakan di taman kota disesuaikan dengan fungsinya dan fasilitas pendukung lainnya, meliputi:

- a. Fasilitas rekreasi (fasilitas bermain anak, tempat bersantai, panggung, dan lain lain).
- b. Fasilitas olahraga (jogging track, kolam renang, lapangan bola, lapangan tenis, basket, volly dan badminton serta fasilitas refleksi).
- c. Fasilitas sosialisasi (ruang piknik, ruang/fasilitas yang memungkinkan untuk sosialisasi baik untuk kelompok kecil maupun besar).
- d. Fasilitas pendukung seperti jalan, entrance, tempat parkir, mushola, tempat berjualan (tidak dominan), drainase, air, listrik/penerangan, penampungan sampah dan toilet (Wibisono, 2008).

2.3.2.4. Fungsi Taman Kota

Menurut Irwan (1996), taman kota memiliki beberapa fungsi, antara lain:

a. Fungsi Lanskap

a. Fungsi Fisik

Fungsi fisik dari taman sendiri ditunjukkan dengan keberadaan vegetasi pada taman kota. Vegetasi berperan penting terhadap terbentuknya taman, sebab vegetasi mampu melindungi dari permasalahan angin, radiasi matahari bahkan pemandangan. Dalam fungsi ini, vegetasi berperan sebagai pelengkap, pemersatu, penegas, pelembut, pembingkai dan pengenalan.

b. Fungsi Sosial

Keberadaan vegetasi yang ditata dan diatur dengan baik memberikan ruang yang bagus untuk pengguna taman kota dan menimbulkan aktivitas yang produktif seperti, olahraga, tempat bermain anak, tempat berenang bahkan tempat untuk menyegarkan pikiran.

d. Fungsi Pelestarian

- i. Menyegarkan udara atau sebagai paru- paru kota
- ii. Menurunkan suhu kota dan meningkatkan kelembaban
- iii. Sebagai habitat satwa
- iv. Penyangga dan perlindungan air tanah dalam mencegah terjadinya erosi
- v. Pengendalian dan mengurangi polusi udara
- vi. Tempat pelestarian plasma nutfah dan bioindikator
- vii. Menyuburkan tanah

e. Fungsi Estetika

Tempat rekreasi seperti taman memiliki keterkaitan yang erat dengan visual. Ukuran, warna dan bentuk vegetasi memberikan kesan estetika pada sebuah lingkungan. Vegetasi secara alamiah memberikan kesan hijau yang menyegarkan, dan jika ditata dengan baik akan memberikan kesan yang bagus untuk dipandang. Robinette (1972) dalam Grey and Deneke (1978) mengungkapkan bahwa fisiognomi vegetasi memberikan aksen visual yang dipengaruhi oleh ukuran, warna dan bentuk.

2.3.3. Pusat Kesenian

Gedung kesenian adalah suatu tempat di dalam ruangan ataupun di luar ruangan yang dilengkapi fasilitas untuk aktivitas penampilan kegiatan dan karya seni (Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 tahun 2015).

Menurut Neufert (2002:136) terdapat beberapa jenis gedung pertunjukan, diantaranya sebagai berikut :

1. Teater: Ciri utama gedung teater adalah terdapat bentuk dan formasi tempat duduk di lantai bawah (yaitu penonton duduk pada bidang besar berbentuk kurva yang menanjak) dan melalui sebuah depan panggung yang tampak jelas, depan panggung yang dapat dicontoh (bidang pertunjukan sebelum pintu masuk di ruang penonton) (Neufert,2002).
2. Opera: Opera merupakan bentuk drama yang dipentaskan dimana seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkestra atau alat musik instrumental. Menurut Neufert (2002) gedung opera mempunyai karakter yakni adanya sebuah pemisah ruang yang jelas secara arsitektur antar ruang untuk penonton dan panggung melalui space musik dan tempat duduk penonton.
3. Bioskop: Sedangkan bioskop merupakan tempat untuk memperlihatkan gambar (film) yang disorot dengan menggunakan lampu sehingga dapat bergerak serta berbicara (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sedangkan menurut Poerwadarminta (1976) gedung merupakan bangunan (rumah) untuk kantor, rapat atau tempat mempertunjukkan hasil-hasil kesenian, yang dari itu dapat disimpulkan bahwa gedung bioskop adalah wadah yang dipergunakan sebagai tempat untuk menampilkan pertunjukan film.

2.3.3.1 Fasilitas Gedung Kesenian

Menurut penjelasan Narita (2014), Ham (1972) menyatakan bahwa sebagai tempat untuk pertunjukan seni, sebuah gedung kesenian haruslah memiliki fasilitas ruang yang mendukung dan memadai untuk menunjang fungsi dari bangunan tersebut. Fasilitas ruangan yang dimaksudkan, yakni :

1. Ruang Pertunjukan : Amphitheater, ruang persiapan/ produksi, ruang workshop, ruang latihan, ruang make up dan ruang ganti
2. Ruang Publik : Lobby, kantin, area souvenir, ruang pameran/ galeri.
3. Ruang Pengelola : Kantor, ruang informasi, pos jaga, ruang operator
4. Ruang Servis : Musholla, gudang, toilet, lavatory

2.3.3.2. Standar Gedung Kesenian

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata No. 17 Tahun 2015 tentang standar usaha gedung kesenian untuk pertunjukan, terdapat standar aspek yang harus dipenuhi oleh suatu bangunan pertunjukan seni, diantaranya sebagai berikut :

1. Produk, terdapat unsur sebagai berikut:
 - a. Gedung
 - Gedung kesenian haruslah dilengkapi dengan tempat pertunjukan seni sendiri sebagai ruang utama dan sesuai dengan standar kelaikan fungsi bangunan, diantaranya; tempat terbuka dan atau tempat tertutup.
 - Daya listrik yang sesuai standar dan ketentuan
 - Tersedia jalur evakuasi dan penanda yang jelas dan mudah ditemukan
 - Jarak antara plafon dengan panggung pertunjukan minimal 2,5 meter (untuk gedung atau ruang tertutup)
 - Jarak antara plafon dengan lantai dasar/balkon tertinggi minimal 3 meter (untuk gedung atau ruang tertutup)
 - Kapasitas gedung minimal memadai 100 tempat duduk
 - Minimal tersedia 2 pintu masuk dan keluar pengunjung
 - Adanya kualitas udara dan pencahayaan yang sesuai dengan standar dan ketentuan
 - b. Penanda Arah
 - Tersedia papan nama gedung pertunjukan seni dengan tulisan yang jelas dan mudah dibaca
 - Tersedia penunjuk arah menuju gedung pertunjukan seni
 - c. Panggung Pertunjukan
 - Panggung pertunjukan seni haruslah dilengkapi dengan sound system dan lighting yang sesuai dengan standar
 - Tersedia ruang rias dan ruang ganti kostum yang dilengkapi dengan cermin, loker, dan toilet
 - Adanya ruang operator
 - Tempat duduk yang tersedia harus sesuai dengan kapasitas ruang pertunjukan
 - d. Sound System dan Lighting
 - Adanya peralatan pengeras suara yang sesuai dengan standar dan ketentuan
 - Penerangan/pencahayaan yang sesuai dengan bentang ruang dan ketentuan yang tersedia bagi gedung kesenian
 - e. Promosi
 - Tersedia area yang ditujukan untuk promosi
 - Tersedia media promosi dalam bentuk cetak maupun digital
 - f. Katalog
 - g. Fasilitas Penunjang
 - Adanya pintu masuk dan keluar kawasan gedung pertunjukan
 - Adanya fasilitas parkir
 - Akses untuk bongkar muat barang
 - Akses dan fasilitas bagi disabilitas
 - Area penjualan tiket
 - Area penerima tamu/lobby
 - Area komersil yang menjual makanan dan minuman

- Tersedia kamar mandi wanita dan pria yang terpisah bagi pengunjung
 - Tersedia tempat-tempat sampah di dalam dan luar gedung kesenian
2. Pelayanan, menyediakan unsur sebagai berikut:
- a. Pelaksanaan prosedur operasional standar (Standar Operating Produce)
- Ketersedian dan penyampaian informasi :
 1. Produk
 2. Tarif sewa gedung
 3. Nomor/kontak pengelola gedung
 4. Lokasi fasilitas (guide maps)
 5. Jadwal operasional
 6. Penggunaan gedung
 7. Kawasan daya tarik warisan (point of interest)
 - Penggunaan gedung pertunjukan seni
 - Perawatan bangunan gedung
 - Pencegahan dan penanggulangan kebakaran atau keberadaan keadaan darurat lainnya
 - Keselamatan dan keamanan gedung dan fasilitas
 - Kebersihan lingkungan gedung kesenian
3. Pengelolaan, terdapat unsur seperti:
- a. Organisasi
- b. Manajemen
- c. Sumber Daya Manusia
- d. Sarana dan Prasarana
- Ruang administrasi
 - Toilet
 - Tempat-tempat sampah
 - Tempat penampungan sampah sementara
 - Peralatan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K)
 - Alat pemadam kebakaran ringan (APAR)
 - Instalasi listrik/genset sesuai ketentuan
 - Lampu darurat
 - Peralatan komunikasi
 - Tempat/area ibadah yang terawat
 - Gudang

2.3.4. Placemaking

Place adalah tempat terjadinya suatu peristiwa, tetapi ini tidak berarti bahwa ruang tidak bergantung pada unsur waktu. Menurut Albert Einstein, ruang tidak dapat dipisahkan dari waktu. Waktu adalah dimensi keempat yang menyertai ruang sebagai makhluk tiga dimensi. Teori ini didukung oleh Hermann Minkowski.

Oleh karena itu, Stern (2014) mengungkapkan bahwa placemaking merupakan salah satu peluang untuk memberikan perubahan terhadap kualitas tempat dari waktu ke waktu di banyak proyek individu dan kegiatan kecil. Oleh karena itu, seiring dengan dibangunnya

kawasan dan bangunan, tidak jarang ruang-ruang yang ada dimodifikasi untuk penggunaan ruang yang lebih efisien. Faktor sosial, ekonomi bahkan bencana alam menjadi pengaruh besar dalam proses perubahan ini sendiri.

Moreira (2021) mengatakan bahwa placemaking menunjukkan penciptaan tempat melampaui dimensi material dan melibatkan aspek-aspek seperti keramahan, penggunaan, aktivitas, akses, koneksi, kenyamanan, dan citra, untuk menciptakan ikatan antara orang dan rasa tempat. Placemaking adalah salah satu metode perencanaan dan desain yang fokus pada proses kolaboratif memikirkan kembali dan mendesain ulang ruang publik sebagai tempat, memaksimalkan nilai yang ada di tempat itu. Hal ini dilakukan agar masyarakat dapat menyadari manfaat dari optimalisasi ruang publik (Bohl, 2002).

Placemaking merupakan prinsip desain arsitektur yang fokus pada menciptakan ruang yang menjadikan interaksi person-to-person sebagai poin utamanya, selain itu terdapat interaksi person-to-building, dan interaksi building-to-building (Rapoport, 1998). Pendekatan placemaking memiliki prinsip-prinsip yang dianggap tepat untuk menciptakan situasi yang nyaman saat mendesain sebuah tempat. Secara garis besar unsur-unsur prinsip tersebut adalah: (Brown, Dixon, dan Gilham, 2009).

1. Respon terhadap skala persepsi manusia
2. Integrasi tradisi, alam dan inovasi
3. Fokus pada pembentukan identitas.

Menurut Wyckoff (2014) terdapat empat jenis placemaking yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas sebuah tempat, antara lain:

1. Standard Placemaking

Adalah proses menciptakan sebuah tempat yang berkualitas yang diinginkan oleh orang-orang untuk hidup, bekerja, bermain dan belajar. Hal ini membutuhkan partisipasi masyarakat di dalam prosesnya. Hal ini mencakup berbagai hal dan berjalan dalam waktu yang panjang, bahkan bisa jadi selamanya. Contohnya seperti:

- a. Proyek : Perbaikan jalan dan fasad bangunan. Proyek lingkungan seperti rehabilitasi perumahan dan pengisian perumahan. Proyek kecil seperti taman, dan lain- lain.
- b. Kegiatan : yang biasa ada pada tempat umum seperti jalan, pedestrian, alun- alun, bangunan sipil, dll.

2. Strategic Placemaking

Adalah placemaking yang ditargetkan untuk mencapai tujuan tertentu selain menciptakan Quality Places. Hal ini bertujuan untuk menciptakan Tempat Berkualitas yang secara unik menarik bagi pekerja berbakat sehingga mereka ingin berada di sana dan tinggal di sana, dan dengan melakukan itu mereka menciptakan keadaan untuk penciptaan lapangan kerja yang substansial dan pertumbuhan pendapatan dengan menarik bisnis yang mencari konsentrasi pekerja berbakat. Adaptasi placemaking ini menargetkan pekerja pengetahuan di Ekonomi Baru global yang karena keahlian mereka, dapat tinggal di mana saja di dunia yang mereka inginkan, dan cenderung memilih Tempat Berkualitas dengan banyak fasilitas dan pekerja berbakat lainnya. Placemaking Strategis mencakup berbagai target proyek dan kegiatan dan dikejar secara kolaboratif oleh sektor publik, non-profit dan swasta selama 5 - 15 tahun. Proyek cenderung lebih besar dan di lokasi yang jauh lebih sedikit daripada Standar Placemaking. Secara khusus, proyek berada di pusat sasaran (pusat kota), dan simpul di sepanjang koridor utama di lokasi dengan populasi perkotaan yang padat.

3. Strategic placemaking adalah proses yang ditargetkan baik disengaja maupun tidak disengaja berdasarkan kegiatan di lokasi tertentu, biasanya lokasi yang padat atau di pusat kota untuk menghasilkan tempat yang memiliki kualitas berkelanjutan, berorientasi pada pejalan kaki, ramah untuk pengguna sepeda, aman, mix-use, area hijau, banyak rekreasi, seni dan budaya, berbagai pilihan

transportasi dan tempat tinggal, selain itu juga memperhatikan bangunan sejarah, ruang publik dan keterlibatan warga secara garis besar. Contoh penerapannya seperti:

- a. Proyek : Bangunan dengan konsep mixed-use di pusat kota dan sepanjang jalan utama, termasuk tempat transit.
- b. Kegiatan : Kegiatan yang dilakukan secara berulang dan menargetkan pekerja pada aktivitas seni, budaya, hiburan dan rekreasi yang menambah kualitas dan mampu menjangkau orang-orang secara luas.

4. Creative Placemaking

Adalah jenis placemaking yang mengutamakan kesenian, budaya, pemikiran kreatif pada semua aspek lingkungan dalam prosesnya. Contohnya seperti :

- a. Proyek : Pembangunan yang dibangun berdasarkan kesenian, budaya dan pemikiran kreatif seperti museum, pameran, stasiun dengan tema seni, tempat umum untuk berkeaktivitas.
- b. Kegiatan : Aktivitas seni, budaya dan hiburan baru yang menambah kualitas dari suatu tempat, seperti film di taman, proyek seni kapur, konser luar ruangan dan berbagai proyek seni lainnya.

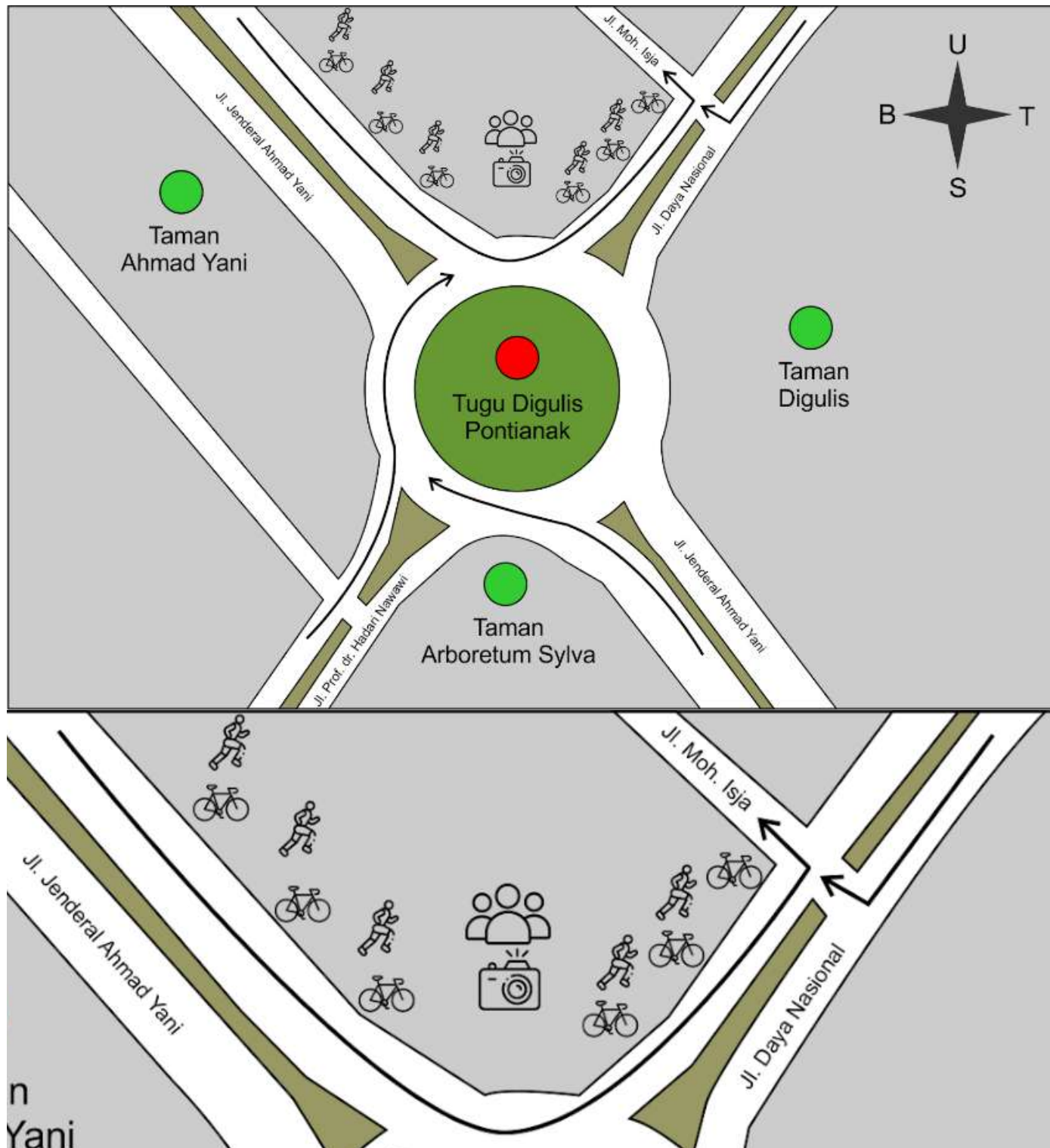
5. Tactical Placemaking

Adalah salah satu jenis placemaking yang bertujuan untuk membentuk tempat yang berkualitas dengan kesengajaan. Hal ini menggunakan pendekatan komitmen jangka pendek yang realistis dan bisa dimulai dengan cepat. Jenis placemaking ini menargetkan tempat umum seperti plaza, tempat dengan resiko rendah namun bisa menghasilkan keuntungan yang besar. Hal ini perlu dilakukan dengan turut campur orang-orang yang berkepentingan. Dalam proses ini aktivitas jangka pendek. Seiring berjalannya waktu, placemaking jenis ini mampu mengubah suatu area, walaupun prosesnya lama namun stabil dan membutuhkan biaya yang sedikit. Contohnya seperti:

- a. Proyek : Proyek kecil jangka pendek yang dilakukan di ruang publik, ruang publik yang sebelumnya kurang menarik dan ditambahkan dengan suatu aktivitas tertentu sehingga terkesan lebih menarik. Contohnya seperti mengurangi jumlah jalur pada jalan dari empat menjadi 3 jalur dengan 2 jalur di pinggir menjadi jalur untuk bersepeda, sedangkan di tengah untuk jalur pejalan kaki.
- b. Kegiatan : Penambahan jumlah tempat duduk, konservasi tempat parkir, penyediaan tempat berkumpul umum yang digambarkan dengan pilihan ilustrasi fasad yang bersifat sementara, penambahan jalur bersepeda, acara musik luar ruangan di alun-alun kota, jalur penelusuran sejarah yang bisa digunakan tanpa pemandu, serta pemasangan hasil rendering renovasi yang memungkinkan dilakukan pada tempat tersebut.

6. Placemaking di Taman Sepeda Pontianak

Berdasarkan hasil analisis penulis, Taman Sepeda ini sendiri merupakan taman yang paling ramai dikunjungi oleh masyarakat, berbagai komunitas berbaur di taman ini seperti komunitas pecinta hewan, penari dan komunitas pesepeda. Pada area taman yang dekat dengan jalan disediakan tempat parkir sepeda, di samping tempat parkir sepeda ini sering digunakan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dan berolahraga. Selain itu juga tersedianya plaza yang mengarah ke Tugu Digulis menyebabkan lebih banyak orang yang tertarik menghabiskan waktu mereka di taman ini.



Gambar: Peta aktivitas pengunjung Taman Sepeda
 Sumber : Dokumentasi Penulis



Gambar : Area trotoar di Taman Sepeda
Sumber : Dokumentasi Penulis

Berdasarkan placemaking yang terbentuk pada area Taman Sepeda ini, dapat dikembangkan dengan penerapan creative placemaking. Seperti kajian pada sub bab sebelumnya, creative placemaking sendiri merupakan salah satu jenis placemaking yang mengutamakan kesenian, budaya, pemikiran kreatif pada semua aspek lingkungan dalam prosesnya. Contoh proyek dari creative placemaking adalah :pembangunan yang dibangun berdasarkan kesenian, budaya dan pemikiran kreatif seperti museum, pameran, stasiun dengan tema seni, tempat umum untuk berkreaitivitas. Selain itu kegiatan yang dilakukan berupa aktivitas seni, budaya dan hiburan baru yang menambah kualitas dari suatu tempat, seperti film di taman, proyek seni kapur, konser luar ruangan dan berbagai proyek seni lainnya. Oleh sebab itu pembangunan art center ini sangat mendukung keberadaan *creative placemaking* pada Taman Sepeda.

Menurut Markusen (2010) dalam placemaking kreatif, mitra dari sektor publik, swasta, nirlaba, dan komunitas secara strategis membentuk karakter fisik dan sosial lingkungan, kota, suku, atau area yang memiliki kegiatan seni dan budaya. Creative placemaking mencakup ruang publik dan pribadi, meremajakan struktur dan pemandangan jalan, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keamanan publik, dan membawa beragam orang bersama-sama untuk merayakan, menginspirasi, dan terinspirasi. Selain itu pada tulisan yang berjudul Creative Placemaking How To Do It Well, Markusen (2014) juga memaparkan beberapa kunci penting yang menunjang keberhasilan dari Creative Placemaking antara lain; mitra lintas sektor, perancangan tempat yang unik dan ramah untuk komunitas, peran bank dalam pengembangan masyarakat, evaluasi hasil dari creative placemaking, dan pengembangan model. Namun kunci penting keberhasilan creative placemaking tersebut berdasarkan kasus yang ada di kota-kota di luar negeri.

Berdasarkan kajian mengenai creative placemaking, tema dan tipologi perancangan dapat disimpulkan terdapat beberapa parameter penilaian untuk menentukan keberhasilan dari perancangan ini yaitu:

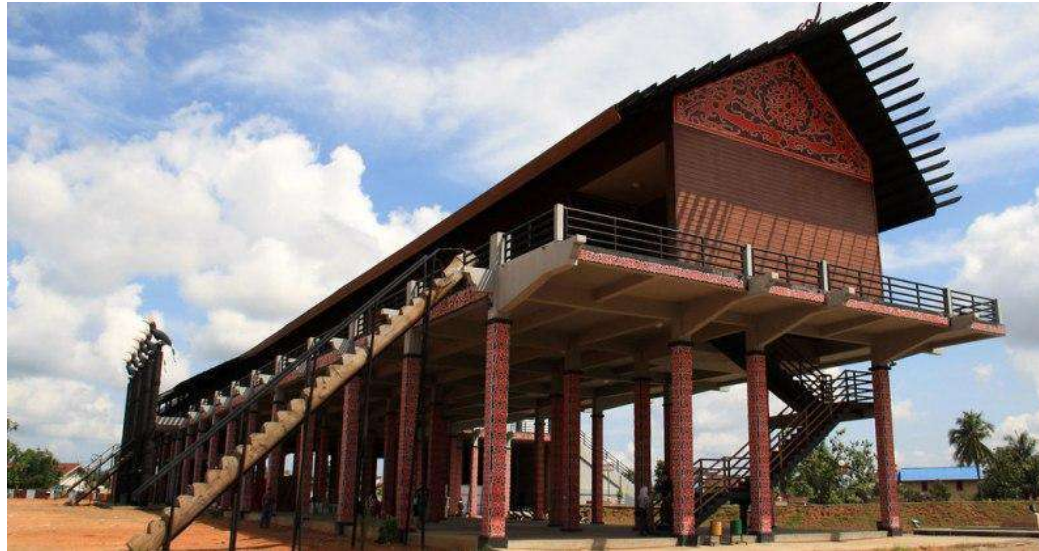
- 1.Pendukung Kegiatan Kreativitas (Komunitas & Masyarakat)
- 2.Rencana Kegiatan Seni & Budaya
- 3.Model yang Menunjukkan Kekhasan

2.4. Kajian Rumah Radakng

Di Pontianak rumah Radakng menjadi simbolis romantisme kehidupan Dayak khususnya Dayak Kanayatn dalam melakukan segala aktivitas kebudayaannya (Dinata, 2014). Rumah Radakng merupakan salah satu ikon yang menjadi daya tarik wisatawan, tidak hanya itu keberadaan Rumah Radakng ini juga menarik perhatian penikmat budaya. Tidak sedikit wisatawan yang mengunjungi Kalimantan Barat hanya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai Rumah Radakng.

