

## PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH PEKANBARU

Design of Culinary and Souvenir Center Pekanbaru

Dwiky Nitandre - 16512155

Hastuti Saptorini, Ir. M.A.



# PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH PEKANBARU

---

Design of Culinary  
and Souvenir Center Pekanbaru





## LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur Yang Berjudul :**

Final Architecture Design Studio Entitled :

### **Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru**

*Design of Culinary and Souvenir Center Pekanbaru*

**Nama Lengkap Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **Dwiky Nitandre**

Students's Full Name

**Nomor Mahasiswa** \_\_\_\_\_ : **16512155**

Students's Identification

**Telah Diuji dan Disetujui pada** \_\_\_\_\_

*Has Been evaluated and agreed on*

**Pembimbing**

*Supervisor*

Hastuti Saptorini, Ir. M.A.

**Penguji 1**

*Jury*

Stefy Prasasti Anggraeni, ST., M.Arch., IAI

**Penguji 2**

*Jury*

Yulianto P Prihatmaji., MT., Dr. IPM., IAI

Diketahui oleh / Acknowledge by

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**

*Head of Undergraduate Program in Architecture*



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

# PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap Mahasiswa : Dwiky Nitandre  
NIM : 16512155  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas : Universitas Islam Indonesia  
Judul Perancangan :

## PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH PEKANBARU

Design of Culinary  
and Souvenir Center Pekanbaru

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri, kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain. Baik seluruhnya maupun 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, 10 Agustus 2023  
Penulis,



Dwiky Nitandre

# KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru" sebagai bagian dari persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Tak terhingga rasa terima kasih saya sampaikan kepada mereka yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam perjalanan penulisan tugas akhir ini. Khususnya, saya ingin mengucapkan penghargaan dan rasa terima kasih kepada:

Orang tua saya, Ibu Anita dan Alm. Sarlan Cahyadi, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan cinta kasih tanpa henti. Semangat dan dedikasi mereka menjadi pendorong utama saya untuk mencapai kesuksesan.

Ibu Hastuti Saptorini, Ir. M.A., selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan arahan, panduan, dan masukan berharga sepanjang perjalanan penelitian ini. Beliau telah memberi inspirasi dan wawasan yang mendalam.

Ibu Stefy Prasasti Anggraeni, ST., M. Arch., IAI, dan Bapak Yulianto P Prihatmaji., MT., Dr. IPM., IAI, selaku dosen penguji saya, yang telah memberikan evaluasi dan saran yang konstruktif bagi penyempurnaan tugas akhir ini.

Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah berperan dalam memberikan ilmu dan pengajaran yang berharga selama masa studi kami.

Hercya Kirana Maharani, yang dengan tulus dan penuh dedikasi telah memberikan dukungan dalam bentuk tenaga, pikiran, dan waktu, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Teman-teman seangkatan jurusan arsitektur, khususnya rekan-rekan kami di Podomoro, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan inspirasi selama perjalanan studi.

Saya menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan, dan saya menyambut dengan tangan terbuka setiap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan kecil bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang arsitektur.

Akhir kata, saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam penyusunan kata pengantar ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan keberkahan atas segala usaha dan perjuangan ini.

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

Dwiky Nitandre

# ABSTRAK

Sektor usaha dan industri Food and Beverage (FnB), atau bisnis kuliner, saat ini sedang mengalami pertumbuhan yang pesat, memberikan dampak signifikan bagi perkantoran, pusat penjualan eceran, dan gaya hidup modern. Di kota Pekanbaru, Riau, terdapat sebuah contoh yang menarik perhatian, yakni 12 stan kuliner jalanan (street food) yang telah meraih popularitas di kalangan penduduk, terutama di sekitar Bundaran Tugu Keris dan jalan WR.Supratman. Respons positif masyarakat terhadap aktivitas kuliner ini, khususnya pada malam hari, telah mengakibatkan peningkatan jumlah pedagang kaki lima (PKL) dan permintaan akan area makan yang lebih luas. Namun, meskipun kontribusi aktivitas tersebut terhadap perekonomian kota positif, keberadaan PKL yang tak terkendali juga menghadirkan tantangan dalam konteks perkotaan, menjadikan perencanaan dan pengelolaan yang lebih efektif menjadi suatu kebutuhan mendesak.

Sebagai inspirasi, Jerudong Park di Brunei telah berhasil menciptakan sebuah food court sukses yang terdiri dari 40 kios kuliner, tanpa merusak lingkungan sekitarnya. Keberhasilan ini tidak hanya menjadikan tempat tersebut sebagai destinasi kuliner yang populer, tetapi juga mengatasi berbagai masalah perkotaan yang ada. Konsep inilah yang menjadi landasan dari penelitian ini, yang bertujuan untuk merancang sebuah pusat kuliner dan pusat oleh-oleh khas Pekanbaru yang mampu menggabungkan unsur kuliner dan non-kuliner di kota tersebut. Pusat ini akan berfungsi sebagai kawasan rekreasi, wisata kuliner, dan pusat oleh-oleh, sambil tetap mempertahankan karakteristik alami Taman Kota Pekanbaru serta menonjolkan identitas budaya Melayu Riau

Penelitian ini melibatkan serangkaian tahap eksplorasi, seperti eksplorasi konteks situs, pengaturan ruang, perilaku dan kegiatan pengguna, kebutuhan ruang, relasi antar ruang, konsep desain, zonasi dan tata masa, serta penentuan zonasi yang optimal.

Hasil dari penelitian ini adalah rancangan Pusat Kuliner dan Oleh-Oleh Pekanbaru yang memiliki peran ganda sebagai tempat rekreasi budaya, destinasi wisata kuliner, dan pusat oleh-oleh Melayu Riau. Fungsi pertama dicapai melalui integrasi elemen arsitektur budaya dan monumen Lancang Kuning yang merefleksikan identitas budaya Riau. Fungsi kedua diwujudkan dalam bentuk pusat kuliner dengan 13 kios yang menawarkan hidangan khas Melayu Riau, yang diintegrasikan dengan desain arsitektur secara khas. Sedangkan, fungsi ketiga adalah sebagai pusat perbelanjaan oleh-oleh, yang menawarkan beragam produk kuliner maupun non-kuliner. Bangunan ini memiliki luas keseluruhan 3.898,5m<sup>2</sup> dengan area terbuka seluas 14.701,5m<sup>2</sup> di atas lahan seluas 18.600m<sup>2</sup>, dengan perencanaan KDB (Koefisien Dasar Bangunan) sebesar 50% (Standar = 9.300m<sup>2</sup>, Hasil = 3.898,5m<sup>2</sup>), KLB (Koefisien Lantai Bangunan) sebesar 1,60 (Standar = 29.760m<sup>2</sup>, Hasil = 3.898,5m<sup>2</sup>), dan KDH (Koefisien Dasar Hijau) sebesar 70% (Standar = 13.020m<sup>2</sup>, Hasil = 14.701,5m<sup>2</sup>).

Keseluruhan penelitian ini memberikan pandangan komprehensif tentang bagaimana merancang sebuah pusat kuliner dan oleh-oleh yang berfungsi sebagai pusat rekreasi budaya, destinasi wisata kuliner, serta pusat oleh-oleh yang tetap menghormati keunikan alam Taman Kota Pekanbaru dan mewakili kekhasan budaya Melayu Riau.

# ABSTRACT

The Food and Beverage (FnB) sector and culinary industry are currently experiencing rapid growth, significantly impacting offices, retail centers, and modern lifestyles. In the city of Pekanbaru, Riau, there is an intriguing example of this phenomenon - 12 street food stalls that have gained popularity among residents, particularly around the Tugu Keris Roundabout and WR. Supratman Street. The positive response of the community to these culinary activities, especially during the evening, has led to an increase in the number of street vendors (PKL) and a demand for larger dining areas. However, despite the positive economic contribution of these activities to the city, the uncontrolled presence of street vendors also presents urban challenges, necessitating more effective planning and management.

Taking inspiration from Jerudong Park in Brunei, which successfully created a thriving food court comprising 40 culinary kiosks without harming its surroundings, this achievement not only established the location as a popular culinary destination but also addressed various urban issues. This concept forms the foundation of this research, aiming to design a culinary and specialty souvenir center for Pekanbaru that seamlessly integrates culinary and non-culinary elements within the city. This center will function as a recreational area, culinary tourism destination, and souvenir hub, while preserving the natural characteristics of Pekanbaru's City Park and showcasing the cultural identity of Riau's Malay heritage.

The study involves a series of exploratory stages, including site context exploration, spatial arrangement, user behavior and activities, spatial requirements, spatial relationships, design concepts, zoning and massing, and the determination of optimal zoning.

The outcome of this research is the design of the Pekanbaru Culinary and Souvenir Center, serving a dual role as a cultural recreational space, culinary tourism destination, and Malay heritage souvenir hub. The first function is achieved through the integration of cultural architectural elements and the Lancang Kuning monument, reflecting the cultural identity of Riau. The second function takes the form of a culinary center with 13 kiosks offering distinctive Riau Malay dishes, seamlessly integrated with unique architectural design. The third function serves as a souvenir shopping center, offering a variety of culinary and non-culinary products. The building encompasses a total area of 3,898.5m<sup>2</sup>, with an open area of 14,701.5m<sup>2</sup> on a land plot spanning 18,600m<sup>2</sup>. The planning parameters include a Building Coverage Coefficient (KDB) of 50% (Standard = 9,300m<sup>2</sup>, Result = 3,898.5m<sup>2</sup>), a Floor Area Ratio (KLB) of 1.60 (Standard = 29,760m<sup>2</sup>, Result = 3,898.5m<sup>2</sup>), and a Green Area Ratio (KDH) of 70% (Standard = 13,020m<sup>2</sup>, Result = 14,701.5m<sup>2</sup>).

Overall, this research provides a comprehensive insight into designing a culinary and souvenir center that serves as a cultural recreational space, culinary tourism destination, and souvenir hub while respecting the unique nature of Pekanbaru's City Park and representing the distinct cultural heritage of Riau's Malay culture.

# DAFTAR ISI

## BAB 01 PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
  - 1.1.1 Jajanan Kuliner dan non-kuliner khas Melayu Riau
  - 1.1.2 Karakter Bangunan Melayu Riau
  - 1.1.3 Arsitektur Melayu Riau di Pekanbaru
  - 1.1.4 Potensi Taman Kota Pekanbaru
- 1.2 Peta Persoalan
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan dan Batasan
- 1.5 Originalitas
- 1.6 Metode Perancangan

**Hal. 01 - 23**

## BAB 02 KAJIAN KONTEKSTUAL

- 2.1 Kajian Konteks Site
- 2.2 Peraturan
- 2.3 Kajian Tema Perancangan
- 2.4 Preseden

**Hal. 24 - 50**



# BAB 03

## EKSPLORASI PERANCANGAN

- 3.1 Eksplorasi Konteks Site
- 3.2 Eksplorasi Organisasi Ruang
- 3.3 Eksplorasi Kegiatan Pengguna dan Perilakunya
- 3.4 Eksplorasi Kebutuhan Ruang
- 3.5 Eksplorasi Hubungan Antar Ruang
- 3.6 Eksplorasi Konsep
- 3.7 Eksplorasi Zonasi dan Tata Masa
- 3.8 Eksplorasi Zonasi Terpilih

**Hal. 51 - 90**

# BAB 04

## RANCANGAN SKEMATIK

- 4.1 Situasi
- 4.2 Siteplan Skematik
- 4.3 Denah Skematik Partial
- 4.4 Skematik Tampak Bangunan
- 4.5 Skematik Selubung Bangunan
- 4.6 Skematik 3D Visual
- 4.7 Sistem Utilitas
- 4.8 Sistem Keselamatan Bangunan
- 4.9 Barrier Free

**Hal. 91 - 104**

# BAB 05

## HASIL PERANCANGAN

- 5.1 Hasil Rancangan
- 5.2 Situasi
- 5.3 Siteplan
- 5.4 Denah
- 5.5 Tampak
- 5.6 Potongan
- 5.7 Sistem Struktur
- 5.8 Sistem Utilitas
- 5.9 Sistem Keselamatan Bangunan
- 5.10 Barrier Free
- 5.11 3D Visual

**Hal. 105 - 129**

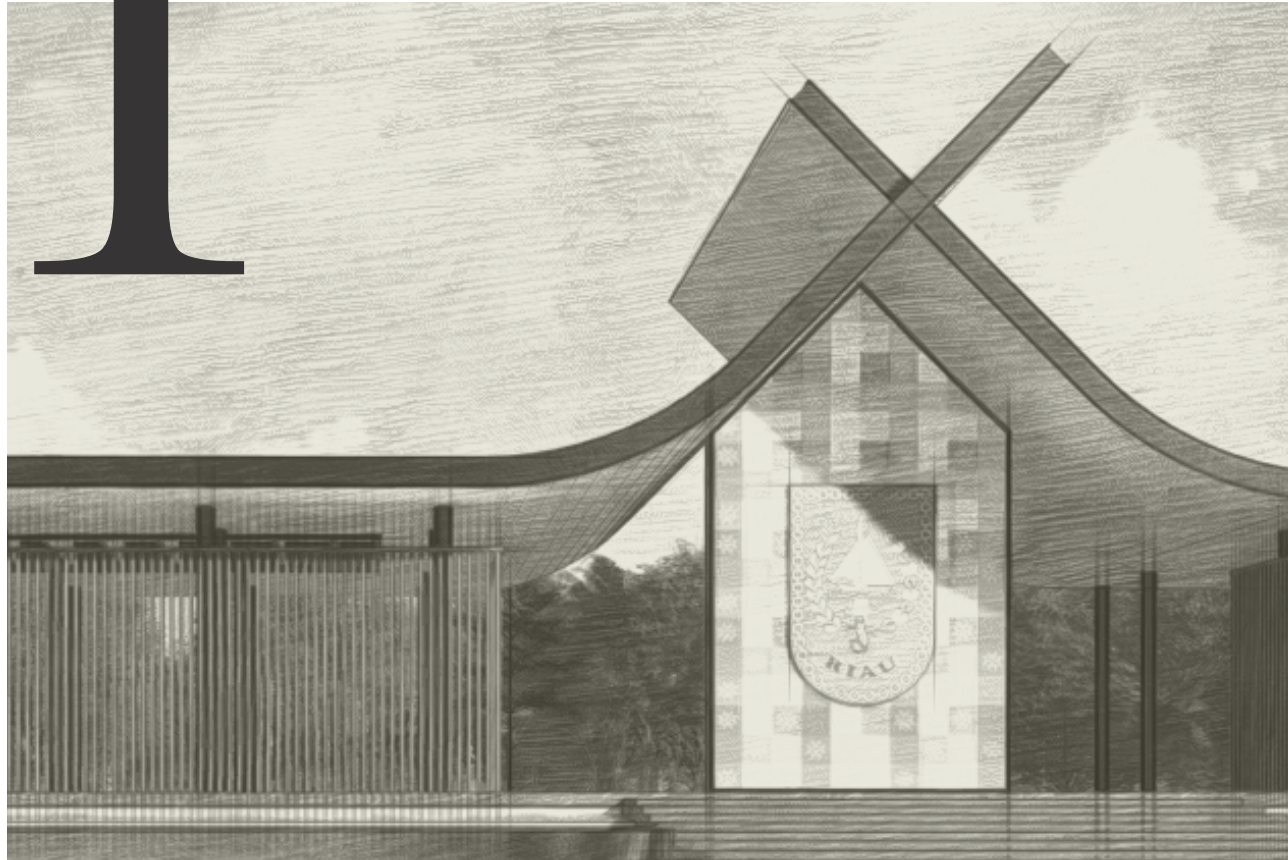
# BAB 06

## EVALUASI

- 6.1 Evaluasi
- 6.2 Respon Evaluasi
  - 6.2.1 Property Size
  - 6.2.2 Layout Parkir
  - 6.2.3 Loading Dock
  - 6.2.4 Playground
  - 6.2.5 Area Tunggu/Istirahat
  - 6.2.6 Kriteria Desain

**Hal. 130 - 140**

# 01



## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

- 1.1.1 Jajanan Kuliner dan non-kuliner khas Melayu Riau
- 1.1.2 Karakter Bangunan Melayu Riau
- 1.1.3 Arsitektur Melayu Riau di Pekanbaru
- 1.1.4 Potensi Taman Kota Pekanbaru

### 1.2 Peta Persoalan

### 1.3 Rumusan Masalah

### 1.4 Tujuan dan Batasan

### 1.5 Originalitas

### 1.6 Metode Perancangan

# LATAR BELAKANG



Gambar 1.1 Street food, Sumber : wikipedia.org



Gambar 1.3 Street food PKU, Sumber : angkolavideo.blogspot.com



Gambar 1.2 Street food, Sumber : sialamerica.com



Gambar 1.4 Street food Pekanbaru, Sumber : brosispku.com

Perkembangan sektor usaha dan industri FnB (Food and Beverage), yang sering disebut juga sebagai bisnis kuliner, sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Fenomena ini dirasakan oleh para pelaku bisnis, baik individu maupun entitas bisnis, yang tidak hanya memengaruhi tata ruang di perkantoran dan pusat penjualan eceran (retail), tetapi juga membentuk wujud bisnis kuliner sebagai bagian integral dari lingkungan kerja dan gaya hidup modern. Fenomena "nongkrong" atau berkumpul untuk berbicara santai bersama teman, pasangan, keluarga, atau bahkan dalam konteks bisnis, sudah menjadi kebiasaan yang sangat mendarah daging di kalangan warga Pekanbaru, Riau.

Sejumlah 12 stand kuliner jalanan (street food) telah meraih popularitas di kalangan penduduk Pekanbaru, tersebar di berbagai sudut daerah di kota tersebut, dan menawarkan beragam jenis makanan. Sebelas di antaranya berlokasi di jalan Cut Nyak Dien, jalan WR. Supratman, jalan Sam Ratulangi, jalan Diponegoro (di sekitar bundaran Tugu Keris), jalan Tuanku Tambusai (di dekat mal SKA), jalan Naga Sakti, jalan Umban Sari, jalan Sultan Syarif Qasim, jalan HR Soebrantas, jalan Perdagangan, dan jalan Sudirman (di bangunan MTQ), serta dekat dengan jembatan layang Gramedia. Namun, beberapa di antaranya telah menimbulkan kendala lalu lintas karena aktivitas usaha mereka yang berdampak negatif pada fungsi jalan raya. Khususnya, stand kuliner jalanan di jalan WR. Supratman dan jalan Diponegoro (di sekitar bundaran Tugu Keris) telah menjadi perhatian utama, bahkan kabar tentang rencana pemerintah kota Pekanbaru untuk mengatur ulang keberadaan stand kuliner ini sudah mulai beredar.



Gambar 1.6 Kuliner WR. Supratman PKU, Sumber : brosispku.com



Gambar 1.5 Kuliner Tugu Keris PKU, Sumber : brosispku.com

Dua area *street food* yang populer di Pekanbaru terletak dengan lokasi yang berdekatan, yaitu di Bundaran Tugu Keris dan satu lagi berada di sepanjang jalan WR.Supratman. Kedua area kuliner ini berada di jalan-jalan lokal yang menyebabkan masalah lalu lintas. Meskipun demikian, respon masyarakat terhadap aktivitas kuliner ini sangat positif dan signifikan, terutama pada malam hari. Tingginya minat masyarakat ini menyebabkan bertambahnya PKL dan permintaan akan area makan yang lebih luas, yang akhirnya membuat aktivitas kuliner ini semakin sulit dikendalikan. Meskipun keberadaan PKL yang tidak terkendali menjadi masalah perkotaan, namun di sisi lain, juga menjadi sumber pendapatan ekonomi kota, sehingga perencanaan dan pengelolaan PKL yang tepat menjadi suatu keharusan (Naviko, 2016).



Gambar 1.7 Jerudong Park Foodcourt, Sumber : tripadvisor.co.id

Sebagai contoh perencanaan *foodcourt* yang sukses dilakukan adalah Jerudong Park Food Court. Jerudong Park Food Court adalah *food court* terbesar yang ada di Brunei Darussalam, tepatnya berada di area *playground* Jerudong Park. Food Court ini mampu mengakomodasi 40 (empat puluh) kios dagangan yang menjual beragam jajanan kuliner, mulai dari masakan Asia hingga masakan barat. Food Court ini berhasil dibangun di area *playground* Jerudong Park tanpa mengganggu atau merubah fungsi area tersebut sebelumnya. Selain itu, Jerudong Park Food Court ini diambil sebagai contoh sukses adalah karena Food Court ini berhasil menjadi destinasi wisata kuliner terbesar di Brunei Darussalam yang tentu saja memiliki potensi yang besar untuk mengenalkan budaya setempat ke pengunjung.



Gambar 1.8 Taman Kota Pekanbaru, Sumber : pariwisata.riau.go.id

Pusat jajanan jalan Diponegoro (Bundaran Tugu Keris) dan pusat jajanan yang berada di sepanjang jalan WR.Supratman menjadi contoh pilihan kuliner yang nantinya menjadi cikal bakal dagangan terpusat dan menarik perhatian baik masyarakat lokal maupun wisatawan. Terdapat taman kota Pekanbaru yang berjarak kurang dari 1KM dari masing-masing pusat jajanan tersebut. Di Taman Kota Pekanbaru interaksi sosial yang terjadi masih rendah karena tidak banyak orang yang berkunjung, diluar itu masih banyak area kosong di taman ini tanpa mengganggu pohon-pohon yang sudah ada atau fungsi taman kota itu sendiri yang dapat dimanfaatkan untuk wadah kepentingan publik seperti pusat jajanan kuliner ini. Selain itu, Taman Kota Pekanbaru ini memiliki potensi untuk dijadikan sebuah kawasan identitas Riau karena letaknya yang sangat strategis yaitu di pusat kota Pekanbaru yang merupakan ibu kota Provinsi Riau dan sangat dekat dengan balai kota, hutan kota, rumah dinas Gubernur Riau, Kantor Gubernur Riau, Masjid Agung Riau, dan area perkantoran tingkat provinsi.

## 1.1.1 JAJANAN KULINER DAN NON-KULINER KHAS MELAYU RIAU

### Jajanan Kuliner Khas Melayu Riau

**Mie Sagu** sebuah hidangan khas Riau, khususnya berasal dari daerah Selat Panjang yang dikenal sebagai sumber sagu terbesar di Nusantara. Cara penyajiannya pun bervariasi, Mie Sagu dapat dinikmati dalam bentuk digoreng renyah atau disajikan dalam kuah lezat yang disertai pelengkap-pelengkap istimewa seperti ikan teri, daun kuncai segar, dan tauge yang direbus.

**Mie Lendir** menampilkan penampilan yang menyerupai mie olahan konvensional pada umumnya, tetapi rasa yang dihidirkannya sungguh unik. Mie Lendir disuguhkan dengan semangkuk kuah kental yang mirip lendir, diolah dari bahan-bahan alami seperti kacang tanah dan ubi. Ditambahkan pula campuran bumbu rempah yang mencirikan cita rasa kepulauan Riau. Dalam penyajiannya, mie kuning direbus hingga matang, lalu dicampur dengan tauge, telur rebus, dan irisan cabai rawit yang menyertai.

**Mie tarempa** juga dikenal sebagai Mie Siantan. Hidangan ini diolah dengan menggunakan mie kuning yang dipadukan dengan udang, telur, tauge, cabai rawit, dan kecap manis.

**Lakse kuah** merupakan sajian yang berasal dari Riau. Dalam penyajiannya, Lakse Kuah menggunakan bahan utama ikan tongkol dan ikan teri yang telah dihaluskan, serta mie berbahan dasar sagu. Sedangkan, kuahnya dihasilkan dari perpaduan santan yang diperkaya dengan beragam rempah, seperti cabai, ketumbar, adas manis, bawang merah, bawang putih, jintan, jahe, dan kunyit.



Gambar 1.17 Mie Sagu  
Sumber : cookpad.com



Gambar 1.18 Mie Lendir  
Sumber : sayangperut.com



Gambar 1.19 Mie Tarempa  
Sumber : kompasiana.com



Gambar 1.20 Mie Sagu  
Sumber : cookpad.com

## Jajanan Kuliner Khas Melayu Riau

**Gulai ikan patin** merupakan hidangan asli dari kota Pekanbaru. Hidangan khas yang satu ini menyajikan potongan-potongan besar ikan patin yang direndam dalam kuah kuning pekat yang menggugah selera. Keunikan cita rasanya dapat ditingkatkan dengan tambahan bunga kecombrang sebagai penyedap alaminya.

**Asam Pedas Ikan Baung** memiliki cita rasa yang kaya, terinspirasi oleh warisan kuliner orang Melayu di Sumatera. Masyarakat Riau menciptakan sajian ini dengan mengolah berbagai rempah tradisional, seperti bawang merah, bawang putih, jahe, kunyit, lengkuas, dan serai, menjadi bumbu yang menggugah selera. Cita rasa asam yang khas dihasilkan dari perpaduan asam kandis atau air asam Jawa yang menjadi rendaman bagi bumbu-bumbu dan ikan yang digunakan.

**Ikan Asap Selais** merupakan sebuah hidangan yang telah menjadi ikon khas Provinsi Riau, sehingga menu ini dapat dengan mudah ditemui diberbagai kota di Riau. Proses penyajiannya mengharuskan ikan selais diasap selama 8 jam, menciptakan cita rasa yang khas dan otentik. Setelah melewati proses pengasapan yang memakan waktu lama, ikan selais kemudian dapat diolah lebih lanjut melalui proses penggorengan, gulai, maupun dipindang. Hidangan ini kemudian dapat disajikan dengan sambal pedas yang menggugah selera.



Gambar 1.21 Gulai Ikan Patin, Sumber : sahabatufs.com



Gambar 1.22 Asam Pedas Baung, Sumber : sajiansedap.grid.id



Gambar 1.23 Ikan Asap Selais, Sumber : keluyuran.com



## Jajanan Kuliner Khas Melayu Riau



**Sup Tunjang** adalah makanan yang berasal dari kaki sapi. Hidangan ini memiliki cita rasa kaldu yang khas dan gurih. Makanan ini menjadi andalan bagi masyarakat dan orang-orang yang berkunjung ke Riau, sup yang hangat dan ditambahkannya nasi panas sebagai pelengkap mampu menyegarkan tubuh. Sup Tunjang memiliki ciri khas daging yang masih menempel pada tulang kaki sapi dan menghasilkan tekstur empuk dan lembut. Pembeli juga dapat memesan tambahan sumsum yang ada di dalam tulang khaki sapi.



**Gulai Belacan** merupakan makanan khas Riau yang bahan dasarnya adalah udang, memiliki kuah santan yang kental dan berwarna kemerahan. Hidangan ini kaya akan citarasa yang kuat karena terbuat dari campuran beberapa bumbu dapur termasuk seperti kemiri, lada, terasi, dan juga asam jawa. Udang yang digunakan pada Gulai Belacan merupakan campuran dari udang air tawar dan udang air laut. Makanan ini merupakan makanan berat yang cocok juga jika dinikmati bersama dengan nasi panas.



**Sup dan Sate Rusa** mungkin terdengar asing di telinga, karena notabenehnya sup dan sate terbuat dari daging ayam, sapi, ataupun kambing. Namun, apabila kita ingin menikmati hidangan dengan sensasi yang berbeda ini, kita dapat mencoba hidangan khas Riau yang satu ini. Daging rusa memiliki citarasa yang hampir mirip dengan daging sapi, namun daging rusa memiliki tekstur yang lebih lembut. Selain itu, daging rusa juga rendah kolesterol dan tinggi protein.

## Jajanan Kuliner Khas Melayu Riau

**Ikan Cuka** adalah hidangan khas Riau yang berbahan dasar berbagai jenis ikan, akan tetapi pada umumnya menggunakan ikan tenggiri. Bumbu yang digunakan adalah bumbu kuah merah yang pedas yang disebut cuka. Untuk membuat makanan khas ini tidaklah begitu sulit, karena cara pengolahannya yang cukup sederhana, ikan diolah dengan cara digoreng dan diberikan kuah cuka. Kuah cuka terbuat dari bahan cabai merah, pala, daun jeruk, lada, jahe, serai, garam, dan juga gula.



**Nasi Lemak** merupakan makanan yang familiar dan sering terdengar karena penyebarannya cukup luas. Selain di Riau, makanan ini juga mudah ditemui di beberapa negara tetangga seperti, Malaysia, Singapura, dan Brunai Darussalam. Nasi lemak hampir mirip dengan nasi udak karena bahan dasar pembuatannya sama-sama menggunakan santan dan daun pandan. Hal ini menciptakan aroma yang khas dan harum. Pada penyajiannya, lauk pendamping nasi lemak ini diantaranya adalah ikan teri goreng, telur sambal, dan timun. Sedangkan untuk lauk tambahan yang dapat dipesan terpisah antara lain seperti, tempe, daging, dan sayur kacang panjang.



**Gulai Cipiuk** terbuat dari bahan dasar siput. Walaupun tampak tidak biasa, tetapi gulai cupiuk ini cukup populer di kalangan masyarakat Riau. Tekstur daging siput yang kenyal dipadukan dengan kuah gulai yang gurih menjadi perpaduan yang nikmat. Cara menikmati makanan ini cukup unik, yaitu dengan cara 'disidot' atau menggunakan alat bantu seperti tusuk gigi.



## Jajanan Kuliner Khas Melayu Riau - Minuman Khas



Gambar 1.24 Laksamana Mengamuk  
Sumber : endeus.tv



Gambar 1.25 Air Mata Pengantin  
Sumber : facebook.com/resepsimboke

**Es Laksamana Mengamuk** menghadirkan rasa lezat yang manis dan menyatu dengan sempurna dengan daging kuwini yang lembut, serta disajikan dengan kuah santan dan gula.