Keberadaan Rumah Radakng ini menjadi hal yang menarik wisatawan lokal dan mancanegara sebab Rumah Radakng terkenal sebagai rumahnya orang Dayak. Sehingga banyak orang yang sangat tertarik untuk mengunjungi Pontianak untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk fisik Rumah Radakng, merasakan bagaimana ruang- ruang yang ada di dalamnya, dan meraba material bangunan Rumah Radakng secara langsung. Selain itu karena suku Dayak merupakan etnis tertua di Kalimantan, membuat Rumah Radakng ini menjadi ikon pariwisata yang harus dikunjungi di Kalimantan.

Rumah Radakng ini dipenuhi oleh warna merah yang dapat dilihat pada bagian luar bangunannya. Rumah Radakng ini berdiri kokoh dengan tiang- tiangnya yang tinggi dan menopang ruang- ruang yang ada di atasnya. Pengunjung Rumah Radakng dapat melihat hiasan Burung Enggang pada bagian depan Rumah Radakng, Burung Enggang ini merupakan simbol masyarakat Dayak. Rumah Radakng ini dapat menampung sekitar 600 orang dengan 42 anak tangga menjadi identitas dari Rumah Radakng yang memberi keindahan pada bangunannya. Keberadaan Rumah Radakng yang merupakan rumah adat suku Dayak terbesar menjadi daya tarik wisatawan.



Gambar : Rumah Radakng
Sumber : Dok. Google

Pada saat ini Rumah Radakng menjadi media yang menyediakan pertunjukan seni budaya masyarakat Dayak terutama pada saat acara Gawai. Gawai ini merupakan salah satu agenda budaya yang selalu diadakan di Rumah Radakng. Acara ini sering disebut sebagai pekan Gawai di mana kesenian budaya suku dayak akan dipertunjukkan dalam acara tersebut, hal itu pula yang membuat acara tersebut menjadi yang ditunggu oleh masyarakat setempat dan wisatawan. Kesenian yang ditunjukkan berupa nyanyian dalam bahasa Dayak, tarian, peragaan baju adat, musik serta pemilihan bujang dan dara Dayak.



Gambar : Rumah Radakng
Sumber : Dok. Google

2.5. Kajian Preseden

2.5.1. Taman Wherdi Budaya Art Center, Denpasar - Bali

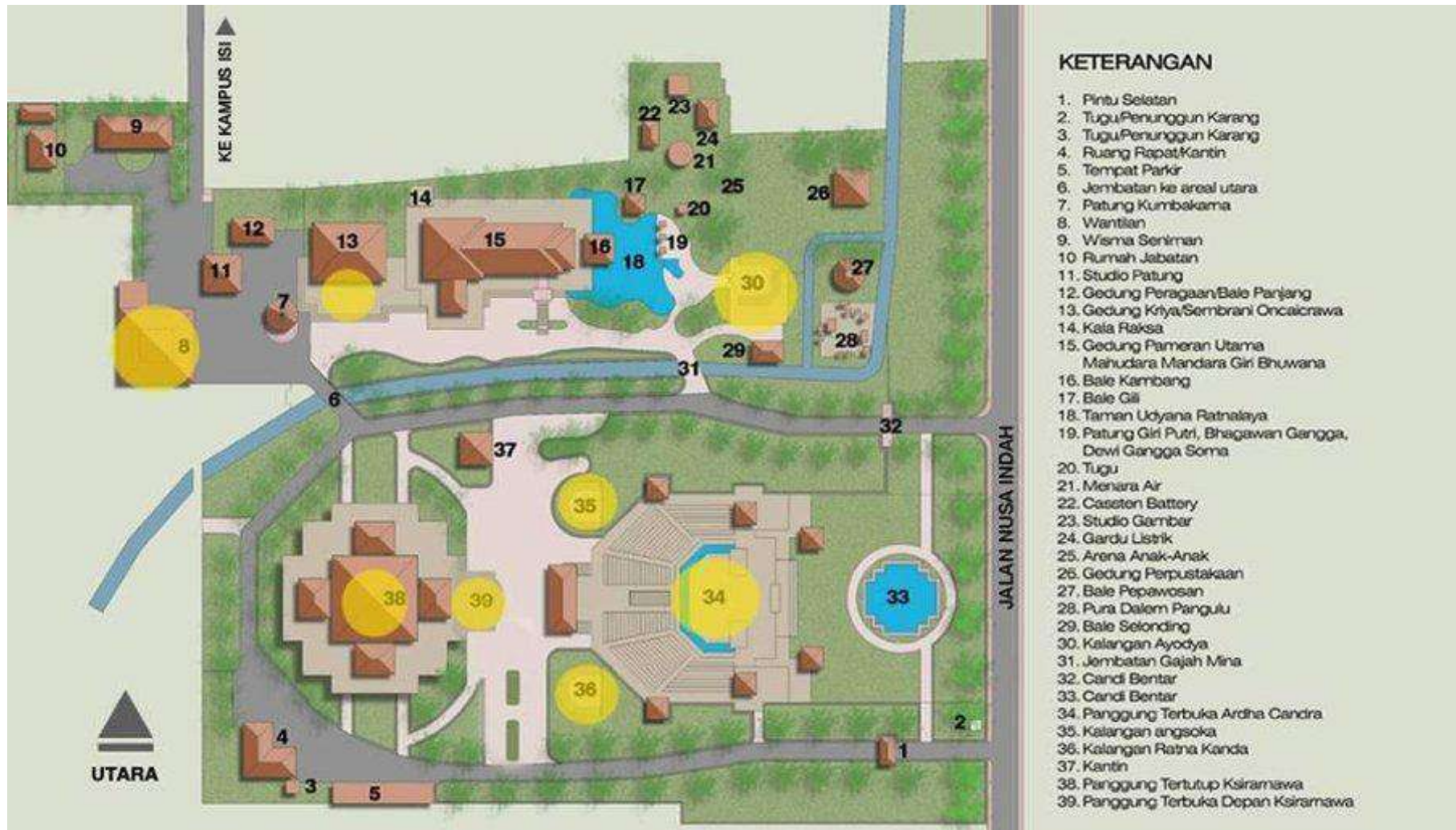
Bali Art Center Denpasar atau Taman Budaya Bali merupakan bangunan yang ditujukan sebagai tempat pelestarian budaya serta pengembangan pusat kesenian Bali. Sebuah taman budaya yang digagas oleh mantan gubernur pertama, yaitu Ida Bagus Mantra. Beliau merupakan seorang pemimpin yang begitu peduli dengan nilai-nilai budaya.



Gambar : Taman Budaya Bali
Sumber : Dokumentasi Eva Primananda

Bali Art Centre Denpasar adalah kompleks bangunan yang memiliki luas kurang lebih 5 hektar. Dengan gaya arsitektur tradisional Bali, bangunan-bangunan yang ada disini begitu kokoh dan indah. Dilengkapi juga dengan taman-taman yang tertata rapi dan juga terdapat sebuah anak sungai yang berada di area taman.

Komplek bangunan yang ada di Bali Art Center Denpasar terbagi menjadi beberapa, seperti kompleks bangunan suci, yang meliputi Pura Taman Beji, Bale Selonding, Bale Pempaosan, dan lainnya. Kemudian terdapat kompleks bangunan tenang, yang meliputi Perpustakaan Widya Kusuma, tempat ini merupakan tempat menyimpan buku-buku tentang sejarah Bali. Komplek bangunan setengah ramai, meliputi Studio Patung, Gedung Pameran Mahudara, Gedung Kriya, Wisma Seni dan Wantilan, tempat ini adalah aula tempat pameran seni Bali. Dan selanjutnya adalah kompleks bangunan ramai yang meliputi, Panggung terbuka Ardha Candra dan Panggung tertutup Ksirarnawa, keduanya ini berada di selatan sungai.



Gambar : Denah Taman Budaya Bali

Sumber : Google

Sebuah acara tahunan yang rutin diselenggarakan di Bali Art Centre Denpasar adalah Pesta Kesenian Bali atau PKB. Biasanya diadakan pada pertengahan Juni – Juli. Waktu-waktu tersebut sering bertepatan dengan liburan sekolah. Jadi sahabat dapat memanfaatkan waktu liburan untuk menikmati serunya Pesta Kesenian Bali.

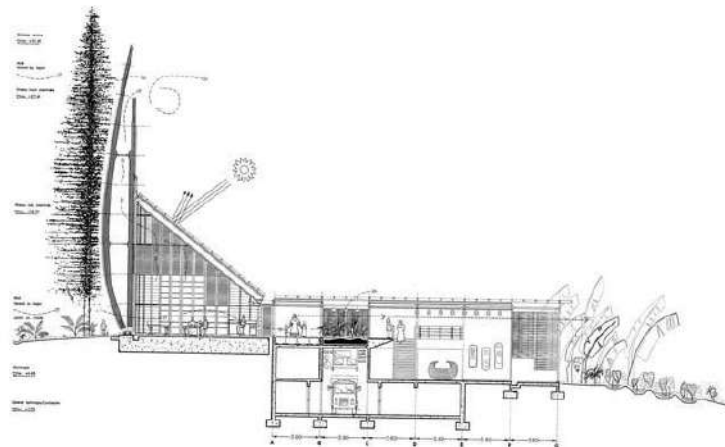
Pada saat ada event PKB akan terdapat berbagai pagelaran seni pada setiap harinya. Sahabat dapat menyaksikan beragam Pertunjukan seperti Joged Bungbung, Tari Bondres, kreasi baru, wayang, Musik etnik dan masih banyak lagi tergantung pada Duta seni setiap Kabupaten di Bali yang akan mementaskan. Tidak hanya dari Bali, terdapat juga duta luar hingga mancanegara.



Gambar : Pertunjukan Tari Bali
Sumber : Dokumentasi Alodekalo

2.5.2. Jean Marie Tjibaou Cultural Centre

Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou berada di Semenanjung Tinu yang sempit, sekitar 8 kilometer (5,0 mi) timur laut dari pusat bersejarah Nouméa, ibukota Kaledonia Baru. Dirancang oleh Renzo Piano, Pusat Kebudayaan Jean-Marie Tjibaou adalah pusat yang didedikasikan untuk budaya Kanak Kaledonia Baru, yang terletak di dekat kota Nouméa di pulau Grande Terre.



Gambar : Potongan
Sumber: Archdaily

Piano menekankan pengaruh situs dan lingkungan sebagai penentu desain dan kinerja. Bentuk kerang merundingkan perpaduan metode konstruksi tradisional dan profil meruncing, dematerialisasi yang dengan indah memainkan tekstur pohon di sekitarnya. Sistem ventilasi pasif yang cerdas menghilangkan kebutuhan akan AC, menjadikan bangunan ini bersih, pasokan udara alami merupakan bagian

pengalaman dari desain Pusat. Bahkan keterkaitan gugus bangunan, diatur dalam tata letak yang mirip dengan rencana besar allée desa-desa tradisional Kanak, tergantung pada aliran gerakan yang terus menerus antara ruang tertutup dan eksterior.



Gambar : Jean Marie Tjibaou Cultural Centre
Sumber : Flickr user Eustaquio

Pemutusan teknologi-tradisional adalah salah satu segi dari ketegangan Framptonian yang lebih besar antara identitas lokal dan global yang terlalu akrab bagi orang-orang Kanak. Meskipun bentuk Centernya sangat indah dan berwawasan lingkungan, tetapi tidak dapat dihindari asing bagi budaya lokal Kaledonia Baru, seperti halnya arsitek dan tradisi bangunan tempat mereka berasal. Bahkan bahan dari mana cangkang dibuat, dimaksudkan untuk menyerupai palet bahan alami arsitektur Kanak tradisional, yang diimpor ke pulau untuk proyek tersebut. Untuk budaya yang mencari tempatnya di dunia yang semakin bermusuhan dan global, dapat menemukan sedikit pelipur lara untuk masalah ini di rumah barunya, tidak peduli seberapa spektakuler dan sebaliknya arsitekturnya.

BAB III ANALISIS & EKSPLORASI RANCANGAN

3.1. Eksisting Site



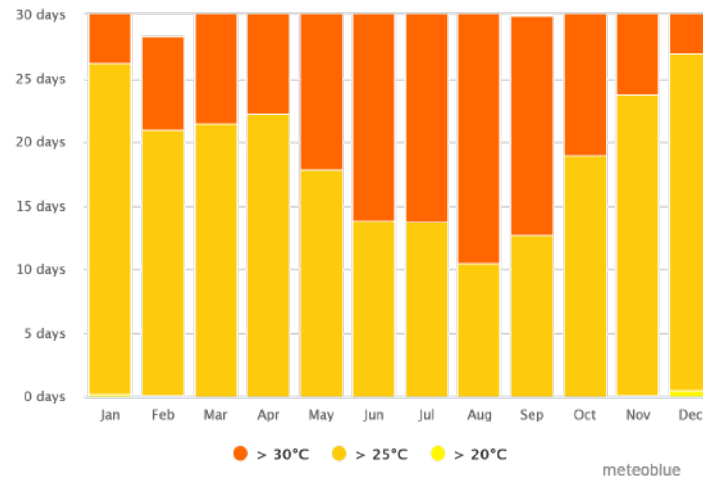
Luas site perancangan sebesar 7.500 m². Dengan detail ukuran seperti yang tertera pada gambar di atas. Sesuai peraturan daerah yang berlaku, pada perancangan ini menggunakan KDB 50%, KLB 1,5 dan KDH 40%. Sehingga didapatkan:

- KDB 50% : $50\% \times 7500 = 3.750 \text{ m}^2$
- KLB 1,5 : $7500 \times 1,5 = 11.250 \text{ m}^2$, sehingga tinggi bangunannya sebesar $11.250/3.750 = 3$ (3 lantai)
- KDH 40% : $40\% \times 7500 = 3000 \text{ m}^2$

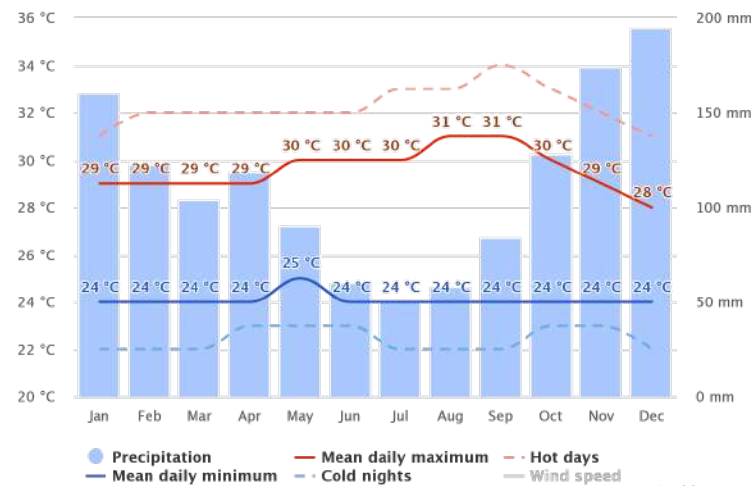
3.2. Analisis Data Site

3.2.1. Analisis Termal

Berdasarkan gambar di bawah ini, menunjukkan diagram suhu di Kota Pontianak yang dirangkum dalam satu tahun. Sebanyak 19,008 hari dalam satu tahun dengan suhu 25o-30oC, lalu sebanyak 11,341 hari dalam satu tahun dengan suhu di atas 30 oC. Selain itu didapatkan bahwa dalam satu tahun suhu tertinggi berada di bulan September dengan nilai suhu 34 oC.



Gambar : Data Temperatur Udara di Pontianak dalam Satu Tahun
Sumber: meteoblue.com

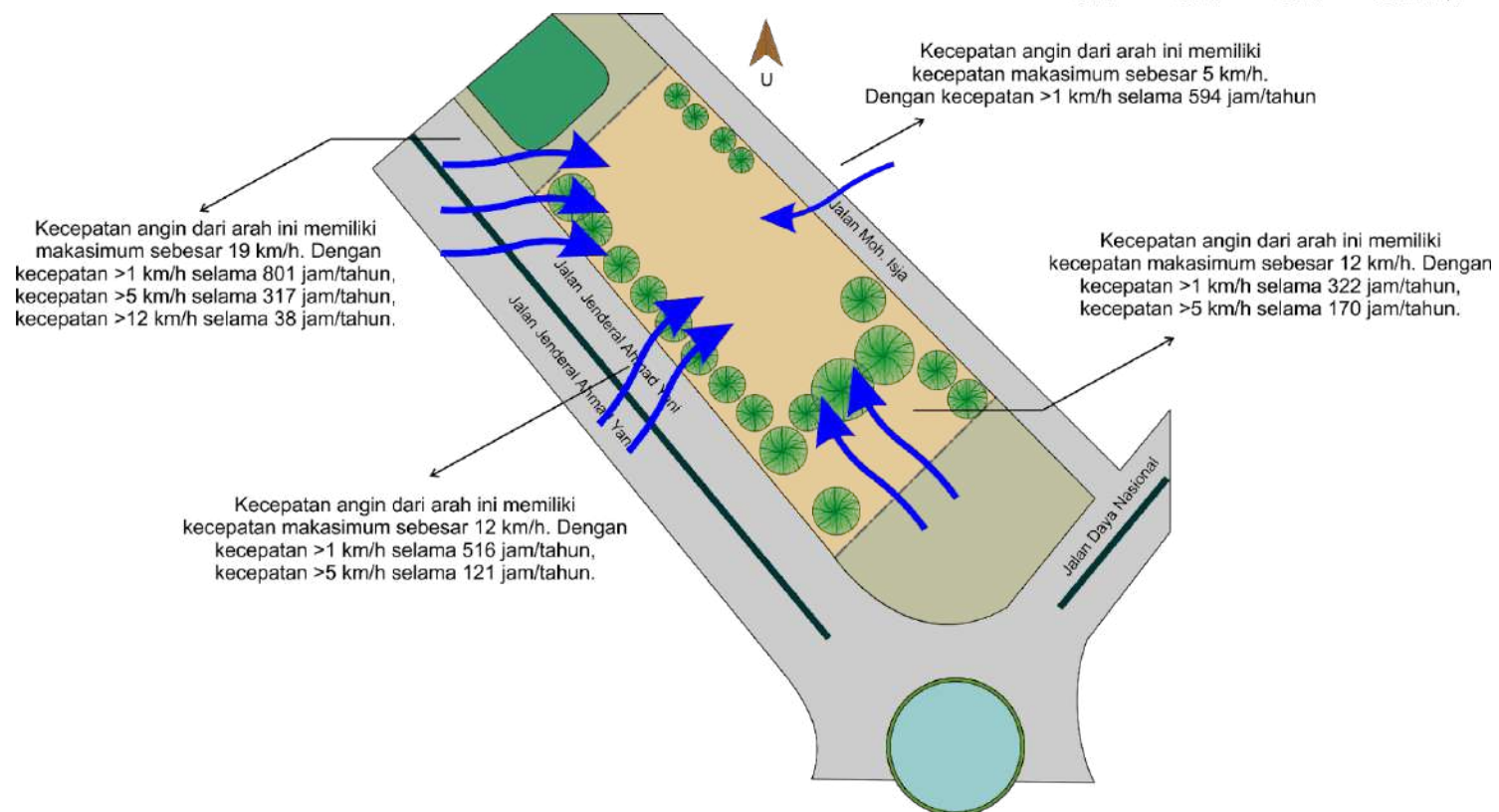
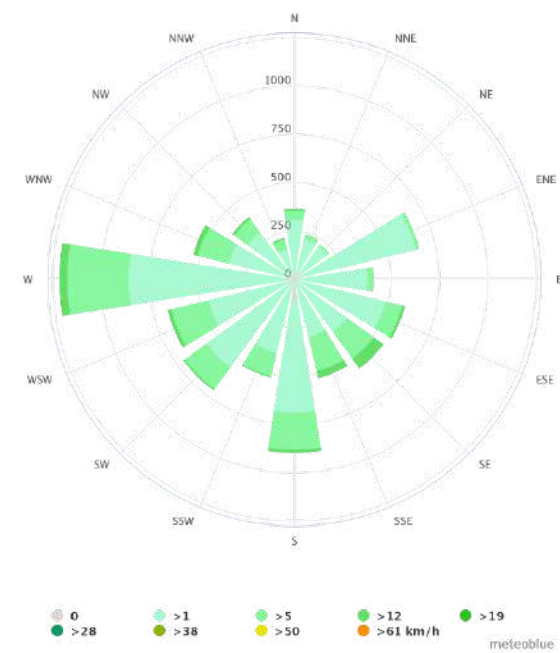


Gambar : Data Temperatur Minimum dan Maksimum Rata-rata dalam Satu Tahun
Sumber: meteoblue.com

3.2.2. Analisis Angin

Pada gambar di samping ini menunjukkan arah angin di Kota Pontianak. Arah angin yang paling dominan berada dari arah barat dengan kecepatan maksimum 19 km/h. Lalu diikuti oleh arah angin dari selatan dengan kecepatan maksimum 12 km/h. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pada arah barat dan selatan site bisa dimanfaatkan untuk area bukaan untuk memanfaatkan potensi penghawaan alami pada bangunan.

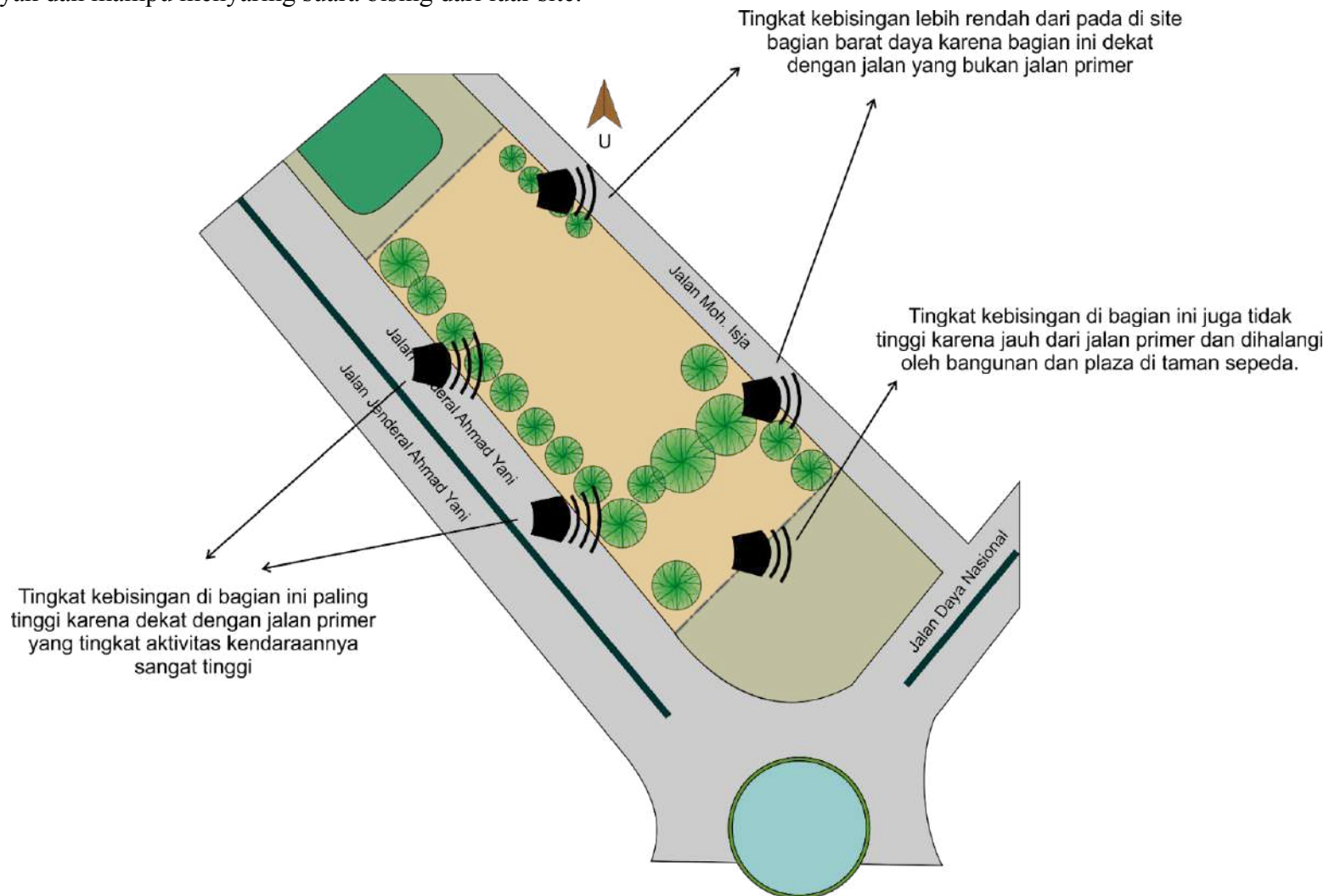
Gambar: Wind Rose di Kota Pontianak
Sumber: meteoblue.com



Gambar: Analisis Angin
Sumber: Analisis Penulis

3.2.3. Analisis Kebisingan

Berdasarkan analisis kebisingan pada gambar di bawah ini, bagian site yang memiliki tingkat kebisingan tinggi diberi vegetasi yang lebih banyak dan mampu menyaring suara bising dari luar site.



Gambar: Analisis Kebisingan
Sumber: Analisis Penulis

3.3. Analisis View

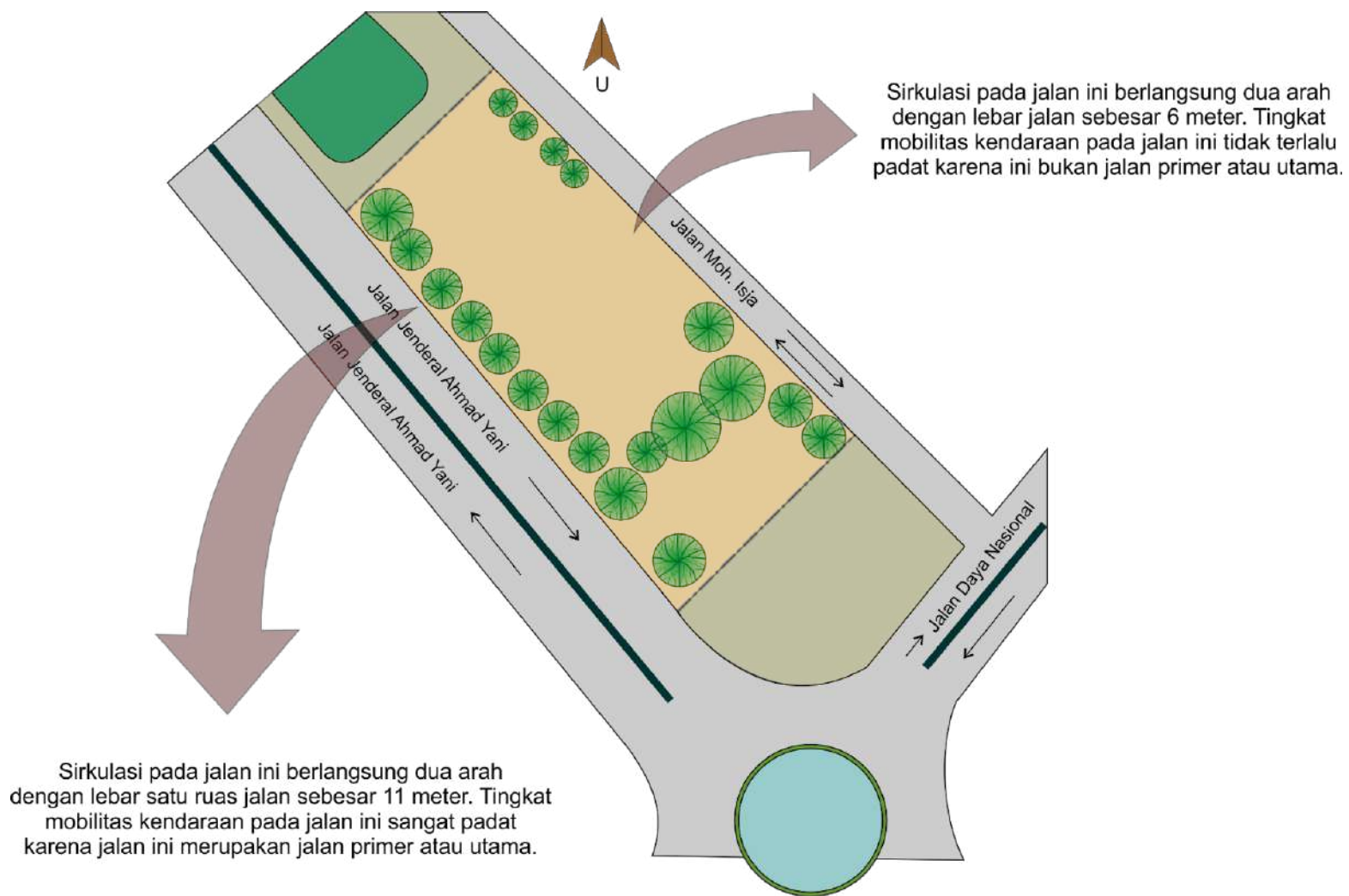
Gambar berikut menjelaskan view yang terdapat pada site perancangan ini. Pada arah barat laut merupakan view taman sepeda yang digunakan sebagai area untuk berkumpul. Lalu pada arah timur laut site terdapat Jalan Moh. Isja dan berseberangan dengan kantor Markas Komando Universitas Tanjungpura dan kantor sekretariat Keluarga Besar Mahasiswa Buddhis Universitas Tanjungpura. Lalu pada arah timur tenggara terdapat bangunan dua lantai berupa pendopo yang menjadi salah satu bangunan point view karena berdiri di tengah taman yang luas. Sedangkan pada arah barat daya terdapat jalan primer yaitu Jalan Jendral Ahmad Yani dan di seberang jalan terdapat taman Ahmad Yani. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, view yang paling bagus terdapat pada arah barat laut karena view mengarah pada area hijau pada Taman Sepeda.



Gambar: Analisis View
 Sumber: Analisis Penulis

3.4. Analisis Sirkulasi

Pada gambar berikut menjelaskan sirkulasi kendaraan yang mengarah ke Taman Sepeda. Berdasarkan kondisi eksisting, terdapat dua akses sirkulasi yang bisa ditempuh menuju ke Taman Sepeda, yaitu melalui Jalan Ahmad Yani dan Jalan Moh. Isja. Sirkulasi pada Jalan Ahmad Yani sangat padat karena merupakan jalan primer, selain itu adanya bicycle track yang ada pada Taman Sepeda menyebabkan sirkulasi pada jalan ini kurang bagus jika digunakan sebagai pintu keluar atau masuk menuju art center. Sehingga pada perancangan ini akan menggunakan sirkulasi Jalan Moh. Isja sebagai akses keluar atau masuk menuju art center.



Gambar: Analisis Sirkulasi

Sumber: Analisis Penulis

3.5. Mitra Komunitas Seni

3.5.1. Art Laboratory Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura

Untuk menunjang keberhasilan perancangan art center ini dibutuhkan kerjasama antara pengelola art center dengan komunitas setempat agar kegiatan kesenian dan kebudayaan di art center ini bisa berlangsung dalam jangka waktu yang panjang. Dalam hal ini art center bermitra dengan ART LABORATORY FMIPA UNTAN yang merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa di tingkat fakultas. Unit kegiatan mahasiswa ini sering disebut sebagai Art Lab, di dalamnya terdapat empat divisi yakni; divisi musik, divisi teater, divisi tari dan divisi multimedia. Art Lab ini merupakan salah satu unit kegiatan mahasiswa yang sangat aktif melakukan event. Untuk mendukung kegiatan seni yang menjadi rutinitas mahasiswa, art center bisa menjadi wadah untuk kegiatan-kegiatan tersebut. Sehingga karya mahasiswa ini tidak hanya dinikmati oleh mahasiswa di area kampus saja namun bisa dinikmati oleh masyarakat luas yang menghabiskan waktunya di kawasan Taman Sepeda.

3.5.2. Sanggar Bougenville Kalbar

Sanggar Tari dan Musik Bougenville adalah sanggar generasi kedua dari sanggar sebelumnya yang bernama Wijaya Kusuma yang didirikan oleh H. Muhammad Yanis Chaniago pada tahun 1960-an. Sanggar Wijaya Kusuma ini dahulunya dibina oleh Kodam 12 Tanjungpura. Lalu setelah kodam 12 Tanjungpura dipindahkan ke Kalimantan Selatan maka Sanggar Wijaya Kusuma diubah namanya menjadi Sanggar Tari dan Musik Bougenville yang berdiri sendiri tanpa naungan dari Kodam 12 Tanjungpura lagi. Dalam mengelola seni, Sanggar Tari dan Musik. Para pelatih di sanggar ini merupakan aktivis seni yang punya loyalitas dan semangat yang tinggi untuk memajukan seni. Sehingga, dari mulai berdirinya pada 17 September 1982 sampai saat ini Sanggar Tari dan Musik Bougenville tetap eksis dalam melestarikan seni di Kota Pontianak. Sanggar Tari dan Musik Bougenville sejak berdiri sampai saat ini sudah memberikan kontribusi pada pelestarian dan pengembangan seni tradisional khususnya tari dan musik melayu di daerah Kalimantan Barat.

Beberapa prestasi yang telah diraih oleh Sanggar Tari dan Musik Bougenville diantaranya, dipercaya oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia untuk menjadi salah satu wakil Indonesia dalam rangka menyemarakkan kegiatan Festival Budaya ke-2 BIMP-EAGA di Kuching, Malaysia. Kegiatan tersebut dilaksanakan mulai 19-23 November 2019, 10 penyaji terbaik parade tari serai serumpun 2008, juara umum tari daerah remaja 2014 (tari belidak).

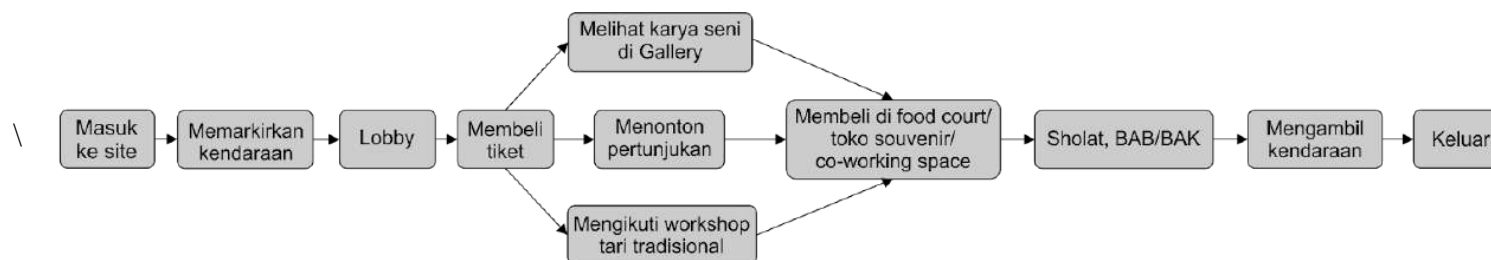
Selain memberikan pelatihan mengenai cara menari tradisional, sanggar ini juga menerima job tari untuk tampil di beberapa acara seperti pembukaan acara festival kesenian, pernikahan dan yang lainnya. Agar kegiatan sanggar lebih produktif dan berkelanjutan, art center dapat dijadikan sebagai wadah untuk kegiatan sanggar ini. Sehingga kegiatan latihan menari ini tidak hanya dilakukan oleh anggota sanggar namun juga bisa dinikmati oleh wisatawan dari luar kota melalui workshop. Selain itu sanggar ini juga bisa memanfaatkan fasilitas auditorium art center sebagai tempat untuk menampilkan tarian mereka untuk diagendakan di tiap minggunya dan dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung di art center ini.

Berdasarkan kegiatan seni yang dimiliki oleh mitra komunitas di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua kegiatan kesenian yang dapat disajikan di art center ini. Pertama, kegiatan pertunjukan dimana kegiatan ini bisa dimanfaatkan oleh divisi tari, divisi musik, divisi teater dan divisi multimedia dari unit kegiatan mahasiswa FMIPA Universitas Tanjungpura dan juga dapat dimanfaatkan oleh Sanggar Tari & Musik Bougenville. Kedua, kegiatan edukasi berupa workshop menari dapat dimanfaatkan oleh Sanggar Tari Bougenville. Selain itu juga disediakan gallery sebagai wadah untuk mempertunjukkan hasil dari proyek yang dikerjakan oleh divisi multimedia Art Lab. Divisi multimedia Art Lab sendiri berisikan kegiatan berupa melukis, menyusun kolase, desain grafis dan fotografi.

3.6. Analisis Aktivitas Pengguna Bangunan

Terdapat empat jenis pengguna pada art center ini, yaitu pengunjung, pelaku seni, pengelola dan staf art center, pedagang UMKM yang akan ditunjukkan pada gambar- gambar berikut:

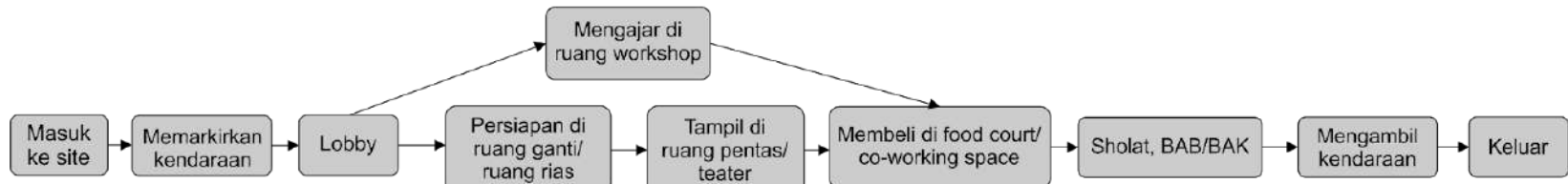
1. Pengunjung



Gambar : Alur Aktivitas Pengunjung Art Center

Sumber: Analisis Penulis

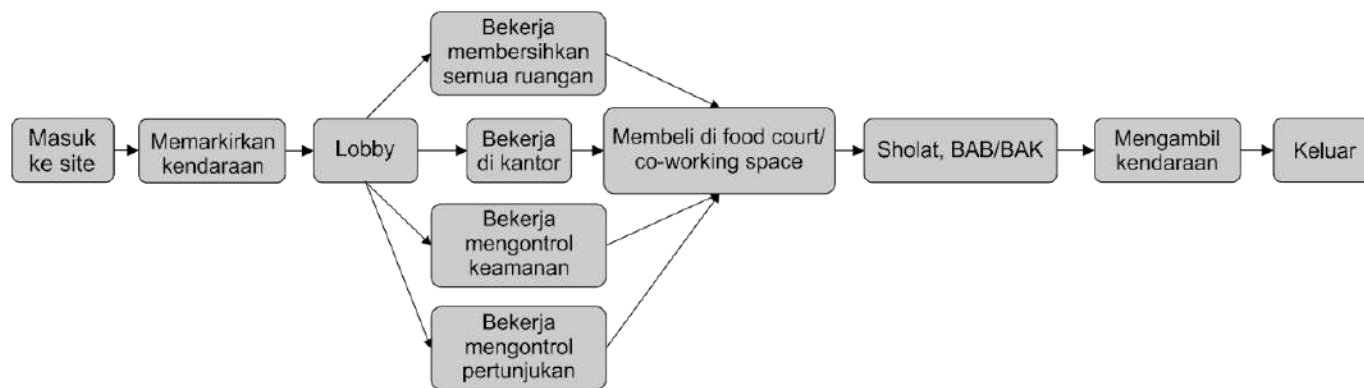
2. Pelaku Seni



Gambar : Alur Aktivitas Pelaku Seni di Art Center

Sumber: Analisis Penulis

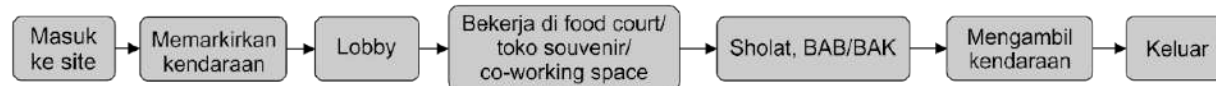
3. Pengelola & Staf Art Center



Gambar : Alur Aktivitas Pelaku Seni di Art Center

Sumber: Analisis Penulis

4. Pedagang UMKM



Gambar : Alur Aktivitas Pelaku Seni di Art Center

Sumber: Analisis Penulis

3.7. Analisis Kebutuhan Ruang pada Bangunan

Berdasarkan fungsi ruangnya terdapat lima zonasi pada art center ini, yaitu pertunjukan, edukasi, komersial, kantor dan penunjang yang akan dijelaskan pada tabel berikut

Tabel Kebutuhan Ruang

ZONASI	NAMA RUANG	AKTIVITAS & FUNGSI	PENGGUNA	DIMENSI RUANG
	Lobby	Mencari informasi, berkumpul, promosi	Semua pengguna	1,6 m ² per orang

ZONASI	NAMA RUANG	AKTIVITAS & FUNGSI	PENGGUNA	DIMENSI RUANG
Pertunjukan	Gallery	Melihat pameran, memajang karya seni	Pengunjung, staf dan pengelola	20 x 15 m
	Auditorium	Tempat pentas/ pertunjukan	Pengunjung, staf dan pengelola, pelaku seni	20 x 25 m
	Ruang ganti	Persiapan kostum artist untuk pertunjukan	Pelaku seni	3 x 6 m
	Ruang rias	Persiapan rias artist untuk pertunjukan	Pelaku seni	3 x 6 m
	Ruang operator	Pusat pengaturan atau kontrol sound system dan pencahayaan	Staf pengelola	3 x 6 m
	Toilet pria	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Toilet wanita	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
Edukasi	Workshop Menari	Belajar menari untuk pengunjung	Pengunjung, staf dan pengelola, pelaku seni	5 x 9 m
	Sanggar Tari	Latihan menari untuk anggota sanggar	staf dan pengelola, pelaku seni	8 x 10 m
	Penyimpanan	Penyimpanan properti untuk penari	Pelaku seni	4 x 5 m
	Pengajar	Bekerja, istirahat	Pelaku seni (pengajar)	4 x 5 m
	Toilet pria	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Toilet wanita	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
Komersial	Food court	Jual beli makanan dan minuman, istirahat	Semua pengguna	10 x 30 m
	Toko souvenir	Jual beli barang	Semua pengguna	4 x 6 m
	Co-working space (cafe)	Jual beli makanan dan minuman namun lebih ramah untuk bekerja atau mengerjakan tugas	Semua pengguna	10 x 30 m
	Toilet pria	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Toilet wanita	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
Kantor	Loket tiket	Pembelian tiket pertunjukan, pameran dan workshop	Semua pengguna	2 x 3 m
	Ruang pimpinan	Bekerja, istirahat	Pimpinan pengelola	4 x 5 m
	Ruang rapat	Rapat atau pertemuan pengelola	Staf dan pengelola	5 x 6 m
	Ruang staf administrasi	Bekerja, istirahat khusus pegawai bagian administrasi	Staf dan pengelola	5 x 6 m

ZONASI	NAMA RUANG	AKTIVITAS & FUNGSI	PENGGUNA	DIMENSI RUANG
	Ruang staf pertunjukan dan service	Bekerja, istirahat khusus pegawai bagian pertunjukan dan mengecek ruang service pada bangunan	Staf dan pengelola pertunjukan dan service	5 x 6 m
	Loket staf kebersihan	Penyimpanan barang, istirahat	Staf kebersihan	3 x 4 m
	Ruang staf keamanan	Bekerja, mengawasi CCTV di area bangunan, istirahat	Staf keamanan	3 x 4 m
	Toilet pria	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Toilet wanita	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
Penunjang	Ruang genset	Penyimpanan alat genset, pengecekan	Staf service	5 x 6 m
	Ruang MEP	Pusat mekanikal elektrikal bangunan	Staf service	5 x 6 m
	Ruang pompa	Penyimpanan alat dan instalasi pompa	Staf service	5 x 6 m
	Janitor	Penyimpanan alat untuk membersihkan area bangunan art center	Staf kebersihan	2 x 2 m
	Musholla	Sholat	Semua pengguna	8 x 10 m
	Toilet pria	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Toilet wanita	BAB/ BAK	Semua pengguna	2,6 x 3 m
	Parkir motor	Memarkirkan kendaraan	Semua pengguna	1,6 m ² per motor
	Parkir mobil	Memarkirkan kendaraan	Semua pengguna	15 m ² per mobil
	Loading dock	Drop off barang ke dalam/ luar bangunan	Semua pengguna	4 x 5 m

3.8. Besaran Ruang

Setelah melakukan analisis kebutuhan ruang, terdapat detail mengenai luas keseluruhan ruang yang dibutuhkan dalam bangunan berdasarkan kapasitas pengguna ruang atau total ruang yang dibutuhkan. Dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel Program Ruang

ZONASI	NAMA RUANG	DIMENSI RUANG	KAPASITAS/ BANYAK RUANG	TOTAL LUAS RUANG
	Lobby	1,6 m ² per orang	100 orang	160 m ²
Pertunjukan	Gallery	20 x 15 m	1	300 m ²
	Auditorium	20 x 25 m	1	500 m ²
	Ruang ganti	3 x 6 m	2	36 m ²
	Ruang rias	3 x 6 m	2	36 m ²
	Ruang operator	3 x 6 m	1	18 m ²
	Toilet pria	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Toilet wanita	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
Luas total				905,6 m ²
Edukasi	Workshop Menari	5 x 9 m	1	45 m ²
	Sanggar Tari	8 x 10 m	1	80 m ²
	Penyimpanan	4 x 5 m	1	20 m ²
	Pengajar	4 x 5 m	1	20 m ²
	Toilet pria	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Toilet wanita	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
Luas total				180,6 m ²
Komersial	Food court	10 x 30 m	1	300 m ²
	Toko souvenir	4 x 6 m	5	120 m ²
	Co-working space (cafe)	6 x 10 m	1	60 m ²
	Toilet pria	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Toilet wanita	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
Luas total				495,6 m ²
Kantor	Loket tiket	2 x 3 m	1	6 m ²
	Ruang pimpinan	4 x 5 m	1	20 m ²
	Ruang rapat	5 x 6 m	1	30 m ²
	Ruang staf administrasi	5 x 6 m	1	30 m ²
	Ruang staf pertunjukan dan service	5 x 6 m	1	30 m ²
	Loket staf kebersihan	3 x 4 m	2	24 m ²
	Ruang staf keamanan	3 x 4 m	1	12 m ²
	Toilet pria	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Toilet wanita	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²

ZONASI	NAMA RUANG	DIMENSI RUANG	KAPASITAS/ BANYAK RUANG	TOTAL LUAS RUANG
Luas total				167,6 m ²
Penunjang	Ruang genset	5 x 6 m	1	30 m ²
	Ruang MEP	5 x 6 m	1	30 m ²
	Ruang pompa	5 x 6 m	1	30 m ²
	Janitor	2 x 2 m	1	4 m ²
	Musholla	8 x 10 m	1	80 m ²
	Toilet pria	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Toilet wanita	2,6 x 3 m	1	7,8 m ²
	Parkir motor	1,6 m ² per motor	100	160 m ²
	Parkir mobil	15 m ² per mobil	20	300 m ²
	Loading dock	4 x 5 m	1	20 m ²
Luas total				669,6 m ²
TOTAL				2419 m ²

3.9. Zonasi & Matrix Ruang

Setelah menentukan kebutuhan ruang pada bangunan, dilakukan peletakan zonasi berdasarkan alur aktivitas pengguna bangunan. Zonasi yang ada pada bangunan terdapat kantor, parkir, pertunjukan, komersial, edukasi, penunjang dan jogging/ bicycle track. Untuk penjelasan yang lebih lengkap dapat dilihat melalui gambar berikut:

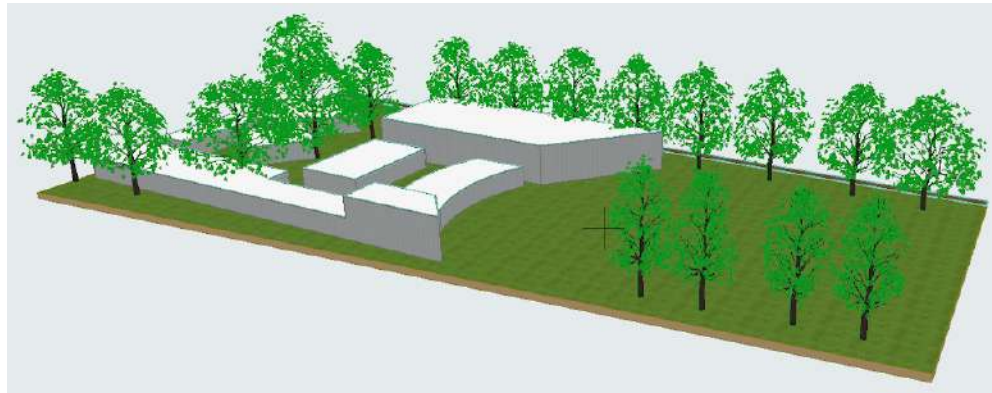


Gambar : Matrix Ruang
Sumber: Analisis Penulis

3.10. Eksplorasi Gubahan Massa

Terdapat tiga alternatif gubahan massa yang menjadi pilihan pada eksplorasi gubahan massa, alternatif ini dibuat berdasarkan zonasi dan matrix ruang yang telah dibuat sebelumnya. Tiap alternatif akan dijelaskan melalui gambar berikut:

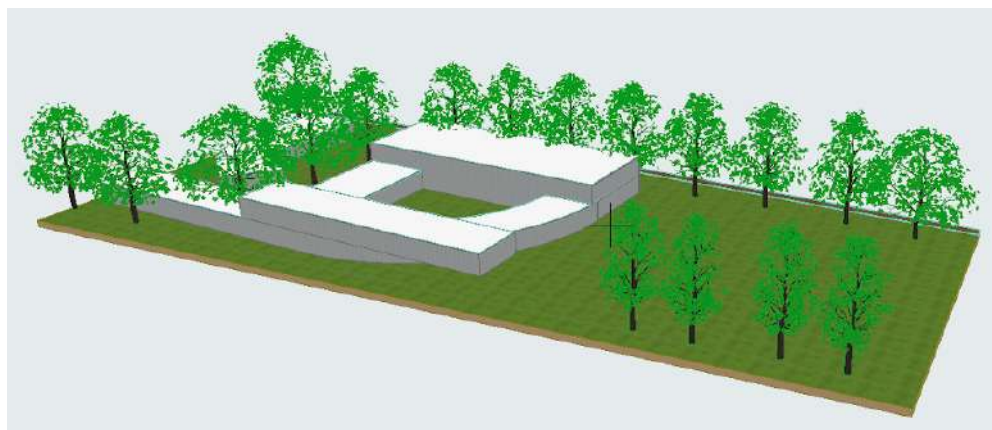
1. Alternatif Gubahan 1



Gambar: Alternatif Gubahan 1
Sumber: Eksplorasi Penulis

Alternatif gubahan satu menggunakan bentuk sederhana berupa persegi dan trapesium di bagian depan agar terkesan bahwa bangunan ini terbuka dan menyambut kedatangan pengunjungnya. Selain itu penggunaan bentuk persegi panjang ini mengikuti bentuk rumah tradisional Kalimantan Barat yang memanjang ke belakang atau memanjang ke samping.