**Es Air Mata Pengantin** merupakan salah satu minuman khas dari kota Pekanbaru. Dahulu, minuman ini hanya disajikan dalam berbagai perayaan bahagia, terutama dalam acara pernikahan. Es Air Mata Pengantin disajikan dalam gelas yang dilengkapi dengan biji selasih, potongan blewah segar, es serut, serta disiram dengan sirup.

## Oleh-oleh Kuliner Khas Melayu Riau - Olahan Kue



Gambar 1.26 Kue Bangkit, Sumber : resepkoki.id



Gambar 1.27 Talam Durian, Sumber : brosispku.com



Gambar 1.28 Bolu Kemojo, Sumber : potretnews.com



Gambar 1.29 Lemang, Sumber : brosispku.com

**Kue Bangkit** merupakan kue kering khas Riau, kue ini dinamakan Kue Bangkit karena ukuran kue akan membesar setelah dipanggang. Berbahan dasar tepung tapioka dan sagu membuat teksturnya menjadi sangat halus.

**Bolu Kemojo**, Sesuai dialek melayu, maka penyebutan kue ini pun jadi berbeda misalnya kemojo, komojo, maupun kemoje (dengan huruf 'e' dibaca lemah). Rasa asli (original) kue Bolu Kemojo ini adalah rasa pandan dengan warna kue hijau.

**Kue talam durian** merupakan makanan olahan berbahan dasar ketan dan durian. Olahan durian ini dipelopori oleh bisnis rumahan warga pekanbaru yang kemudian menjadi oleh - oleh khas Pekanbaru yang paling diminati.

**Lemang**, sebuah kelezatan kuliner tradisional yang masih tetap eksis dan banyak dijumpai di sepanjang Jalan Sudirman, Pekanbaru. Rasanya yang gurih dan legit, dihasilkan dari perpaduan sempurna antara ketan dan tapi. Keistimewaan makanan klasik ini adalah penjualannya yang mengemas rapi dan ditawarkannya kepada para pengendara motor maupun mobil yang berlalu lalang. Setiap potongan lemang berukuran tiga jengkal, tertutup oleh kertas koran dan dibalut daun pisang di ujungnya.

## Oleh-oleh Non - Kuliner Khas Melayu Riau



Gambar 1.30 - 1.33 Motif Kain Songket Melayu Riau, Sumber : jemari.riau.go.id



Gambar 1.34 Songket Melayu Riau, Sumber : brosispku.com

**Kain Songket** Songket merupakan kain tenunan tradisional khas Melayu. Biasanya dipakai disaat acara - acara baik itu acara adat atau acara resmi. Istilah songket berasal dari cara pembuatannya yaitu sungkit atau mengait dan mengambil sejumlah kain tenun dan menyelipkan benang emas dan perak.

## Jajanan Non - Kuliner Khas Melayu Riau

**Batik Bono** terinspirasi oleh fenomena alam "Gelombang Bono," yang menjadi daya tarik utama di Sungai Kampar, Teluk Meranti, Pelalawan. Motif Batik Bono menggambarkan peselancar yang sedang berselancar di atas Gelombang Bono yang ikonik.

**Baju Adat Melayu Riau** termasuk pakaian wanita dan pria, merupakan rekomendasi menarik untuk cenderamata. Bagi kaum wanita, tersedia set pakaian melayu yang berpadu bahan kain atasan polos dengan songket atau tenun sebagai bawahan dan selendang. Sementara untuk pria, terdapat pakaian adat bernama teluk belanga, meliputi atasan, kain samping, celana, dan ikat kepala (tanjak).

**Miniaturnya** berbagai miniatur kota Pekanbaru dan ikon khas Melayu seperti Tugu Zapin, Perahu Lancang Kuning, Pakaian Adat Melayu, Keris Melayu dll dapat ditemukan dalam bentuk pulpen, piring berukir, gantungan kunci, lonceng, dan diorama mini.



Gambar 1.35 Batik Bono Melayu Riau, Sumber : brosispku.com



Gambar 1.35 Baju Adat Melayu Riau, Sumber : smkabdurabb.sch.id



Gambar 1.35 Miniatur Pekanbaru Riau, Sumber : brosispku.com

## 1. 1. 2 KARAKTER BANGUNAN MELAYU RIAU



Gambar 1.9 Bangunan Melayu Riau, Anjungan Seni Idrus Tintin, Sumber : kompasiana.com

Arsitektur tradisional adalah suatu bentuk bangunan dan lingkungannya yang mewarisi bentuk, struktur, fungsi, ornamen, dan teknik pembuatannya secara turun temurun, yang berperan sebagai tempat untuk beraktivitas bagi manusia. Rumah tradisional Melayu merupakan salah satu contoh dari budaya Melayu dalam konteks arsitektur, yang dirancang dan dibangun dengan kreativitas dan kemampuan estetika oleh masyarakat Melayu itu sendiri.

Bangunan Melayu memiliki komponen-komponen penting yang menjadikannya sebagai tempat untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Komponen ini merupakan elemen dasar dari bangunan yang membentuk kesatuan yang utuh. Komponen-komponen tersebut merupakan faktor kunci dalam mengamati arsitektur tradisional, meliputi: penamaan, bentuk bagian-bagian bangunan, tipologi, usia bangunan, struktur, susunan dan fungsi ruang, ornamen, serta teknik pembuatan yang diwariskan secara turun temurun.

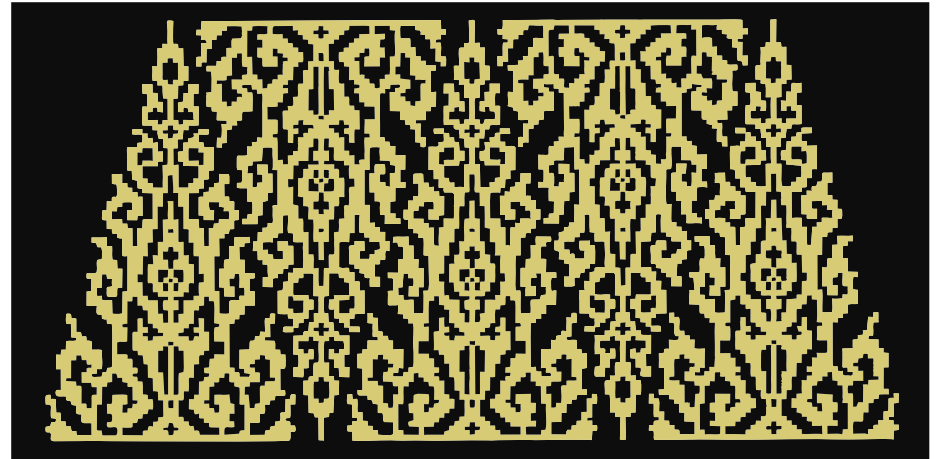
### Ornamen Bangunan Melayu

Kata "ornamen" berasal dari bahasa Yunani, yakni "onare," yang memiliki arti hiasan atau perhiasan. Dalam konteks ini, perhiasan diartikan sebagai elemen yang berfungsi untuk memperindah, menghiasi, atau sebagai tambahan yang dianggap penting, kadang-kadang juga membawa makna atau tujuan tertentu bagi orang yang mengenakannya atau menciptakannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, ornamen merujuk kepada hiasan dalam arsitektur, kerajinan tangan, lukisan, atau hiasan pada bangunan seperti candi, gereja, dan lainnya. John Summerson, seorang sejarawan arsitektur, menggambarkan ornamen sebagai "modulasi permukaan" dalam sebuah esai tahun 1941. Sejak awal sejarah, dekorasi dan ornamen telah menjadi saksi peradaban, mulai dari "arsitektur Mesir Kuno" hingga mengalami penurunan signifikan pada arsitektur modern abad ke-20.

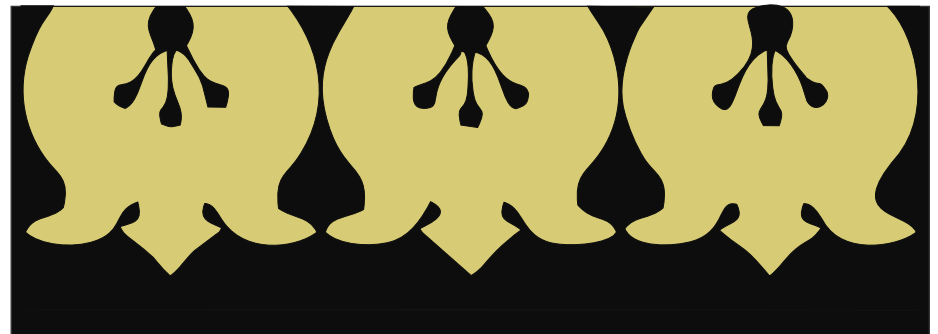
Menurut pandangan Noah Webster, ornamen dapat didefinisikan sebagai elemen-elemen yang digunakan untuk memperindah atau menghiasi dekorasi dan perhiasan. Ornamen mungkin dihasilkan dari berbagai elemen bangunan, meskipun elemen-elemen tersebut pada awalnya mungkin bukanlah bentuk yang bersifat dekoratif. Sebagai contoh, susunan papan yang dipasang secara standar sebagai dinding tidak dapat dianggap sebagai ornamen. Namun, ketika papan tersebut dipotong dan dibentuk menjadi pola-pola tertentu dengan nilai estetika yang mengesankan, maka susunan papan tersebut berubah menjadi elemen dekoratif pada bangunan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ornamen dan dekorasi memiliki kesamaan fungsi dan bersinonim dalam konteks karya arsitektur, karena keduanya bertujuan untuk memperindah dan menghiasi suatu objek atau struktur.

Motif dasar dalam ornamen Arsitektur Tradisional Melayu Riau secara umum bersumber dari elemen-elemen alam, mencakup berbagai flora, fauna, dan objek alami lainnya. Elemen-elemen ini kemudian diadaptasi menjadi bentuk-bentuk khas, yang ada yang mempertahankan bentuk aslinya seperti bunga-bunga, sementara yang lain dimodifikasi sehingga tidak lagi merepresentasikan bentuk asli, namun hanya menggunakan namanama mereka, seperti itik pulang petang, itik sekawan, semut beriring, dan lebah bergantung.

Motif hewan yang dipilih dalam karya ornamen Arsitektur Tradisional Melayu Riau umumnya mengandung atribut khusus atau terkait dengan mitos serta keyakinan lokal. Sebagai contoh, motif semut, meskipun tidak direpresentasikan secara harfiah, dirujuk sebagai motif semut beriring karena mencerminkan karakteristik semut yang terkenal akan kerja sama dan gotong royong. Karakteristik ini menjadi landasan filosofis bagi masyarakat etnis Melayu. Begitu juga, motif lebah yang dikenal sebagai motif lebah bergantung, mencerminkan sifat lebah yang senantiasa mengumpulkan sari bunga yang suci, kemudian mengolahnya untuk kepentingan kolektif (madu). Motif naga dipilih merujuk pada mitos keperkasaan naga sebagai simbol penguasa lautan. Sementara itu, objek-objek seperti bulan, bintang, matahari, dan awan, diadopsi karena mengandung nilai-nilai filosofis tertentu.



Gambar 1.10 Motif Pucuk Rebung Melayu Riau, Sumber : riaudailyphoto.com



Gambar 1.11 Motif Lebah Bergantung Melayu Riau, Sumber : riaudailyphoto.com



Gambar 1.12 Motif Itik Pulang Petang Melayu Riau, Sumber : riaudailyphoto.com



### 1.1.3 ARSITEKTUR MELAYU RIAU DI PEKANBARU



Gambar 1.13 Kantor Gubernur Provinsi Riau, Sumber : sumatra.bisnis.com

Kota Pekanbaru, sebagai ibukota Provinsi Riau, memegang peran sentral dalam melestarikan dan mempertahankan kebudayaan Melayu, tidak hanya di Provinsi Riau, tetapi juga di Indonesia secara keseluruhan. Salah satu visi Provinsi Riau adalah menjadikan wilayah ini sebagai pusat kebudayaan Melayu di Asia Tenggara dengan mengusung tagline "The Homeland of Melayu". Upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Pekanbaru sebagai Ibu Kota Provinsi Riau antara lain dengan mengadopsi langgam arsitektur Melayu dalam perancangan bangunan, namun perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai penerapan langgam arsitektur Melayu pada tata ruang kota ini. Terutama dalam konteks arsitektur tradisional Melayu, ada tiga kategori bangunan yang menerapkan ciri khas langgam tersebut, yaitu: bangunan pemerintahan dan fasilitas umum, bangunan komersial, serta fasilitas kebudayaan dan kesenian.

Dalam penerapan Arsitektur tradisional Melayu Riau pada bangunan pemerintahan dan fasilitas umum, fokus utamanya adalah pada elemen atap, seperti belah bumbung dan tebar layar, yang disertai dengan penggunaan ornamen pada perabung atap, sudut atap, dan bidai. Sementara itu, pada bangunan yang memiliki fungsi seni dan budaya, penerapan Arsitektur Tradisional Melayu Riau diusahakan untuk mencakup seluruh aspek, terutama dalam hal penampilan luar bangunan, baik dari segi bentuk maupun estetika (ornamen).

Dalam analisis yang lebih mendalam, tampak bahwa banyak struktur kontemporer memadukan elemen-elemen arsitektur Melayu dalam perancangan bangunan mereka. Penerapan gaya arsitektur Melayu ini dapat dicirikan melalui tiga komponen kunci: pertama, desain atap yang khas dengan kemiringan dan bentuk khas Melayu; kedua, penggunaan selembayung sebagai elemen penunjang visual yang memberikan keunikan estetika; dan ketiga, penggunaan ornamen dan ukiran tradisional Melayu yang menghiasi fasad bangunan.

Sebuah penelitian yang dig conducted oleh Hidayat pada tahun 2011 mengungkapkan bahwa pemanfaatan Arsitektur Melayu di Kota Pekanbaru telah mengalami transformasi yang signifikan. Penerapan elemen-elemen gaya Arsitektur Melayu tampaknya terbatas pada adaptasi fisik semata dari bentuk atap Melayu, tanpa memperhatikan esensi filosofis dan nilai-nilai yang mendasari Arsitektur Melayu itu sendiri. Konfrontasi antara persyaratan regulasi terkait penggunaan Arsitektur Melayu dan perkembangan arsitektur modern menghasilkan fenomena yang disebut sebagai "arsitektur tempelan". Dalam konteks ini, arsitektur tradisional hanya diterapkan sebagai simbol tanpa mempertimbangkan aspek fungsional, lokasi, serta filosofi dan nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi tersebut.



Gambar 1.14 Bandara Internasional Sultan Syarif Kasim II, Sumber : riauheadline.com



Gambar 1.15 Gelanggang Remaja Riau, Sumber : Youtube, TheAmelba



Gambar 1.16 Kantor DPRD Kota Pekanbaru, Sumber : dprkotapekanbaru.business.site

## 1.1.4 POTENSI TAMAN KOTA PEKANBARU



Gambar 1.42 Lokasi Taman Kota Pekanbaru, Sumber : earth.google.com

### Taman Kota Pekanbaru

Taman Kota merupakan salah satu bentuk area publik yang dapat digunakan masyarakat untuk melakukan berbagai macam aktivitas, seperti rekreasi, olahraga, berkumpul maupun aktivitas-aktivitas pasif. Terdapat beberapa taman kota di kota Pekanbaru, yaitu taman kota yang berada di pinggir sungai Siak, Pekanbaru City Park, Taman Kacang Mayang, Taman Kota MTQ, dan taman kota yang berada di jalan MH Thamrin.

Taman Kota Pekanbaru yang terletak di jalan MH Thamrin, kecamatan Sail, kota Pekanbaru, bersebelahan dengan kompleks rumah dinas gubernur Riau, Balai kota Pekanbaru dan hutan kota Pekanbaru. Taman ini memiliki luas sekitar 18.600 meter persegi dan berada di pusat kota Pekanbaru dan dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas umum, mulai dari area bermain anak-anak, area latihan seperti outdoor gym, dll.



## Kondisi Eksisting Taman Kota

Taman kota memiliki peranan ekologis dan sosial yang signifikan, berperan dalam mereduksi polusi udara di kota serta berfungsi sebagai wadah untuk menciptakan interaksi sosial dan membentuk budaya sehat bagi masyarakat perkotaan.

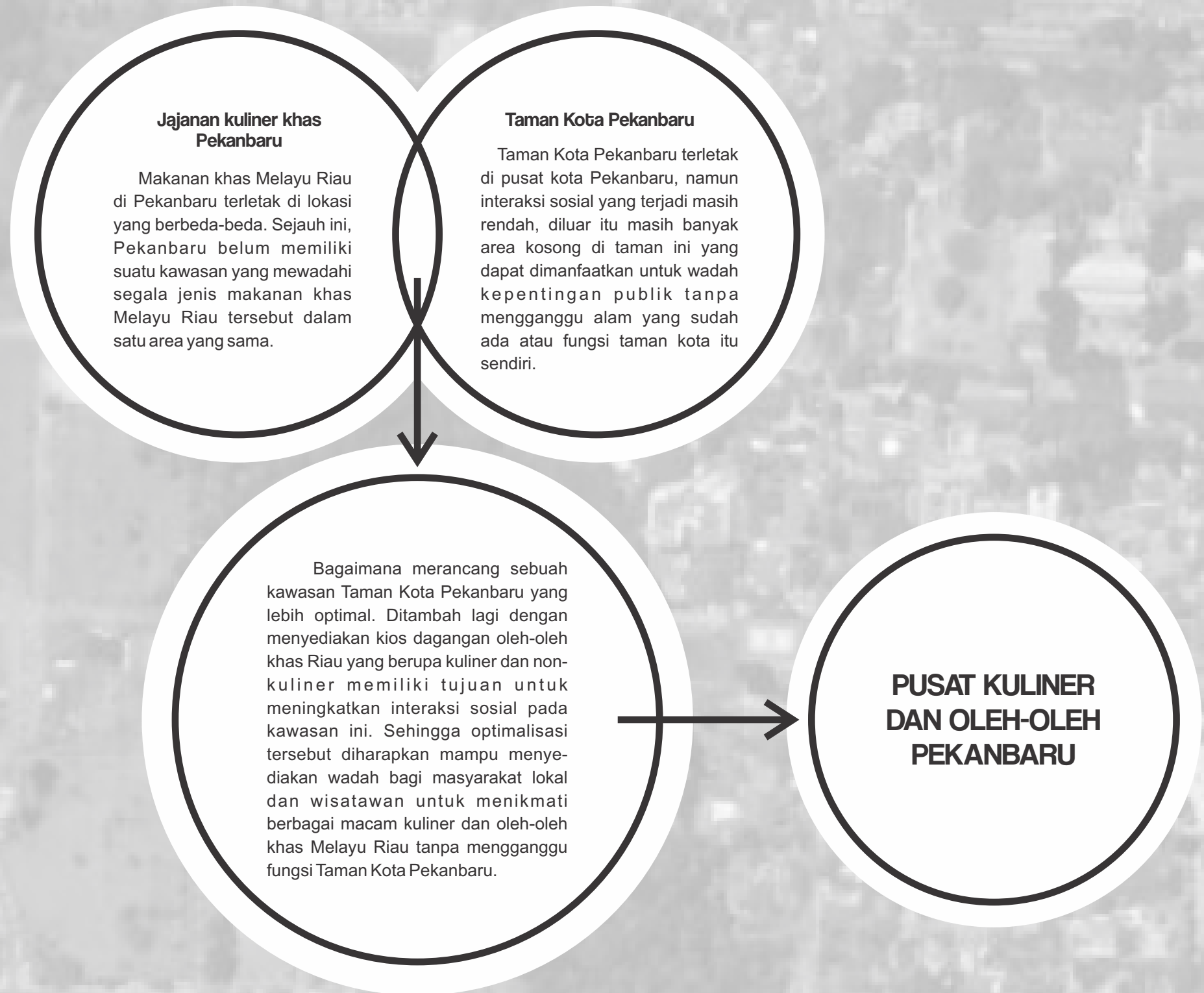
Namun, di Taman Kota Pekanbaru, tingkat interaksi sosial yang terjadi masih rendah karena minimnya jumlah pengunjung. Selain itu, terdapat area kosong yang belum dimanfaatkan dengan baik tanpa mengganggu fungsi taman atau pohon-pohon yang ada. Pengelolaan taman ini sebaiknya mempertimbangkan penggunaan area kosong tersebut untuk kepentingan publik agar taman menjadi lebih menarik dan banyak dikunjungi.

Taman ini juga memiliki potensi untuk menjadi kawasan identitas Riau berkat letaknya yang strategis di pusat kota Pekanbaru. Pengelolaan yang lebih baik, termasuk penyelenggaraan berbagai macam acara dan kegiatan di taman pada waktu-waktu tertentu, dapat meningkatkan daya tarik taman dan mendatangkan lebih banyak pengunjung. Saat ini, pengunjung di hari kerja cenderung didominasi oleh pekerja kantoran yang berada dekat dengan taman, sementara pada akhir minggu, pengunjung didominasi oleh keluarga.

Dengan pemanfaatan potensi yang ada dan peningkatan interaksi sosial melalui kegiatan yang menarik, Taman Kota Pekanbaru dapat menjadi tempat yang berfungsi secara optimal sebagai sumber kebanggaan bagi masyarakat Riau dan mampu memberikan manfaat ekologis serta sosial yang lebih besar bagi kota Pekanbaru secara keseluruhan.

Gambar 1.43 - 1.45 Taman Kota Pekanbaru, Sumber : Doni, Fadli - Dispar Riau

# 1. 2 PETA PERSOALAN



# 1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dirumuskan perumusan penelitian sebagai berikut :

## Permasalahan Umum

Bagaimana merancang pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru yang berupa kuliner dan non-kuliner di Pekanbaru dan mampu mewadahi fungsi sebagai kawasan untuk kegiatan rekreasi, wisata kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru?

## Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru tanpa mengganggu fungsi taman Kota Pekanbaru yang sudah ada yang kemudian dimanfaatkan sebagai fungsi rekreasi alam?
2. Bagaimana merancang pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru tanpa mengganggu fungsi taman Kota Pekanbaru yang sudah ada yang kemudian dimanfaatkan sebagai fungsi rekreasi budaya?
3. Bagaimana merancang bangunan yang dapat mewadahi masyarakat lokal dan wisatawan untuk menikmati berbagai macam kuliner dan oleh-oleh khas Melayu Riau?
4. Bagaimana merancang bangunan pusat jajanan kuliner dan oleh-oleh khas Riau yang sesuai dengan identitas ataupun karakter Melayu Riau?

# 1.4 TUJUAN DAN BATASAN

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka tujuan dan batasan penelitian dapat diformulasikan sebagai berikut :

## Tujuan

1. Merancang pusat jajanan kuliner dan oleh-oleh khas Riau yang mampu memwadahi fungsi sebagai kawasan untuk kegiatan rekreasi, wisata kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru.
2. Merancang pusat jajanan kuliner dan oleh-oleh khas Riau yang tidak mengganggu fungsi dan alam Taman Kota Pekanbaru.
3. Merancang pusat jajanan kuliner dan oleh-oleh khas Riau yang memwadahi masyarakat lokal dan wisatawan untuk menikmati berbagai macam kuliner dan oleh-oleh khas Melayu Riau.

## Batasan

Lingkup permasalahan dalam perancangan bangunan Pusat Jajanan Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru menekankan pada fungsi sebagai kawasan untuk kegiatan rekreasi, wisata kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru. Perencanaan tersebut mengoptimalkan kawasan namun tidak mengganggu fungsi taman kota dan alam yang sudah ada di lokasi perancangan. Perancangan bentuk bangunan juga menekankan pada karakter Melayu Riau.

# 1.5 ORIGINALITAS

## **1. Perancangan Pusat Kebudayaan Melayu Riau di Kampung Bandar Pekanbaru dengan Pendekatan Regionalisme Kritis Arsitektonik**

Nama : Agam Abdillah Akbar  
Tahun : 2021  
Tipologi Bangunan : Pusat Kebudayaan Daerah  
Pendekatan : Regionalisme Kritis Arsitektonik  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia  
Perbedaan : Fungsi Bangunan

## **2. Pusat Kuliner dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Surakarta**

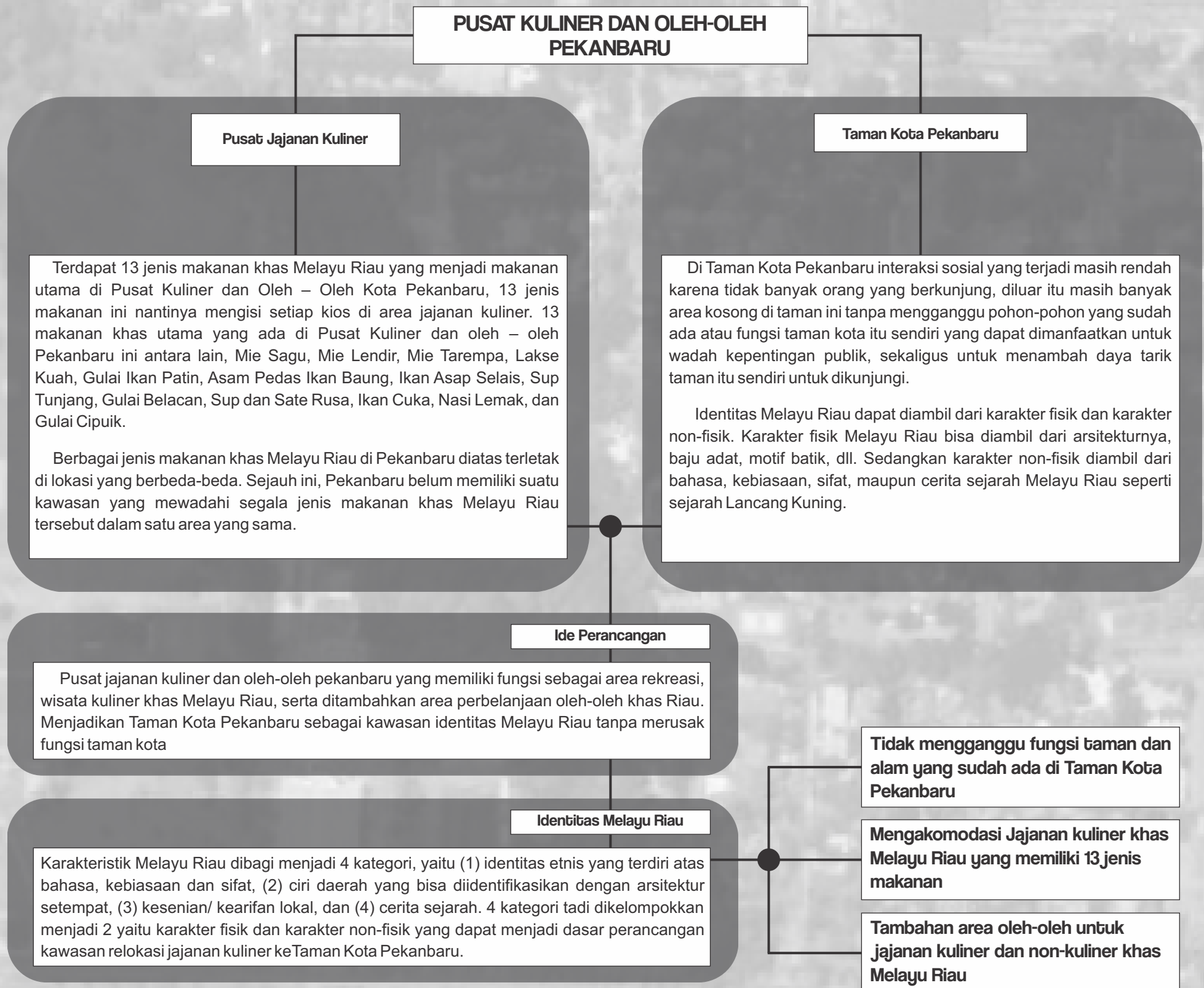
Nama : Ristiara Wantemas, Ofita Purwani, Sri Yuliani  
Tahun : 2016  
Tipologi Bangunan : Pusat Kuliner  
Pendekatan : Arsitektur Metafora  
Perguruan Tinggi : Universitas Sebelas Maret  
Perbedaan : Pendekatan yang digunakan

## **3. Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh di Trusmi Cirebon dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular**