2. Alternatif Gubahan 2



Gambar: Alternatif Gubahan 2
Sumber: Eksplorasi Penulis

Alternatif gubahan dua menggunakan kombinasi bentuk persegi panjang dan setengah lingkaran untuk memberikan kesan bahwa bangunan ini tidak sepenuhnya kaku namun ada sisi dinamisnya. Pada massa bangunan ini menggunakan bentuk persegi panjang juga karena mengikuti bentuk rumah tradisional Kalimantan Barat.

3. Alternatif Gubahan 3



Gambar: Alternatif Gubahan 3
Sumber: Eksplorasi Penulis

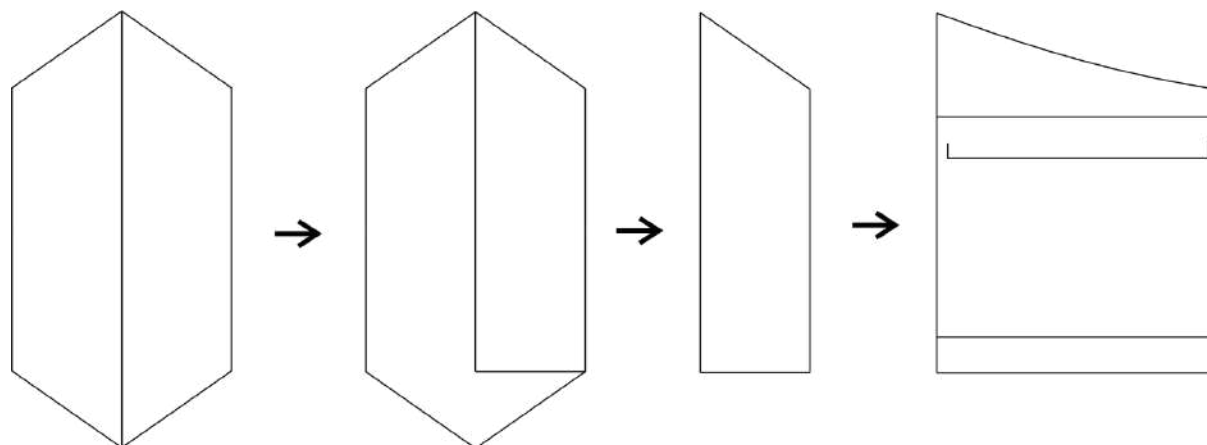
Pada alternatif gubahan 3 ini menggunakan kombinasi bentuk lingkaran dan persegi panjang namun lebih menyatu sehingga bangunan ini lebih memberi kesan yang dinamis. Selain itu bentuk gubahan ini mengikuti posisi pohon pada site, bangunan ini mengelilingi pohon yang ada di tengah sehingga terlihat lebih menyatu dengan alam pada site.

Pada rancangan ini menggunakan alternatif gubahan satu karena bentuk dan letak tata massanya menyesuaikan kondisi eksisting tapak dengan meletakkan orientasi gubahan berdasarkan letak pohon agar pohon pada eksisting site tetap dipertahankan. Selain itu bentuknya yang persegi panjang yang mengadaptasi bentuk rumah tradisional Kalimantan Barat juga menjadi hal yang dapat dijadikan sebagai poin penting.

3.11. Konsep Perancangan

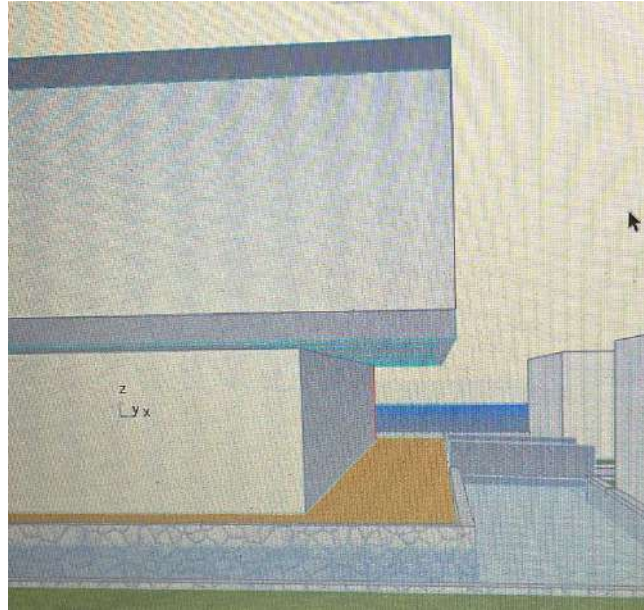
3.11.1. Transformasi Bentuk Bangunan

Bentuk awal yang menjadi acuan dalam bentuk bangunan ini merupakan berasal dari bentuk Tameng Dayak. Tameng Dayak merupakan salah satu materi budaya yang sangat penting. Tidak hanya menjadi ciri khas dari wilayah Kalimantan, Tameng Dayak yang berasal dari tangan pengrajin terampil daerah setempat menjadi hal yang sangat penting dan mendukung keberadaan art center ini sendiri. Selain itu tameng sendiri berfungsi sebagai pelindung diri, penerapannya pada bangunan ini memberikan arti melindungi seni budaya dari kikisan era modern.



Gambar: Transformasi Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Penulis

Selain mengadaptasi bentuk Tameng Dayak, bentuk bangunan pada art center ini juga mengadaptasi bentuk rumah adat Kalimantan Barat yaitu Rumah Radakng. Bentuk Rumah Radakng yang memanjang dan panggung ditransformasikan menjadi bentuk cantilever.



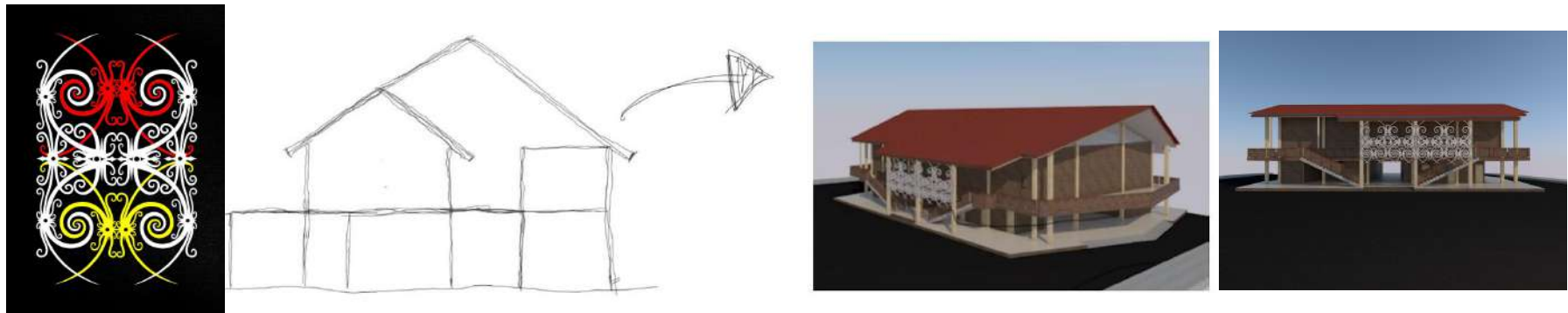
Gambar: Skematik Design Art Center
Sumber: Penulis

3.11.2. Keindahan Bangunan

Berdasarkan kajian arsitektur tradisional Kalimantan Barat, pada bangunan ini mengadaptasi beberapa bentuk dari Rumah Radakng yang merupakan salah satu rumah adat suku Dayak yang menjadi etnis tertua di Kalimantan.



Gambar: Rumah Radakng
Sumber: Google



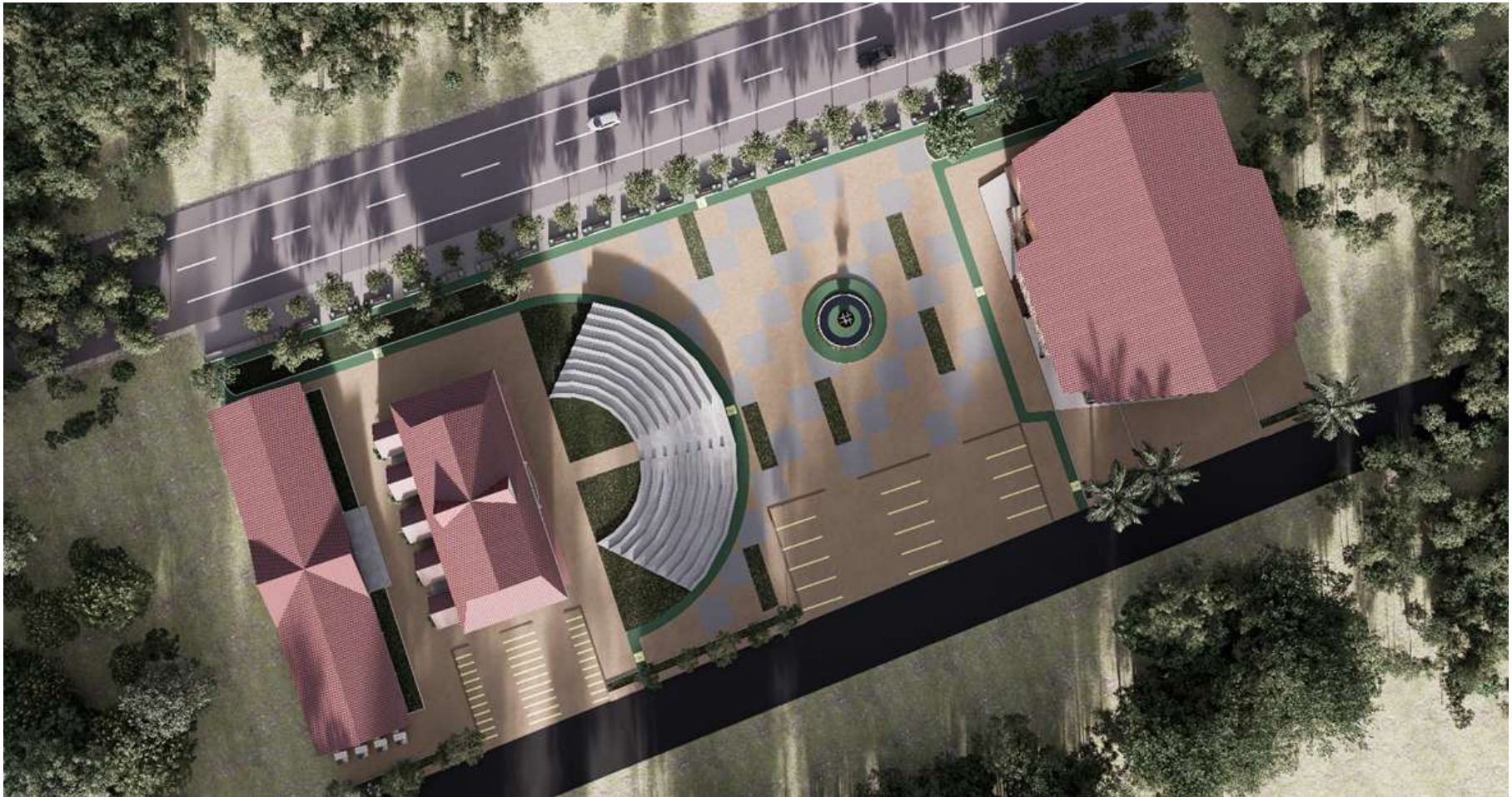
Gambar: Transformasi Desain Art Center
Sumber: Google

Art center ini mengadaptasi bentuk atap dari Rumah Radakng yang memanjang. Pemilihan bentuk atap ini berdasarkan pada bentuk atap Rumah Radakng yang memiliki ciri khas jika dilihat dari atas bentuknya seperti Tameng Dayak.

Selain pada atap terdapat bagian bangunan art center lainnya yang mengadaptasi dari motif Dayak yaitu ornamen yang ada pada fasad bangunan. Ornamen ini sendiri digunakan untuk menunjukkan ciri khas dari suku Dayak. Bentuk motifnya yang meliuk-liuk dan luas memberi kesan dinamis dan megah sehingga mampu memberikan kesan menonjol pada bangunan art center.

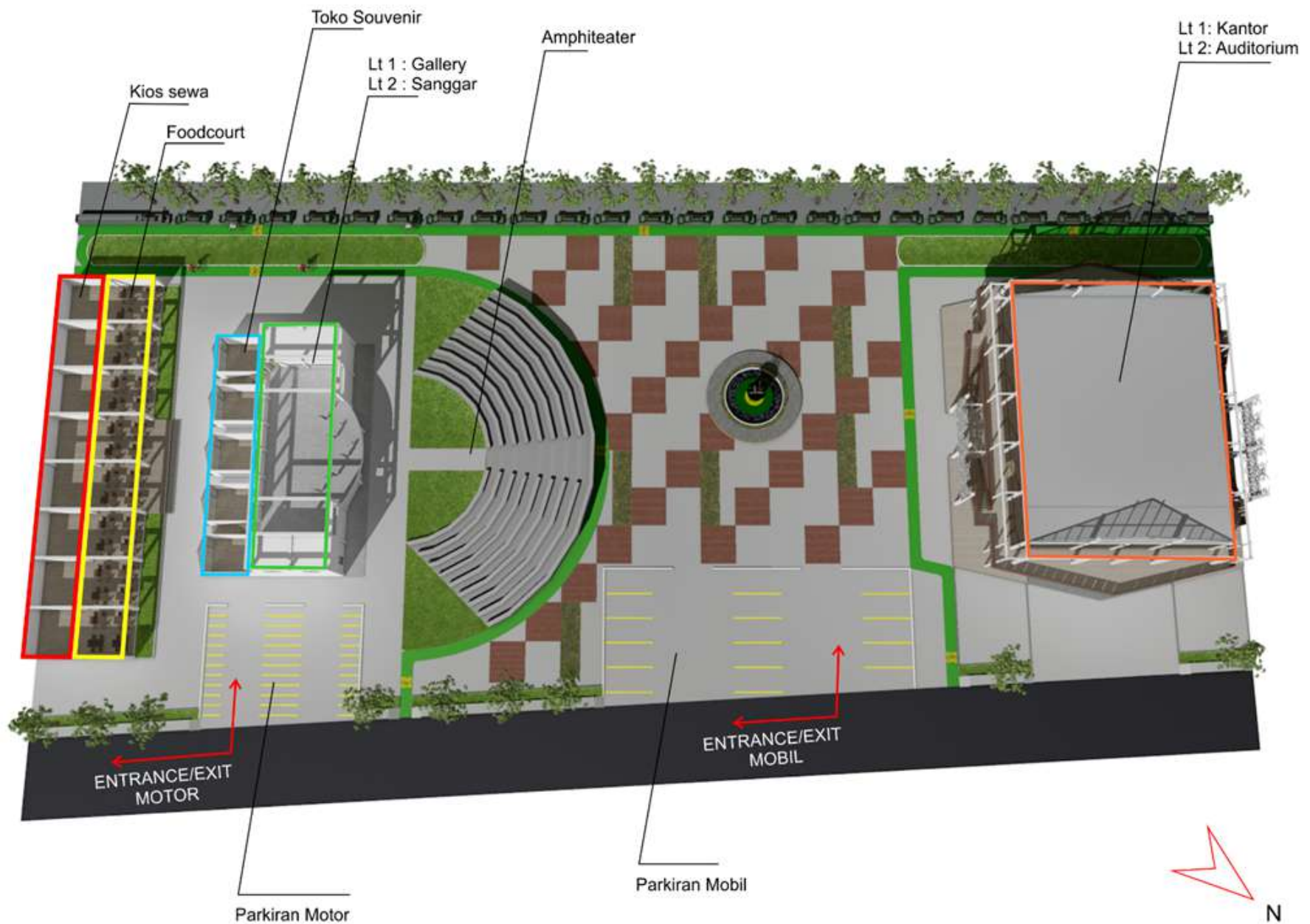
BAB IV KONSEP RANCANGAN & PENYELESAIAN MASALAH

4.1. Rancangan Skematik Siteplan



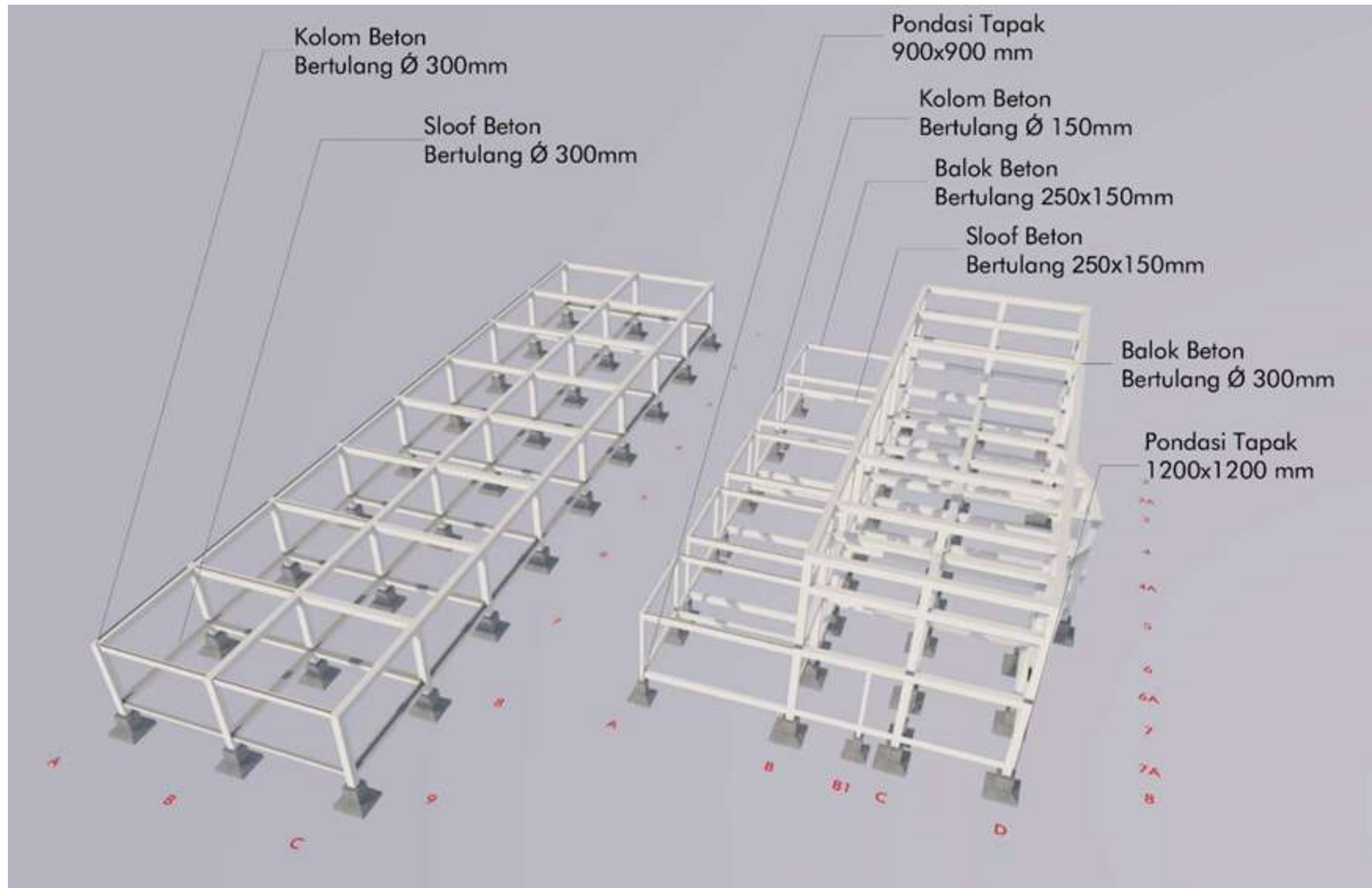
Massa bangunan yang berada di kanan dan kiri menghadap ke arah tengah dikarenakan di area tengah merupakan tempat yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat untuk berkumpul. Letak entrance berada di Jalan Moh. Isja dikarenakan area ini aman untuk pengunjung dan tidak mengganggu aktivitas pengguna di jalur sepeda dan jogging track. Untuk entrance dibagi menjadi 3 bagian yaitu entrance untuk pengunjung yang menggunakan sepeda motor, entrance untuk pengunjung yang menggunakan mobil atau bus, dan entrance untuk pengguna sepeda. Jalur khusus pengguna sepeda juga tidak hanya di bagian pinggir site namun juga berada di bagian tengah site.

4.2. Rancangan Skematik Tata Ruang

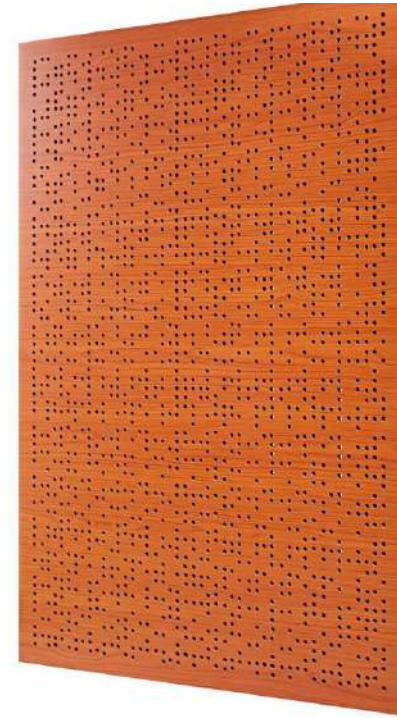
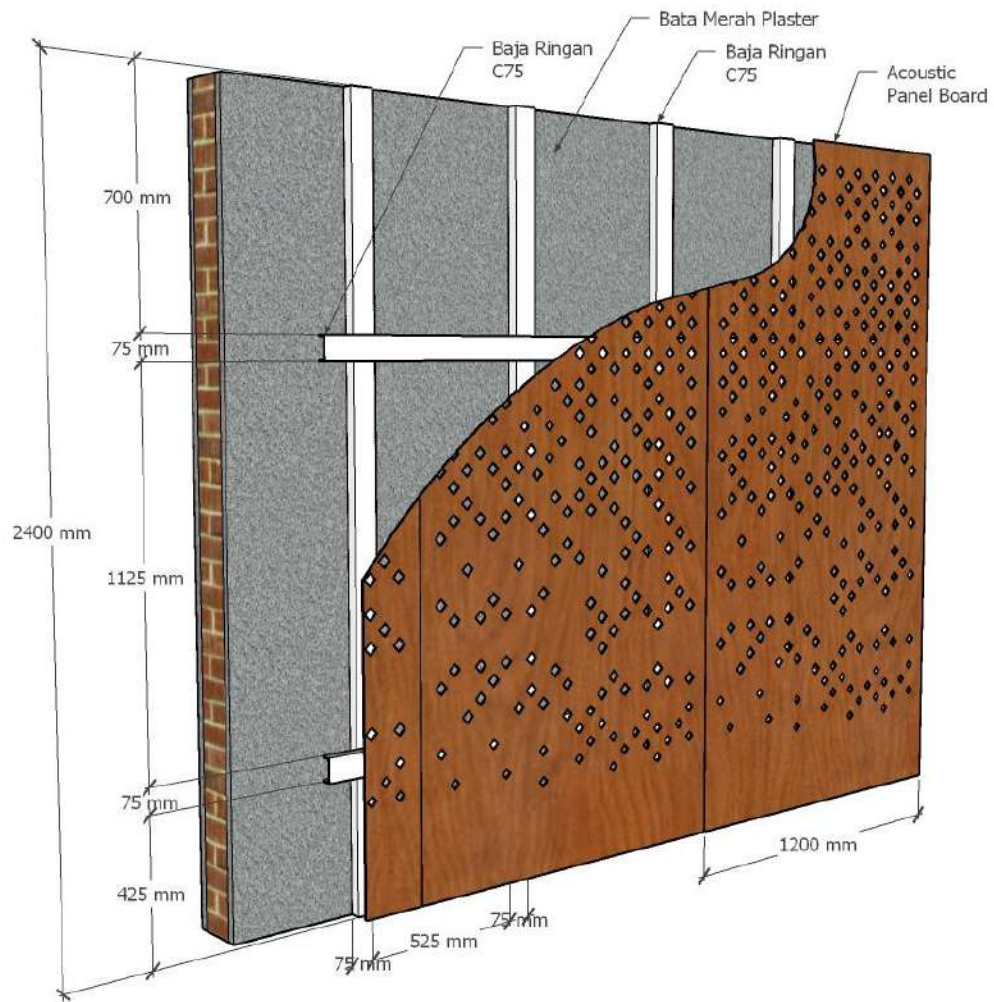


Tata massa bangunan dibagi atas beberapa bagian, seperti yang tertera pada gambar di atas, area komersial terdiri atas kios sewa, food court dan toko souvenir. Sedangkan untuk area edukasi terdiri atas galeri yang terletak pada lantai satu dan sanggar tari yang berada pada lantai 2. Lalu untuk area pertunjukkan disediakan amphiteater di area terbuka dan di bagian tengah site dan auditorium yang berada di massa bangunan terpisah berada di lantai 2, sedangkan di lantai 1 tersedia kantor pengelola Art Center.

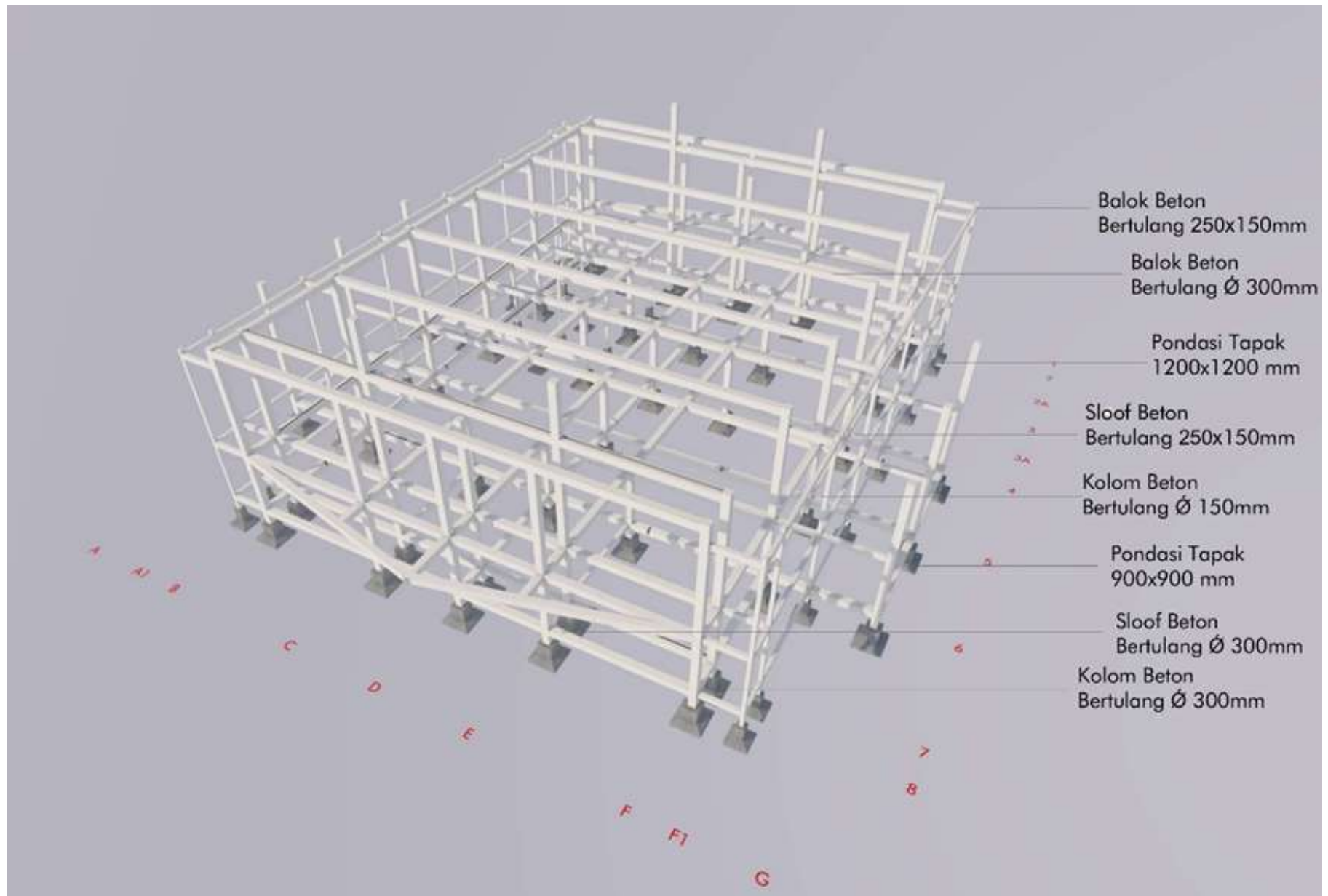
4.3. Rancangan Skematik Struktur



4.4. DETAIL PADA DINDING AUDITORIUM



Pada bagian detail material pada dinding auditorium ini dilapisi oleh Acoustic Panel Board bermotifkan kayu agar serasi dengan model bangunannya.



Pada perancangan ini menggunakan sistem struktur rangka dengan pondasi tapak. Ukuran sloof dan balok yaitu 150mm x 250mm dengan material beton bertulang. Sedangkan untuk ukuran kolom sebesar 300mm yang menerus hingga ke dalam pondasi tapak yang memiliki dimensi yang bervariasi, yaitu 900mm x 900mm dan 1200mm x 1200mm.

4.4. Uji Desain

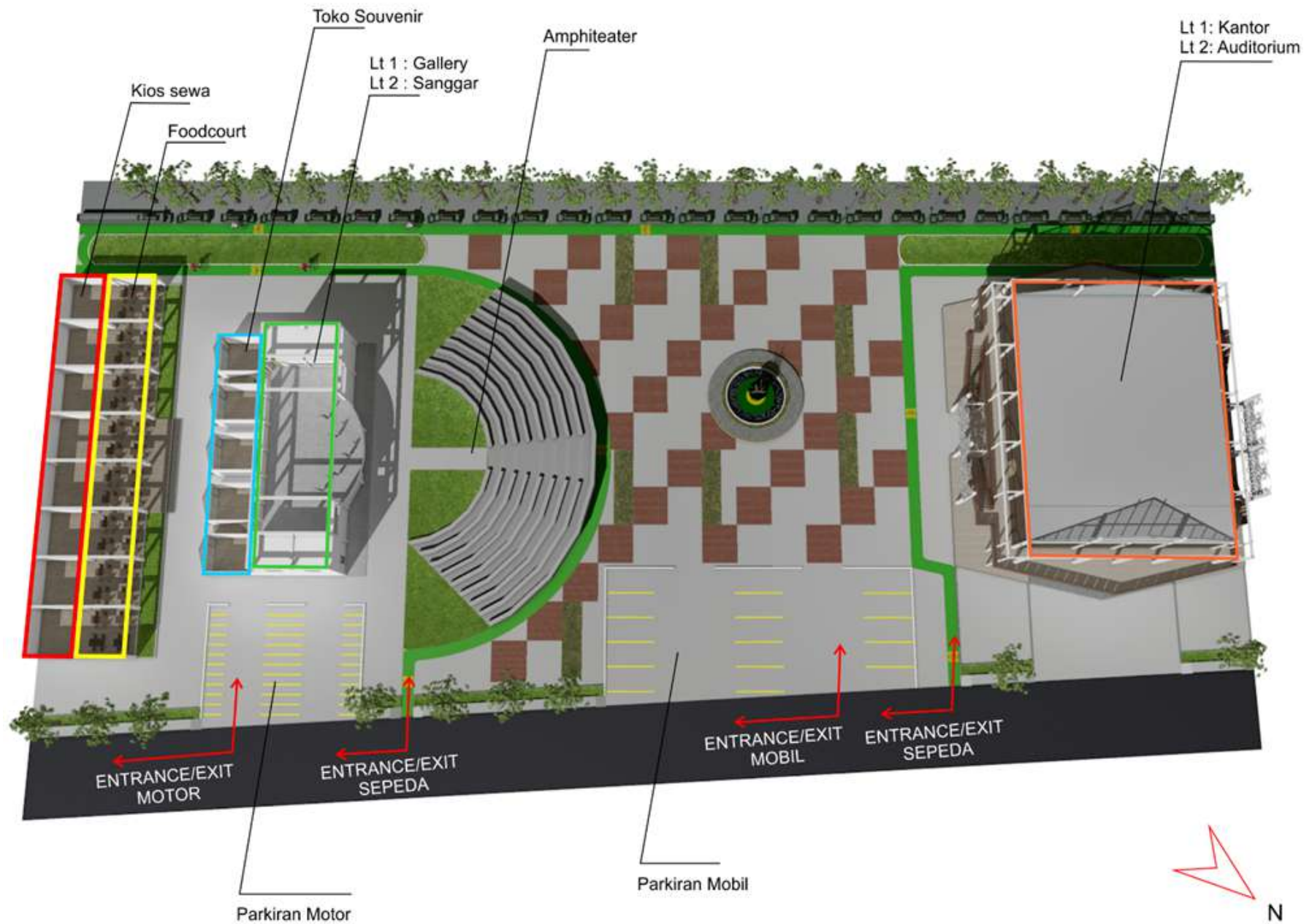
Uji desain dilakukan untuk mengetahui apakah hasil rancangan yang dilakukan sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam hal ini ada beberapa permasalahan yang akan diselesaikan melalui perancangan Art Center. Untuk permasalahan umumnya yaitu tersedianya fasilitas yang dibutuhkan pengunjung yang dilakukan dengan pendekatan placemaking. Sedangkan untuk permasalahan khususnya yaitu tersedianya fasilitas yang mewadahi aktivitas pengunjung atau *community space* di area Art Center.

Maka dari itu, untuk menjawab permasalahan tersebut dilakukan uji desain dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada masyarakat pontianak, terutama pengunjung atau pengguna ruang di area Taman sepeda. Pertanyaan yang diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pengelompokan tata massa bangunan Art Center di Taman Sepeda sesuai dengan aktivitas pengunjung saat ini?
2. Apakah letak pintu masuk/keluar di area Art Center mudah diakses?



3. Apakah tata ruang di dalam Art Center jelas dan mudah dimengerti oleh pengunjung?
4. Apakah sirkulasi di dalam area Art Center mudah dan aman bagi pengunjung?
5. Apakah fasilitas yang tersedia di Art Center memadai aktivitas pengunjung atau komunitas?



6. Apakah letak retail UMKM atau kios sewa yang tersedia pada Art Center sudah tertata dengan baik ?

7. Apakah tampilan bangunan Art Center sudah menunjukkan ciri khas Arsitektur Tradisional Kalimantan
8. Apabila bangunan Art Center ini direalisasikan, Saya akan datang untuk menggunakan fasilitas yang tersedia di Art Center ini, ya atau tidak?



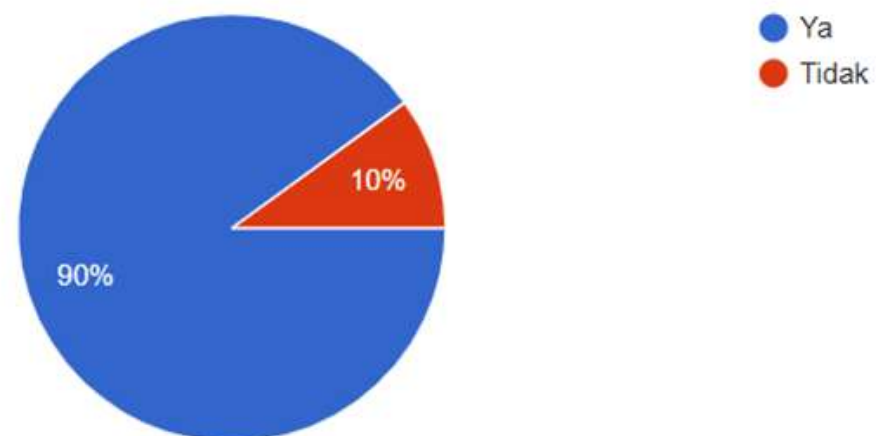
4.5. Hasil Uji Desain

Uji desain yang telah dilakukan kepada masyarakat pontianak melalui pengisian form yang berisi beberapa pertanyaan dijelaskan melalui gambar-gambar berikut:

Apakah pengelompokan tata massa bangunan Art Center di Taman Sepeda sesuai dengan aktivitas pengunjung saat ini?



20 responses



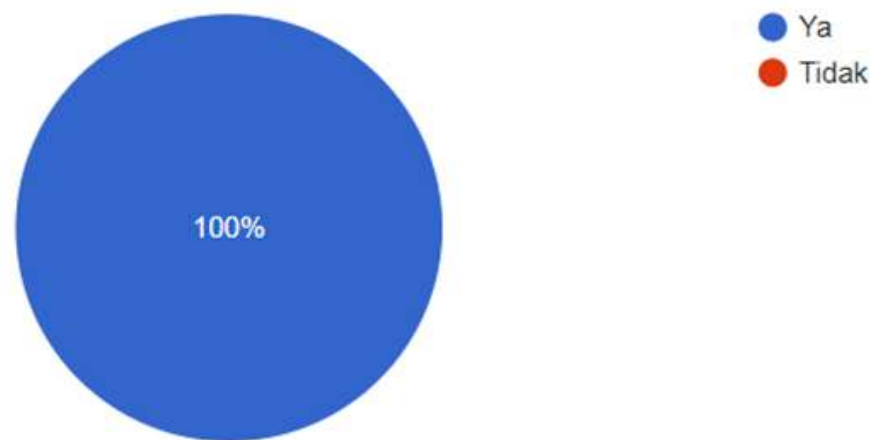
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 1

Sumber: Dokumentasi Penulis



Apakah letak pintu masuk/keluar di area Art Center mudah diakses?

20 responses



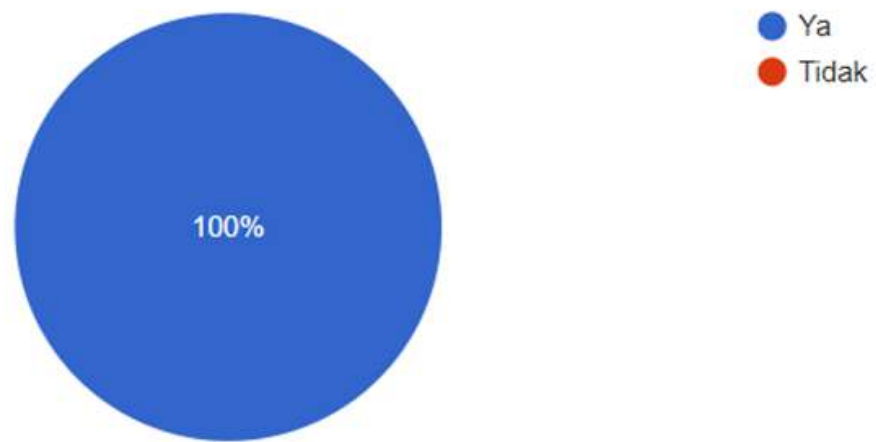
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 2

Sumber: Dokumentasi Penulis

Apakah tata ruang di dalam Art Center jelas dan mudah dimengerti oleh pengunjung?

 Copy

20 responses



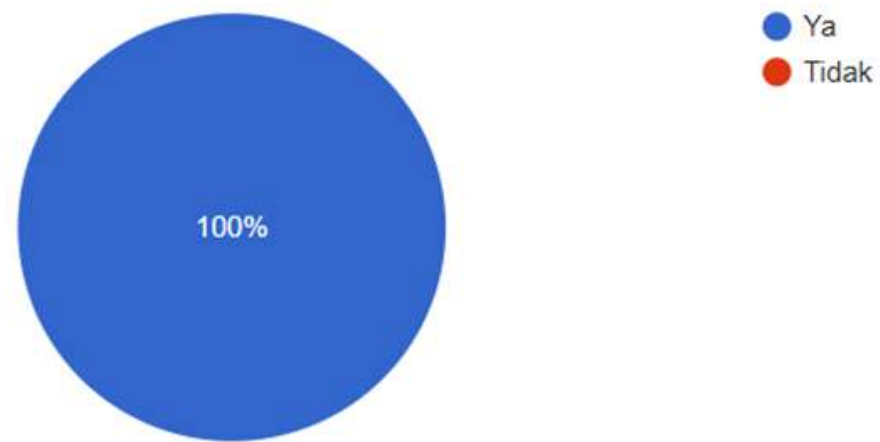
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 3

Sumber: Dokumentasi Penulis

Apakah sirkulasi di dalam area Art Center mudah dan aman bagi pengunjung?

 Copy

20 responses



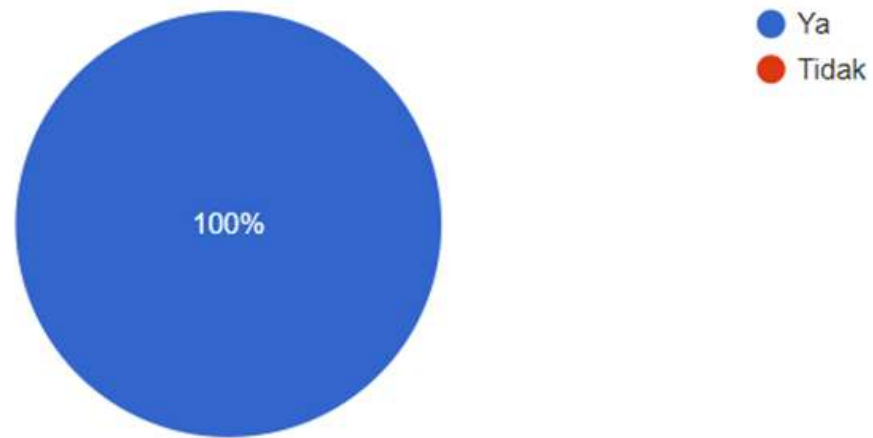
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 4

Sumber: Dokumentasi Penulis

Apakah fasilitas yang tersedia di Art Center memadai aktivitas pengunjung atau komunitas?

 Copy

20 responses



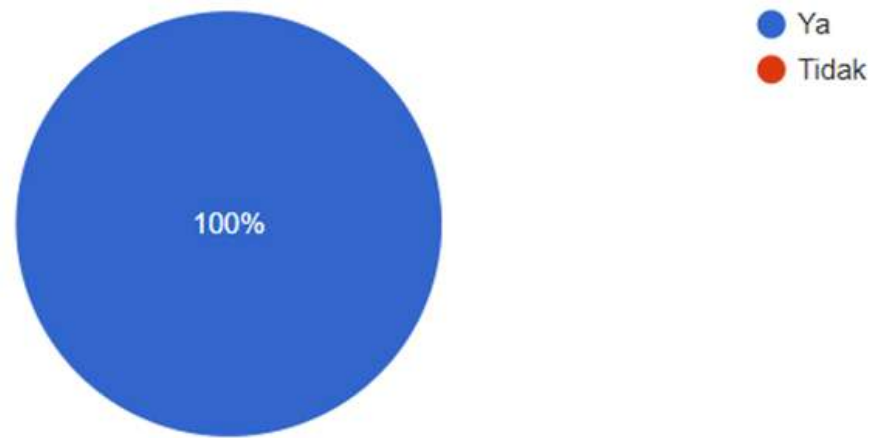
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 5

Sumber: Dokumentasi Penulis

Apakah letak retail UMKM atau kios sewa yang tersedia pada Art Center sudah tertata dengan baik?



20 responses



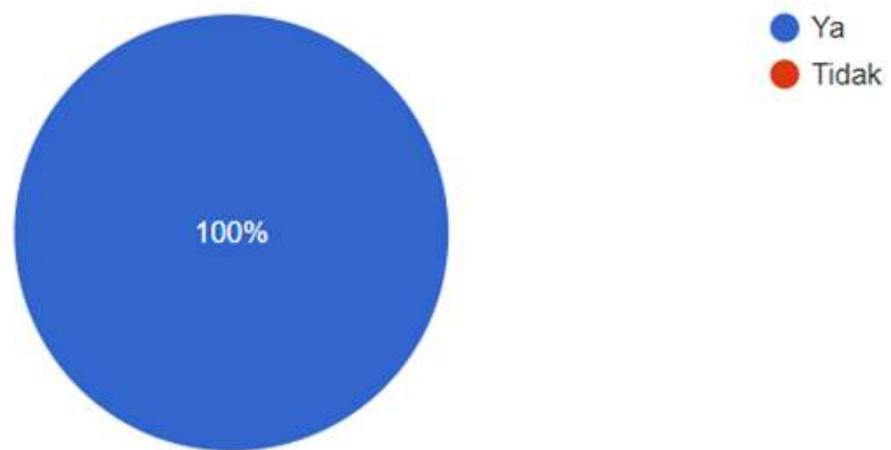
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 6

Sumber: Dokumentasi Penulis



Apakah tampilan bangunan Art Center sudah menunjukkan ciri khas Arsitektur Tradisional Kalimantan?