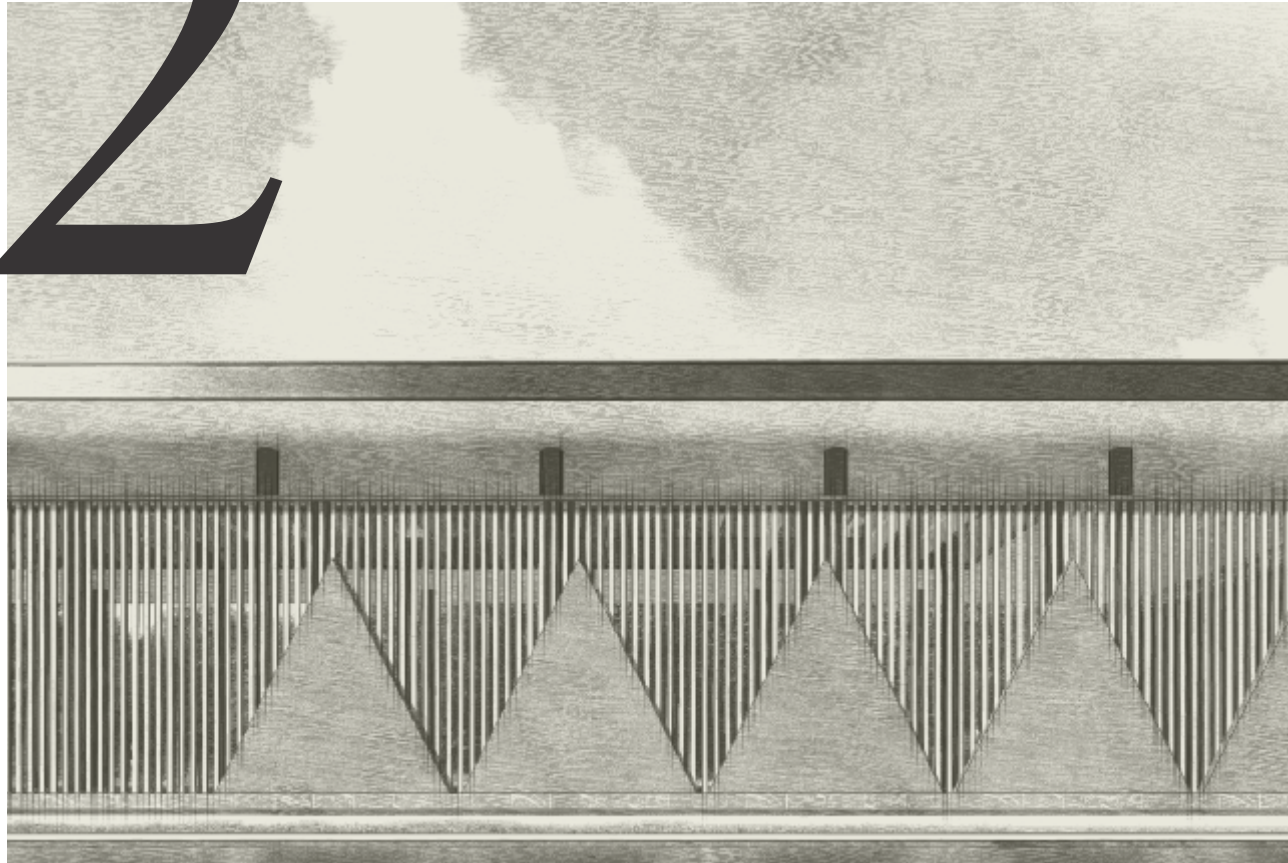
Nama : Elvan Maulana Dermawan  
Tahun : 2020  
Tipologi Bangunan : Pusat Kuliner dan Oleh-oleh  
Pendekatan : Arsitektur Neo-Vernakular  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia  
Perbedaan : Pendekatan yang digunakan



# 1.6 METODE PERANCANGAN



# 02



## **KAJIAN KONTEKSTUAL**

- 2.1 Kajian Konteks Site
- 2.2 Peraturan
- 2.3 Kajian Tema Perancangan
- 2.4 Preseden

# 2.1 KAJIAN KONTEKS

## 2.1.1 KOTA PEKANBARU



Gambar 2.1 Kota Pekanbaru, Sumber : detik.com

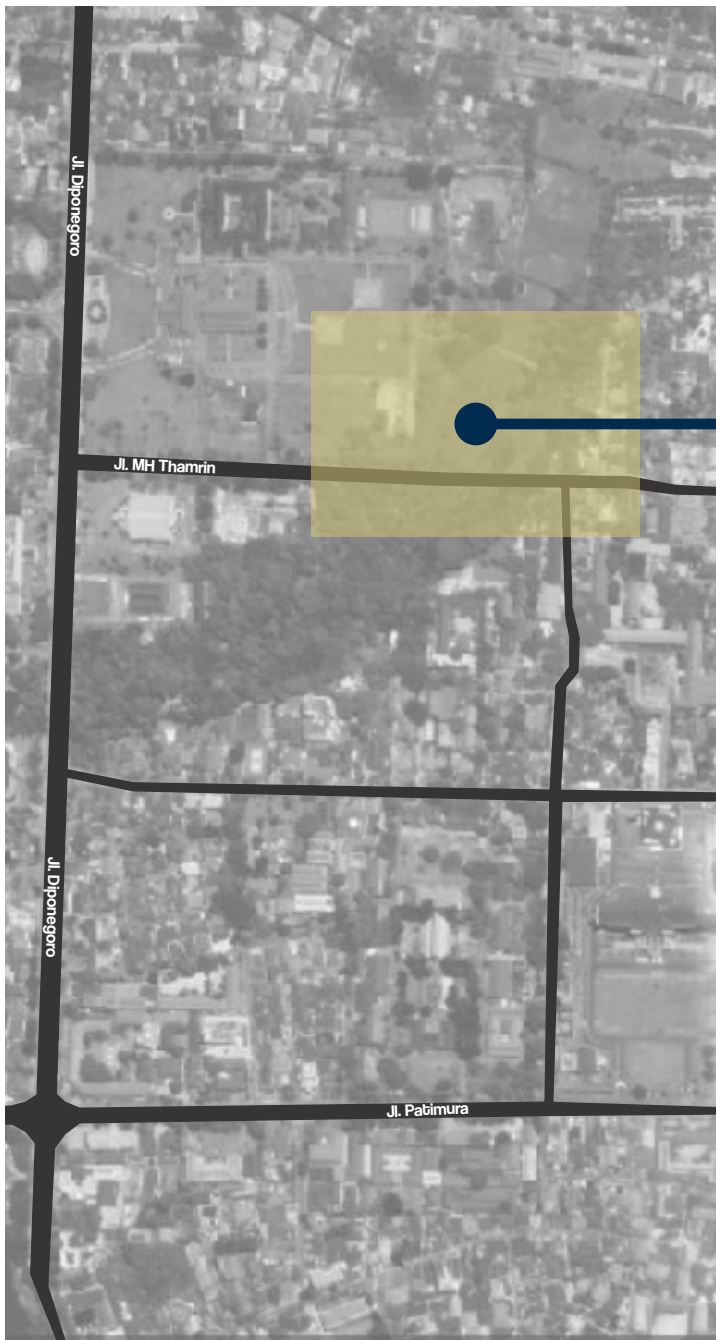
Kota Pekanbaru merupakan ibu kota Provinsi Riau yang memiliki posisi strategis sebagai kota transit di tengah Pulau Sumatera. Lokasinya dilalui oleh jalur Nasional yang menghubungkan Medan, Jambi, dan Padang. Selain itu, Pemerintah Kota Pekanbaru juga sedang mengembangkan potensi budayanya. Luas wilayah Kota Pekanbaru mencapai 632,26 km<sup>2</sup> dan terbagi administratif menjadi 12 kecamatan dan 58 kelurahan.

Secara geografis, Kota Pekanbaru berbatasan dengan wilayah sebagai berikut:

Utara	=	Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar
Selatan	=	Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan
Timur	=	Kabupaten Siak dan Pelalawan
Barat	=	Kabupaten Kampar

Kota Pekanbaru terbelah oleh Sungai Siak, yang mengalir dari barat ke timur. Beberapa anak sungai yang berkontribusi pada Sungai Siak meliputi Sungai Umban Sari, Air Hitam, Siban, Setukul, Pengambang, Ukui, Sago, Senapelan, Limau, Tampan, dan Sungai Sail. Sungai Siak berperan sebagai jalur transportasi yang penting, menghubungkan perekonomian pedalaman dengan kota serta wilayah lainnya

## 2.1.2 TAMAN KOTA PEKANBARU



Lokasi perancangan berada di Taman Kota Pekanbaru yang terletak di jalan MH Thamrin, kecamatan Sail, kota Pekanbaru, bersebelahan dengan kompleks rumah dinas gubernur Riau, Balai kota Pekanbaru dan hutan kota Pekanbaru. Di Taman Kota Pekanbaru interaksi sosial yang terjadi masih rendah karena tidak banyak orang yang berkunjung, diluar itu masih banyak area kosong di taman ini tanpa mengganggu pohon-pohon yang sudah ada atau fungsi taman kota itu sendiri yang dapat dimanfaatkan untuk wadah kepentingan publik, sekaligus untuk menambah daya tarik taman itu sendiri untuk dikunjungi.

Taman Kota Pekanbaru ini memiliki potensi untuk dijadikan sebuah kawasan identitas Riau karena letaknya yang sangat strategis yaitu di pusat kota Pekanbaru.

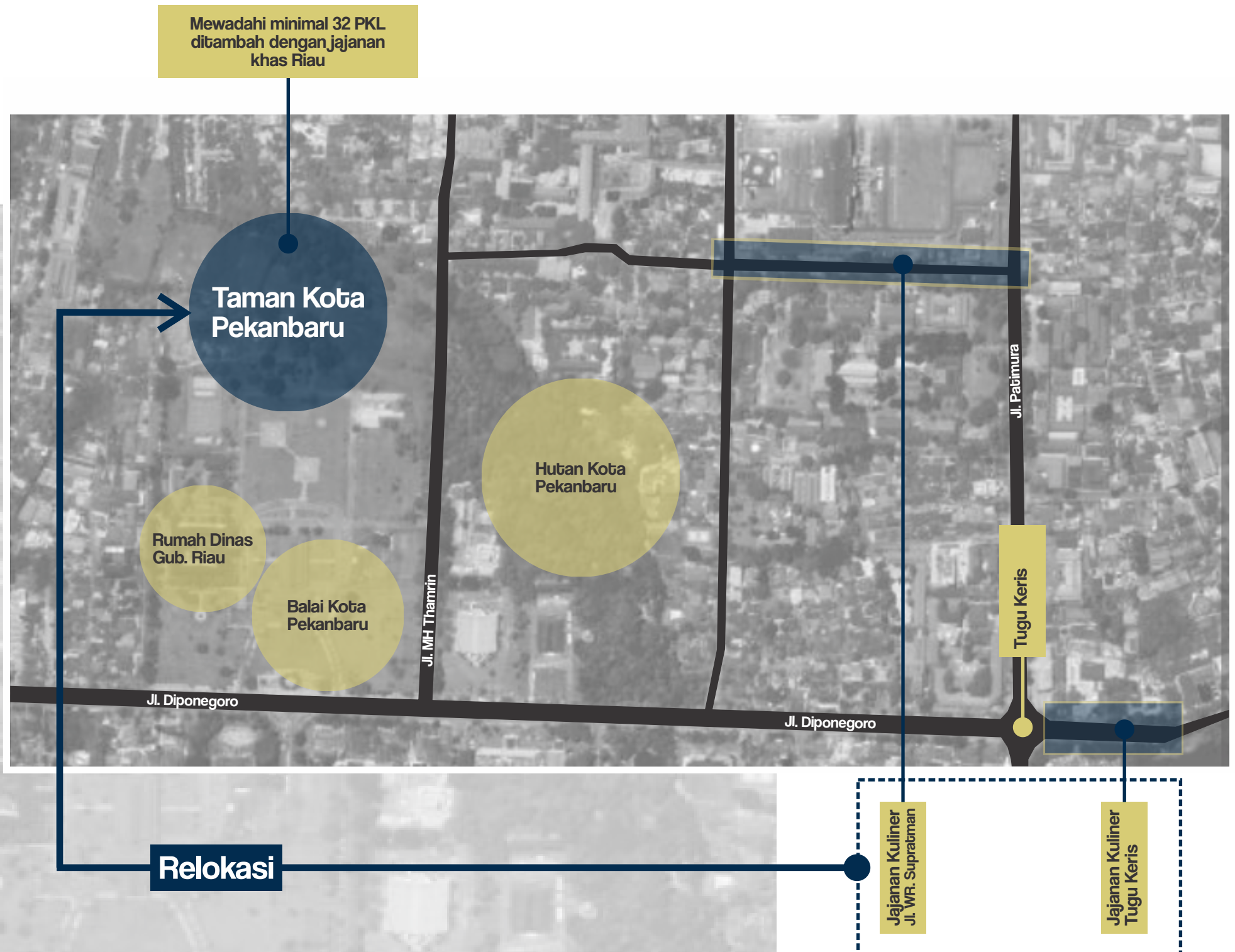


Nama Tempat = Taman Kota Pekanbaru  
 Lokasi = Jl. MH Thamrin, Pekanbaru, Riau  
 Pemilik = Pemerintah Kota Pekanbaru  
 Pengguna = Pengelola dan Pengunjung  
 Fungsi = Taman Kota Pekanbaru

#### Batas-batas Lahan

Utara = Perumahan warga  
 Timur = Perumahan warga  
 Selatan = Jl. MH Thamrin, Hutan Kota Pekanbaru  
 Barat = Rumah dinas Gubernur Riau & Balai Kota Pekanbaru  
 Bukaan Tapak = Selatan  
 Lebar Bukaan Tapak = 138m

## 2.1.3 TIPOLOGI AREA PERANCANGAN



## 2.1.4 SEBARAN POHON DI TAMAN KOTA PEKANBARU



# 2.2 PERATURAN

## **Peraturan Daerah Kota Pekanbaru**

### **-No. 7, tahun 2020**

Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah 2020 - 2040

#### **Pasal 51**

**(2)** Pengembangan pusat pelayanan kota Pusat Kota sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, dilaksanakan dengan program utama meliputi:

- a. peningkatan pusat pemerintahan yang melayani seluruh wilayah Kota Pekanbaru dan Provinsi Riau;
- b. peningkatan pusat perekonomian dengan skala pelayanan kota dan regional;
- c. pengembangan dan peningkatan pelayanan kesehatan skala kota dan regional; dan
- d. pengembangan destinasi wisata belanja dengan skala kota dan regional.

## **Peraturan Daerah Kota Pekanbaru**

### **-No. 14, tahun 2000**

**KDB** ————— 50 % untuk bangunan sosial dan kebudayaan

**Ketinggian** ————— Pemerintah Kota Pekanbaru memiliki peraturan mengenai ketinggian bangunan dengan fungsi sebagai fasilitas umum / sosial dengan KLB maksimum :

- 4 - 6 Lantai, Ketinggian bangunan 23 - 33 meter
- 3 Lantai, Ketinggian bangunan 18 meter
- 2 Lantai, Ketinggian bangunan 13 meter

**Sempadan Jalan** ————— Yang terletak pada jalan yang lebarnya lebih dari 4 (empat) meter sampai dengan 10 (sepuluh) meter, ditetapkan minimal 6 (enam) meter yang dihitung dari patok garis sempadan jalan



# 2.3 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

## 2.3.1 PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH

### Pengertian Pusat Kuliner dan Oleh-oleh

Pusat Kuliner adalah suatu konsep yang berasal dari bahasa Inggris "culinary" yang merujuk pada segala hal yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Awalnya, makanan hanya berfungsi sebagai pelengkap dalam kegiatan berwisata. Namun, seiring berjalannya waktu, wisata kuliner telah berkembang menjadi bentuk khusus wisata yang dikenal sebagai food tourism. Wisata kuliner merupakan kegiatan yang selalu dilakukan oleh individu atau kelompok ketika mengunjungi suatu daerah, karena makanan merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. (Krytianti, 2012; dalam Anggraini 2014).

Wisata kuliner menawarkan daya tarik yang kuat bagi para wisatawan dengan keragaman aktivitas kuliner, keberagaman makanan khas, lokasi yang nyaman dan bersih, desain ruangan yang unik dan menarik, serta beragam faktor lainnya. Semua hal ini menjadi magnet bagi para wisatawan yang ingin mencicipi keanekaragaman kuliner suatu daerah.

Pusat Kuliner merupakan bagian integral dari konsep wisata kuliner, yang berfungsi sebagai tempat penjualan dan pameran makanan khas suatu daerah. Dengan demikian, pusat kuliner menjadi sarana yang menghimpun berbagai jenis makanan khas yang sesuai dengan daerah di mana pusat kuliner tersebut berada. Dalam pusat kuliner, para wisatawan dapat mengeksplorasi berbagai cita rasa khas dan beragam hidangan yang menjadi kebanggaan daerah tersebut.



Gambar 2.10 Bangunan Wisata Kuliner, Sumber : travel.tribunnews.com

Pendukung daya tarik dalam berwisata kuliner mencakup fasilitas oleh-oleh khas daerah berupa makanan dan souvenir. Secara harfiah, oleh-oleh merupakan barang yang diberikan seseorang dari perjalanannya dengan tujuan untuk diingat. Oleh-oleh dapat diklasifikasikan berdasarkan daya tahannya menjadi dua kelompok, yaitu barang tahan lama seperti produk kerajinan tangan, dan barang tidak tahan lama seperti makanan dan minuman kaleng.

Klasifikasi oleh-oleh produk makanan dapat dibagi menjadi beberapa jenis, termasuk produk roti dan kue, produk kerupuk dan sejenisnya, produk makanan dan masakan olahan, serta produk makanan ringan. Di sisi lain, produk souvenir dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsinya menjadi dua kategori, yaitu peralatan yang mendukung kegiatan atau hiasan yang berfungsi sebagai pajangan. Selain itu, souvenir juga dapat dikategorikan berdasarkan kemudahan perpindahannya, yaitu non-movable, yang mencakup souvenir dengan dimensi besar dan tidak mudah dipindahkan, misalnya mebel; dan movable, yang mencakup souvenir yang relatif ringan dan mudah dibawa kemana-mana, seperti perhiasan.



Gambar 2.11 Pusat Perbelanjaan Oleh-oleh, Sumber : koran.id

## 2.3.2 TAMAN KOTA

Taman kota merupakan sebuah konsep yang berasal dari bahasa Ibrani, di mana "Gan" berarti melindungi atau mempertahankan lahan yang ada dalam suatu lingkungan yang berpagar, dan "Oden" merujuk pada kesenangan, kegembiraan, dan kenyamanan. Secara komprehensif, taman kota dapat didefinisikan sebagai suatu kawasan ruang terbuka hijau yang terletak di perkotaan dan dikelilingi oleh pagar, yang ditumbuhi pohon, perdu, semak, dan rerumputan, serta dapat dihiasi dengan elemen kreatif lainnya (Laurie, 1986). Fungsinya sangat beragam, termasuk sebagai tempat untuk berolahraga, bersantai, bermain, dan aktivitas lainnya.

Pengertian taman kota memiliki banyak variasi dan cakupan yang luas. Meskipun demikian, pada dasarnya, taman kota berfungsi sebagai ruang terbuka hijau yang menyediakan fasilitas bagi masyarakat untuk rekreasi baik secara aktif maupun pasif di tengah lingkungan perkotaan. Selain berperan sebagai tempat rekreasi bagi penduduk kota, taman kota juga memiliki peran penting sebagai paru-paru kota yang berfungsi dalam pengendalian iklim mikro, pelestarian tanah dan air, serta menjadi habitat bagi berbagai flora dan fauna, terutama burung (Salain, 2003).

Menurut Suntoro (2007), taman kota memiliki beragam fungsi multifungsi yang meliputi aspek hidrologi, ekologi, kesehatan, estetika, sosial, edukasi, dan rekreasi. Hal ini menegaskan pentingnya taman kota sebagai elemen integral dalam mendukung kualitas lingkungan perkotaan yang berkelanjutan dan menyediakan manfaat yang beragam bagi masyarakatnya.

### **Fungsi hidrologi**

Dalam konteks taman kota, tanaman bunga dan pepohonan memiliki peran penting dalam fungsi hidrologi. Melalui sistem perakarannya, tanaman-tanaman ini mampu secara efisien meresapkan air ke dalam tanah. Hasilnya, pasokan air dalam tanah meningkat (disebut juga sebagai "water saving") dan jumlah aliran limpasan permukaan berkurang. Diperkirakan bahwa setiap hektar ruang terbuka hijau dapat menyimpan sekitar 900 m<sup>3</sup> air tanah per tahun.

### **Fungsi kesehatan**

Tanaman bunga dan pohon, sebagai jantungnya paru-paru kota, memiliki peranan yang tak tergantikan dalam menyediakan oksigen yang esensial bagi kehidupan manusia. Fenomena ini menjadikan pepohonan memiliki peran penting dalam menyuplai oksigen yang diperlukan oleh manusia. Dengan estimasi bahwa satu hektar ruang terbuka hijau dapat menghasilkan sekitar 0,6 ton oksigen setiap hari, maka wilayah tersebut mampu memenuhi kebutuhan oksigen bagi 1.500 penduduk. Dampak dari fenomena ini membantu manusia untuk bernafas dengan lega dan memberikan kontribusi positif pada kesehatan tubuh manusia.

### **Fungsi ekologis**

Taman kota memiliki peranan yang krusial dalam menyediakan berbagai fungsi ekologis yang mendukung keseimbangan lingkungan perkotaan. Salah satunya adalah sebagai fasilitator penyaringan berbagai gas pencemar dan debu serta sebagai pengikat karbon. Lebih jauh lagi, taman kota berfungsi sebagai pengatur iklim mikro dalam lingkungan perkotaan.

### **Fungsi estetika**

Citra suatu kota merupakan hasil dari interaksi kompleks antara faktor-faktor lingkungan perkotaan yang menciptakan kenyamanan visual. Salah satu elemen penting dalam menciptakan citra yang positif adalah taman kota yang dirancang dengan penataan estetis dan perpaduan warna bunga yang beragam. Taman kota yang memiliki komposisi visual yang indah bukan hanya menjadi tempat rekreasi, tetapi juga menjadi sumber inspirasi bagi pengunjunnya, berkontribusi dalam meredakan kepenatan. Pengaruh positif terhadap area sekitarnya menjadi hasil langsung dari perwujudan estetika yang terpancar dari taman tersebut.

### **Fungsi sosial**

Perkembangan fungsi sosial taman kota dapat ditingkatkan melalui integrasi wadah sosial berupa fasilitas publik berorientasi komersial. Keberadaan fasilitas ini bertujuan untuk meningkatkan pendapatan dan taraf hidup masyarakat yang mengunjungi taman kota.

### **Fungsi edukasi**

Taman di berbagai daerah memiliki peran ganda sebagai media pendidikan pengetahuan alam dan sarana penelitian, yang berkontribusi dalam membentuk kesadaran lingkungan. Dalam suasana udara segar alami, para siswa dapat meningkatkan pemahaman ilmu pengetahuan mereka.

### **Fungsi olahraga dan rekreasi**

Taman kota yang menawarkan lahan teduh, sejuk, dan nyaman menjadi daya tarik bagi warga untuk melibatkan diri dalam aktivitas olahraga dan rekreasi. Kehadiran warga yang berkumpul di taman untuk berolahraga atau melepaskan kepenatan pikiran juga memungkinkan terbentuknya berbagai komunitas di sekitarnya.

Persyaratan, Kebutuhan, Standar-Standar Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi, berdasarkan peraturan daerah kota Pekanbaru Nomor 3 Tahun 2002 tentang Hiburan Umum.

<b>Persyaratan Umum</b>		
<b>No.</b>	<b>Unsur Persyaratan</b>	<b>Uraian Persyaratan</b>
1	Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taman Rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor</li> <li>2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota.</li> <li>3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bau yang tidak enak</li> <li>Debu dan asap</li> <li>Air yang tercemar</li> </ul> </li> </ol>
2	Luas dan Penataan Taman	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.
3	Bangunan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi kebutuhan taman rekreasi aktif dan tata bangunan dengan alur sirkulasi yang jelas.</li> <li>2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah.</li> </ol>
4	Pintu Gerbang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum.</li> <li>2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang cukup untuk 2 mobil untuk berselisihan (minimal lebar 6m).</li> </ol>
5	Tempat Parkir	Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang cukup dan kondisi yang memadai untuk menampung kendaraan roda empat hingga bus wisata.

## Fasilitas

No.	Unsur	Uraian
1	Vegetasi	1. Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput tanaman hias, atau bunga dan pohon peneduh. 2. Jalan tanam dan tempat duduk.
2	Area Bermain Anak-anak	Arena bermain anak harus teduh dan nyaman dan menyediakan fasilitas bermain anak yang mengandung unsur hiburan, pendidikan atau kebudayaan.
3	Fasilitas Kantor	<b>1. Kantor</b> - Tersedia ruangan kantor/ sekretariat untuk pengelolaan. <b>2. Informasi</b> - Tersedia ruang/ counter informasi dengan personil yang cukup. <b>3. Pos Keamanan</b> - Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai. <b>4. P3K</b> - Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup. <b>5. Toilet</b> - Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah, kondisi yang memadai. <b>6. Fasilitas Kebersihan</b> - Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai.
4	Instalasi Teknis	<b>1. Air</b> - Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk sanitasi. <b>2. Listrik</b> - Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan. <b>3. R. Engineering</b> - Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lainnya dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran. <b>4. Sistem Riolering dan Drainase</b> - a. Sistem riolering untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septictank. b. Drainase harus mencakup saluran taman rekreasi dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air umum. <b>5. Saluran Limbah</b> - Semua sisa-sisa air kotor/ limbah harus disalurkan air secara lancar. <b>6 Sistem Tata Suara</b> - Harus mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk keperluan lainnya. <b>7.R. Perlengkapan/ Peralatan</b> - Tersedia ruangan cukup luas untuk penyimpanan perabot/ peralatan taman rekreasi.

## 2.3.3 PROFIL OPERATOR

### Revo Suladasha

Memiliki latar belakang bisnis di bidang food and beverage, Revo Suladasha sudah berkecimpung di dunia FnB sejak tahun 2005. Sampai saat ini, Revo Suladasha sudah tergabung dalam 12 bisnis FnB yang kebanyakan berada di Yogyakarta. Hasil operasi yang sudah dijalankan oleh Revo Suladasha di antaranya; Sentrum (Collaboration Creative Space), YukTukoni Marketplace, Kolektif Collaboration Space, La Reine Coffee,dll.

Hasil operasi Revo Suladasha yang serupa dengan tema perancangan ini adalah Sentrum (Collaboration Creative Space) Jogja, yang mana terdapat 1 bangunan inti dan 20 tenant pedagang yang tersebar di area taman terbuka pada bagian belakang bangunan. Tenant-tenant ini dikelompokkan menjadi 3 bagian yang dibedakan dari barang dagangannya.



Gambar 2.12 Sentrum Space Jogja, Sumber : wisatainfo.com



Gambar 2.13 Revo Suladasha, Sumber : kumparan.com

## 2.3.4 PENGGUNA

<b><u>Pengunjung</u></b>	<p>Pengunjung yang datang dibedakan berdasarkan jumlah orangnya, yaitu perorangan, pasangan, dan berkelompok. Pengunjung yang datang ke bangunan ini memiliki 3 aktivitas pokok yang dilakukan yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengunjung yang datang hanya untuk berbelanja (kuliner atau oleh-oleh)</li><li>• Pengunjung yang datang hanya untuk berekreasi</li><li>• Pengunjung yang datang untuk berbelanja dan berekreasi</li></ul>
<b><u>Pedagang</u></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pedagang Jajanan Kuliner</li><li>• Pedagang Oleh-oleh kuliner khas Melayu Riau</li><li>• Pedagang Oleh-oleh non-kuliner khas Melayu Riau</li></ul>
<b><u>Pengelola</u></b>	<p>Pengguna dari pihak pengelola dapat dibagi berdasarkan struktur organisasinya, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Direktur</li><li>• Manager</li><li>• Sekretaris</li><li>• Kabag. Pusat Jajanan Kuliner &amp; Staff</li><li>• Kabag. Pusat Jajanan Oleh-oleh &amp; Staff</li><li>• Kabag. Humas &amp; Staff</li><li>• Kabag. Teknis &amp; Staff</li><li>• Security</li><li>• Tukang Parkir</li><li>• Petugas Kebersihan</li></ul>

## 2.3.5 TIPOLOGI PUSAT KULINER

### Pusat Jajanan Kuliner

Fasilitas yang disediakan oleh pusat perbelanjaan bagi para pengunjung yang menghendaki untuk menikmati beragam variasi panganan dan minuman, umumnya direalisasikan dalam bentuk area yang luas, berupa ruangan yang mencakup sejumlah kios. Kios-kios ini berperan dalam menawarkan berbagai macam hidangan dan minuman kepada para pengunjung, dengan ciri khas kulineri yang beraneka ragam. (Annam, 2008).

### Karakteristik Pusat Jajanan Kuliner

- **Lokasi** - Pemilihan lokasi yang tepat menjadi kunci keberhasilan sebuah pusat jajanan kuliner. Meskipun tidak selalu harus berlokasi di dalam mal atau pusat perbelanjaan, pusat jajanan kuliner dapat ditempatkan di area food court yang berdekatan dengan jalan utama, sekolah, dan tempat-tempat keramaian lainnya. Hal ini bertujuan untuk menarik minat konsumen yang lebih luas dan meningkatkan potensi pendapatan usaha kuliner tersebut.
- **Penataan Tempat Makan** - Penataan tempat makan di pusat jajanan kuliner memperhatikan kecocokan dengan kondisi ruangan yang tersedia. Biasanya, dipilih jenis meja dan kursi yang berbentuk bulat atau panjang, tergantung pada tata letak ruangan. Penting untuk menyusun meja dan kursi dengan memberikan jarak yang memadai di antara setiap meja, sehingga pengunjung dapat dengan mudah membawa makanan menuju meja mereka tanpa kesulitan.
- **Posisi Counter** - Seperti yang telah diakui secara umum, pusat jajanan kuliner mengadopsi susunan beragam stan yang menawarkan beraneka ragam pilihan makanan. Umumnya, stan-stan ini disusun berderet di sepanjang dinding, sementara area tempat makan utama terletak di bagian tengah pusat.
- **Ruang Janitor** - Kebersihan pusat kuliner menjadi elemen krusial yang mengemuka sebagai faktor utama yang menentukan kenyamanan bagi para pengunjung. Oleh karena itu, peran petugas sanitasi amatlah sentral dalam memastikan kebersihan pusat kuliner tetap terjaga. Untuk mencapai hal ini, diperlukan penyediaan ruang khusus yang dilengkapi dengan berbagai perlengkapan sanitasi yang memadai bagi para petugas.