20 responses



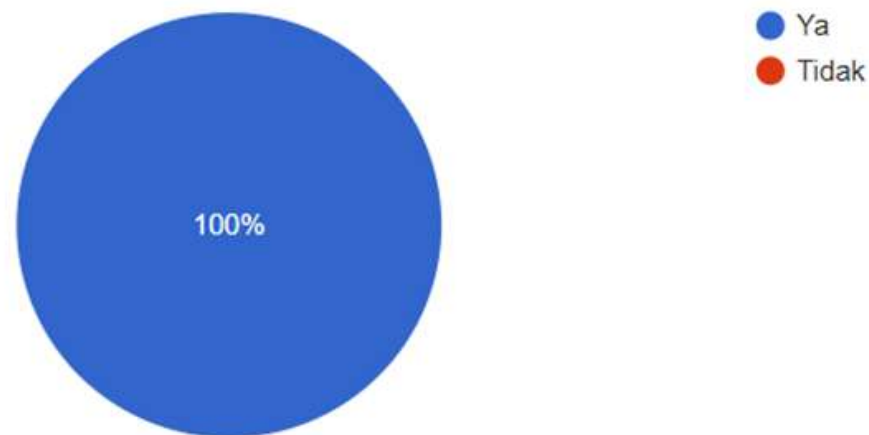
Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 7

Sumber: Dokumentasi Penulis

Apabila bangunan Art Center ini direalisasikan, Saya akan datang untuk menggunakan fasilitas yang tersedia di Art Center ini



20 responses



Gambar: Hasil Uji Desain Pertanyaan 8

Sumber: Dokumentasi Penulis

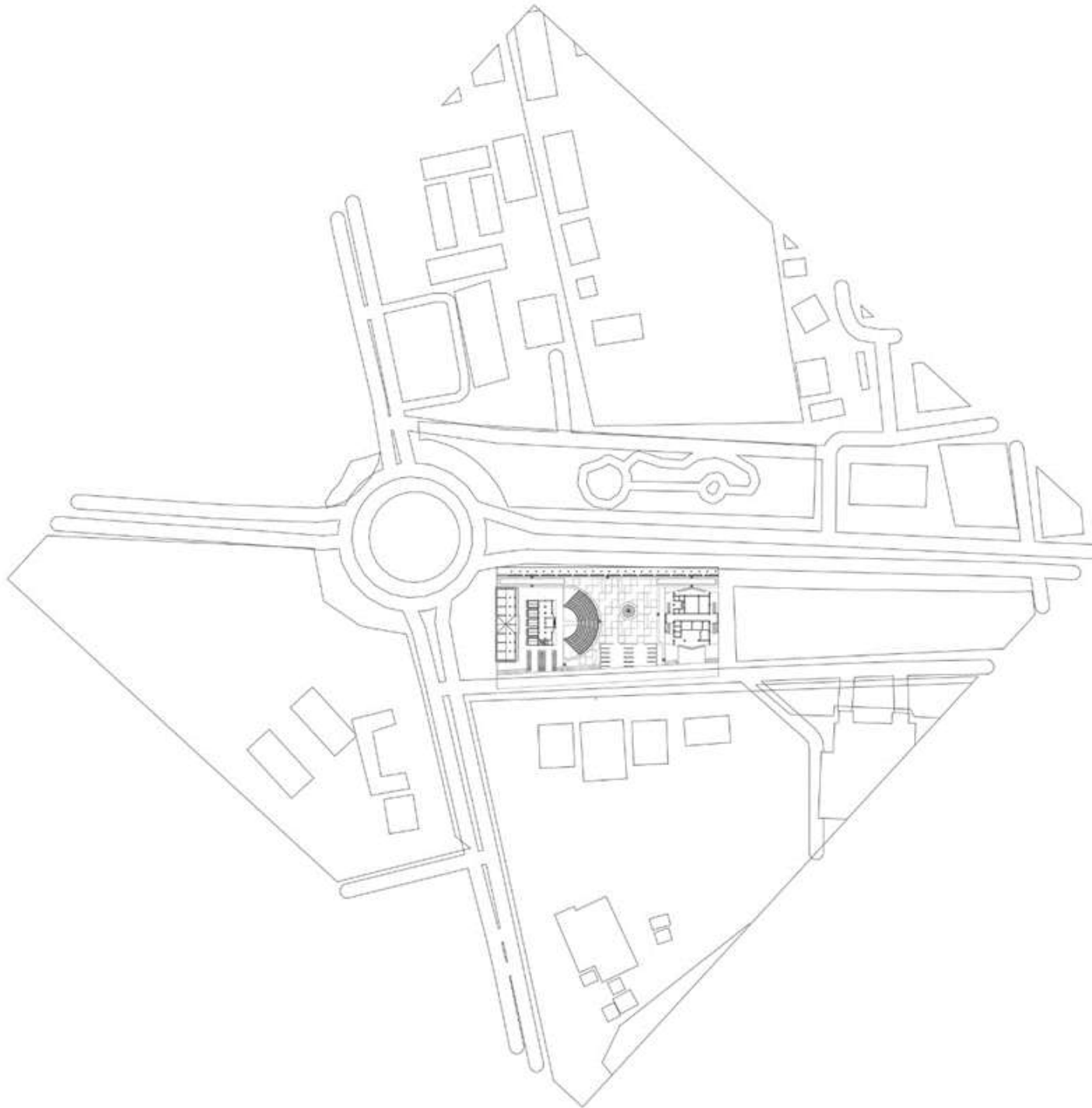
4.6.. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji desain yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

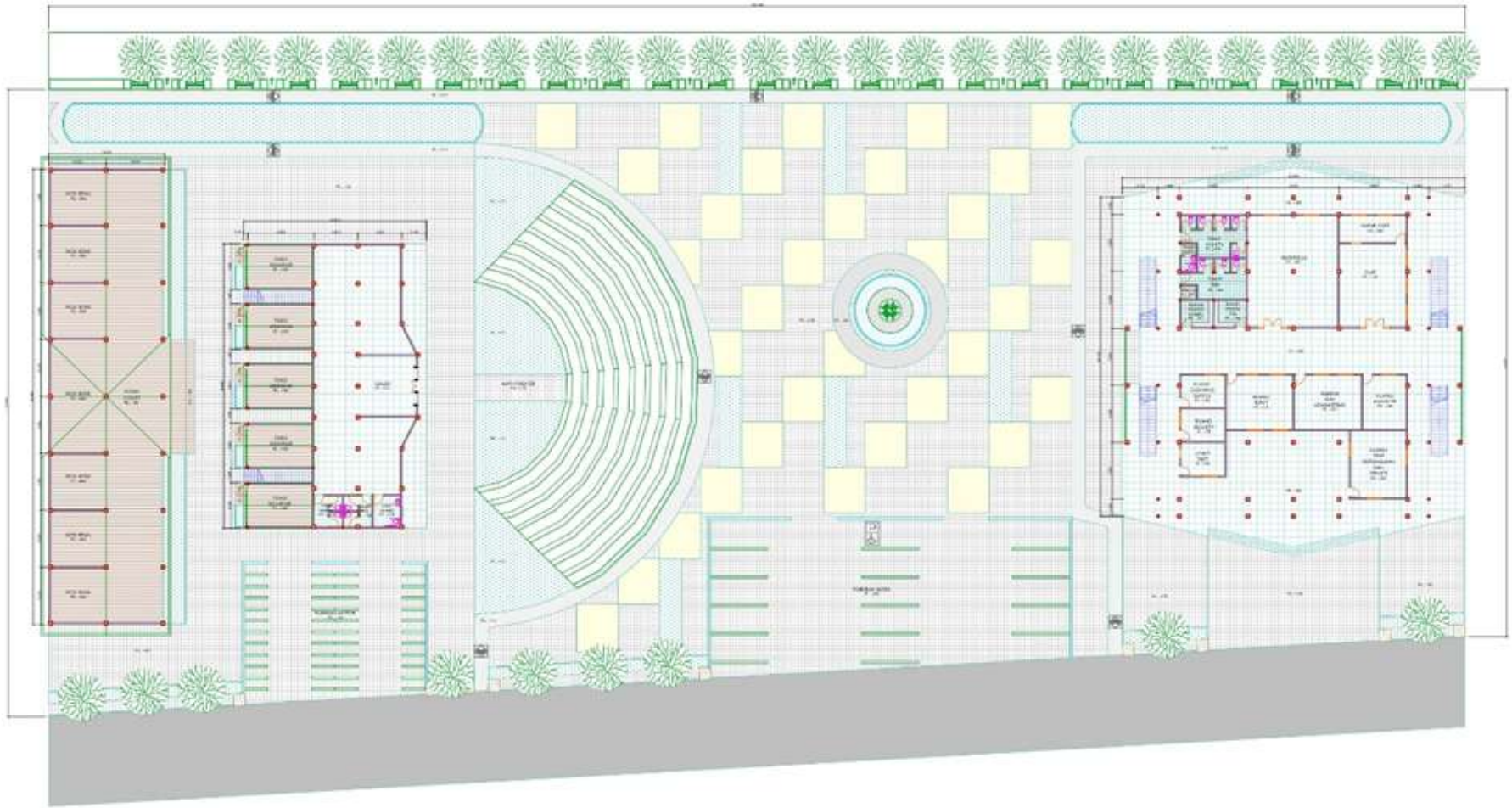
1. Pengelompokan tata massa dan tata ruang dalam bangunan sudah sesuai dengan aktivitas pengguna bangunan saat ini dan mudah dipahami oleh pengguna bangunan
2. Akses menuju Art Center dan sirkulasi di dalam area Art Center mudah dan aman bagi pengunjung atau pengguna bangunan
3. Fasilitas yang tersedia pada Art Center sudah memenuhi kebutuhan pengguna bangunan atau mampu memudahhi aktivitas pengunjung, terutama perubahan rancangan dan letak untuk UMKM juga tersedia dengan baik.
4. Tampilan bangunan Art Center sudah menunjukkan ciri khas bangunan tradisional Kalimantan

BAB V
HASIL PERANCANGAN

5.1. Situasi

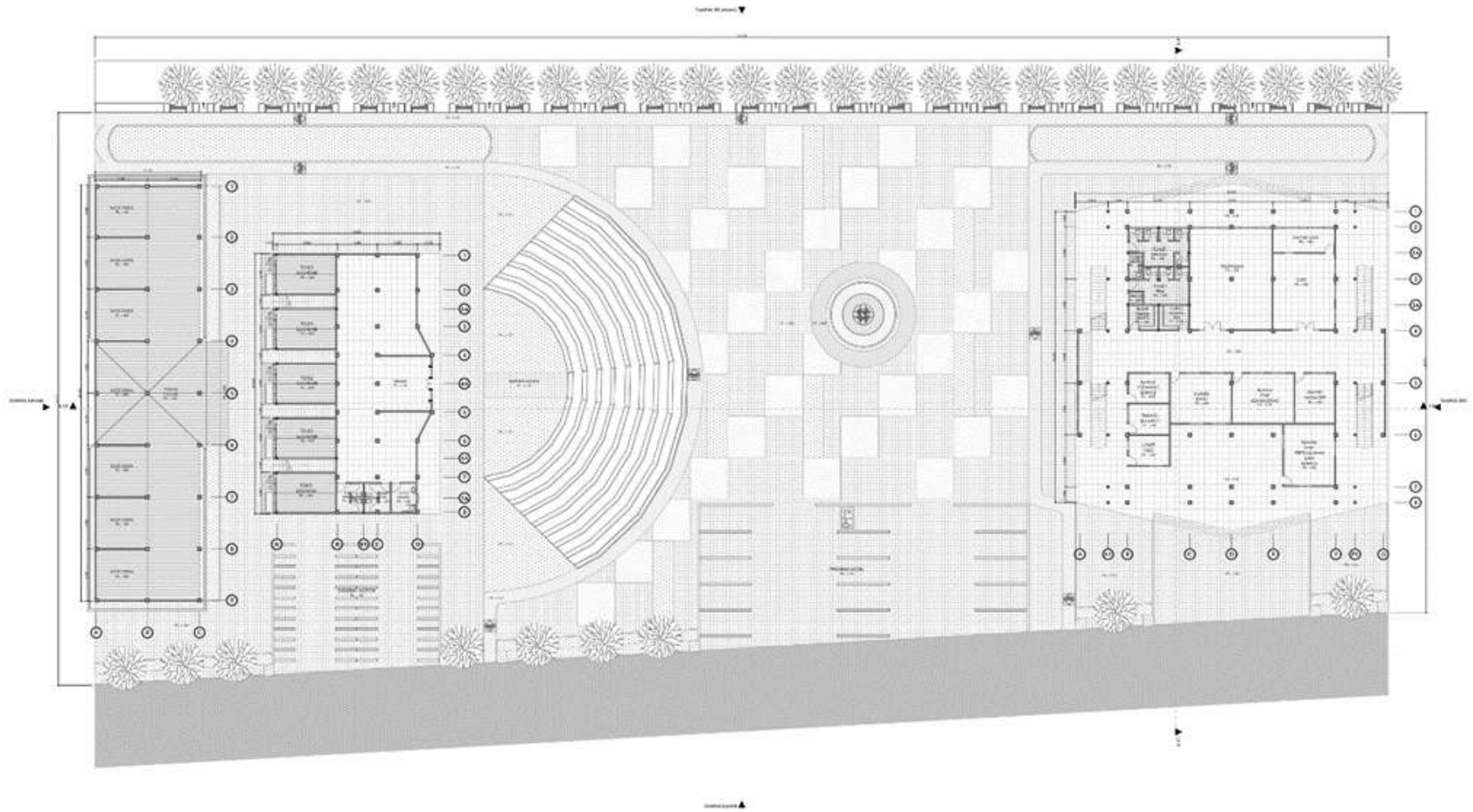


5.2. Site Plan

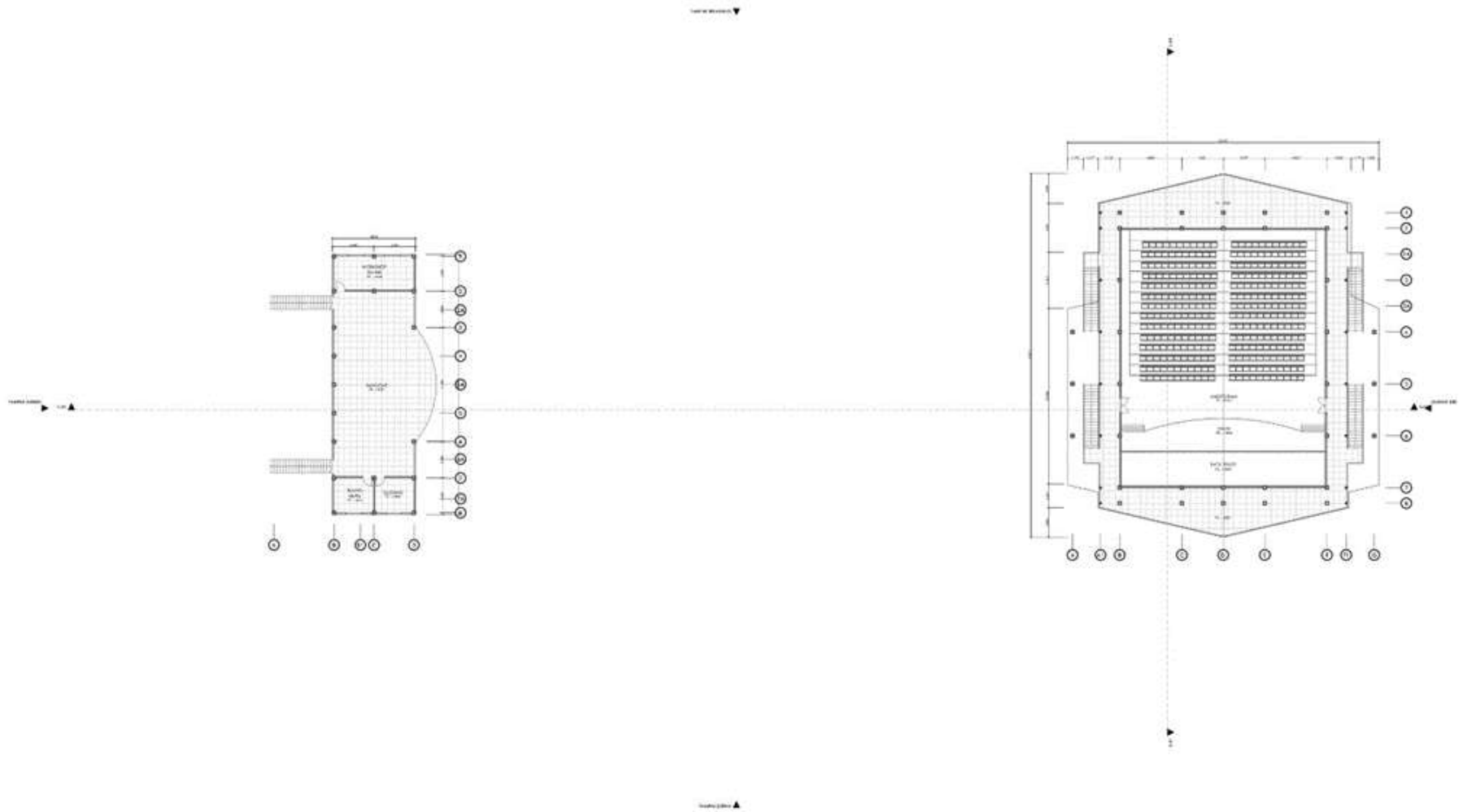


5.3. Denah

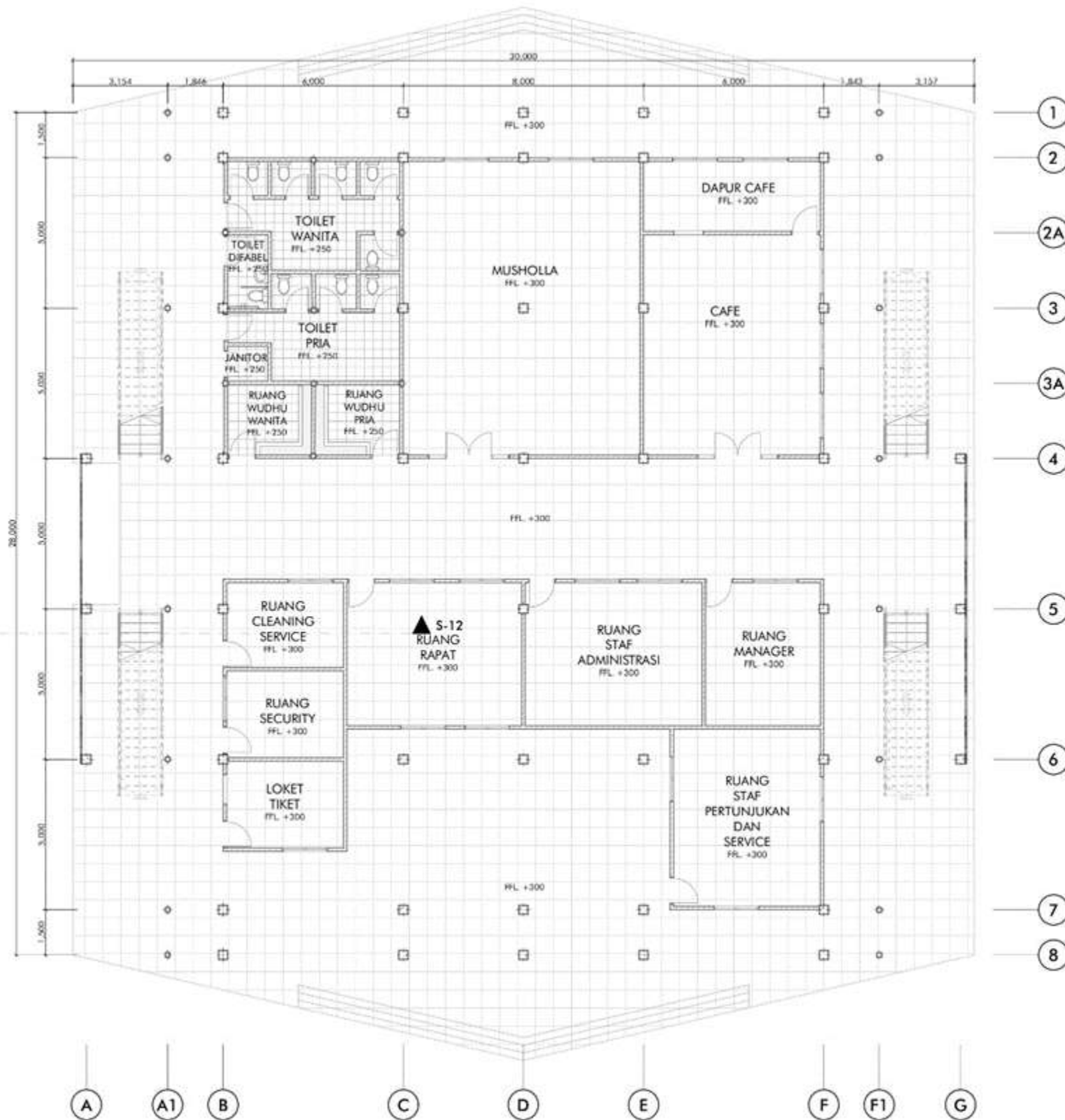
5.3.1. Denah Kawasan Lantai 1



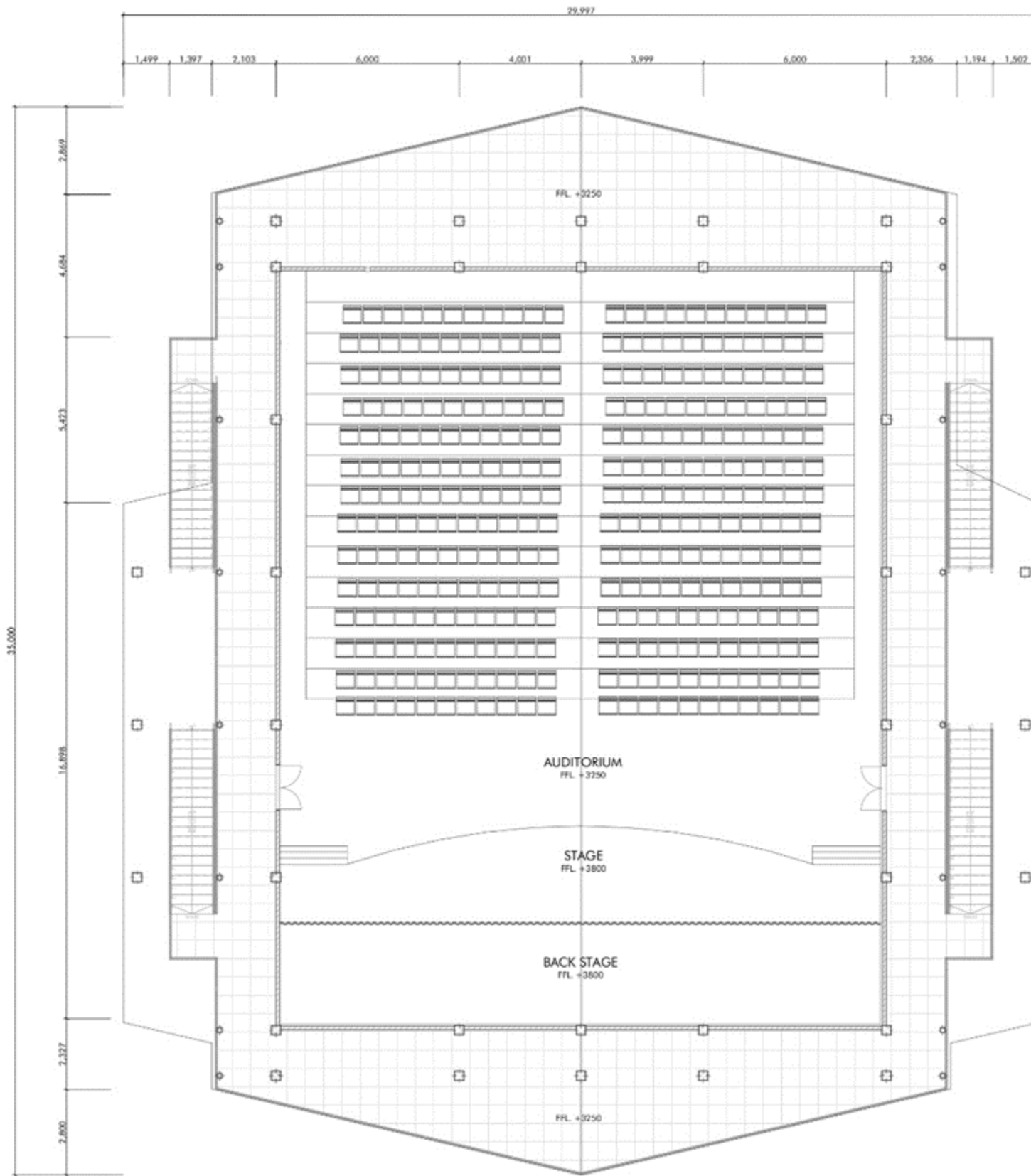
5.3.2. Denah Kawasan Lantai 2



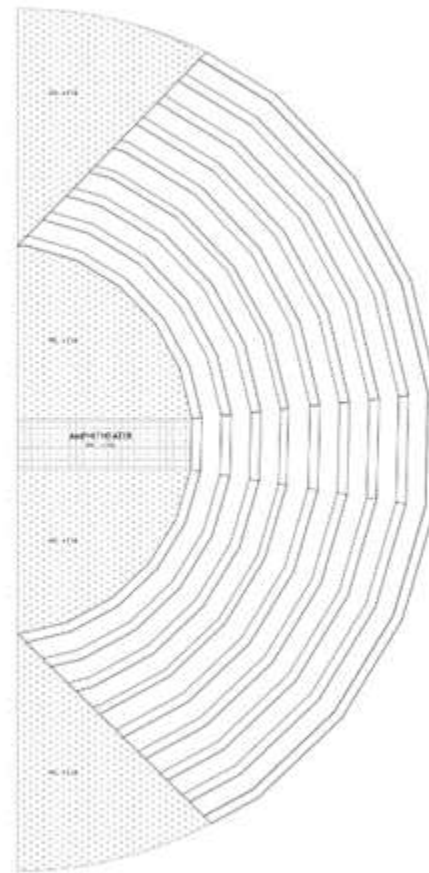
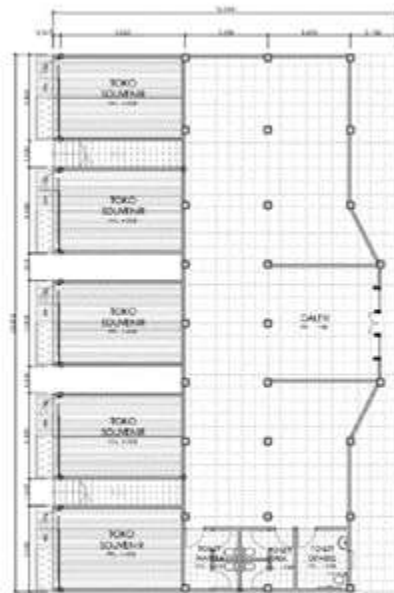
5.3.3. Denah Partial Kantor Pengelola