**Kebutuhan**  
**ruang**  
**Pusat Jajanan**  
**Kuliner**

---

- **Area Parkir** - Kebutuhan area parkir yang disediakan disesuaikan dengan tampungan kapasitas pengguna pusat jajanan kuliner.
- **Ruang Pengelola** - Kebutuhan ruang pengelola atau operator antara lain : R. Direktur Utama, R. Rapat, R.Arsip, serta R.Tamu.
- **Counter Jajanan** - Counter jajanan penjual terdiri dari area pemesanan, dapur, tempat mencuci perkakas, dan area karyawan.
- **Area Makan** - Area makan yang bervariasi yang dibagi berdasarkan kapasitas pengguna meja makan yaitu perorangan, pasangan, dan kelompok (lebih dari 4 orang).
- **Lavatory** - Jumlah lavatory yang disediakan disesuaikan dengan tampungan kapasitas pengguna pusat jajanan kuliner.
- **ATM Gallery** - Pusat jajanan kuliner harus memiliki ATM Gallery sebagai fasilitas untuk pengguna.
- **Playground** - Area bermain untuk anak-anak yang letaknya berdekatan dengan area makan agar dapat diawasi oleh orang tuanya.
- **Gudang** - Ruang tersendiri untuk menyimpan alat-alat pusat jajanan kuliner seperti kursi tambahan, payung untuk pengunjung, dll.
- **Janitor** - Ruang tersendiri untuk menyimpan alat-alat atau perlengkapan kebersihan.
- **Mushola**
- **Pos Satpam**
- **Loading Dock**

## 2.3.6 TIPOLOGI OLEH-OLEH

### Pusat Jajanan Oleh-oleh

Pusat jajanan oleh-oleh adalah sebuah kawasan yang menyediakan beragam jenis oleh-oleh, cenderamata, atau produk khas dari suatu daerah. Jenis produk yang disajikan meliputi makanan khas, pakaian tradisional, serta souvenir yang biasanya diambil sebagai buah tangan atau kenang-kenangan untuk dibawa pulang oleh para pengunjung.

### Karakteristik Pusat Jajanan Oleh-oleh

- **Lokasi** - Pusat jajanan oleh-oleh berada di wilayah yang padat dengan mobilitas yang tinggi dan aksesibilitas yang optimal. Pemilihan lokasi pusat jajanan oleh-oleh sering kali terintegrasi dengan tempat-tempat wisata lokal maupun pusat-pusat jajanan kuliner yang ada.
- **Penataan Display Oleh-oleh** - Penataan display oleh-oleh dibedakan menjadi 2, yaitu oleh-oleh olahan makanan dan oleh-oleh non-makanan. Oleh-oleh makanan biasanya didisplay menggunakan rak bertingkat dan perlu memperhatikan jarak antar rak karena pertimbangan kegiatan pembeli. Sedangkan oleh-oleh non-kuliner (souvenir, pakaian, dll) biasanya didisplay di meja display ataupun gantungan pakaian.
- **Posisi Counter** - Pusat jajanan oleh-oleh merupakan area yang terdiri dari berbagai stand yang menyediakan beragam pilihan atau jenis oleh-oleh untuk dijual. Umumnya, stand yang menjual oleh-oleh olahan makanan dan oleh-oleh non-makanan ditempatkan secara terpisah. Penempatan standstand ini bisa berada pada blok bangunan yang berbeda atau bahkan di lantai yang berbeda.

### Kebutuhan ruang Pusat Jajanan Oleh-oleh

Kebutuhan ruang pada pusat jajanan oleh-oleh diantaranya :

- **Area Parkir**
- **Ruang Pengelola**
- **Counter Jajanan**
- **Area Tunggu / Area Beristirahat**
- **Lavatory**
- **ATM Gallery**
- **Gudang**
- **Janitor**
- **Mushola**
- **Pos Satpam**

## 2.3.7 ARSITEKTUR MELAYU RIAU

### Arsitektur Melayu

Pendekatan Arsitektur Melayu diaplikasikan sebagai kerangka konseptual dalam merencanakan pusat kuliner dan oleh-oleh khas Melayu Riau. Dalam perencanaan ini, masalah yang menjadi fokus adalah yang telah diajukan oleh "Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman" pada tahun 2004. Aspek-aspek yang dianalisis mencakup:

- **Tipologi**
- **Tata Ruang**
- **Struktur**
- **Susunan dan fungsi ruang**
- **Ornamen atau ragam hias**

Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa elemen-elemen arsitektur yang khas bagi budaya Melayu terjaga dengan baik dalam perancangan pusat kuliner dan oleh-oleh khas Melayu Riau, sejalan dengan norma-norma dan prinsip-prinsip yang telah diteliti dan diajukan oleh sumber tersebut.



## Tipologi Arsitektur Melayu

Tipologi rumah tradisional Melayu mencakup rumah panggung atau berkelong yang dilengkapi dengan ang-ang nggi (Mudra, 2004). Setiap ruangan di dalam rumah Melayu memiliki nama dan fungsi tertentu, meskipun penamaannya berbeda-beda di tiap daerah, namun fungsi-fungsinya tetap sama. Rumah Melayu dinamai berdasarkan bentuk atapnya, atau kadang-kadang berdasarkan bentuk dan kemiringan atapnya, posisi rumah terhadap jalan raya, atau bahkan bentuk bubungan atapnya. Secara keseluruhan, Firzal (2011) mengungkapkan bahwa identifikasi rumah Melayu bergantung pada ciri-ciri fisiknya dalam konstruksinya, seperti bentuk panggung, atap berbentuk pelana, dan penggunaan Gable - Finials sebagai penyelesaian atap. Terdapat tiga jenis rumah Melayu yang umum ditemukan, yakni:

- **Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar** - merupakan contoh rumah adat Riau yang memiliki ukuran yang sangat luas dengan konsep rumah panggung dan beberapa tingkat. Atapnya berbentuk segitiga dengan ornamen ukiran motif hewan atau tumbuhan yang dihiasi dengan warna cerah. Bangunan ini tidak berfungsi sebagai tempat tinggal bagi warga, melainkan berfungsi sebagai tempat berkumpul untuk kegiatan seperti pertemuan adat, musyawarah, masak bersama, dan juga digunakan sebagai tempat penyimpanan benda-benda adat, termasuk alat musik.
- **Rumah Melayu Atap Lontik** - merupakan salah satu bentuk rumah adat khas daerah Riau yang mencirikan karakteristik arsitektur tradisional. Struktur rumah ini menampilkan ciri khas bentuk kaki rumah yang menyerupai rupa perahu atau lancang, sebuah bentuk yang khas dan mengundang perhatian. Lazimnya, pilihan lokasi pembangunan Rumah Melayu Atap Lontik jatuh pada tepian sungai. Rancang bangunnya mengadopsi konsep rumah panggung, suatu penyesuaian arsitektural yang bertujuan untuk mencegah dampak banjir dan mengurangi potensi gangguan oleh hewan-hewan liar.
- **Rumah Melayu Lipat Kajang** - memiliki keunikan pada bagian atapnya yang berbentuk segitiga sama kaki dengan tinggi yang sangat mencolok. Desain ini tidak semata-mata untuk memberikan nilai estetika pada bangunan, melainkan juga memiliki fungsi penting, yaitu untuk memastikan aliran yang cepat bagi air hujan sehingga tidak menimbulkan beban berlebih pada atap dan menghindari terjadinya genangan air yang dapat menjadi sumber potensial penyakit.



Gambar 2.14 Rumah Melayu Selaso Jatuh Kembar, Sumber : dekoruma.com



Gambar 2.15 Rumah Melayu Atap Lontik, Sumber : dekoruma.com

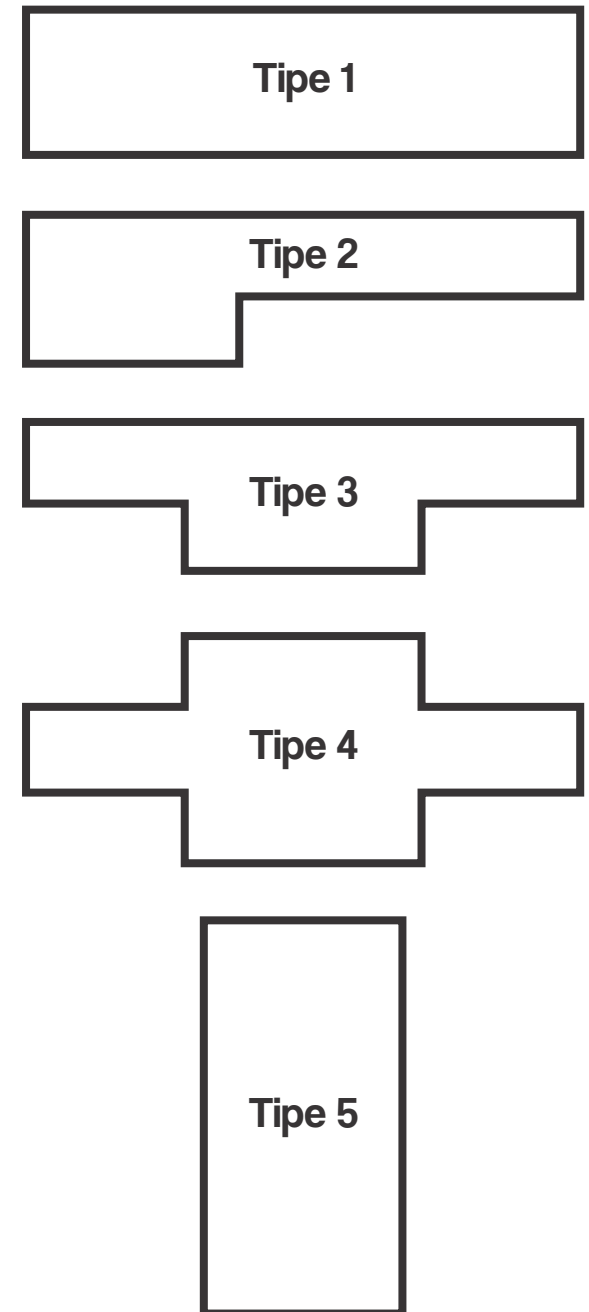


Gambar 2.16 Rumah Melayu Lipat Kajang, Sumber : dekoruma.com

## Tata Ruang Arsitektur Melayu

Denah merupakan salah satu karakteristik utama dalam arsitektur bangunan tradisional Melayu. Desain denah bangunan umumnya diklasifikasikan ke dalam lima tipe atap, sebagaimana diuraikan dalam karya "Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman" (2004). Kelima tipe atap ini meliputi :

- **Tipe 1 (Persegi Panjang)** - Pada tipe ini, tergambar denah bangunan yang mengadopsi bentuk dasar empat persegi panjang, melibatkan modifikasi pada penempatan teras serta adanya struktur tambahan di bagian belakang bangunan utama. Secara umum, pintu masuk utama ditempatkan di tengah dinding pada sisi yang menghadap jalan. Tipe perencanaan seperti ini umumnya diterapkan pada hunian pribadi dalam lingkungan masyarakat setempat.
- **Tipe 2 (Bentuk Huruf L)** - yang berbentuk huruf L dengan variasi dalam pengolahan inti dan posisi pintu masuknya, memiliki fungsi primer sebagai tempat tinggal pribadi di kalangan masyarakat setempat. Bentuk dasar berupa huruf L ini memiliki adaptasi dalam desain arsitektur, terutama dalam hal tata letak inti bangunan dan penempatan pintu masuk. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan praktis dan estetika yang lebih sesuai dengan preferensi dan gaya hidup lokal.
- **Tipe 3 (Bentuk Huruf T)** - memiliki morfologi menyerupai bentuk gabungan dari dua bangun empat persegi panjang yang membentuk konfigurasi huruf "T," mengandung variasi posisi akses masuknya. Selain berperan sebagai struktur rumah tinggal pribadi, konfigurasi denah ini juga diterapkan dalam lingkup fungsi gedung pendidikan.
- **Tipe 4 (Persegi Panjang Bersilangan)** - merupakan suatu struktur yang terbentuk dari perpaduan dua bentuk empat persegi panjang yang saling bersilangan. Tipe ini lazim ditemukan pada bangunan-bangunan yang mendasari fungsi yang lebih kompleks dibandingkan dengan hunian pribadi, seperti pusat pemerintahan (contohnya Istana Siak) dan balai pertemuan masyarakat (sebagai contoh Balai Kerapatan Tinggi).
- **Tipe 5 (Persegi Panjang Tegak Lurus Jalan)** - merupakan konfigurasi arsitektur bangunan tipe persegi panjang tegak lurus jalan yang umumnya dijumpai di kawasan pecinan. Bentuk dasarnya berupa empat persegi panjang dengan orientasi pintu masuk utama menghadap langsung ke jalan. Ciri khas dari tipe ini adalah perbedaan elevasi antara lantai satu dan lantai dua, di mana lantai dua dirancang secara konsisten menonjol lebih maju ke arah jalan dibandingkan dengan lantai pertama.



## Bentuk Atap Arsitektur Melayu

Pada awalnya, rumah-rumah tradisional Melayu memanfaatkan daun nipah dan daun rumbia sebagai bahan penutup atap. Proses pemasangannya melibatkan penggunaan tali rotan yang dijalin dengan cermat. Metode ini dikenal sebagai "menyangit". Rumah Melayu asli ditandai dengan keberadaan bumbungan panjang yang sederhana namun mengesankan tinggi. Pada kedua ujung bumbungan induk, terlihat adanya kecenderungan sedikit menonjol ke atas. Sementara itu, bagian bawah bumbungan atap menampilkan lengkungan yang elegan. Dalam konteks dapur, bagian belakang rumah dilengkapi dengan bumbungan atap yang lebih tinggi. Secara morfologi, karakteristik bumbungan rumah Melayu mampu dibedakan menjadi variasi yang berbeda (Rumah Melayu "Memangku Adat Menjemput Zaman", 2004).

- **Atap Kajang** - Atap Kajang merupakan suatu jenis struktur atap yang tampil dengan bentuk yang khas, dan ia dihubungkan erat dengan konsepsi kajang dalam konteks budaya Melayu. Konsep atap ini menjalankan peran vital dalam menyediakan perlindungan terhadap cuaca eksternal, termasuk hujan dan sinar matahari yang mengganggu.
- **Atap Layar** - merujuk pada jenis struktur atap bertingkat yang mengandung nilai simbolis dalam menggambarkan perjalanan hidup.
- **Atap Lontik** - Atap Lontik adalah sebuah konstruksi atap yang memiliki ciri khas di mana kedua ujung permukaannya melengkung ke atas. Fenomena ini mencerminkan pandangan bahwa dalam rentang awal hingga akhir perjalanan kehidupan manusia, eksistensi manusia akan kembali kepada entitas penciptanya, yaitu Allah Yang Maha Agung. Di sisi lain, kontur melengkung pada bagian tengah permukaan atap ini secara simbolis mewakili gambaran "lembah kehidupan," suatu dimensi yang kerap menghadirkan beragam ujian dan cobaan dengan segala kompleksitasnya.
- **Atap Limas** - Hingga saat ini, penafsiran simbolisme yang terkandung dalam struktur atap limas masih menjadi tanda tanya. Terdapat kemungkinan bahwa pada zaman dahulu, masyarakat Melayu mungkin telah memahami makna mendalam yang terkait dengan bentuk atap ini, yang mungkin memiliki akar dalam keyakinan agama Hindu atau Buddha, atau mungkin juga dipengaruhi oleh gaya arsitektur atap Eropa. Meskipun demikian, wujud atap limas ini telah melampaui sekadar makna simbolis, menjadi suatu ikon dalam arsitektur tradisional Melayu. Keberadaannya tersebar luas di berbagai lokasi, bahkan beberapa istana dan Balai Rajaraja Melayu turut mengadopsi bentuk atap limas ini sebagai ciri khas bangunannya.



Gambar 2.17 Rumah Melayu Atap Kajang, Sumber : dekoruma.com



Gambar 2.18 Rumah Melayu Atap Layar, Sumber : dekoruma.com



Gambar 2.19 Rumah Melayu Atap Lontik, Sumber : dekoruma.com

## Dinding Bangunan Arsitektur Melayu

Dalam konteks arsitektur Melayu, dinding bangunan umumnya dibangun dengan menggunakan papan sebagai material utama. Papan-papan ini dipasang secara vertikal sebagai orientasi utama, dengan penempatan diagonal atau silang hanya digunakan sebagai elemen variasi yang terbatas. Konsep pemasangan papan dinding ini didokumentasikan dalam sumber "Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman" pada tahun 2004. Proses pemasangan ini melibatkan langkah-langkah berikut:

- **Lidah Pian** -- Lidah pian merujuk pada suatu struktur keempat yang terletak di kedua sisi papan lebar, di mana salah satu sisi struktur ini menonjol membentuk lidah atau protrusi, sedangkan sisi lainnya membentuk alur atau cekungan. Dalam konteks arsitektur modern, elemen ini dikenal sebagai "purus". Dalam proses penyambungan antara dua dinding, elemen yang menonjol atau lidah dimasukkan ke dalam elemen yang cekung atau alur, sehingga papan-papan tersebut dapat dipasangkan secara erat, mencegah air dan cahaya. Bahkan ketika papan-papan tersebut mengalami pengeringan dan penyusutan, penyambungan ini tetap memastikan integritas struktural yang optimal.
- **Tindih Kasih** - merupakan sebuah metode pemasangan dinding berbahan papan yang dilaksanakan melalui penumpukan susunan papan secara berlapis-lapis. Proses pemasangan dinding tindih ini dilakukan dengan orientasi vertikal, di mana setiap papan saling menyusun secara menindih satu sama lain.
- **Susun Sirih** - merupakan proses pemasangan elemen dinding berupa papan yang diletakkan secara bersilangan dan saling bertumpukan dengan sudut kemiringan 45%. Namun demikian, metode penyusunan Sirih ini jarang diterapkan dalam konteks arsitektur tradisional Melayu.

## Pintu Arsitektur Melayu

Pintu dalam Arsitektur Melayu sering dirujuk sebagai ambang atau lawang. Bentuk pintu ini adalah persegi empat panjang dengan lebar berkisar antara 60 hingga 100 cm, serta tinggi antara 150 hingga 200 cm. Pada tahap awal perkembangannya, engsel yang terbuat dari logam tidak digunakan pada pintu, mirip dengan pendekatan yang diterapkan pada jendela-jendela. Mekanisme pembukaan dan penutupan pintu melibatkan penggunaan sebuah alat puting yang terpasang pada bandul atau balok di bagian bawah serta balok di bagian atas pintu. Desain daun pintu mencakup panel dan ram-ram (atau jalusi) atau kombinasi dari panel dan ram-ram secara paruh. Untuk pintu masuk ke dalam rumah, arahnya harus menghadap jalan umum. Umumnya, pintu ini terdiri dari dua daun pintu. Di bagian puncak pintu, terdapat hiasan khusus dalam bentuk ukiran yang berfungsi sebagai sirkulasi udara atau ventilasi. Hiasan ini dikenal sebagai lambai-lambai, yang melambangkan sikap keramahan dan sambutan hangat terhadap para tamu. (Rumah Melayu "Memangku Adat Menjemput Zaman", 2004)

## Jendela Arsitektur Melayu

Jendela dalam arsitektur Melayu melebihi sekadar fungsi sebagai elemen desain untuk pengaturan aliran udara dan pencahayaan alami di dalam bangunan. Hal ini mencakup dimensi lebih dalam yang terkait dengan pandangan masyarakat setempat dan tradisi adat terhadap bentuk serta ketinggian jendela pada bangunan tradisional. Bentuk dasar jendela Melayu memiliki kemiripan dengan pintu, meskipun dengan ukuran yang lebih kompak dan posisi yang lebih rendah. Struktur jendela sering kali terdiri dari satu hingga dua lembar daun jendela. (Rumah Melayu "Memangku Adat Menjemput Zaman", 2004). Perbedaan ketinggian jendela ini terkadang juga dipengaruhi oleh variasi tinggi lantai bangunan. Meskipun demikian, jendela utama pada rumah induk umumnya ditempatkan pada posisi yang lebih tinggi dibandingkan dengan jendela-jendela lainnya, menggambarkan hierarki ruang dalam struktur rumah Melayu. (Mudra, 2004).

## Lantai Bangunan Arsitektur Melayu

Lantai rumah induk dalam arsitektur Melayu umumnya dibuat dengan ketelitian, memiliki lebar antara 20 hingga 30 cm. Untuk menjaga keawetan lantai, digunakanlah minyak kayu yang dikenal sebagai minyak kuing. Bahan yang sering digunakan dalam pembuatan lantai ini adalah papan kayu meranti, medang, punak, atau anak-anak kayu yang juga dikenal sebagai anak laras. Di beberapa kasus khusus, seperti ruangan belakang atau area yang sering terkena air seperti telo dan dapur, digunakan lantai berbahan belahan nibung. Lantai ini tidak dipaku, melainkan dijalin dengan rotan dengan lebar antara 5 hingga 10 cm. Susunan lantai ini sejajar dengan rusuk bangunan dan melintang di atas gelagar, yang kemudian dibatasi oleh bendul sebagai pembatas. (Rumah Melayu "Memangku Adat Menjemput Zaman", 2004)

## Tiang Bangunan Arsitektur Melayu

Arsitektur tradisional rumah Melayu Riau ditandai oleh struktur bangunan betiang yang khas. Betiang adalah elemen tiang utama yang membentuk kerangka rumah, memiliki bentuk persegi atau bujur sangkar, dan merupakan unsur yang tidak dapat dihubungkan satu sama lain sehingga harus dipasang secara utuh. Konstruksi rumah ini mencakup sejumlah tiang induk, dengan jumlah paling banyak mencapai 24 buah dalam satu rumah. Dimensi tiang tidak memiliki standar tertentu, melainkan disesuaikan dengan ukuran keseluruhan rumah, baik yang besar maupun kecil. (Rumah Melayu "Memangku Adat Menjemput Zaman", 2004). Tiang-tiang ini sering dihiasi dengan lambang-lambang yang memiliki makna kultural dan simbolis, melambangkan nilai dan tradisi yang mendalam:

- **Tiang Tua** - merupakan elemen struktural utama yang terletak di sebelah kanan dan kiri pintu tengah, atau berada di tengah bangunan yang didirikan pertama kali. Simbolisasi Tiang Tua mengacu pada aspek kedewasaan rumah, yang mencakup kepemimpinan dalam bangunan itu, kepemimpinan dalam lingkup keluarga, dan masyarakat.
- **Tindih Seri** - merujuk pada tiang yang ditempatkan pada keempat sudut bangunan induk, yang tidak diperbolehkan menyentuh tanah secara langsung. Tiang seri ini melambangkan Datuk Berempat atau induk berempat, serta mencerminkan simbolisasi keempat penjuru mata angin.
- **Tiang Penghulu** - merupakan struktur yang terletak di antara pintu muka dan tiang seri pada sudut kanan muka bangunan. Tiang ini mencerminkan dua makna penting: pertama, sebagai simbol bahwa rumah tersebut didirikan berdasarkan ketentuan adat istiadat; kedua, tiang ini melambangkan pentingnya dukungan dari anggota keluarga lainnya dalam menjalani kehidupan keluarga yang harmonis.
- **Tiang Tengah** - - merupakan unsur struktural yang terletak di antara tiang-tiang lainnya dalam suatu konstruksi. Secara spesifik, tiang ini berada di antara tiang tua dan tiang seri. Tiang Tengah berperan penting dalam menopang beban struktural dan berkontribusi pada kestabilan keseluruhan bangunan.
- **Tiang Bujang** - - elemen struktural khusus yang terletak di bagian tengah bangunan induk, tidak berhubungan langsung dari lantai hingga loteng atau atapnya. Fungsi tiang ini secara simbolis merepresentasikan kedudukan kaum kerabat dan anak istri dalam struktur keluarga atau masyarakat.
- **Tiang Dua Belas** - adalah suatu struktur gabungan yang terdiri dari empat tiang seri, empat tiang tengah, dua tiang tua, satu tiang penghulu, dan satu tiang bujang.



## Tangga Bangunan Arsitektur Melayu

Tangga pada bangunan arsitektur Melayu umumnya menghadap ke jalan umum dan memiliki tiang berbentuk segi empat atau bulat. Bagian atas tangga bersandar miring pada ambang pintu dan berada di atas bendul. Anak tangga dapat dibentuk bulat atau pipih dan biasanya berjumlah ganjil, karena dalam kepercayaan masyarakat Melayu, bilangan genap dianggap kurang baik. Tangga depan selalu terletak di bawah atap dan berada pada pintu serambi muka atau selang muka. Tangga penghubung antar ruangan terdiri dari satu atau tiga anak tangga. (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004)

## Tiang Bangunan Arsitektur Melayu

Rumah panggung dalam arsitektur Melayu secara umum ditandai dengan penggunaan tiang-tiang sebagai elemen utama bangunan. Tiang-tiang ini memiliki bentuk dan ketinggian yang khas, sehingga menciptakan ruang di bawah bangunan yang sering disebut sebagai kolong. Fungsi dari kolong ini adalah sebagai salah satu upaya untuk menghadapi masalah banjir yang sering terjadi di masa lalu. Selain itu, kolong juga berperan dalam menciptakan sirkulasi udara alami di bawah bangunan, membantu mendinginkan lantai bangunan, dan sesuai dengan kebutuhan wilayah dengan iklim tropis (Rumah Melayu “Memangku Adat Menjemput Zaman”, 2004). Dalam tipikal desain arsitektur Melayu, element tiang bangunan dapat dikategorikan ke dalam tujuh tipe yang berbeda, yang meliputi :

- **Tipe 1 (Trapezium)** - - memiliki karakteristik dimana bagian atas kaki memiliki lebar yang lebih kecil dibandingkan dengan bagian bawahnya, dan tapak kakinya memiliki ketebalan antara 5-10 cm sehingga langsung menyentuh permukaan tanah.
- **Tipe 2 (Bulat / Lingkaran)** - adalah bentuk rumah balai dengan tinggi sekitar 300 cm dan tapaknya berbentuk banyak persegi dengan ketebalan antara 10 hingga 20 cm. Dalam bentuk ini terlihat bahwa rumah balai memiliki peran penting sebagai pusat kegiatan bermasyarakat dan kegiatan sosial, termasuk digunakan sebagai tempat untuk menyelenggarakan musyawarah dan berbagai kegiatan lainnya. Dalam konteks falsafah hidup masyarakat Melayu, rumah balai memegang prinsip gotong royong, senasib sepenanggungan, serta memupuk nilai kesetiakawanan sosial.
- **Tipe 3 (Persegi Sederhana)** - - adalah suatu bentuk konstruksi dengan lebar bagian atas yang sama dengan bagian bawahnya, menciptakan kesan ramping pada tampilannya. Konstruksi ini memiliki ketebalan tapak antara 8-12cm. Tipe 3 telah mengalami pengembangan dengan tambahan profil pada bagian atas kaki, yang memberikan peningkatan pada fitur dan karakteristiknya.
- **Tipe 4** - - Tipe 4 merujuk pada bentuk dengan cekungan atau takikan pada permukaan. Secara umum, tidak ada perbedaan signifikan dibandingkan dengan tipe 3, baik dari segi bentuk maupun dimensi, kecuali terdapat cekungan atau takikan yang mengakibatkan pengurangan volume khaki.
- **Tipe 5 (Persegi Panjang Tegak Lurus Jalan)** - struktur bangunan yang memiliki bentuk berkuping, dengan ketinggian sekitar 3 meter. Struktur ini memiliki tapak yang memiliki ketebalan sekitar 35-40 cm, dan terdapat "kuping" pada sisinya yang berfungsi sebagai penahan rangka bangunan.

## Tata Ruang

Tata ruang merupakan karakteristik yang paling penting dari bentuk Melayu, karena tata ruang ini muncul dari hierarki fungsi dan koneksi antara rumah dan kehidupan keluarga. Penjelarasannya menunjukkan bahwa ruang dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu publik, transisi atau semi-publik, dan privat. Konsep privasi keluarga tercermin dalam bentuk dan pengaturannya (Kassim, 2017).

Tata ruang pada bangunan Melayu mengikuti prinsip sistem inkremental, yang berarti pembangunannya dilakukan secara bertahap, tumbuh, dan berkembang. Konsep sistem inkremental ini mengacu pada pembangunan yang disesuaikan dengan kondisi ekonomi penghuninya. Dengan demikian, pembangunan rumah Melayu terdiri dari dua tahap penting. Tahap pertama melibatkan pembangunan rumah ibu (rumah inti) sebagai cikal bakal dari keseluruhan struktur bangunan. Tahap kedua adalah pembangunan rumah anak, yang dilaksanakan ketika sang anak telah dewasa dan membentuk keluarga sendiri.



## Selembayung

Selembayung merupakan salah satu ciri khas dalam arsitektur bangunan Melayu. Selembayung berupa Gable Finials yang terletak bersilang di kedua ujung atap bangunan. Pada bagian bawah selembayung, terdapat hiasan tambahan berbentuk tombak yang menambahkan nilai estetika pada bangunan tersebut. Hiasan tambahan ini secara elegan menyambungkan kedua ujung atap bangunan, memberikan kesan harmonis dan indah secara keseluruhan.

# 2.4 PRESEDEN

## 2.4.1 PRESEDEN TIPOLOGI BANGUNAN

### Jerudong Park Foodcourt, Brunei Darussalam



Jerudong Park Food Court adalah food court terbesar yang ada di Brunei Darussalam, tepatnya berada di area playground Jerudong Park. Food court ini sendiri menjadi destinasi wisata kuliner di Brunei Darussalam. Jajanan kuliner yang ada di Food Court ini sangat beragam, mulai dari aneka ragam makanan Asia hingga makanan barat yang terdiri dari 40 kios yang dikategorikan menjadi 3 area berdasarkan dari jenis makanan yang dijual. Masing-masing area food court tersebut terdiri dari 13-14 kios, area makan, dan area servis. Area kios berada di bagian terluar (belakang), area sirkulasi berada di tengah, dan area makan berada di bagian paling depan yang langsung bersebelahan dengan area terbuka.



#### Lesson Learnt :

- Perbedaan jenis jajanan dapat dibagi ke beberapa masa bangunan yang berbeda untuk memudahkan pengunjung dalam memilih jajanan, nantinya akan ada 3 masa bangunan di Taman Kota Pekanbaru yang dikelompokkan berdasarkan jenis jajanannya, 3 jenis jajanannya yaitu jajanan kuliner modern, jajanan kuliner tradisional, dan penjualan souvenir atau pusat oleh-oleh.
- Dalam 1 bangunan harus terdapat area jualan, area makan, ruang sirkulasi yang cukup, dan area servis.
- Area makan berada bersebelahan dengan pusat area taman, tujuannya adalah agar pengunjung yang sedang makan dapat menikmati suasana taman, dan orang tua dapat mengawasi anaknya yang sedang bermain di taman.

## Central Festival Eastville, Bangkok



Bangunan Central Festival Eastville yang terletak di Bangkok merupakan sebuah bangunan pusat perbelanjaan dengan konsep natural. Designer tempat ini ingin mengubah persepsi masyarakat terhadap pusat perbelanjaan atau Shopping mall dengan cara menggabungkan unsur-unsur alami dan bangunan modern.

Terdapat beberapa jenis ruang pada bangunan ini, yaitu ruang publik yang terletak di tengah-tengah bangunan, area berjualan (kuliner & non-kuliner), area makan, area servis, dll. Bangunan ini terdiri dari 2 lantai, lantai 1 dominan diisi oleh jajanan kuliner, dan lantai 2 diisi oleh jajanan non-kuliner (pakaian, alat elektronik, keperluan rumah, dll).

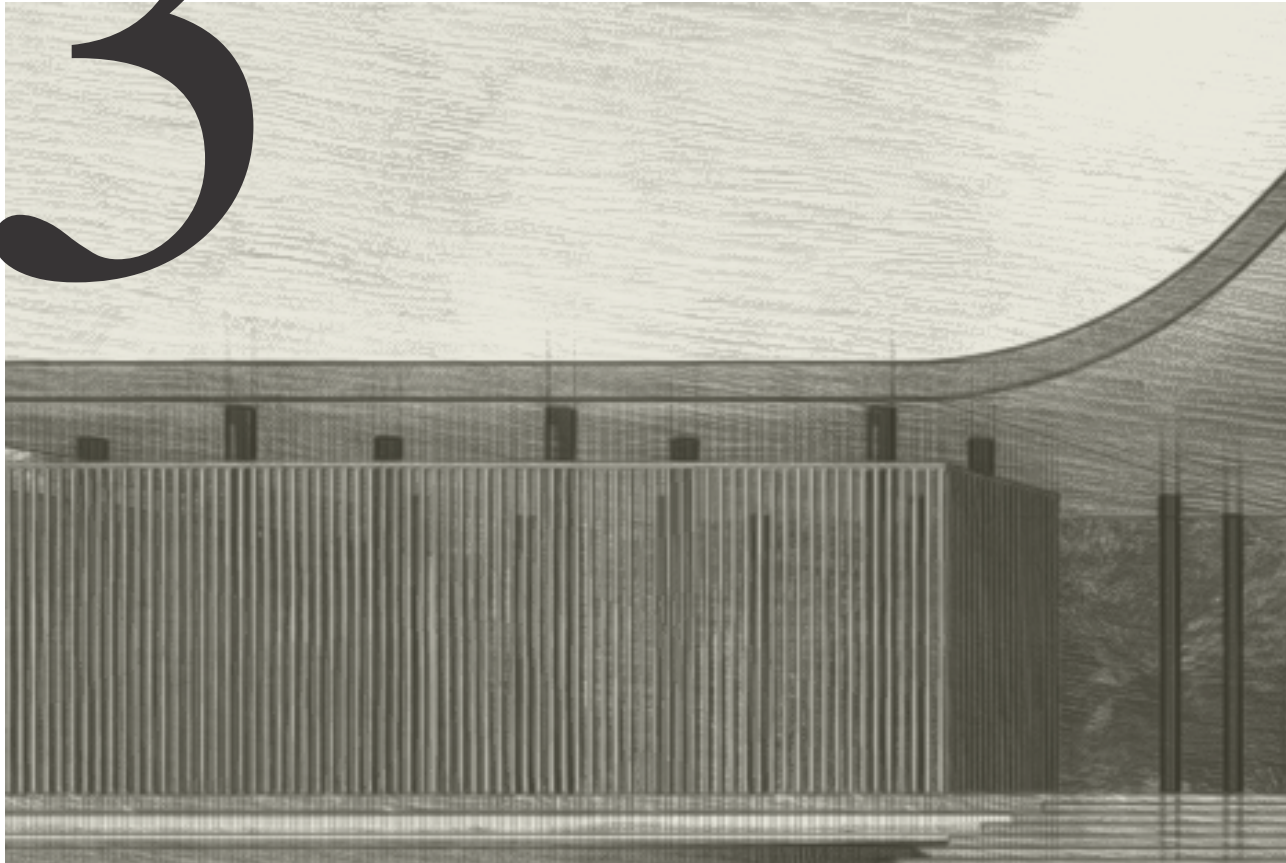


Aktivitas yang dilakukan di tempat ini adalah aktivitas yang sifatnya rekreasi, seperti bersantai, makan bersama, atau berkumpul.

### Lesson Learnt :

- Perbedaan jenis jajanan pada bangunan Central Festival Eastville ini dibagi menjadi 2 macam yaitu jajanan kuliner dan non-kuliner yang dibedakan dari penempatan kiosnya. Adanya ruang-ruang publik untuk kelompok berkumpul yang masih mendapatkan privasinya masing-masing. Aktivitas dan jenis dagangan yang dominan sama dengan yang ada di Taman Kota Pekanbaru nantinya, sehingga pola ruang yang sudah ada di Central Festival Eastville ini memungkinkan untuk diterapkan.
- Area makan berada bersebelahan dengan pusat area publik, tujuannya adalah agar pengunjung yang sedang makan dapat menikmati suasana alam yang ada di bangunan ini, dan orang tua dapat mengawasi anaknya yang sedang bermain di area tengah.

# 03



## **EKSPLORASI PERANCANGAN**

- 3.1 Eksplorasi Konteks Site
- 3.2 Eksplorasi Organisasi Ruang
- 3.3 Eksplorasi Kegiatan Pengguna dan Perilakunya
- 3.4 Eksplorasi Kebutuhan Ruang
- 3.5 Eksplorasi Hubungan Antar Ruang
- 3.6 Eksplorasi Konsep
- 3.7 Eksplorasi Zonasi dan Tata Masa
- 3.8 Eksplorasi Zonasi Terpilih

# 3. 1 EKSPLORASI KONTEKS SITE

## 3. 1. 1 TIPOLOGI AREA SEKITAR LOKASI PERANCANGAN



Perencanaan pusat kuliner dan oleh-oleh Pekanbaru di Taman Kota Pekanbaru berada di wilayah strategis diantaranya adalah wilayah kawasan rumah dinas Gubernur Riau dan Balai Kota, pemukiman warga, lingkungan sekolah seperti SMA Santa Maria Pekanbaru dan SMPN 013 Pekanbaru, hutan kota dan balai adat melayu. Balai Kota sebagai tempat penyelenggara pemerintahan dan pelayanan masyarakat menjadi bagian terdekat dari wilayah taman kota Pekanbaru. Pusat perkantoran pemerintahan ini menjadi strategis karena menjadi tempat yang sering dituju masyarakat dalam mengurus berbagai administrasi yang berkaitan dengan pemerintahan. Tentu saja hal ini juga menguntungkan *stakeholder* yang menjadi bagian dari taman Pekanbaru.

Adanya pemukiman warga yang terletak disisi utara dan timur Taman Kota Pekanbaru juga menjadi aspek penting lainnya. Banyaknya aktivitas warga berorientasi didalam kompleks pemukiman tersebut mempermudah akses mereka mengunjungi taman. Karena dalam radius 1km terdapat taman kuliner Tugu Keris dan WR Supratman yang sebelumnya mendapatkan respon positif masyarakat. Sehingga adanya pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru di Taman Kota Pekanbaru memungkinkan adanya respon positif serupa. Disamping itu jalan MH Thamrin yang luas juga merupakan hal pendukung lainnya. Pada sisi selatan taman terdapat hutan kota yang merupakan lahan terbuka hijau yang memiliki fungsi dalam menciptakan keseimbangan dan keserasian kota. Hutan kota ini erat kaitannya dalam menciptakan kualitas udara yang baik yang juga dirasakan dampak baiknya oleh para pengunjung taman kota Pekanbaru.

Balai adat melayu memiliki fungsi untuk berbagai kegiatan yang berkaitan dengan adat resmi Melayu Riau. Kegiatan tersebut diantaranya diadakannya pertemuan, pembinaan dan pembangunan dalam kehidupan masyarakat Riau. Adanya balai adat yang jaraknya cukup dekat dengan lokasi Taman Pekanbaru ini bermanfaat karena masyarakat yang awalnya memiliki tujuan untuk wisata budaya dan wisata arsitektur dapat dengan mudah juga berpindah ke taman kota Pekanbaru untuk menikmati wisata kuliner yang ada didalamnya.



### Batas-batas Lahan

- |          |   |                    |
|----------|---|--------------------|
| Gambar 1 | = | Batas Sisi Utara   |
| Gambar 2 | = | Batas Sisi Timur   |
| Gambar 3 | = | Batas Sisi Selatan |
| Gambar 4 | = | Batas Sisi Barat   |

### 3.1.2 EKSPLOKORASI LOKASI PERANCANGAN TERHADAP ATURAN PEMBANGUNAN

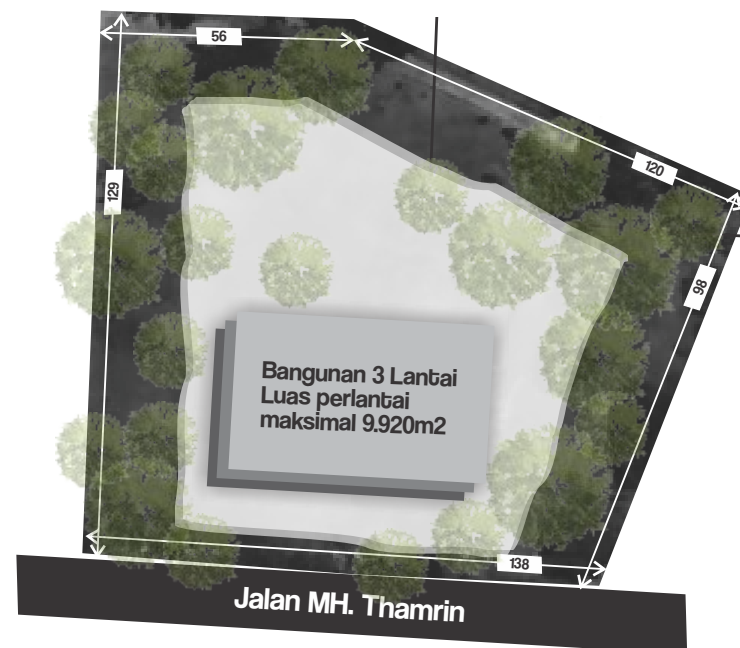
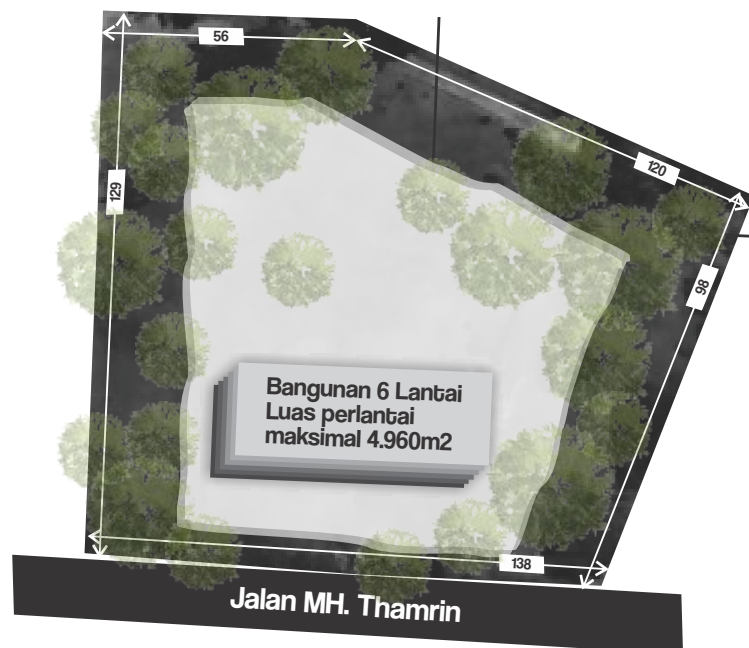
Dalam perancangan tempat Relokasi Jajanan Kuliner dan Pusat Oleh-oleh di Taman Kota Pekanbaru, terdapat peraturan yang mengatur tentang KDB, KLB, dan sempadan jalan. Berikut rincian peraturan pada PERDA No. 14 Tahun 2000 Kota Pekanbaru:

	<b>Peraturan Daerah Kota Pekanbaru -No.14, tahun 2000</b>	<b>Eksplorasi</b>
<b><u>KDB</u></b>	50 % untuk bangunan sosial dan kebudayaan	50 % x 18.600m <sup>2</sup> = 9.300m <sup>2</sup>
<b><u>Sempadan Jalan</u></b>	Yang terletak pada jalan yang lebarnya lebih dari 4 (empat) meter sampai dengan 10 (sepuluh) meter, ditetapkan minimal 6 (enam) meter yang dihitung dari patok garis sempadan jalan	Minimal 6 meter dari pinggir JL. MH Thamrin





	<b>Peraturan Daerah Kota Pekanbaru -No.14, tahun 2000</b>	<b>Eksplorasi</b>
<b><u>KLB</u></b>	0,50 - 1,60 untuk bangunan sosial dan kebudayaan	1,60 x 18.600m <sup>2</sup> = 29.760m <sup>2</sup>
<b><u>Tinggi Bangunan</u></b>	PEMKOT Pekanbaru memiliki peraturan mengenai ketinggian bangunan dengan fungsi sebagai fasilitas umum / sosial dengan ketinggian maksimum: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 - 6 Lantai, Ketinggian bangunan 23 - 33 meter</li> <li>• 3 Lantai, Ketinggian bangunan 18 meter</li> <li>• 2 Lantai, Ketinggian bangunan 13 meter</li> </ul>	Maksimal 6 lantai dengan ketinggian maksimal 33m

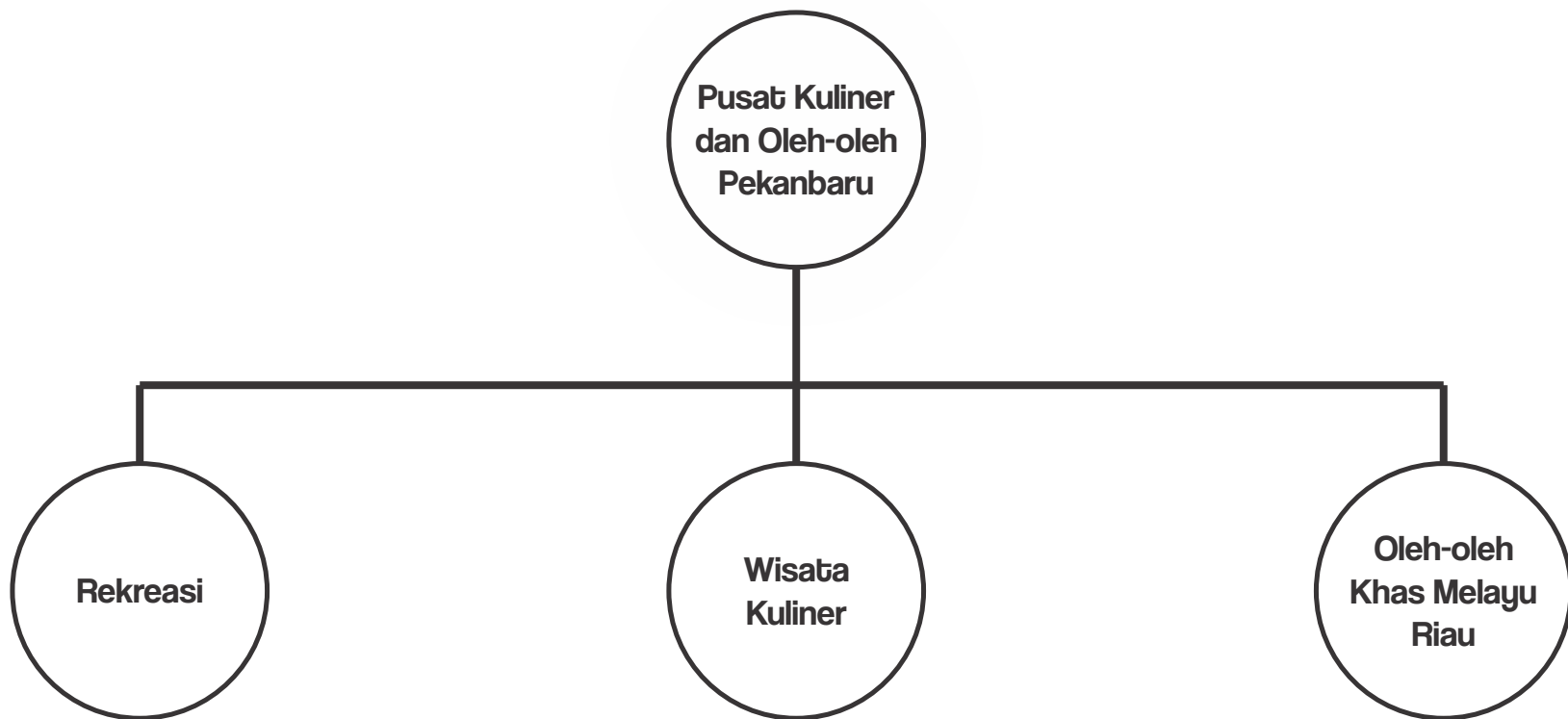


Dalam perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru di Taman Kota Pekanbaru, terdapat peraturan yang mengatur tentang taman kota yang diatur dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.05/PRT/M/2008 dengan rincian sebagai berikut:

	<b>Peraturan Menteri Pekerjaan Umum -No. 05/PRT/M/2008</b>	<b>Eksplorasi</b>
<b><u>KDH</u></b>	Koefisien daerah hijau 70-80%	70 % x 18.600m <sup>2</sup> = 13.020m <sup>2</sup>
<b><u>Fasilitas</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lapangan terbuka</li> <li>• WC umum</li> <li>• Parkir kendaraan</li> <li>• Sarana kios</li> <li>• Panggung terbuka</li> <li>• Area bermain anak (area yang aman untuk anak-anak)</li> <li>• Tempat istirahat (disediakan tempat duduk)</li> </ul>	
<b><u>Vegetasi</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pohon</li> <li>• Perdu</li> <li>• Penutup tanah</li> </ul>	Pohon dan Perdu yang sudah ada di Taman Kota Pekanbaru akan dipertahankan dan akan ditambahkan perkerasan sebagai penutup tanah.

# 3. 2 EKSPLORASI ORGANISASI RUANG

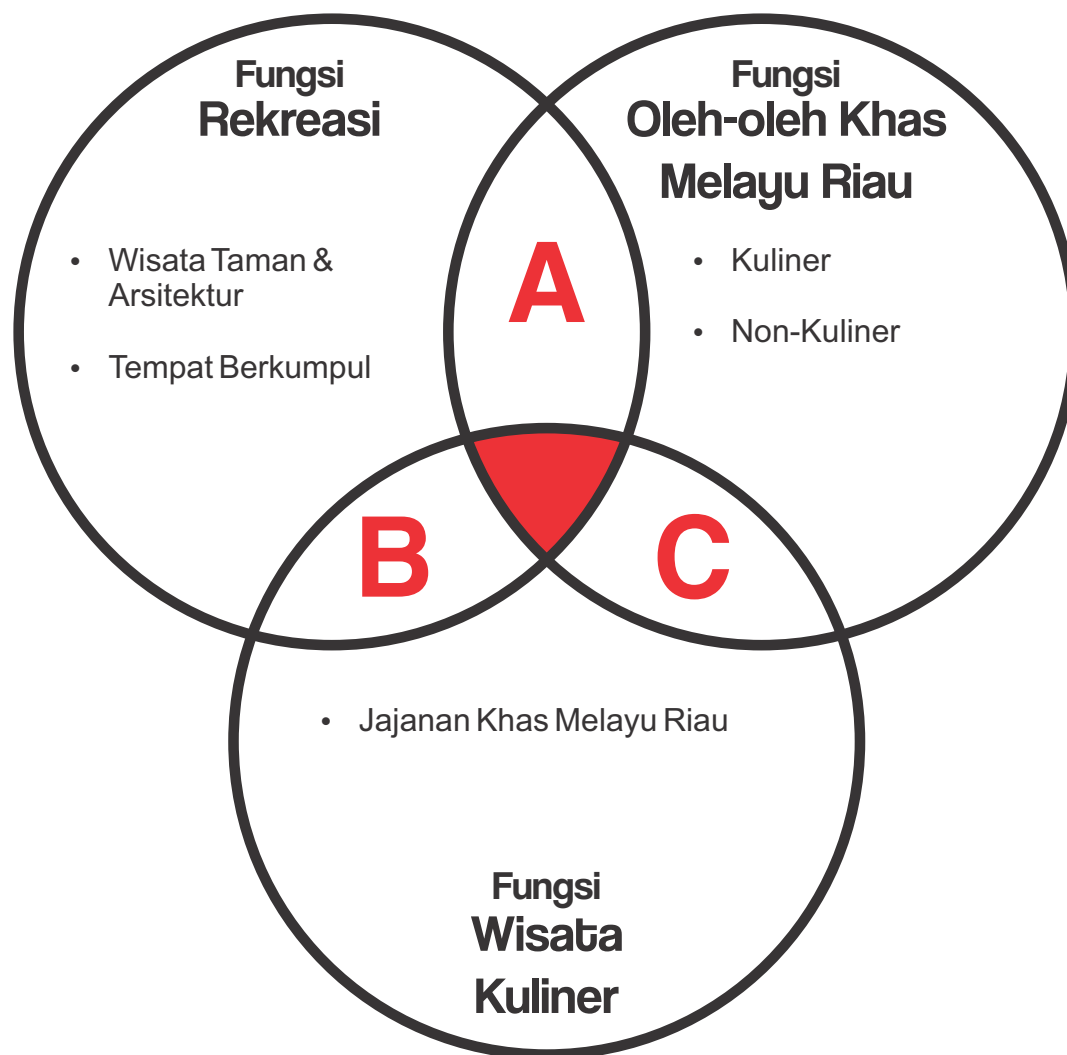
## 3. 2. 1 ORGANISASI RUANG



Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah tempat rekreasi budaya Riau, wisata kuliner, dan sebagai pusat oleh – oleh khas Melayu Riau. Rekreasi budaya Riau terdiri dari dua aspek penting yaitu wisata arsitektur budaya dan tempat berkumpul. Wisata arsitektur budaya tergambar dalam tipografi bangunan depan yang akan diisi berbagai tulisan mengenai visi & misi hidup budaya melayu, sejarah budaya melayu, pantun, sajak, atau gurindam 12 yang berkaitan dengan budaya melayu. Terdapat pula monument lancang kuning yang menjadi icon melayu Riau. Sedangkan, aspek kedua yaitu tempat berkumpul dikaitkan dengan aktivitas pengunjung yang dapat menggunakan Taman Kota Pekanbaru untuk berekreasi bersama keluarga. Karena selain ada wisata kuliner dan pusat belanja oleh-oleh, Taman Kota Pekanbaru juga menyediakan ruang terbuka untuk pengunjung berswafoto dan menikmati budaya yang tergambar pada arsitektur bangunannya.

Fungsi kedua dari bangunan Taman Kota Pekanbaru yaitu wisata kuliner. 13 macam makanan khas Melayu Riau akan dipasarkan di bangunan perancangan ini, masing-masing dari 13 macam makanan khas Melayu Riau akan ditempatkan di masing-masing kios dagangan. Kios dagangan kuliner akan ditempatkan pada satu area dengan area tempat makannya, namun tidak menutup kemungkinan adanya perluasan area makan sampai ke area taman atau rekreasi. Area wisata kuliner ini nantinya akan menerapkan ciri khas Melayu Riau pada beberapa bagian, seperti kios dagangan kuliner, plafond area makan, atau pembatas-pembatas areanya.

Fungsi ketiga yaitu sebagai pusat belanja oleh – oleh khas melayu Riau. Pada bangunan Taman Kota Pekanbaru pusat oleh – oleh terdapat pada bagian depan. Hal ini strategis karena letak yang berada dibagian depan atau tempat keluar masuknya pengunjung menjadikan pusat belanja oleh – oleh ini lebih diperhatikan penguinjung. Oleh-oleh yang berada di Taman Kota Pekanbaru dibagi menjadi dua jenis yaitu oleh – oleh kuliner dan oleh – oleh non kuliner. Oleh – oleh kuliner diantaranya adalah kue bangkit, kue bolu kemojo, lemang, dan kue talam durian. Sedangkan, oleh oleh non kuliner yaitu kain songket, batik bono, baju adat melayu riau, dan miniatur.



Pada ketiga bagan diatas terdapat 3 fungsi yang saling berkaitan satu sama lain. Misalnya pada **irisan A** fungsi rekreasi dan fungsi oleh – oleh khas Melayu Riau disatukan dengan adanya kesamaan karakter Melayu Riau. Pada point rekreasi, karakter Melayu Riau dilihat dari bentuk khas bangunan dan monument lancang kuning. Sedangkan pada point oleh – oleh khas Melayu Riau ditujukan pada oleh oleh kuliner dan non kuliner yang terdapat unsur karakter Melayu Riau.

Pada **irisan B** menyambungkan antara fungsi rekreasi dengan fungsi wisata kuliner.yaitu sebagai tempat berkumpul. Menurut S. Nyoman Pendit (2002), tempat rekreasi atau tempat berwisata dapat berupa objek wisata alam seperti gunung, pantai, danau, sungai, laut, dan lainnya. Ada pula objek wisata bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah galeri seni, dan lainnya. Sedangkan, menurut Minta Hasana (2008:27), wisata kuliner adalah atau sebagian dari kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati makanan atau minuman khas dari suatu daerah. wisata kuliner adalah kegiatan wisata perpindahan dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan utama untuk mengkonsumsi dan menikmati makanan atau minuman. Dari kedua definisi diatas terdapat dua kesamaan yaitu baik rekreasi dan wisata kuliner berkaitan dengan sebuah tempat.

Pada **irisan C** menyambungkan antara fungsi wisata kuliner dan fungsi oleh - oleh khas Melayu Riau yaitu adanya kuliner atau makanan dan minuman. Fungsi wisata kuliner jelas berkaitan dengan suatu kegiatan individu atau kelompok dalam menikmati suatu makanan atau minuman khas. Sedangkan fungsi oleh – oleh khas ini terdapat 2 aspek baik kuliner maupun non kuliner. Sehingga pada bagian kuliner inilah yang menyambungkan kedua fungsi tersebut. Diantara ketiga irisan A, B, dan C inilah yang pada akhirnya membentuk sebuah lokasi Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru.

# 3.3 EKSPLORASI KEGIATAN PENGGUNA DAN PERILAKUNYA

## 3.3.1 IDENTIFIKASI PENGGUNA

### Pengunjung

Pengunjung yang datang dibedakan berdasarkan jumlah orangnya, yaitu perorangan, pasangan, dan berkelompok. Pengunjung yang datang ke bangunan ini memiliki 3 aktivitas pokok yang dilakukan yaitu :

- Pengunjung yang datang hanya untuk berbelanja
- Pengunjung yang datang hanya untuk berekreasi
- Pengunjung yang datang untuk berbelanja dan berekreasi

### Pengelola

Pengguna dari pihak pengelola dapat dibagi berdasarkan struktur organisasinya, yaitu:

- Direktur
- Manager
- Sekretaris
- Kabag. Pusat Jajanan Kuliner & Staff
- Kabag. Pusat Jajanan Oleh-oleh & Staff
- Kabag. Humas & Staff
- Kabag. Teknis & Staff
- Security
- Tukang Parkir
- Petugas Kebersihan

### Pedagang

- Pedagang Jajanan Kuliner
- Pedagang Oleh-oleh kuliner khas Melayu Riau
- Pedagang Oleh-oleh non-kuliner khas Melayu Riau

## **Perilaku Pengunjung**

Perilaku pengunjung yang ada di Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru dibagi menjadi tiga kelompok yaitu perorangan, pasangan dan keluarga. Perorangan biasanya adalah individu baik laki laki atau perempuan yang datang sendiri tanpa membawa teman atau keluarga. Tipe pengunjung ini biasanya merupakan tipe paling sedikit karena wisata yang ditawarkan di Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru bersegmen wisata keluarga.

Tipe kedua yaitu pengunjung yang berpasangan. Pengunjung yang berpasangan antara lain pasangan kekasih antara laki – laki dan perempuan atau pasangan sahabat antara laki – laki dan perempuan dan perempuan. Kegiatan yang tipe pasangan lakukan biasanya lebih sering saling berkomunikasi interpersonal atau komunikasi yang terjadi lebih dari satu orang. Pengunjung perempuan memiliki kecenderungan untuk berswafoto karena tempat Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru yang memiliki banyak spot *instagramable*.

Tipe ketiga yaitu, rombongan kecil. Rombongan kecil terdiri 3 – 6 orang biasanya didominasi oleh keluarga. Tipe pengunjung keluarga terdiri pasangan ibu, ayah, anak – anak atau orang tua seperti kakek dan nenek. Anak – anak sangat cocok mengunjungi Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru karena taman bermain yang luas dan ramah anak. Sedangkan para orang tua dan lansia yang mungkin menggunakan alat bantu jalan seperti kursi roda juga dimudahkan dengan adanya ramp atau bidang miring yang di pasang sebagai pengganti tangga.

Tipe keempat yaitu, tipe rombongan besar. Rombongan besar terdiri dari 7 orang lebih. Rombongan ini biasanya menggunakan tipe kendaraan komersial berukuran menengah (mini bus) sampai besar seperti bus. Rombongan besar biasanya merupakan rombongan wisata yang berkunjung ke kota Pekanbaru.

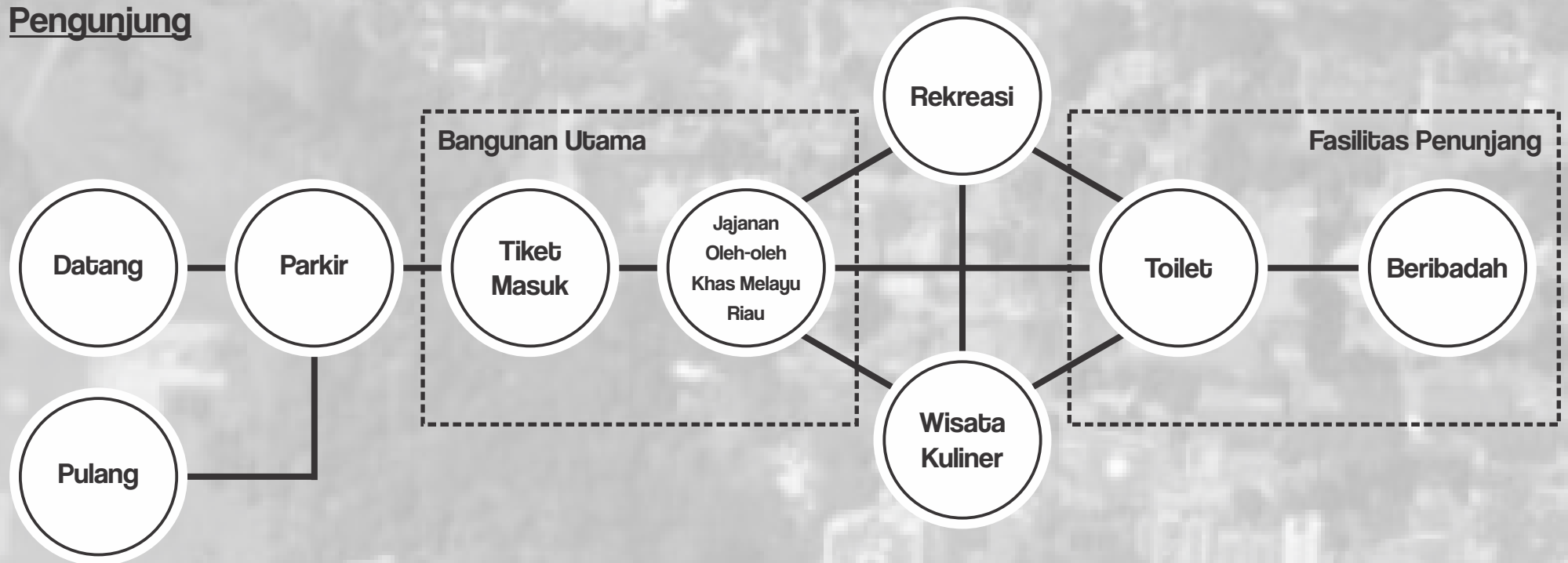
## **Perilaku Pedagang**

Perilaku pedagang dipengaruhi adanya layout lokasi dan jumlah pengunjung yang datang berkunjung. Layout yang akan dibuat di lokasi Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru terinspirasi dengan gofood festival yang diadakan di kampung tugu Yogyakarta selama 1 tahun di taman kuliner lor Tugu Yogyakarta. Layout yang ada di Gofood festival saat itu adalah banyak stand makanan yang berjajar namun membayarnya pada sebuah kasir terpusat. Tujuannya adalah supaya menghindari antrian pada setiap stand yang membuat kecenderungan stand yang ramai pengunjung biasanya akan dianggap paling enak.

Lalu pengaruh yang kedua adalah mengenai jumlah pengunjung setiap standnya. Dari jumlah keseluruhan 32 stand dibagi menjadi beberapa yaitu, 4 stand yang sangat ramai yang menampung lebih dari 8 rombongan dalam satu waktu. Satu rombongan penulis asumsikan terdiri dari 4 orang. 8 stand cukup ramai dalam satu waktu dapat melayani 8 rombongan. Kemudian ada sekitar 10 stand yang tidak terlalu ramai yang biasanya dalam satu waktu dapat melayani sekitar 4 rombongan. 4 stand lain yang lebih sedikit dan melayani kurang dari 4 rombongan dalam satu waktu. Sedangkan, 6 stand sisanya yaitu terdiri dari stand stand take away yang biasanya melayani sekitar 6 rombongan.

### 3.3.2 EKSPLOKORASI ALUR KEGIATAN PENGGUNA PENGUNJUNG

#### Pengunjung

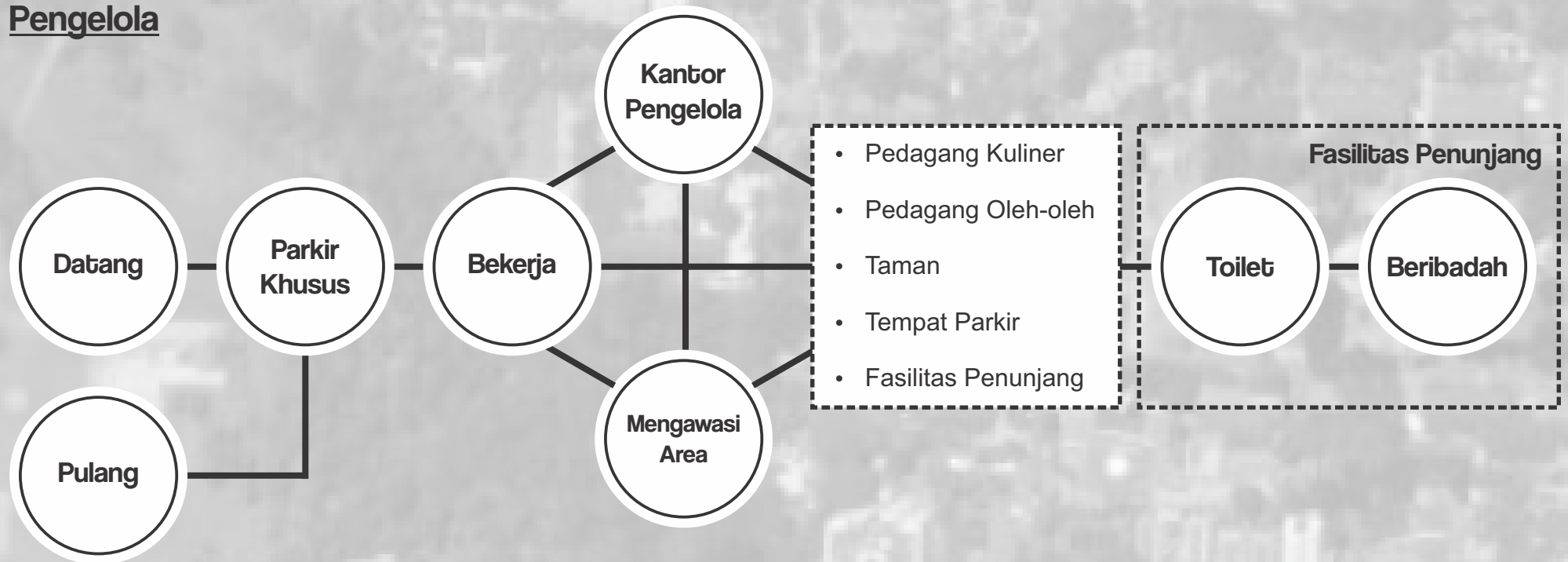


Dari alur kegiatan diatas dapat dilihat bahwa pengunjung yang datang memiliki beragam kegiatan yang dapat ditentukan masing-masing. Area pertama yang akan dilalui oleh pengunjung yaitu adalah area parkir atau drop off. Pengunjung yang datang dapat menggunakan berbagai kendaraan baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Pada lokasi parkir yang disediakan yaitu parkir kendaraan roda dua (Sepeda motor dan sepeda) dan parkir roda empat atau mobil. Pengunjung yang tidak membawa kendaraan pribadi juga bisa menggunakan transportasi umum seperti bus atau ojek online dan lain sebagainya sehingga, dapat menuju area drop off tanpa terkena tarif parkir. Setelah melakukan parkir maupun drop off kendaraan yang mereka gunakan menuju ke area Taman Kota Pekanbaru, pengunjung melewati bagian loket tiket masuk yang dibebankan oleh pengelola tempat. Pada saat masuk lebih dalam dari di area loket masuk, pengunjung dapat melihat berbagai macam oleh – oleh khas Melayu Riau yang didisplay. Kegiatan selanjutnya, pengunjung diberikan kebebasan, mereka dapat memilih untuk berekreasi seperti melihat bangunan arsitektur khas Melayu Riau, monument Lancang Kuning, maupun taman terbuka hijau. Selain berekreasi pengunjung juga dapat menikmati berbagai wisata kuliner yang ada didalamnya. Pengunjung juga tidak perlu khawatir ketika mereka membutuhkan toilet ataupun tempat ibadah karena didalam lokasi sudah tersedia. Setelah seluruh kegiatan yang dilakukan di Taman Kota Pekanbaru selesai dilakukan, pengunjung dapat kembali ke bagian bangunan depan yang sekaligus menjadi tempat pintu keluar.



### 3.3.3 EKSPLOKORASI ALUR KEGIATAN PENGGUNA PENGUNJUNG

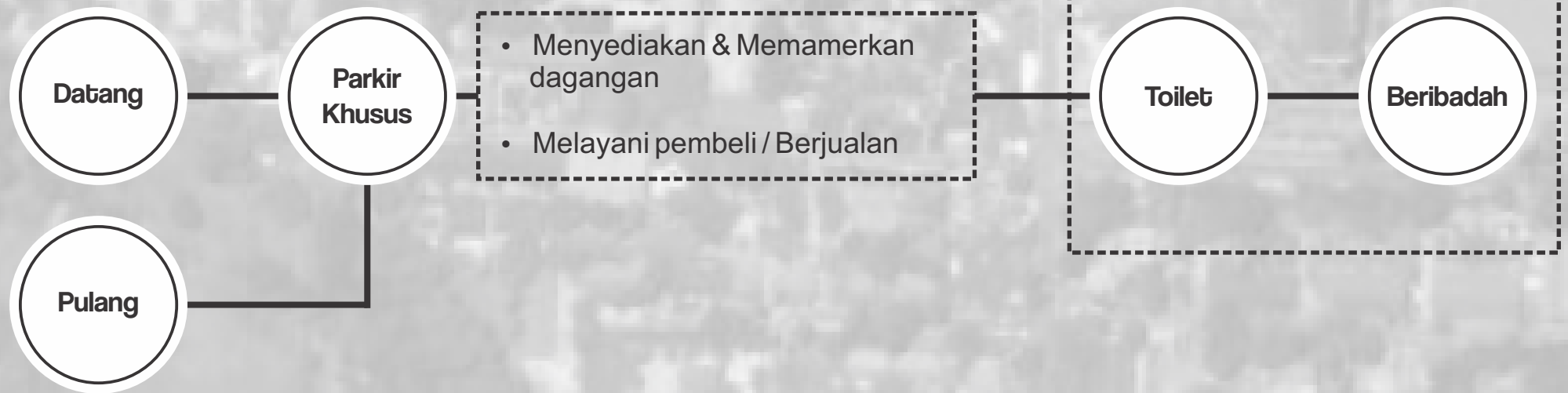
#### Pengelola



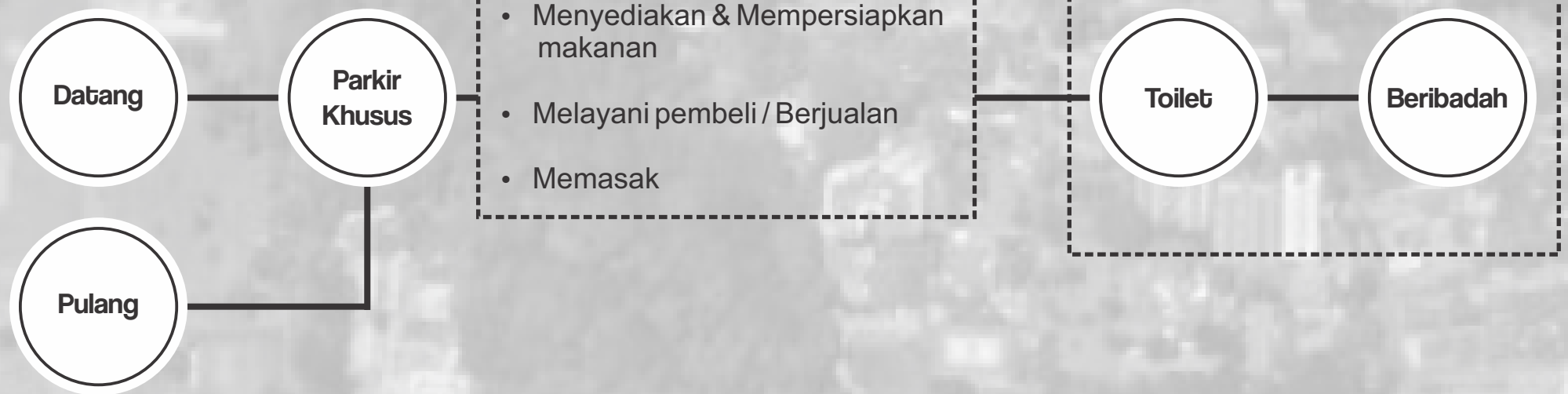
Dari analisis alur kegiatan di atas dapat dilihat bahwa lokasi parkir pengelola berada berdampingan dengan para pedagang. Perbedaannya, jika para pedagang memerlukan loading dock, para pengelola tidak. Kegiatan yang dilakukan pengelola Taman Kota Pekanbaru antarlain, melakukan pengawasan terhadap kegiatan para pedagang kuliner, pedagang oleh – oleh, mengawasi area taman, fasilitas penunjang seperti toilet, mushola dan area parkir baik area parkir pengunjung maupun area parkir khusus.

### 3.3.4 EKSPLOKORASI ALUR KEGIATAN PENGGUNA PEDAGANG

#### Pedagang Oleh-oleh



#### Pedagog Kuliner



Dari alur kegiatan di atas dapat dilihat bahwa pedagang Taman Kota Pekanbaru yang menjual kuliner memiliki kegiatan utama yaitu kegiatan jual beli dan menyediakan atau memasak kebutuhan bahan pangan masing – masing. Pada area awal terdapat parkir khusus yang disediakan pengelola. Parkir khusus ini digunakan untuk pedagang dan pengelola. Parkir khusus juga terhubung langsung dengan *Loading dock* yang digunakan pedagang untuk kegiatan bongkar muat barang. *Loading dock* diletakkan di dekat parkir khusus untuk memisahkan kegiatan pengunjung yang bersifat publik dengan bongkar muat barang yang bersifat semi privat. Setelah melewati parkir khusus dan *loading dock* pedagang melakukan kegiatan masing – masing seperti tertera pada bagan alur kegiatan pedagang diatas. Perbedaan dari pedagang kuliner dan pedagang oleh – oleh ialah mengenai proses penyediaannya. Pedagang kuliner perlu memasak dahulu bahan dagangannya sedangkan pedagang oleh – oleh sudah membawa dagangannya tanpa perlu proses memasak ditempat.

### 3.3.5 ANALISIS KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Jenis Ruang</b>
<b><u>Pengunjung</u></b>	Parkir	Tempat Parkir
	Datang / Masuk	Entrance / Lobby
	Berbelanja Jajanan Khas Riau	Area Ruang Jajanan Khas Riau
	Berbelanja Jajanan Kuliner	Area Ruang Jajanan Kuliner
	Makan dan Minum	Area Makan
	Menikmati Taman	Taman
	Ibadah	Mushola
	Buang Air	Toilet
<b><u>Pedagang</u></b>	Parkir	Tempat Parkir
	Datang / Masuk	Entrance / Lobby
	Mempersiapkan Dagangan	Outlet Dagangan
	Transaksi	Outlet Dagangan
	Memasak	Area Dapur di Outlet Dagangan
	Istirahat	Ruang Karyawan
	Ibadah	Mushola
	Buang Air	Toilet
<b><u>Pengelola</u></b>	Parkir	Tempat Parkir
	Datang / Masuk	Entrance / Lobby
	Bekerja (Kantor dan Pengawasan)	R. Pengelola, R. Rapat, R. Servis, R. CCTV, Janitor, Gudang
	Istirahat	Ruang Karyawan
	Ibadah	Mushola
	Buang Air	Toilet

# 3.4 EKSPLORASI KEBUTUHAN RUANG

Dasar perhitungan ruang untuk Pusat jajanan kuliner dan oleh-oleh ini didapat dari standar yang diambil dari beberapa sumber literatur, antara lain :

- DA : Data Arsitek, Ernest Neufert
- TS : Time Saver Standarts for Building Types, Joshep de Chiara
- ED : Planning Building for Habitation Commerce and Industry, Edward D. Milis
- DP : Data Pengelola
- SP : Studi Preseden
- AP : Asumsi Pribadi

<b>Fungsi Utama</b>						
No.	Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas
1	Tenant Dagangan Kuliner	13	2-3 Orang	15m <sup>2</sup> /Unit	DP	480 m <sup>2</sup>
2	Tempat Makan	2	256 Orang	6,25m <sup>2</sup> /4 Orang	DA	400 m <sup>2</sup>
3	R. Display Oleh-oleh Kuliner	10	5 Orang	9m <sup>2</sup> /Ruang	DP	90 m <sup>2</sup>
4	R. Display Oleh-oleh Non-Kuliner	15	5 Orang	15m <sup>2</sup> /Ruang	DP	225 m <sup>2</sup>
5	Foyer / Entrance Bangunan	1	-	100m <sup>2</sup> /Unit	AP	100 m <sup>2</sup>
6	Lavatory Pria	6	6 Orang	2m <sup>2</sup> /Orang	DA	12 m <sup>2</sup>
7	Lavatory Wanita	6	6 Orang	2m <sup>2</sup> /Orang	DA	12 m <sup>2</sup>
8	Lavatory Difable Pria	2	2 Orang	2,5m <sup>2</sup> /Orang	DA	5 m <sup>2</sup>
9	Lavatory Difable Wanita	2	2 Orang	2,5m <sup>2</sup> /Orang	DA	5 m <sup>2</sup>
10	R. Istirahat Pedagang	1	10 Orang	0,7m <sup>2</sup> /Orang	AP	70 m <sup>2</sup>
<b>Sirkulasi 20%</b>						<b>279,8 m<sup>2</sup></b>
<b>Luas Total</b>						<b>1.678,8 m<sup>2</sup></b>

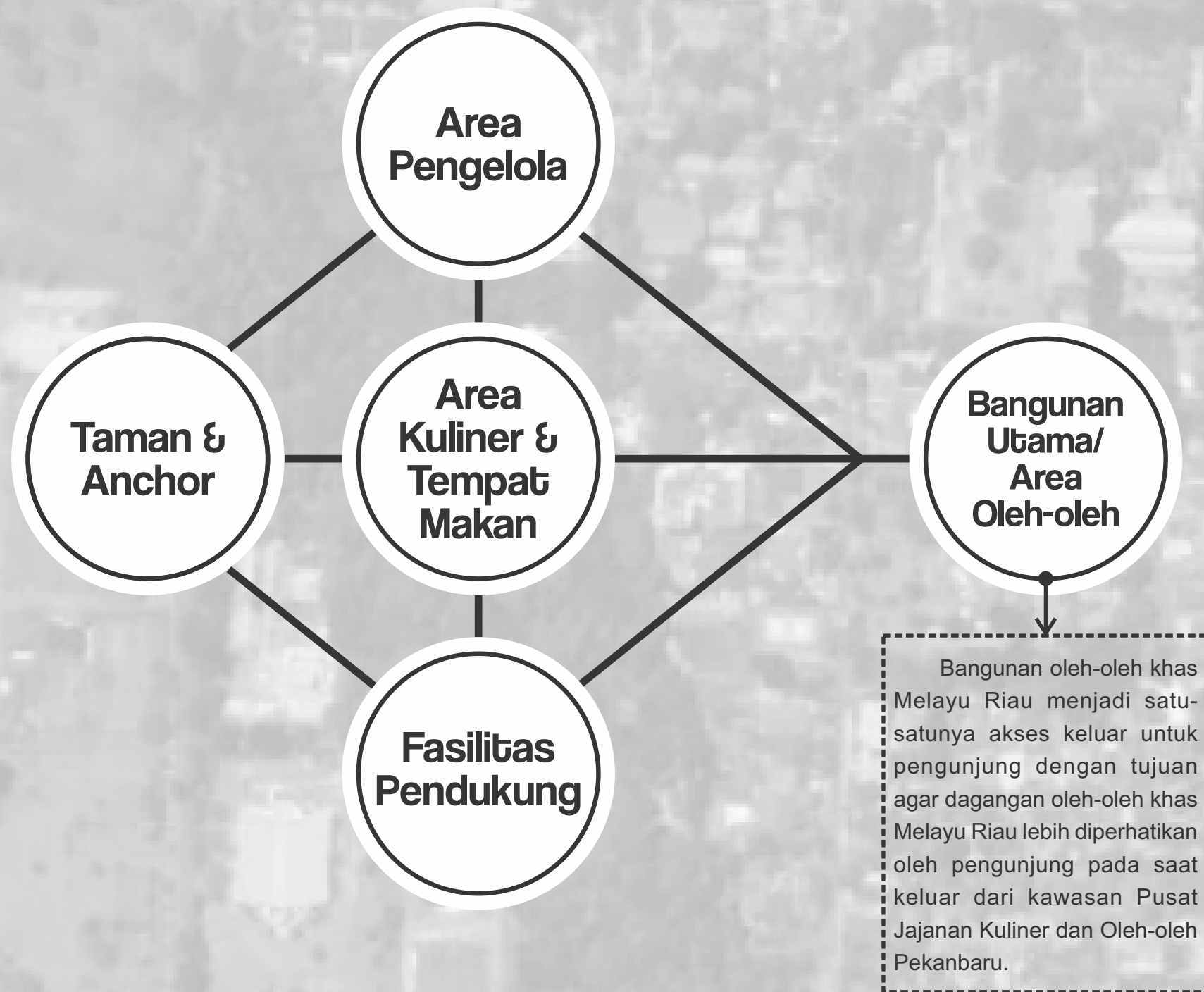
<b>Pengelola</b>						
No.	Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas
1	R. Direktur	1	1 Orang	15m <sup>2</sup> /Unit	DP	15 m <sup>2</sup>
2	R. Manager & Sekretaris	1	3 Orang	20m <sup>2</sup> /Unit	DA	20 m <sup>2</sup>
3	R. Rapat	1	20 Orang	1m <sup>2</sup> /Orang	DP	20 m <sup>2</sup>
4	R. Staff Jajanan Kuliner	1	5 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	AP	15 m <sup>2</sup>
5	R. Staff Jajanan Oleh-oleh	1	5 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	AP	15 m <sup>2</sup>
6	R. Staff Humas	1	3 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	DA	9 m <sup>2</sup>
7	R. Staff Teknis	1	3 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	DA	9 m <sup>2</sup>
8	R. Security & CCTV	1	2 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	DA	6 m <sup>2</sup>
9	Janitor	3	2 Orang	4m <sup>2</sup> /Unit	DA	12 m <sup>2</sup>
10	R. Istirahat Pengelola	1	10 Orang	0,7m <sup>2</sup> /Orang	DA	70 m <sup>2</sup>
11	R. Tamu	1	10 Orang	20m <sup>2</sup> /Unit	AP	20 m <sup>2</sup>
12	Pantry	1	4 Orang	2m <sup>2</sup> /Orang	SP	8 m <sup>2</sup>
13	Lavatory	2	6 Orang	2m <sup>2</sup> /Orang	SP	12 m <sup>2</sup>
					<b>Sirkulasi 20%</b>	<b>46,2 m<sup>2</sup></b>
					<b>Luas Total</b>	<b>277,2 m<sup>2</sup></b>

<b>Fasilitas Pendukung</b>						
No.	Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standar	Sumber	Luas
1	Parkir Mobil	1	100 Mobil	12,5m <sup>2</sup> /Mobil	DA	1.250 m <sup>2</sup>
2	Parkir Bus	1	5 Bus	42m <sup>2</sup> /Bus	DA	210 m <sup>2</sup>
3	Parkir Sepeda Motor	1	200 Orang	1,5m <sup>2</sup> /Orang	DA	300 m <sup>2</sup>
4	Mushola	1	50 Orang	0,7m <sup>2</sup> /Orang	SP	35 m <sup>2</sup>
5	Tempat Wudhu	2	4 Orang	0,5m <sup>2</sup> /Orang	SP	4 m <sup>2</sup>
6	R. Informasi	1	2 Orang	3m <sup>2</sup> /Orang	AP	6 m <sup>2</sup>
7	R. Genset	1	-	10m <sup>2</sup> /Unit	AP	10 m <sup>2</sup>
8	R. Pompa	1	-	10m <sup>2</sup> /Unit	AP	10 m <sup>2</sup>
9	R. MEE	1	-	10m <sup>2</sup> /Unit	AP	10 m <sup>2</sup>
10	Gudang	2	-	10m <sup>2</sup> /Unit	AP	10 m <sup>2</sup>
11	R. Alat	1	-	20m <sup>2</sup> /Unit	AP	20 m <sup>2</sup>
					<b>Sirkulasi 20%</b>	<b>373 m<sup>2</sup></b>
					<b>Luas Total</b>	<b>2.238 m<sup>2</sup></b>

## Total Besaran Ruang

No.	Nama Area	Luas Total
1	Fungsi Utama	1.678,8 m <sup>2</sup>
2	Pengelola	277,2 m <sup>2</sup>
3	Fasilitas Pendukung	2.238 m <sup>2</sup>
	<b>Luas Total</b>	<b>4.196 m<sup>2</sup></b>

# 3.5 EKSPLORASI HUB. ANTAR RUANG



# 3.6 EKSPLORASI KONSEP

## Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru

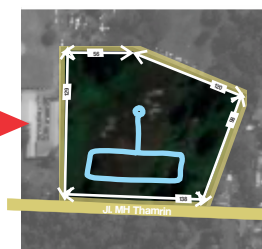
Konsep desain dari Taman Kota Pekanbaru adalah penataan fasilitas wisata dengan pemanfaatan karakter organik elemen alam lingkungan sekitar sebagai penentu perancangan dan karakter budaya sebagai elemen pendukung. Sehingga disatukannya elemen alam dan budaya ini diharapkan mampu mewujudkan suasana yang nyaman, asri, penuh edukasi untuk berekreasi bagi semua kalangan masyarakat Pekanbaru. Beberapa hal yang akan menjadi pedoman dalam proses perencanaan dan perancangan pada Taman Wisata Alam ini adalah :



## Eksplorasi Konsep Rekreasi

Konsep rekreasi Taman Kota Pekanbaru adalah taman wisata alam dengan fasilitas pendukung didalamnya yaitu pemanfaatan wilayah hutan lebat yang berada didalam site, dibangunnya sungai buatan yang alirannya melewati area dalam lokasi, dan adanya panggung Selaso Jatuh Kembar. Pengelolaan sumberdaya alam khususnya area hutan Taman Kota Pekanbaru merupakan upaya (Corporate social responsibility) atau CSR dari pihak stakeholder internal Taman Kota Pekanbaru yang sekaligus bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Wilayah hutan di Taman Kota Pekanbaru ini memiliki fungsi lindung (menjaga keanekaragaman hayati), konservasi (pengawetan keanekaragaman tumbuhan dan satwa serta ekosistemnya) dan produksi dengan memperhitungkan kelangsungan persediaannya bagi lingkungan sekitar. Hutan yang berada disekeliling lokasi Taman Kota Pekanbaru memiliki tujuan untuk menjaga keseimbangan alam, lingkungan dan sekaligus menjaga kualitas udara.

Sedangkan, sungai buatan yang berada didalam lokasi Taman Kota Pekanbaru memiliki tujuan sebagai daya tarik wisatawan. Karena selain memanfaatkan potensi alam, sungai buatan ini juga identik dengan aspek budaya dari cerita sejarah Melayu Riau yaitu mengenai cerita Lancang Kuning. Sungai buatan ini memiliki hulu dan hilir yang terpusat pada monumen budaya Lancang Kuning. Disepanjang alirannya, sungai buatan di area Taman Kota Pekanbaru ini terdapat dua tipe area makan yaitu area kursi beserta meja makannya dan juga tikar untuk area duduk bersila/ lesehan. Pengunjung dapat dengan bebas memilih area mana yang menjadi pilihannya.



**Alternatif 1**

Pada alternatif satu terdapat bentuk sungai yang mengelilingi bangunan utama. Bentuk sungai alternatif satu ini membuat seolah pengunjung disambut karena sungai ini dimulai dari entrance bangunan Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh kota Pekanbaru. Sedangkan, ujung dari sungai alternatif satu ini mengarah ke anchor yang berupa Tugu Lancang Kuning. Sehingga, dapat dipastikan seluruh wilayah pada alternatif ini terdapat sungai.



**Alternatif 2**

Bentuk sungai mengelilingi site perancangan, memiliki tujuan agar sungai buatan ini dirasakan di setiap kegiatan pengunjung, bukan hanya di area rekreasi. Sungai ini memiliki anak-anak sungai yang mengarah (anchor) yang terletak ditengah tengah Kawasan. Sehingga, alternatif dua ini cocok untuk area rekreasi yang lebih menarik.



**Alternatif 3**

Pada sungai alternatif ketiga bentuk sungainya merupakan kombinasi dari bentuk sungai alternatif satu dan alternatif dua. Bentuk sungai alternatif ini mengelilingi bangunan utama, mengelilingi sebagian dari area rekreasi, dan berpusat ke anchor yang berada di tengah tengah area sungai yang mengelilinginya.