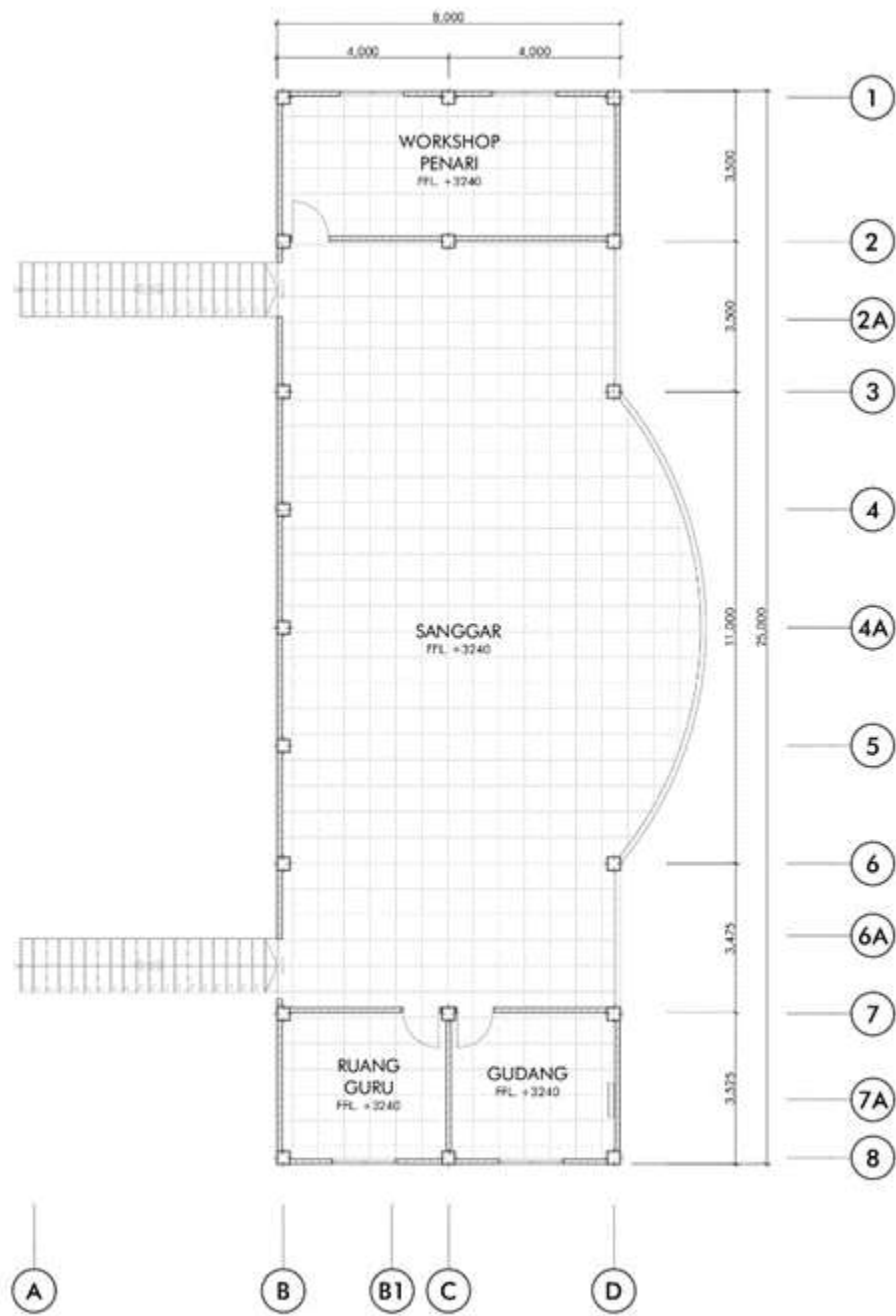
5.3.4. Denah Partial Auditorium



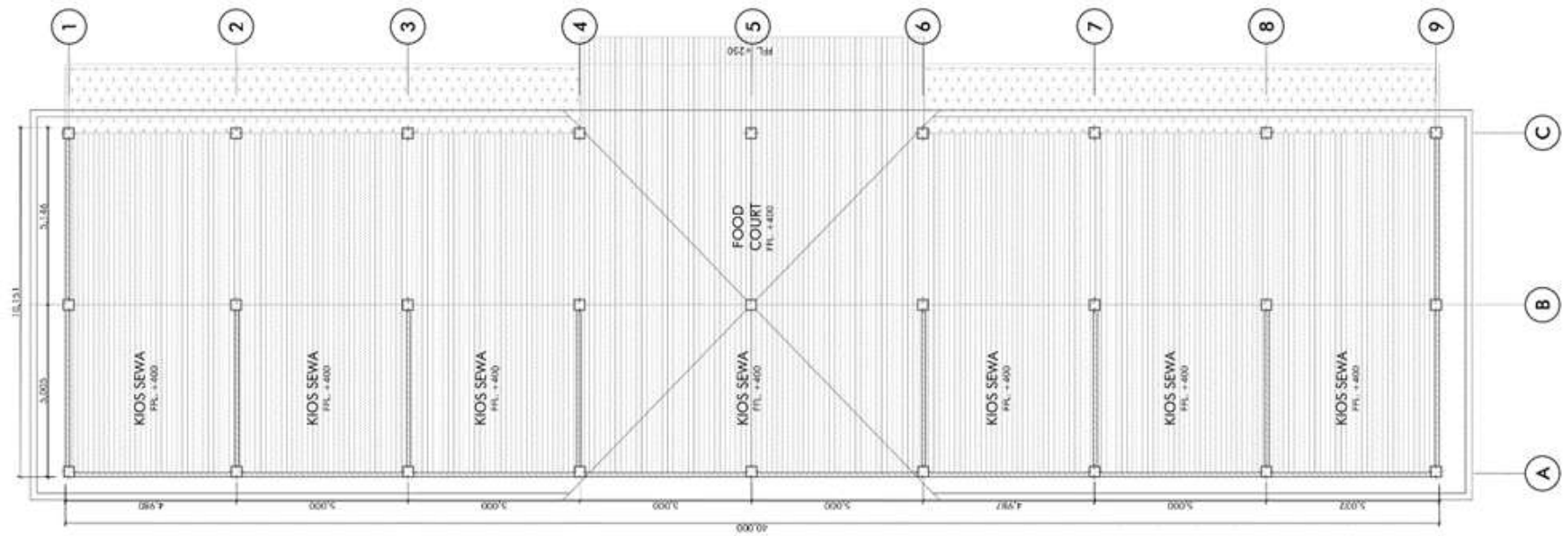
5.3.5. Denah Partial Toko Souvenir, Gallery & Amphitheater



5.3.6. Denah Partial Sanggar Tari

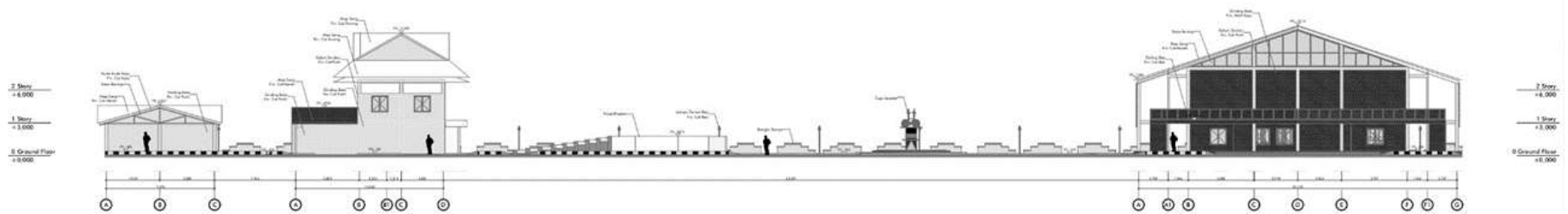


5.3.7. Denah Partial Kios Sewa & Food court

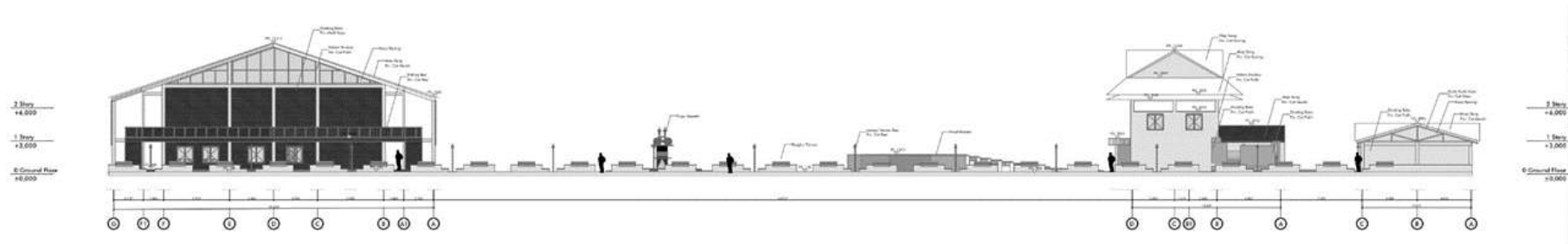


5.4. Tampak

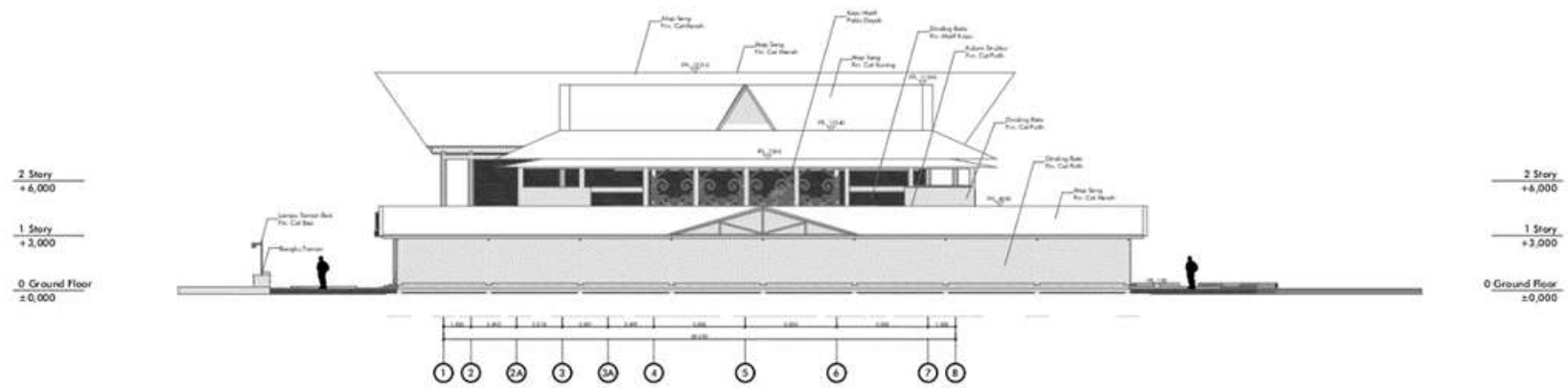
5.4.1. Tampak Depan



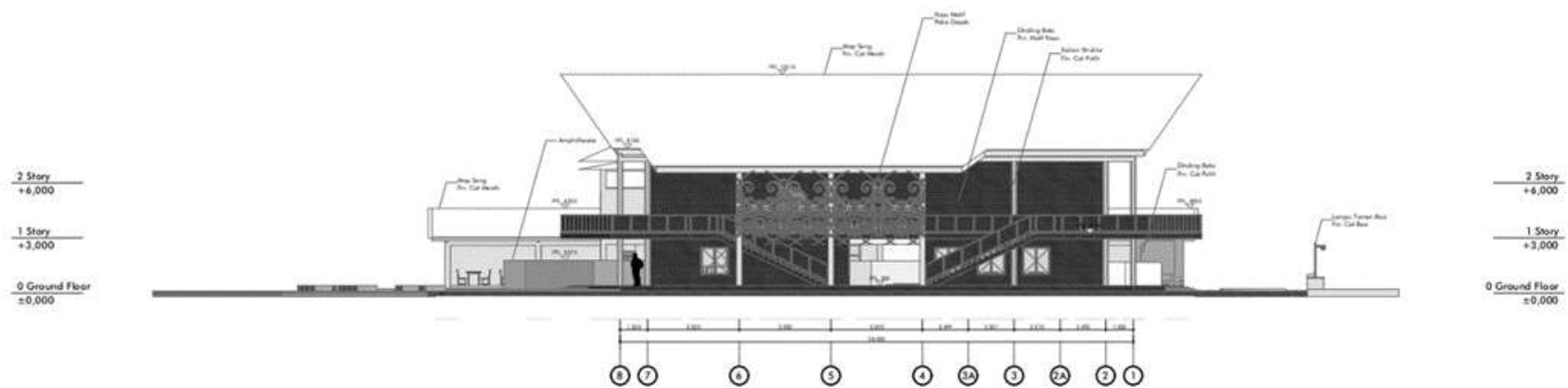
5.4.2. Tampak Belakang



5.4.3. Tampak Kanan

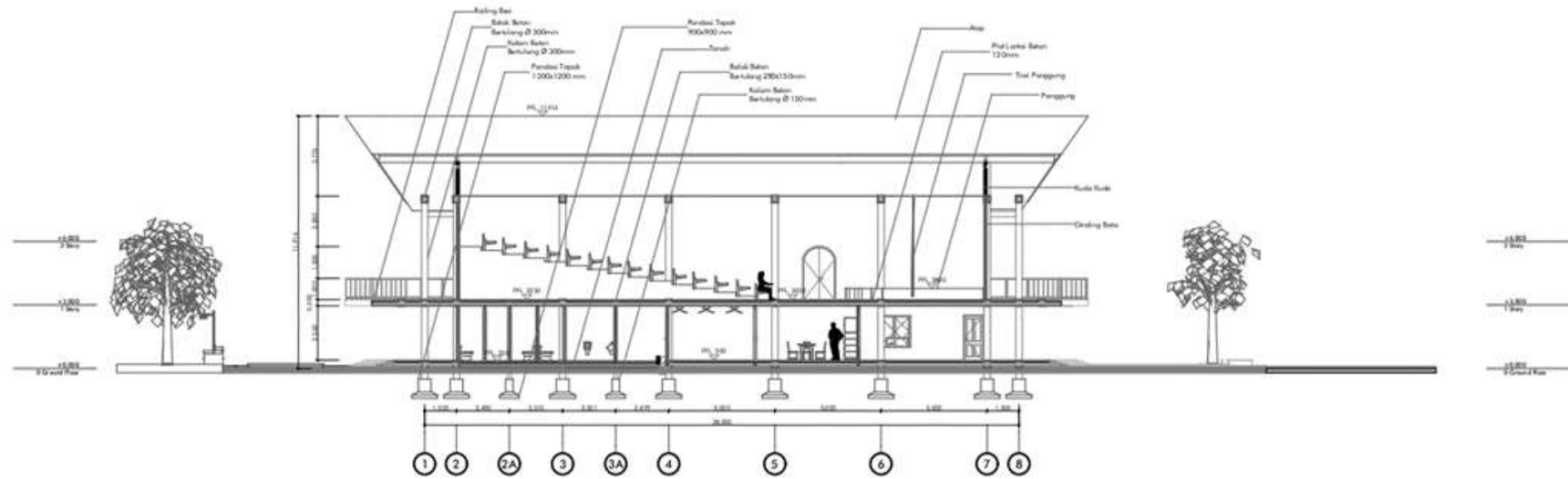


5.4.4. Tampak Kiri



5.5. Potongan

5.5.1 Potongan A-A'



5.5.2 Potongan B-B



5.6.3 Dimensi

5.6.1. Kawasan Art Center





5.6.2. Tugu/ Monumen Sepeda



5.6.3. Gallery



5.6.4. Auditorium



5.6.5. Amphitheater



5.6.6. Toko Souvenir



5.6.7. Food Court



5.6.8. Bangunan Kantor & Auditorium





BAB VI EVALUASI DESAIN

6.1 Placemaking

Placemaking merupakan perubahan fungsi yang awalnya berupa space menjadi place. Perubahan ini terjadi karena adanya aktivitas manusia yang dilakukan secara berulang-ulang dan seiring berjalannya waktu menjadi suatu kebiasaan baru yang sebelumnya tidak ada pada tempat terjadinya placemaking. Cara yang dilakukan untuk mencegah terjadinya placelessness pada perancangan ini yaitu dengan mendukung keberadaan creative placemaking di Taman Sepeda. Seperti yang tertera pada bagian kajian pustaka, ada tiga kunci penting dalam pembentukan creative placemaking yaitu adanya pendukung kegiatan kreativitas dengan mewadahi komunitas sanggar seni daerah setempat pada area art center, selanjutnya diadakan kegiatan seni dan budaya berupa kegiatan bulanan atau tahunan yang dilakukan secara konsisten, lalu yang terakhir upaya menciptakan model baru yang menunjukkan kekhasan pada area art center tersebut. Hal ini sudah dilakukan pada perancangan ini yaitu dengan melakukan mitra kerjasama dengan komunitas Art Laboratory Fakultas MIPA Universitas Tanjungpura dan Sanggar Bougenville Kalbar, penyelenggaraan festival tahunan seperti festival setiap hari jadi Kota Pontianak, festival Bumi Khatulistiwa, dan kegiatan lainnya.

6.2 Standar Ruang Auditorium

Ruang auditorium pada art center ini berfungsi sebagai ruang pertunjukan yang akan digunakan oleh komunitas seni atau masyarakat umum. Berdasarkan Permen Pariwisata No. 17 Tahun 2015, panggung pertunjukan yang ada pada gedung kesenian harus haruslah dilengkapi dengan sound system dan lighting yang sesuai dengan standar, tersedia ruang rias dan ruang ganti kostum yang dilengkapi dengan cermin, loker, dan toilet, selain itu juga danya ruang operator, dan tempat duduk yang tersedia harus sesuai dengan kapasitas ruang pertunjukan.

6.3 Akses Jalan Utama

Pemilihan akses jalan masuk menuju site ini mempertimbangkan sirkulasi pada Jalan Ahmad Yani sangat padat karena merupakan jalan primer, selain itu adanya jogging/ bicycle track yang ada pada Taman Sepeda menyebabkan sirkulasi pada jalan ini kurang bagus jika digunakan sebagai pintu keluar atau masuk menuju art center. Sehingga pada perancangan ini menggunakan sirkulasi Jalan Moh. Isja sebagai akses keluar atau masuk menuju art center.

6.4 Ruang Gallery



Ruang galeri yang pada awalnya terletak di bawah sanggar tari berubah menjadi di atas sanggar tari dengan entrance menghadap pada parkiran agar pengunjung dapat mengetahui bahwa adanya galeri pada kawasan tersebut.

6.5 Area Food Court



Area Foodcourt ditambah naungan agar pengunjung tetap dapat beraktivitas pada saat hujan.

6.6 Area Menari dan Amphitheater



Pada area sanggar tari posisinya diubah posisinya ditukar pada ruang galeri agar memudahkan penonton yang ada di amphitheater sehingga visual pandangan yang tertuju pada penari dapat dilihat dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

1. Markusen, A., & Nicodemus, A. G. (2014). Creative placemaking: how to do it well. *Community Development Investment Review*, 2, 35-42.
2. McGinty Team. 1984. "Konsep-Konsep dalam Arsitektur". Pengantar Arsitektur. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
3. Moreira, Susanna. "What Is Placemaking?" [O que é placemaking?] 27 May 2021. ArchDaily. (Trans. Duduch, Tarsila) Accessed 3 Jul 2022. <<https://www.archdaily.com/961333/what-is-placemaking>> ISSN 0719-8884
4. Narita, E. (2014). Gedung Pertunjukan Seni di Tepian Sungai Kapuas. *JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur*, 2(2).
5. Nazaruddin, Y. Y. (1994). *Adaptive Regelung von Ein-und Mehrgrößensystemen auf der Basis der Zustandsraumdarstellung*. na.
6. Neufert, E. (2002). Neufert. *Architects' Data. Third Edition Edited by B. Baiche, N. Walliman*, 636.
7. Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2013 Tentang RTRW Kota Pontianak 2013-2033
8. Peraturan Daerah Kota Pontianak Nomor 10 tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kota Pontianak Tahun 2005-2025
9. Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Standar Usaha Gedung Pertunjukan Seni
10. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Tentang Pedoman Perencanaan, Penyediaan, dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Jaringan Pejalan Kaki di Kawasan Perkotaan.
11. *Plants, people, and environmental quality: A study of plants and their environmental functions*. US Department of the Interior, National Park Service, 1972.
12. Poerwadarminta, W. J. S. (1976). Kamus besar bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.
13. Rapoport, A., 1998. 'Using "Culture" in Housing Design'. *Housing and Society*, 25 (1&2)
14. Scruton, R. (1984). Public space and the classical vernacular. *The Public Interest*, 74, 5.
15. Sintia, M. Dan Murhananto. 2004. *Mendesain, Membuat, dan Merawat Taman Rumah*.
16. Sidik, Zafar. 2022. "Segudang Ilmu, Jejak Gedung Pertunjukan Bali Art Center", <https://www.ketiknews.id/ragam-indonesia/pr-3012730385/segudang-ilmu-jejak-gedung-pertunjukan-bali-art-center-denpasar> diakses 17 September 2022 pukul 04.20 WIB
17. Stern, Mark J. 2014. "Measuring the Outcomes of Creative Placemaking." <http://impact.sp2.upenn.edu/siap/docs/Stern.BaltimoreTalk.10aug2014.v4revisions.pdf>.
18. Unterman, R., & Small, R. (1986). Perencanaan Tapak dan Perumahan (terj.). *Intermatra. Bandung*.
19. Wibisono, Y. (2008). Pengelolaan Lanskap dan Pemeliharaan Taman Kota 1 di BSD City, Tangerang.
20. Wyckoff, M. A. (2014). Definition of placemaking: Four different types. *Planning & Zoning News*, 32(3), 1.



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 88444 e xt.2301
F. (0274) 88444 p sw.209
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1986051478/Perpus./10/Dir.Perpus/XI/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Rezha Aghata Putra
Nomor Mahasiswa : 16512048
Pembimbing : Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DI TAMAN SEPEDA
PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **20 (Dua Puluh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12/23/2022

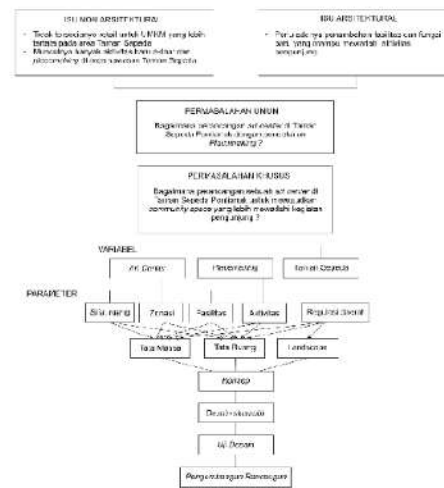
Direktur

Muhammad Jamil, SIP.

PERANCANGAN PUSAT KESENIAN DI TAMAN SEPEDA PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

Taman Sepeda merupakan salah satu taman yang berada di kawasan Tugu Duguis Pontianak. Taman ini merupakan taman yang paling banyak pengunjungnya dibandingkan ketiga taman lainnya yang mengelilingi Tugu Duguis Pontianak, salah satu penyebabnya karena taman ini lebih terbuka dan arahnya luas, sehingga banyak pengunjung yang tertarik untuk melakukan aktivitas tertentu seperti berolahraga dan berkumpul. Tujuan awal pemerintah daerah setempat membangun Taman Sepeda ini adalah untuk memfasilitasi animo masyarakat terhadap olahraga bersepeda dampak dari COVID-19, sehingga diharapkan dengan adanya Taman ini dapat digunakan untuk berlatih sepeda untuk masyarakat setempat.