Konsep rekreasi yang ketiga yaitu dibangunnya panggung pertunjukan yang berkonsep dari rumah adat Selaso Jatuh Kembar. Rumah adat Selaso Jatuh Kembar merupakan salah satu dari lima rumah adat yang terdapat di Provinsi Riau. Umumnya, rumah adat di Riau menghadap sungai. Hal ini karena, masyarakat tradisional Riau menggunakan sungai sebagai sarana transportasi. Rumah Selaso Jatuh Kembar berbentuk panggung dan persegi panjang. Di puncak atasnya, selalu ada hiasan kayu yang mencuat ke atas dalam bentuk bersilang yang disebut Tunjuk Langit. Makna hiasan ini adalah pengakuan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Rumah Selaso Jatuh Kembar dihiasi corak dasar Melayu, umumnya bersumber dari alam. Coraknya berupa flora, fauna, dan benda-benda angkasa (Kompas.com). Dari penjelasan tersebut, dipilihnya Selaso Jatuh kembar sebagai panggung pertunjukan di area Taman Kota Pekanbaru sangat sesuai dengan tipologi area.

Konsep panggung pertunjukan Selaso Jatuh Kembar merupakan bangunan pertunjukan yang erat kaitannya dengan filosofi budaya Melayu Riau dan berkesinambungan dengan sungai buatan dan Lancang Kuning sebagai fasilitas pendukung didalam area. Bangunan panggung ini digunakan sebagai tempat pertunjukan ataupun pementasan yang diadakan pengelola dalam upaya menghibur para penonton atau pengunjung lokasi Taman Kota Pekanbaru. Kesenian yang ditampilkan antara lain wayang cecak, tari dangkong, tari gobang, tari meleuang, teater mak yong, tari zapin, dan kesenian mendu yang menggabungkan unsur nyanyian, tarian, dan teater. Pengunjung yang menikmati pertunjukan umumnya duduk dalam intensitas dan durasi waktu yang bervariasi di area tribun maupun fasilitas tempat duduk diluar tribun. Jika area tribun penuh, maka pengunjung dapat pula menikmati pertunjukan di area taman dan dapat duduk pada berbagai area dengan setting fisik yang dirancang sebagai tempat untuk duduk.

## **Eksplorasi Konsep Wisata Kuliner**

Konsep wisata kuliner Taman Kota Pekanbaru didominasi dengan konsep wisata alam. Sama dengan konsep rekreasinya yang identik dengan pemanfaatan alam. Dalam konsep wisata kuliner ini penulis mengambil referensi dari Ledok Sambu ecopark yang berada di area Sleman, Yogyakarta. Ecopark adalah suatu konsep yang dapat diadaptasi sebagai upaya untuk pengelolaan lansekap atau taman (bagian dari ruang terbuka hijau) yang ramah lingkungan dan juga mengupayakan efisiensi pemanfaatan sumberdaya alam melalui disain dan tata ruang lansekap ([sampaijauh.com](http://sampaijauh.com)). Ledok Sambu adalah sebuah tempat wisata dengan suguhan aliran sungai dan sebuah warung kopi dengan konsep piknik di tepian aliran sungai. Konsep yang berada di Ledok Sambu ini yaitu adanya sungai yang mengalir dengan pengunjung yang duduk kursi atau duduk bersila diatas tikar disepanjang kanan kiri sungai untuk menikmati kuliner yang diujakan di area ecopark. Konsep Ledok Sambu sebagai ecopark tersebut diadaptasikan ke Taman Kota Pekanbaru. Sungai buatan yang mengalir disepanjang area, disesuaikan dengan tata letak tempat duduknya. Dua konsep area makan yaitu, duduk dengan kursi dan meja maupun duduk bersila beralaskan tikar. Hal ini menjadikan konsep wisata alam pada wisata kuliner Taman Kota Pekanbaru mampu membangun kedekatan antara para pengunjung dengan alam sekitar.

Pemilihan vegetasi didalam wilayah hutan Taman Kota Pekanbaru memperhatikan karakter serta kriteria– kriteria kesesuaiannya sehingga diharapkan mampu memicu suasana tempat wisata yang bersih dan teduh. Selain itu pemilihan vegetasi tersebut juga disesuaikan dengan kriteria kesesuaian yang meliputi fungsi awalnya yaitu, estetika, ekosistem, jenis tanah, iklim/klimatologi kawasan, pemeliharaan (maintenance) serta biologi tanaman pengisi taman tersebut.

Jenis tanaman yang ada yaitu, tanaman eksisting endemic Riau seperti pohon kulim dan pohon kuras sedangkan, beberapa pohon lainnya misalnya pohon matoa, ketapang, dan ketapang kencana. Berdasarkan kondisi eksisting Taman Kota Pekanbaru terdapat vegetasi tanaman jenis pohon seperti pohon matoa dan ketapang yang memiliki populasi tanaman yang rendah, karena tajuk yang luas seperti pohon ketapang diharapkan dapat dijadikan sebagai peneduh, penambahan vegetasi pohon ini disesuaikan dengan ketersediaan lahan pada bagian sekitar zona PKL, zona kuliner, dan area wisata lainnya.

Sedangkan, penambahan vegetasi seperti anggrek, pohon bambu, dan tanaman pucuk merah yang memiliki fungsi masing - masing sebagai elemen pelengkap lanskap taman. Fungsi dari tanaman penambah antaralain seperti hiasan dan pembatas area. Fungsi hiasan membuat suasana Taman Kota Pekanbaru lebih tenang, sejuk, dan segar. Kondisi ini dapat membantu pikiran menjadi lebih rileks. Keindahan tanaman hias juga dipercaya dapat meningkatkan suasana hati saat memandangnya. Hal ini tentu saja diraskan manfaatnya secara implisit oleh seluruh stakeholder (pengelola, PKL, dan juga pengunjung). Sedangkan, fungsi pembatas area diperankan oleh tumbuhan seperti pohon bambu dan tanaman pucuk merah. Guna tanaman pembatas area adalah untuk memberikan batasan pada setiap area tanpa dibangun sekat - sekat tembok. Selain itu pula, pohon pembatas area juga memiliki fungsi pendukung misalnya, sebagai peredam suara masuk dari sisi area lainnya.

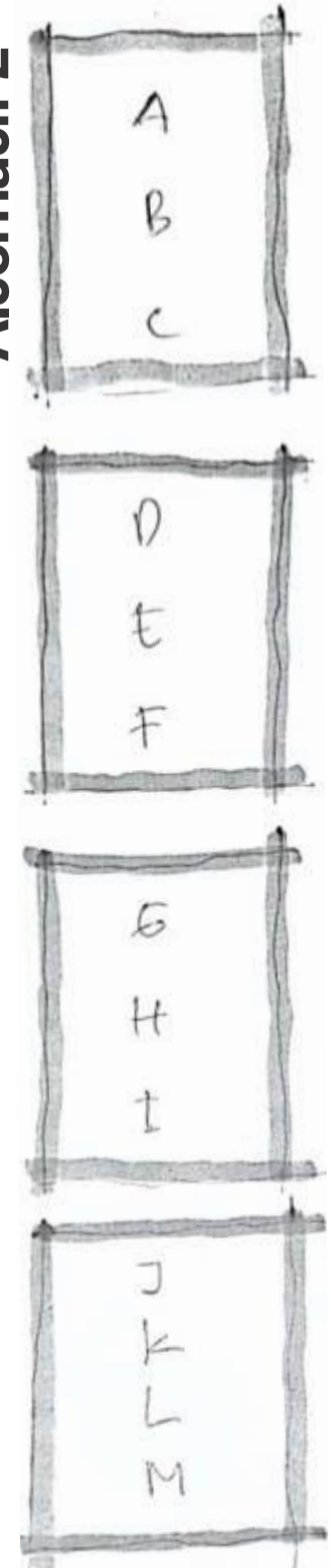
### Kebutuhan Kios Kuliner

Jumlah kios pada penelitian ini adalah 13 kios yang saling terhubung satu sama lainnya. Dipilihnya 13 bangunan kios ini pada mulanya berasal dari jumlah makanan khas yang ada. Makanan khas yang menjadi makanan utama di Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Kota Pekanbaru inilah yang nantinya dijadikan pusat pada setiap kios yang ada. 13 makanan khas utama yang ada di Pusat Kuliner dan oleh – oleh Pekanbaru ini antara lain, Mie Sagu, Mie Lendir, Mie Tarempa, Lakse Kuah, Gulai Ikan Patin, Asam Pedas Ikan Baung, Ikan Asap Selais, Sup Tunjang, Gulai Belacan, Sup dan Sate Rusa, Ikan Cuka, Nasi Lemak, dan Gulai Cipiuk. Apabila dilihat dari filosofi dikehidupan sehari hari, sebenarnya angka 13 cukup riskan jika dikaitkan dengan budaya barat yang mengartikan angka 13 merupakan angka sial. Akan tetapi, jika ditilik pada pengaplikasian angka didalam kehidupan, angka tersebut memiliki arti yang baik. Angka 1 (satu) merupakan angka pertama dalam urutan bilangan. Angka ini merupakan lambang angka yang paling utama atau mulia. Sedangkan, angka 3 (tiga) erat kaitannya dengan angka yang memiliki arti kekuatan, kestabilan, dan dapat menempatkan posisi sentral yang pas untuk menopang sesuatu yang lebih berat dan situasi yang tidak stabil diatasnya. Sehingga angka 3 terus menerus digunakan sebagai angka penyeimbang yang aman dan bermakna dalam kehidupan sosial ataupun beragama. (rmojbar.id) Adapun jika angka 1 dan 3 disatukan menjadi kesatuan angka 13 maka didalam ajaran islam memiliki arti “kesatuan kekuatan yang tak terhingga”. Kesatuan kekuatan yang tak terhingga ini terdapat dalam tiga unsur utama kehidupan umat islam yaitu, Rukun Imam yang berjumlah 6 rukun, Rukun Islam yang berjumlah 5 rukun, dan Rukun Ihsan yang berjumlah 2 rukun. Jika, semua rukun tersebut dijumlahkan maka totalnya menjadi 13 rukun. Masyarakat Riau banyak mengaplikasikan ajaran islam di dalam kehidupan sehari hari. Hal inilah yang menjadikan filosofi – filosofi tersebut dipilih.

### Alternatif 1



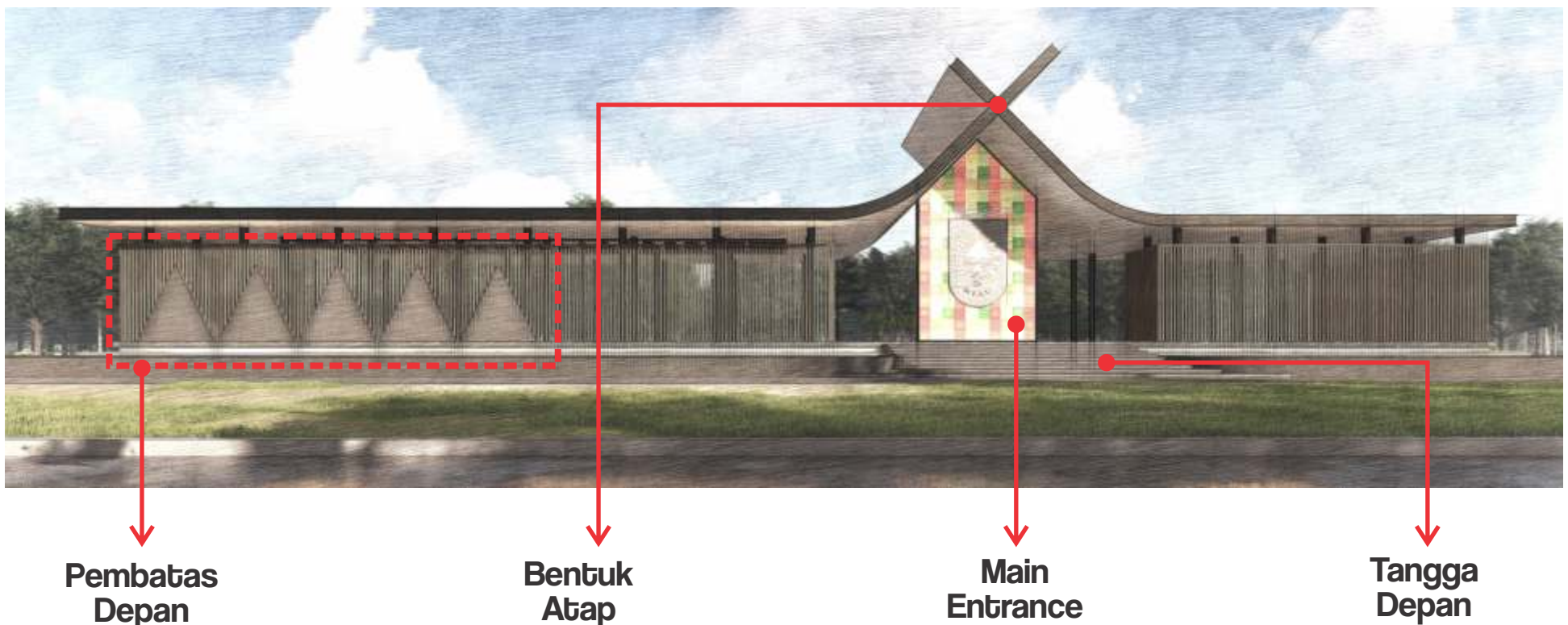
### Alternatif 2

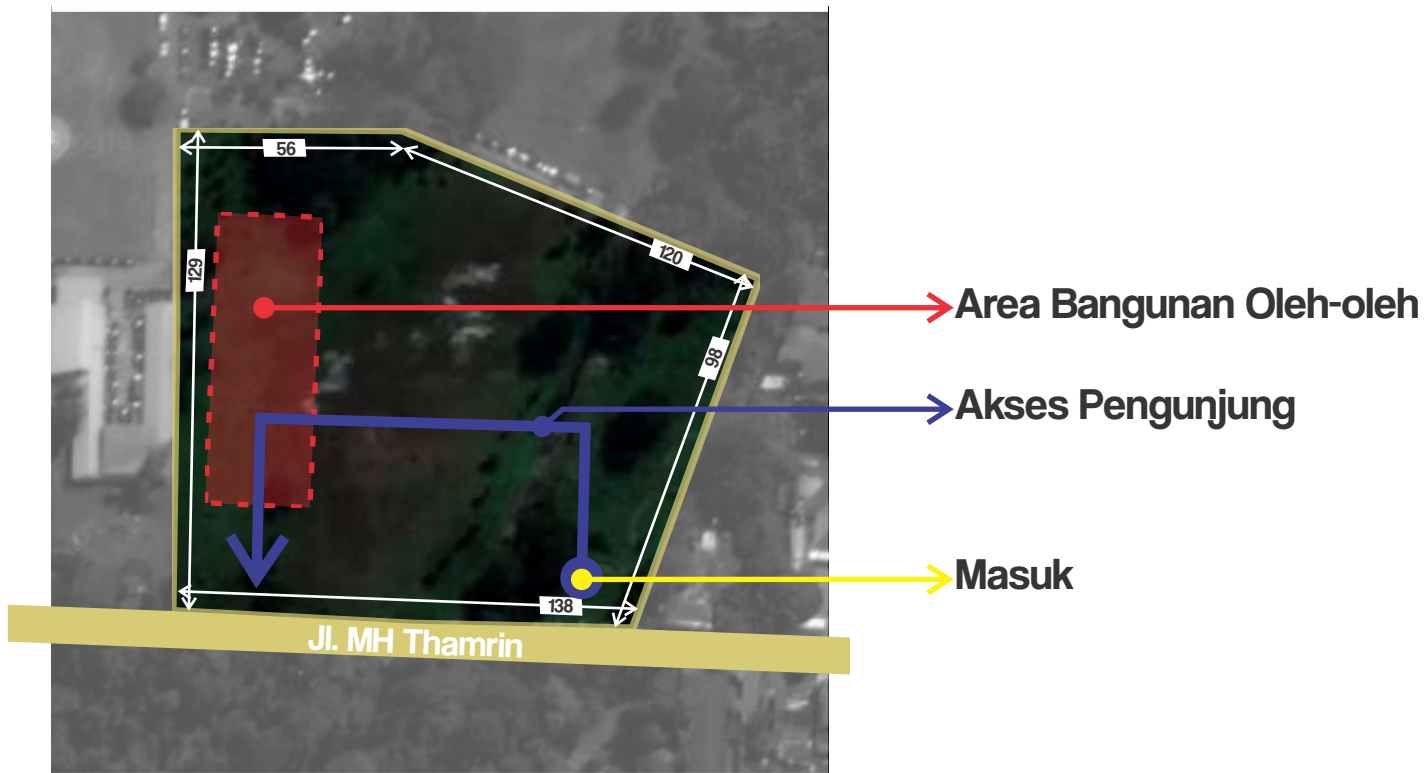


## Eksplorasi Konsep Oleh-oleh khas Melayu Riau

Konsep oleh-oleh khas Melayu memiliki dominasi elemen budaya. Elemen budaya yang dikhususkan adalah budaya Melayu Riau yang terlihat pada unsur bangunannya. Unsur – unsur yang berada didalamnya antara lain seperti, penggunaan kombinasi warna yang diambil dari baju adat, atau motif kain ‘songket’ khas Melayu Riau, dan tampilan bangunan yang memiliki karakter budaya Melayu Riau. Menilik dari preforma bangunan, warna memiliki pengaruh secara langsung terhadap psikologi manusia. Warna dapat memberikan kesan kepada pengunjung akan suatu merk dan juga warna meningkatkan daya beli pengunjung. Konsep warna yang diambil dari baju adat khas Melayu Riau yaitu warna merah, kuning, dan hijau.

Warna merah secara fisiologis memiliki frekuensi gelombang warna paling kuat diantara warna-warna lainnya, sehingga amat cocok apabila digunakan pada bagian-bagian ruangan yang membutuhkan perhatian atau impresi khusus, serta area yang membutuhkan aktifitas tinggi. Dengan intensitas warna yang tinggi, warna merah mampu meningkatkan adrenalin, menstimulasi percakapan, dan semangat. Oleh karena itu, warna merah cocok digunakan pada area gymnasium, café, area lobby pada hotel ataupun kantor, serta apabila digunakan pada restoran, maupun dining area, dapat meningkatkan nafsu makan pengunjung. Warna kuning, warna ini digunakan untuk mewakili warna matahari, sehingga mewakili ekspresi kebahagiaan dan kegembiraan. Warna ini amat cocok apabila digunakan di restoran, hotel, café, dan lobby (entrance) karena memiliki kesan menyambut dan memperluas ruangan. Sedaangkan, warna hijau Mewakili warna tanaman, warna ini dapat menyegarkan dan menenangkan mata. Apabila dikombinasikan dengan warna lain seperti biru dan kuning, perpaduan ini dapat digunakan pada semua jenis ruangan. Efek yang menenangkan pada warna ini akan cocok apabila digunakan di bisnis reflexologi, restoran, ruang tidur pada hotel, ruang kantor. (binus.ac.id)





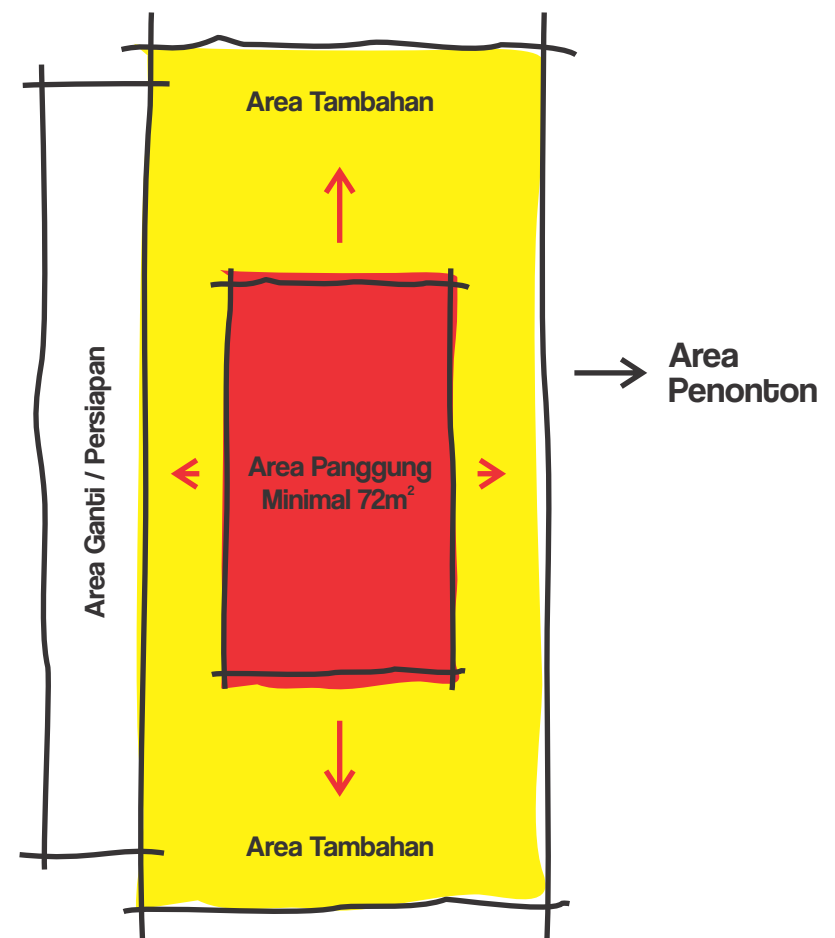
Bangunan yang berisi oleh – oleh khas melayu Riau yang ada didalam area Taman Kota Pekanbaru ini nantinya akan diletakkan dibagian akhir atau pintu keluar. Harapannya, pengunjung dapat menikmati suguhan edukasi budaya yang secara implisit disajikan dalam setiap corak bangunannya. Selain itu pula, tata letak bangunan oleh – oleh khas melayu yang ditempatkan dibagian paling akhir tersebut juga membuat pengunjung lebih aware.

Apabila bangunan oleh – oleh khas Melayu hanya ditempatkan berada didalam lokasi Taman Kota Pekanbaru tanpa diberikan perhatian khusus, hal ini tentu saja dapat merugikan. Pasalnya, kurangnya perhatian terhadap peletakan bangunan oleh – oleh tersebut memungkinkan minat beli pengunjung rendah. Hal ini terjadi karena, diluar Kawasan wisata Taman Kota Pekanbaru tentu banyak toko oleh – oleh khas Melayu Riau yang mungkin memiliki brand image yang lebih kuat dengan popularitas yang jauh lebih lama. Sehingga dari pertimbangan diatas, diambilah sebuah konsep tata letak pintu masuk yang luas dan pintu keluar yang mengharuskan pengunjung melewati bangunan oleh – oleh. Konsep ini diadaptasi dari wisata 'Broadway' yang terletak di wilayah Alam Sutera, Tangerang. Dimana wilayah rekreasi Broadway memiliki satu pintu masuk utama yang cukup luas dan satu pintu keluar yaitu sebuah bangunan yang berisi dengan souvenir atau cinderamata yang dapat dibeli pengunjung. Adanya konsep pintu keluar yang melewati area bangunan oleh – oleh inilah yang akhirnya mengharuskan para pengunjung melaluinya dan secara tidak sadar menumbuhkan minat beli.

## Eksplorasi Kebutuhan Panggung

Adanya panggung di area Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Kota Pekanbaru memiliki fungsi utama sebagai area pertunjukan tari – tari dan kesenian tradisional Riau. Beberapa kesenian antara lain wayang cecak, tari dangkong, tari gobang, tari meleman, teater mak yong, tari zapin, dan kesenian mendu yang menggabungkan unsur nyanyian, tarian, dan teater. Ukuran panggung yang ada, disesuaikan dengan pertunjukan pertunjukan yang diagendakan dapat dilakukan di area Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Kota Pekanbaru. Pertunjukan ini melibatkan setidaknya sekitar 3 hingga 20 orang. Jika diasumsikan setiap orang membutuhkan luasan (3,6 meter) maka maksimal 20 orang berada diatas panggung total luasannya minimal **72 meter persegi**.

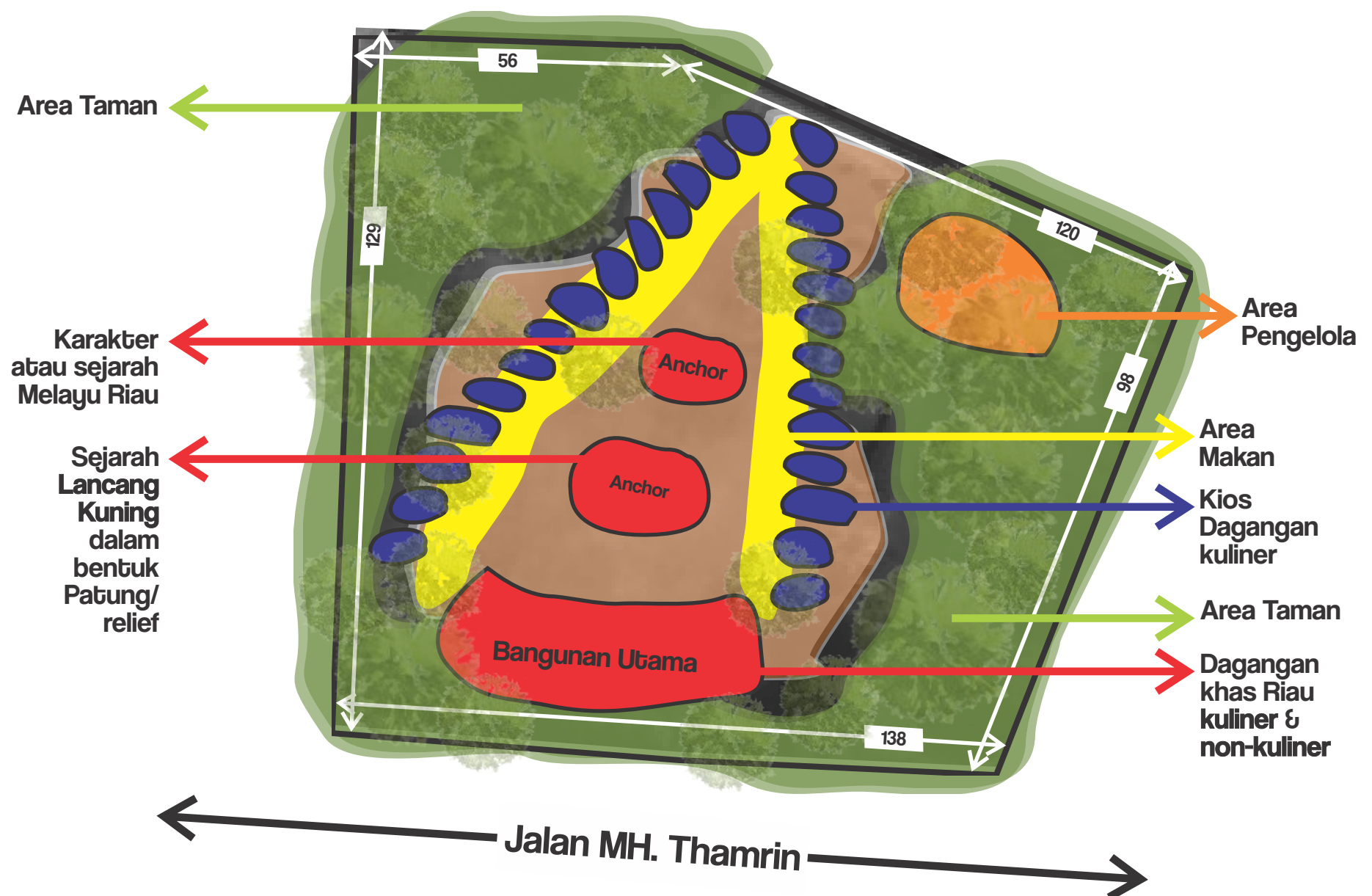
Area backstage panggung tari Melayu Riau di kawasan wisata Pusat Oleh-oleh dan Kuliner Pekanbaru berperan sebagai tempat persiapan dan koordinasi para penari sebelum mereka tampil di depan penonton. Ini adalah tempat di mana para penari dapat beristirahat, berlatih gerakan-gerakan tari, dan mengenakan pakaian tradisional sebelum memasuki panggung. Selain itu, area backstage juga menjadi ruang bagi para penari untuk berinteraksi dengan para pengiring musik dan penata tata rias. Fungsi utama dari area ini adalah memastikan bahwa penampilan tari Melayu Riau dapat berjalan lancar dan menghadirkan pengalaman yang memukau bagi para pengunjung kawasan wisata.



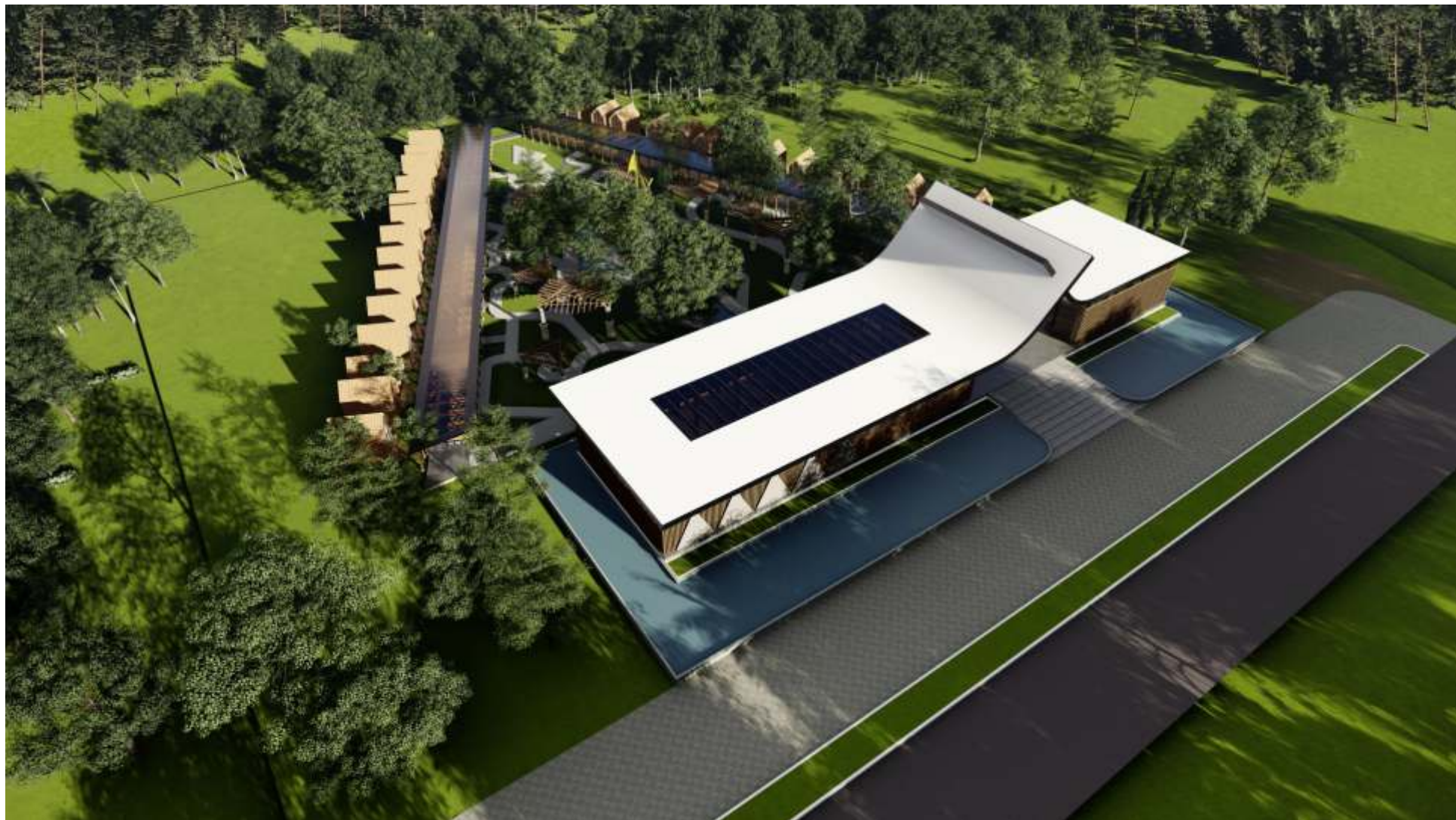
# 3.7 EKSPLORASI ZONASI DAN TATA MASA

## Zonasi Alternatif 1

Penataan tata masa pada zonasi **alternatif 1** ini diambil dari bentuk motif Pucuk Rebung (segitiga) dengan anchor pada posisi tepat di tengah area, zonasi alternatif 1 ini menyempit ke bagian belakang. **Kelebihan** dari alternatif 1 ini adalah banyaknya area yang dapat digunakan sebagai penunjang karakter Melayu Riau dan semua kios dagangan kuliner terekspos dengan sama rata. Sedangkan **kekurangannya** adalah kios dagangan kuliner di bagian kanan menghadap ke barat yang menghadap matahari sore hari.

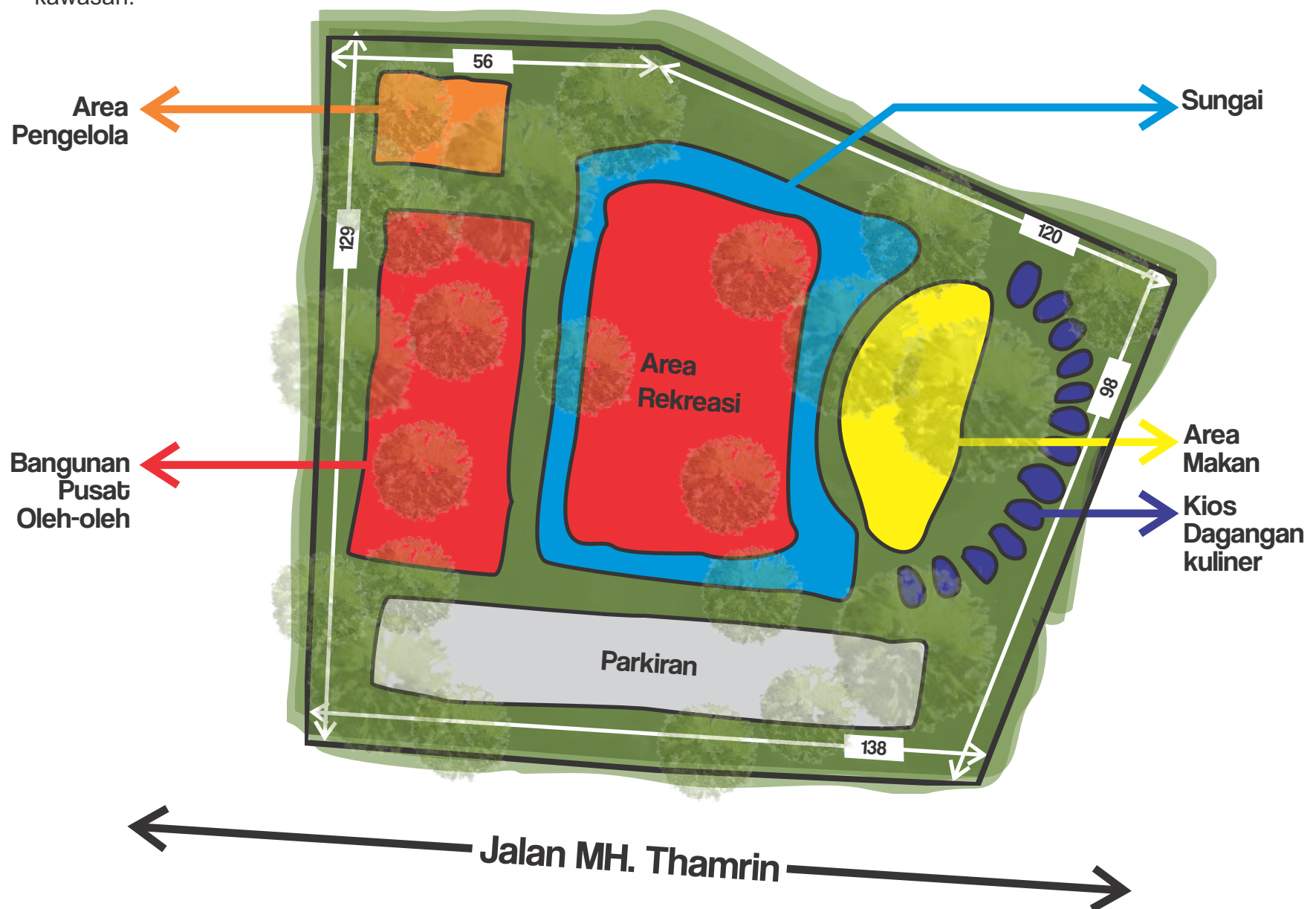






## Zonasi Alternatif 2

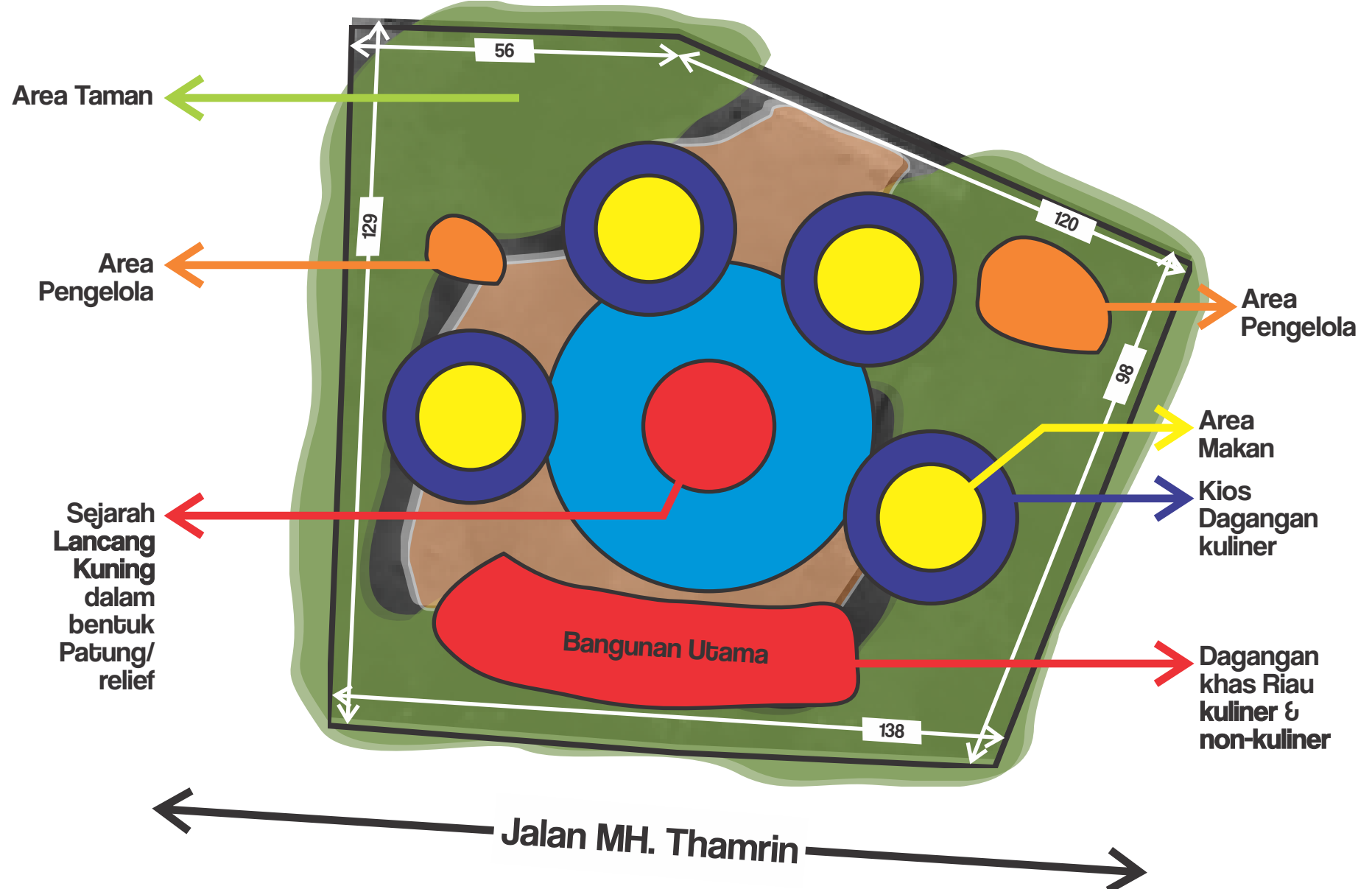
Alternatif 2 menggambarkan tata letak yang mana sirkulasinya mengharuskan pengunjung untuk menjelajahi kawasan Taman Kota Pekanbaru secara keseluruhan. Sebagai contoh, referensi yang diambil adalah kawasan wisata BROADWAY yang ada di Alam Sutera, Tangerang. Yang mana, pengunjung kawasan wisata BROADWAY memasuki area dengan flexible namun, kawasan inihanya memiliki satu pintu keluar di bagian akhir yaitu bangunan yang menjual oleh - oleh atau souvenir. Tujuannya adalah supaya oleh-oleh atau souvenir mendapat perhatian dari pengunjung pada saat keluar kawasan.





### Zonasi Alternatif 3

Alternatif 3 menggambarkan tata letak yang mana sirkulasinya lebih fleksible. Pengunjung dapat dengan leluasa memasuki area kawasan Taman Kota Pekanbaru melalui pintu masuk yang langsung terhubung pada area wisata kuliner. Didalamnya pengunjung juga bebas melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan mereka masing - masing. Misalnya saja, bagi pengunjung yang hanya berkunjung untuk wisata kuliner mereka tidak perlu mengelilingi seluruh fasilitas didalamnya dan dapat langsung keluar dari area melalui pintu keluar yang ada di area wisata kuliner dan area oleh - oleh. Hal ini menghindari penumpukan pengunjung dalam satu area atau pintu keluar - masuk.





## Alternatif 1



Penataan tata masa pada zonasi **alternatif 1** ini diambil dari bentuk motif Pucuk Rebung (segitiga) dengan anchor pada posisi tepat di tengah area, zonasi alternatif 1 ini menyempit ke bagian belakang. **Kelebihan** dari alternatif 1 ini adalah banyaknya area yang dapat digunakan sebagai penunjang karakter Melayu Riau dan semua kios dagangan kuliner terekspos dengan sama rata. Sedangkan **kekurangannya** adalah kios dagangan kuliner di bagian kanan menghadap ke barat yang menghadap matahari sore hari.

## Alternatif 2



Alternatif 2 merupakan konsep tata letak Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru yang dirancang dengan 3 pintu masuk dan keluar yang lebih luas, memberikan ruang gerak yang lebih baik bagi pengunjung dan menghindari kemungkinan penumpukan. Dengan adanya pintu masuk dan keluar yang lebih banyak, pengunjung dapat dengan mudah masuk dan keluar dari area kawasan. Hal inilah yang menciptakan aliran lalu lintas yang lancar dan meminimalisir terjadinya kerumunan. Dengan demikian, pengunjung dapat menikmati berbagai kuliner dan membeli oleh-oleh dengan nyaman dan tanpa hambatan, sambil menjaga keamanan dan kenyamanan bagi semua pengunjung.

## Alternatif 3

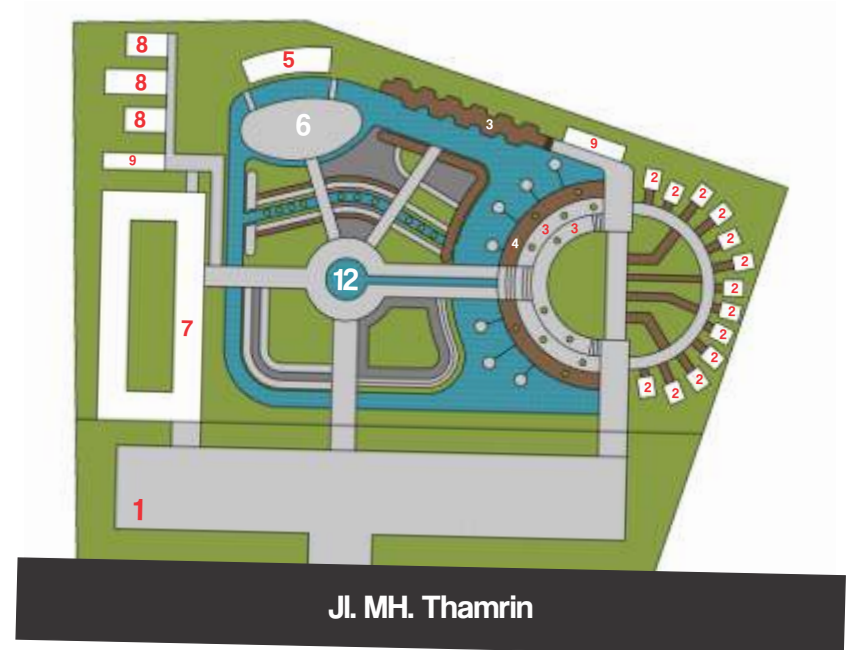
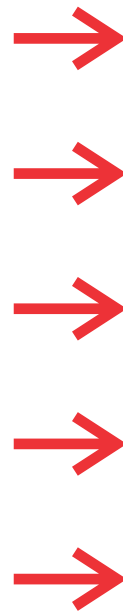
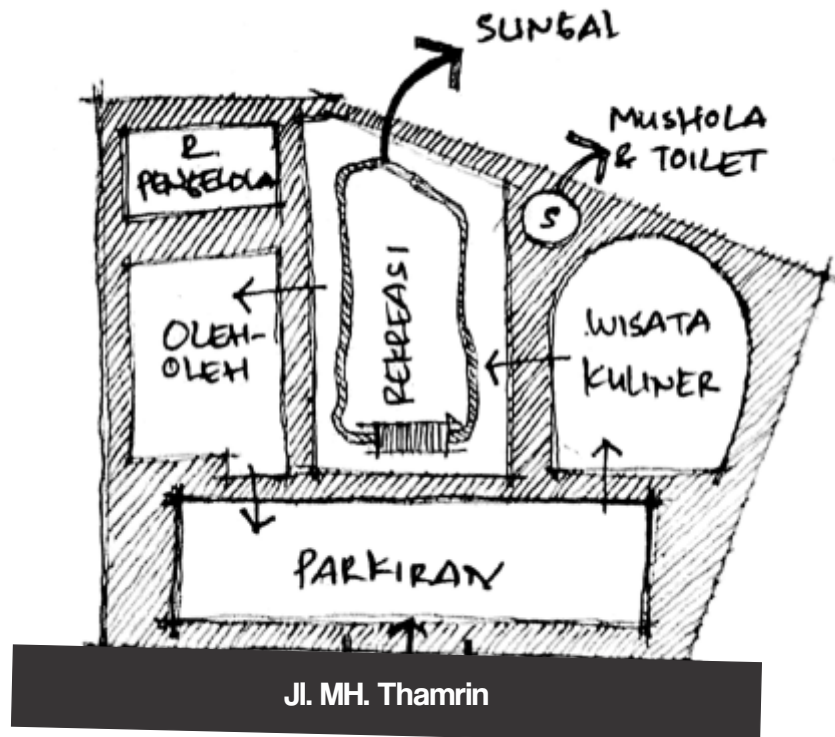


Alternatif 3 menggambarkan tata letak yang mana sirkulasinya lebih fleksible. Pengunjung dapat dengan leluasa memasuki area kawasan Taman Kota Pekanbaru melalui pintu masuk yang langsung terhubung pada area wisata kuliner. Didalamnya pengunjung juga bebas melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan mereka masing - masing. Misalnya saja, bagi pengunjung yang hanya berkunjung untuk wisata kuliner mereka tidak perlu mengelilingi seluruh fasilitas didalamnya dan dapat langsung keluar dari area melalui pintu keluar yang ada di area wisata kuliner dan area oleh - oleh. Hal ini menghindari penumpukan pengunjung dalam satu area atau pintu keluar - masuk.

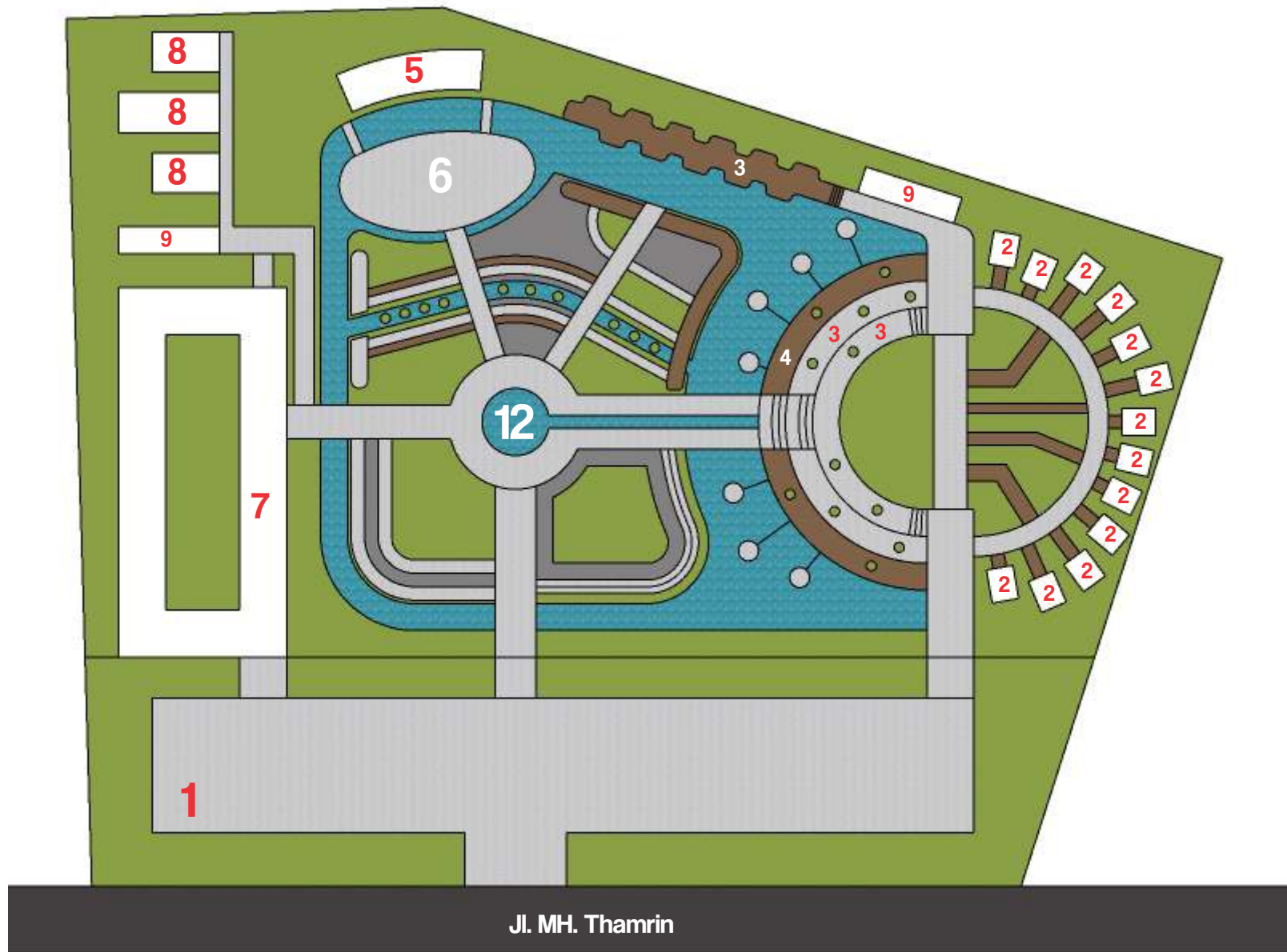
## Alternatif Zonasi Terpilih

### Alternatif 2

Perancangan ini menggunakan pilihan **alternatif 2** yang dimodifikasi dengan penyesuaian bentuk sungai buatan yang disesuaikan dengan luas kawasan dan bentuk gubahan bangunannya. Modifikasi juga dilakukan pada bentuk area rekreasi yang lebih artistik dan memfokuskan titik tengah rekreasi pada anchor yang berupa monumen Lancang Kuning, selain itu, modifikasi pada **alternatif 2** ini juga berupa penambahan area toilet dan mushola menjadi 2 titik mengingat kawasan ini sangat luas. Di bawah ini adalah hasil dari pengembangan eksplorasi tata letak yang telah dilakukan. Pada pengembangan ini, pengguna akan merasakan pengalaman keruangan dengan aliran sungai buatan yang terdapat hampir di semua kawasan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru yang dilalui pengguna karena sungai adalah salah satu unsur penunjang karakter Melayu Riau dan dapat menarik minat pengunjung.



# 3. 8 EKSPLORASI ZONASI TERPILIH



1. Parkiran
2. Kios Kuliner
3. Area Makan (Kursi Meja)
4. Area Makan (Lesehan)
5. Panggung Selaso Jatuh Kembar

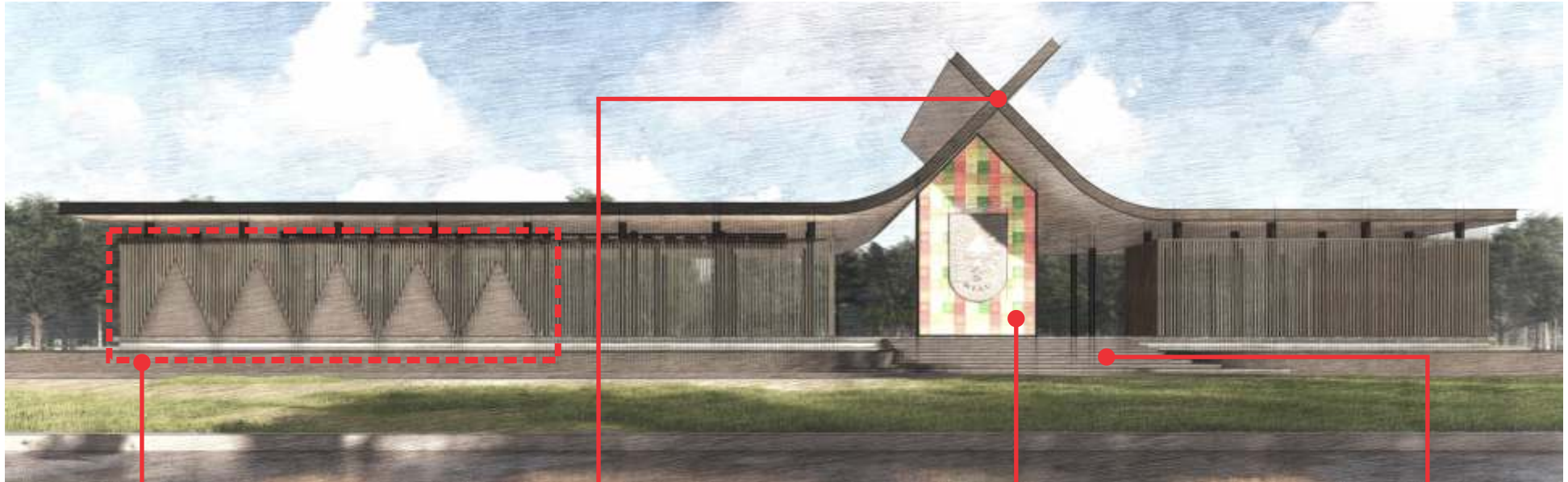
6. Area Penonton (Lesehan)
7. Bangunan Oleh-oleh
8. Kantor Pengelola
9. Fasilitas Penunjang (Mushola & WC)



## Respon Perancangan Terhadap Pohon Eksisting Taman Kota Pekanbaru



### 3.8.2 EKSPLORASI TAMPILAN BANGUNAN



**Pembatas Depan**

Bentuk pembatas bagian dalam dan luar bangunan yang terdapat pada bagian depan bangunan diambil dari pola motif “Pucuk Rebung” yang biasa digunakan sebagai motif kain “songket” khas Melayu Riau.



**Bentuk Atap**

Bentuk atap merupakan adaptasi dari bentuk atap rumah adat Melayu Riau yang identik dengan selembayung yang terdapat pada bagian tengah atasnya. Bentuk atap dengan selembayung ini diambil dari bentuk rehal atau wada untuk membaca Al-Qur’an



**Main Entrance**

Dinding pembatas yang terdapat pada bagian *main entrance* ini menggunakan kombinasi warna karakter Melayu Riau yang biasanya dipakai dalam kombinasi warna baju adat Melayu Riau ataupun dekorasi ruang pada acara-acara adat.

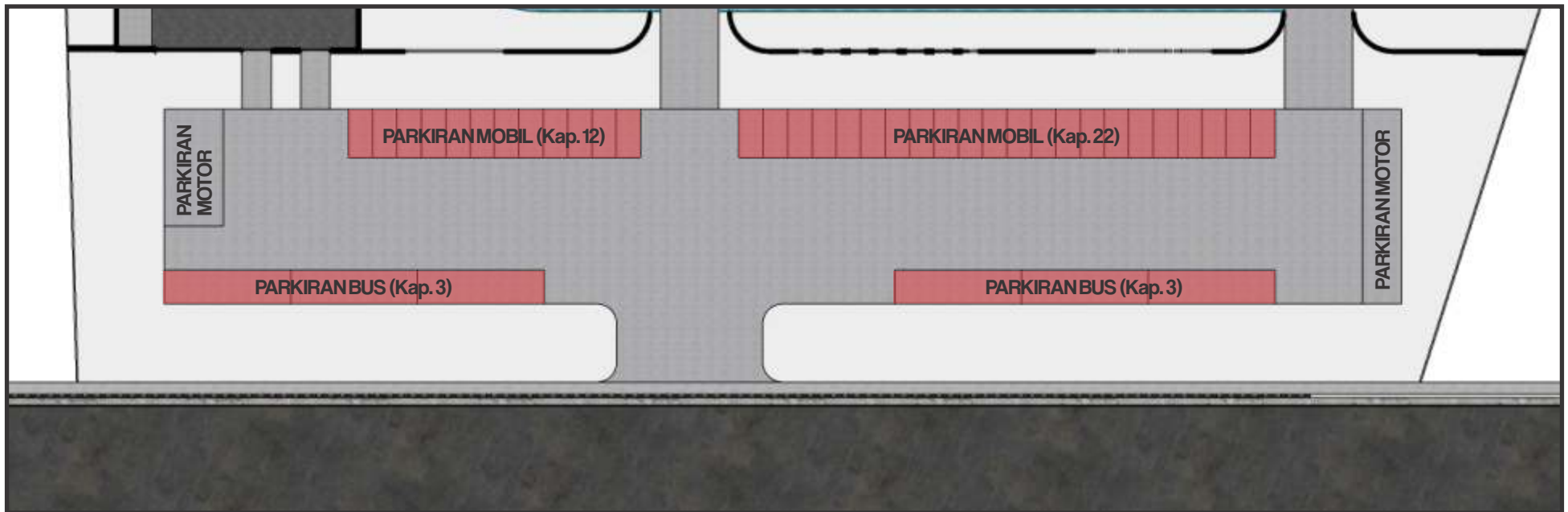


**Tangga Depan**

Adanya tangga di bagian depan bangunan memberikan kesan seolah-olah bangunan ini menggunakan konstruksi rumah panggung yang dominan digunakan dalam arsitektur Melayu Riau.