Menurut Wali Kota Pontianak Ed-Rusdi, keberadaan Taman Sepeda ini juga bisa digunakan sebagai tempat rekreasi masyarakat. Oleh sebab itu, tidak heran jika kondisi Taman Sepeda ini sangat ramai dikunjungi dan itu juga yang menyebabkan Taman Sepeda ini menjadi salah satu Community Space yang disebabkan oleh adanya placemaking di area Taman Sepeda. Community Space sendiri dapat diartikan secara sederhana adalah Ruang Kegiatan Masyarakat. Kata Community Space sendiri merupakan serapan kata dari bahasa inggris yaitu "Ruang Komunitas". Stern (2014) berpendapat placemaking adalah salah satu potensi yang mampu memberikan peningkatan kualitas tempat seiring berjalannya waktu di berbagai project perancangan dan beberapa aktivitas kecil. Oleh sebab itu, makin banyak berkembangnya suatu kawasan dan bangunan, makin besar perubahan terhadap ruang-ruang dilakukan untuk mendapatkan ruang yang lebih efisien. Proses perubahan kualitas ruang ini sendiri tidak bisa lepas dari kehidupan sosial, ekonomi dan bencana alam. Untuk memperkuat keberadaan Community Space ini, perlu disediakan ruang yang lebih layak sehingga pengunjung yang berkreasi di Taman Sepeda ini tidak hanya melakukan aktivitas outdoor namun juga bisa melakukan aktivitas di indoor.



Gambar : Peta Penyelesaian Masalah



Gambar : Peta Administrasi Kalimantan Barat

Kalimantan Barat memiliki luas wilayah sebesar 147.307 km². Dengan luas tersebut menjadikan Kalimantan Barat sebagai provinsi terbesar ketiga di Indonesia. Adapun batas-batas wilayah adalah sebagai berikut:

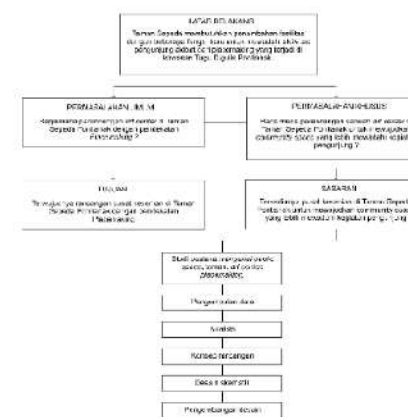
1. Bagian Barat berbatasan dengan Selat Karimata
2. Bagian Utara berbatasan langsung dengan Sarawak dan Provinsi Kalimantan Timur
3. Bagian Selatan berbatasan dengan Provinsi Kalimantan Tengah serta Laut Jawa
4. Bagian Timur berbatasan dengan provinsi Kalimantan Tengah dan Hutan



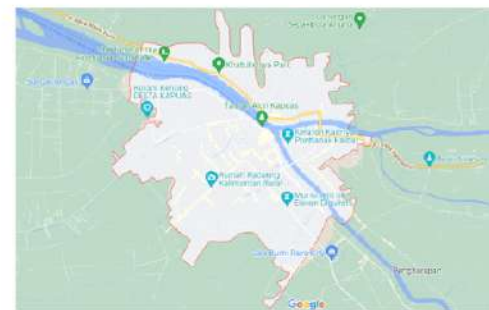
Gambar : Peta Kawasan Tagu Digul Pontianak

Taman Sepeda

Lokasi : Jl. Moh. Tjja No.2, Bansir I sur, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78115. Lokasi tersebut berada di tengah kota Pontianak, tempat yang strategis karena di tengah kota sehingga pengunjung dari seluruh kota dapat berkunjung di situ karena lokasi yang strategis. Taman sepeda sendiri sering menjadi lokasi yang menjadi tempat event dll. Di sekitar area ini terdapat kegiatan perdagangan sehingga terkadang pengunjung biasanya ingin membeli jajanan tanpa menyadari Taman Sepeda tersebut.



Gambar : Kerangka Berpikir



Gambar : Peta Kota Pontianak

Kota Pontianak adalah salah satu kota yang ada di Indonesia yang dikelilingi oleh perbukitan di sisi utara. Letak Kota Pontianak secara astronomis berada di antara 0°02' 24" L dan 105° 3' 1" L, dan antara 100° 16' 28" B dan 100° 25' 01" B. Kota Pontianak sendiri memiliki luas wilayah dengan daerah-daerah di sekitarnya, antara lain:

1. Bagian Barat : Kecamatan Sungai Nelayap, Kubu Raya
2. Bagian Timur : Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Ambawang Kabupaten Kubu Raya
3. Bagian Utara : Kecamatan Sintang Kabupaten Mempawah
4. Bagian Selatan : Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Sungai Kalap Kabupaten Kubu Raya

Kota Pontianak sendiri memang memiliki objek wisata tetapi wisata memiliki budaya yang berbudaya ragam. Kota Pontianak sendiri yang menjadi daya tariknya adalah karena berbudaya ragam budayanya dan wisata kuliner yang sangat dinikmati karena berbagai macam kuliner yang dapat ditemukan disini. Kota Pontianak yang memiliki potensi wisata kuliner nya yang berbudaya ragam setiap daerah di kota Pontianak memiliki ciri khas kuliner nya. Mengingatnya Industri Kuliner yang ada di Pontianak dapat membantu perekonomian masyarakat tersebut apabila dikelola dan dikembangkan dengan baik dan benar.



Gambar : Area Taman Sepeda



Gambar : Area Sitis yang Akan Ditugaskan

Seperti keseluruhan, Taman sepeda ini memiliki luas kurang lebih sebesar 16.559 m². Namun dalam perencanaan ini, hanya akan menggunakan area sebesar 7.150 m² karena area taman yang ada di sisi barat laut merupakan area hijau yang akan dipertahankan untuk menjaga penginjatan kota Pontianak.

Placemaking di Taman Sepeda Proklamasi

Berdasarkan hasil analisis penulis, Taman Sepeda ini sendiri merupakan taman yang paling ramai dikunjungi oleh masyarakat, berbagai komunitas berbau di taman ini seperti komunitas pecinta hewan, penari dan komunitas pesepeda. Pada area taman yang dekat dengan jalan disediakan tempat parkir sepeda, di samping tempat parkir sepeda ini sering digunakan sebagai tempat berkumpulnya orang-orang dan berolahraga. Selain itu juga tersedia plaza yang mengarah ke Tugu Dugulis menyebabkan lebih banyak orang yang tertarik menghabiskan waktu mereka di taman ini.

Berdasarkan placemaking yang terbentuk pada area Taman Sepeda ini, dapat dikembangkan dengan penerapan creative placemaking. Seperti halnya pada sub bab sebelumnya, creative placemaking sendiri merupakan salah satu jenis placemaking yang mengutamakan kesenian, budaya, pemilihan kreatif pada semua aspek lingkungan dalam prosesnya. Contoh proyek dari creative placemaking adalah pembangunan yang dibangun berdasarkan kesenian, budaya dan pemilihan kreatif seperti museum, pameran, stasiun dengan tema seni, tempat umum untuk berkreasi/hibur. Selain itu kegiatan yang dilakukan berupa aktivitas seni, budaya dan hiburan baru yang menambah kualitas dari suatu tempat, seperti film di taman, proyek seni kapak, konser luar ruangan dan berbagai proyek seni lainnya. Oleh sebab itu pembangunan art center ini sangat mendukung keberadaan creative placemaking pada Taman Sepeda.

Menurut Markusen (2010) dalam placemaking kreatif, mitra dari sektor publik, swasta, lembaga, dan komunitas secara strategis membentuk karakter fisik dan sosial lingkungan, kota, suku, atau orang yang memiliki kegiatan seni dan budaya. Creative placemaking meracikp tuang publik dan pribadi, merencanakan struktur dan pemandangan jalan, meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal dan keaniruan publik, dan membawa beragam orang bersama-sama untuk merayakan, menginspirasi, dan terinspirasi. Selain itu pada tulisan yang berjudul Creative Placemaking How To Do It Well, Markusen (2014) juga memaparkan beberapa kunci penting yang menunjang keberhasilan dari Creative Placemaking antara lain: mitra lintas sektor, perencanaan tempat yang unik dan ramah untuk komunitas, peran bank dalam pengembangan masyarakat, evaluasi hasil dari creative placemaking, dan pengembangan model. Namun kunci penting keberhasilan creative placemaking tersebut berdasarkan kasus yang ada di kota-kota di luar negeri.

Berdasarkan kajian mengenai creative placemaking, kami dari tim ini melakukan penelitian dan disimpulkan terdapat beberapa parameter penilaian untuk menentukan keberhasilan dari perencanaan ini yaitu:

1. Pendukung Kegiatan Kreativitas (Komunitas & Masyarakat)
2. Rencana Kegiatan Seni & Budaya
3. Model yang Memanfaatkan Keluasan



D) Fortitnak rumah Badakng menjadi symbols romantisme kehidupan Dayak khususnya Dayak Kanayatn dalam kehidupan segala aktivitas kehidupannya (Dimita, 2014). Rumah Radakng merupakan salah satu ikon yang menjadi daya tarik wisatawan, tidak hanya itu keberadaan Rumah Radakng ini juga menarik perhatian pembuat budaya. Tidak sedikit wisatawan yang mengunjungi Kalimantan Barat hanya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai Rumah Radakng.

Keberadaan Rumah Radakng ini menjadi hal yang menarik wisatawan lokal dan mancanegara sebab Rumah Radakng terkenal sebagai rumahnya orang Dayak. Sehingga banyak orang yang sangat tertarik untuk mengunjungi Pontianak untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk fisik Rumah Radakng, merasakan bagaimana suasana yang ada di dalamnya, dan melihat material bangunan Rumah Radakng secara langsung. Selain itu karena suku Dayak merupakan etnis terluas di Kalimantan, membuat Rumah Radakng ini menjadi hal yang menarik wisatawan yang harus dikunjungi di Kalimantan.

Rumah Radakng ini dipenahi oleh warna merah yang dapat dilihat pada bagian luar bangunannya. Rumah Radakng ini terdiri kokoh dengan tiang-tiang yang tinggi dan menampung ruang-ruang yang ada di atasnya. Pengunjung Rumah Radakng dapat melihat lilasan Burung Penggung pada bagian depan Rumah Radakng. Burung Penggung ini merupakan simbol masyarakat Dayak. Rumah Radakng ini dapat menampung sekitar 600 orang dengan 42 anak tangga menjadi identitas dari Rumah Radakng yang membuat keindahan pada bangunannya. Keberadaan Rumah Radakng yang merupakan rumah adat suku Dayak terbesar menjadi daya tarik wisatawan.

Pada saat ini Rumah Radakng menjadi media yang menyediakan pertunjukan seni budaya masyarakat Dayak terutama pada saat acara Gawai. Gawai ini merupakan salah satu agenda budaya yang selalu diadakan di Rumah Radakng. Acara ini sering disebut sebagai pesta Gawai di mana kesenian budaya suku Dayak akan dipertunjukkan dalam suasana tersebut. Hal ini pula yang membuat acara tersebut menjadi yang dinantikan oleh masyarakat setempat dan wisatawan. Kesenian yang ditunjukkan berupa nyanyian dalam bahasa Dayak, tarian, pagakan baju adat, musik serta pemiliran bujang dan dandanya Dayak.



Gambar : Area Rekreasi di di Taman Sepeda



Bali Art Center Denpasar atau Taman Budaya Bali adalah sebuah bangunan yang didedikasikan untuk pelestarian budaya dan pengembangan pusat seni Bali. Sebagai taman budaya yang dirintis oleh Gubernur Jendral pertama, Idr Bagus Murtis, Beliau adalah seorang pemimpin yang sangat peduli dengan nilai-nilai budaya.

Bali Art Center Denpasar merupakan kompleks bangunan seluas sekitar 5 hektar. Dengan arsitektur tradisional Bali, bangunan di sini sangat kokoh dan indah. Ada juga taman yang terawat, dan ada juga aliran sungai di area taman. Kompleks Bali Art Center Denpasar terbagi menjadi beberapa kompleks such antara lain Pura Taman Bali, Hal Serandin, Hal Pempatan dan lain-lain. Hal ini adalah kompleks ternang yang mencakup Perpustakaan Widya Kusuma, yang menyimpan buku-buku sejarah Bali. Kompleks bangunan yang terlihat ramai antara lain Sanggar Padang, Gedung Panceran Mahulu, Galang Karajinan, Wisma Seni dan Warthana yang merupakan aula tempat dilaksukannya pameran seni rupa Bali. Kemudian disamping kumpulan bangunan yang ramai di sebelah sungai, termasuk Panggung Terbuka Andika Chandra dan Panggung Terutup Kshitawasa.

Acara rutin tahunan Bali Art Center Denpasar adalah Pesta Kesenian Bali atau PKB, Pertengahan Juni hingga Juli setiap tahun. Masa-masa ini sering dianggap indah dengan liburan sekolah. Jadi semua-rumahnya bisa memanfaatkan waktu liburannya untuk menikmati Kemeriahn Pesta Kesenian Bali.

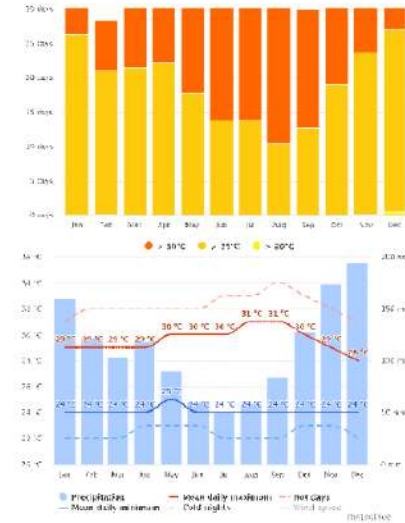
Acara PKB menampilkan berbagai pentas seni setiap harinya. Anda bisa melihat berbagai pertunjukan seperti Jaged Boom Boom, Bondless Dance, Karya Baru, Wiyaga, Musik Rakyat, dll oleh para seni dari setiap kabupaten di Bali. Ada juga bisa tidak hanya dari Bali, tetapi juga dari negara lain dan mancanegara.



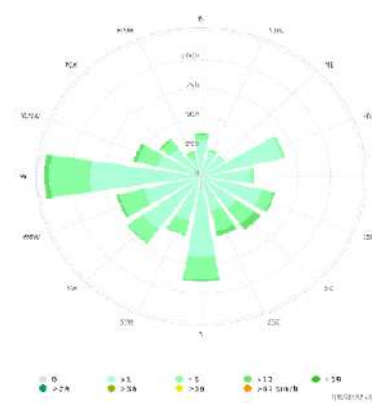
Gambar: Ukuran Site Perancangan

Luas site perancangan sebesar 7.500 m². Dengan detail ukuran seperti yang tertera pada gambar di atas. Sesuai penaturan daerah yang berlaku, pada perancangan ini menggunakan KDB 50%, KLB 1,5 dan KDTI 40%. Sehingga didapatkan:

- KDB 50% : 50% x 7500 = 3.750 m²
- KLB 1,5 : 7500 x 1,5 = 11.250 m², sehingga tinggi bangunannya sebesar 11.250/3.750 = 3 (3 lantai)
- KDTI 40% : 40% x 7500 = 3000 m²



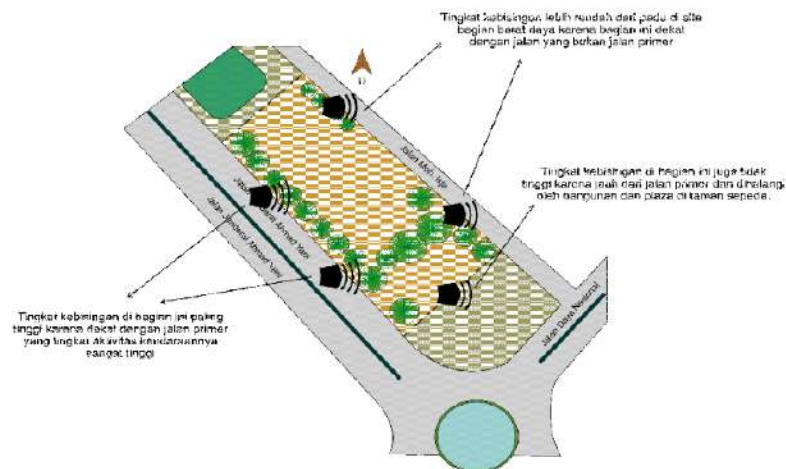
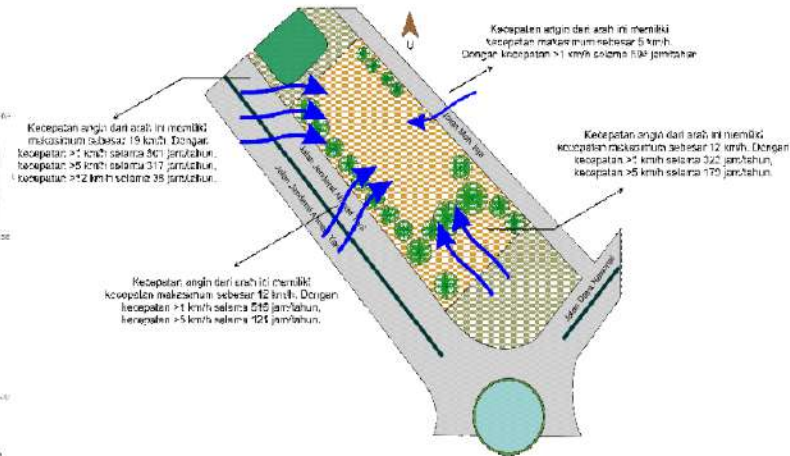
Gambar: (a) Data Temperatur Udara di Pontotolak dalam Satu Tahun
(b) Data Temperatur Minimum dan Maksimum Rata-rata dalam Satu Tahun
Sumber: meteoindonesia.com

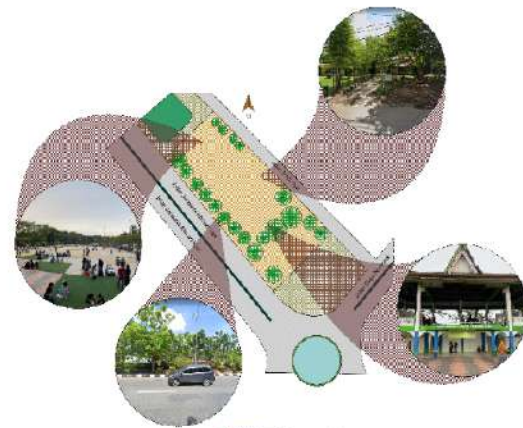


Analisis Angin

Pada gambar di samping ini menunjukkan arah angin di Kota Pontotolak. Arah angin rata-rata dari kota berasal dari arah utara dengan kecepatan rata-rata 10 km/h. Lalu di arah selatan angin datang dengan kecepatan maksimum 12 km/h. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa kecepatan angin pada arah utara dan selatan site akan mempengaruhi jumlah kendaraan yang akan masuk ke dalam site.

Gambar: Wind Rose di Kota Pontotolak
Sumber: meteoindonesia.com

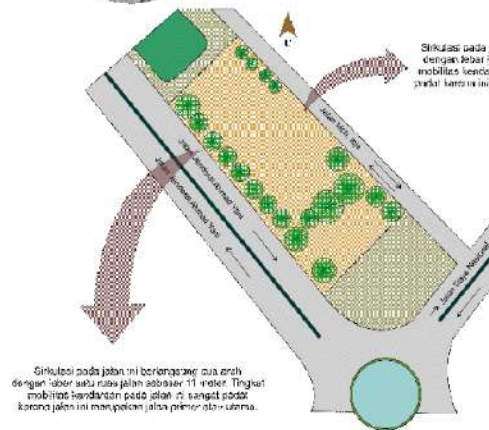




Analisis View

Gambar berikut menjelaskan view yang terdapat pada site perancangan ini. Pada arah barat laut merupakan view taman sepeda yang digunakan sebagai area untuk berkumpul. Lalu pada arah timur laut site terdapat Jalan Moh. Iqbal dan bersebelahan dengan kantor Stafas Komando Universitas Jember dan kantor sekretariat Keluarga Besar

Mahasiswa Budidhi Universitas Jember. Lalu pada arah timur terdapat bangunan dua lantai berupa pendopo yang menjadi salah satu bangunan point view karena berada di tengah taman yang luas. Sedangkan pada arah barat daya terdapat jalan primer yaitu Jalan Jenderal Ahmad Yani dan di seberang jalan terdapat taman Ahmad Yani. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, view yang paling bagus terdapat pada arah barat laut karena view mengarah pada area hijau pada Taman Sepeda.

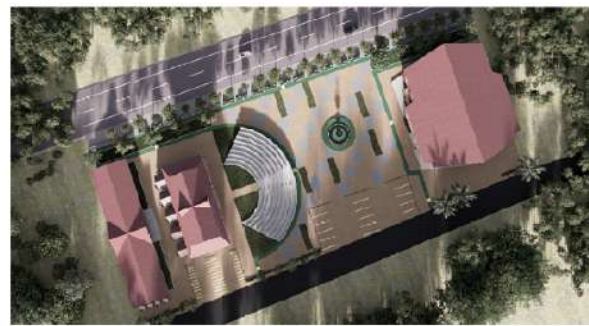


Sirkulasi pada jalan ini bertanggung dua arah dengan lebar jalan sebesar 8 meter. Tingkat mobilitas kendaraan pada jalan ini tidak terlalu padat karena ini bukan jalan primer atau utama.

Sirkulasi pada jalan ini bertanggung dua arah dengan lebar jalan sebesar 11 meter. Tingkat mobilitas kendaraan pada jalan ini sangat padat karena jalan ini merupakan jalan primer atau utama.

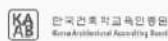
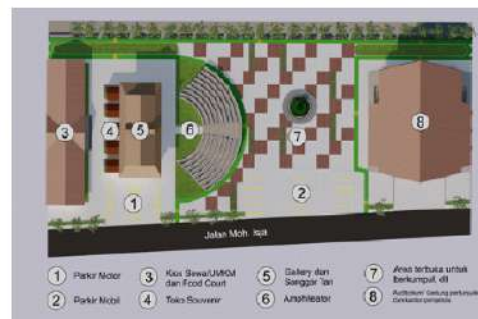
1.1 - Analisa Sirkulasi

Pada gambar berikut menjelaskan sirkulasi kendaraan yang mengarah ke Taman Sepeda. Berdasarkan kondisi eksisting, terdapat dua akses sirkulasi yang bisa dirangsang menuju ke Taman Sepeda, yaitu melalui Jalan Ahmad Yani dan Jalan Moh. Iqbal. Sirkulasi pada Jalan Ahmad Yani sangat padat karena merupakan jalan primer, selain itu adanya jogging/ bicycle track yang ada pada Taman Sepeda menyebabkan sirkulasi pada jalan ini kurang bagus jika digunakan sebagai pintu keluar atau masuk menuju art center. Sehingga pada perancangan ini akan menggunakan sirkulasi Jalan Moh. Iqbal sebagai akses keluar atau masuk menuju art center.



Massa bangunan yang berada di kanan dan kiri menghadap ke arah tengah dilatarbelakangi di area tengah merupakan tempat yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat untuk berkumpul. Letak entrance berada di Jalan Moh. Iqbal dikarenakan area ini aman untuk pengunjung dan tidak mengganggu aktivitas pengguna di jalur sepeda dan jogging track. Urutis entrance dibagi menjadi 3 bagian yaitu entrance untuk pengunjung yang menggunakan sepeda motor, entrance untuk pengunjung yang menggunakan mobil atau bus, dan entrance untuk pengguna sepeda. Jalur khusus pengguna sepeda juga tidak hanya di bagian jogging track namun juga berada di bagian tengah site.

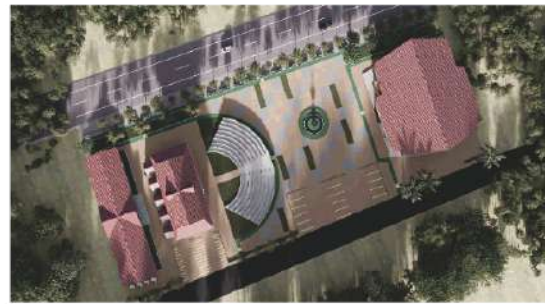
Tata massa bangunan di bagian atas beberapa bagian, seperti yang terlihat pada gambar di atas, area komersial terdiri atas kios sewa, food court dan toko souvenir. Sedangkan untuk area edukasi terdiri atas gallery yg terletak pada lantai satu dan sanggar tari yang berada pada lantai 2. Lalu untuk area pertunjukan disediakan amphiteater di area terbuka dan di bagian tengah site dan auditorium yang berada di massa bangunan terpisah berada di lantai 2, sedangkan di lantai 1 tersedia kantor pengelola Art Center.



Nama : Rezha Aghata Putra

NIM : 16512048

Dosen Pembimbing : Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D



Nama : Rezha Aghata Putra
 NIM : 16512048
 Dosen Pembimbing : Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D

R3 REKA RUPA RUANG



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR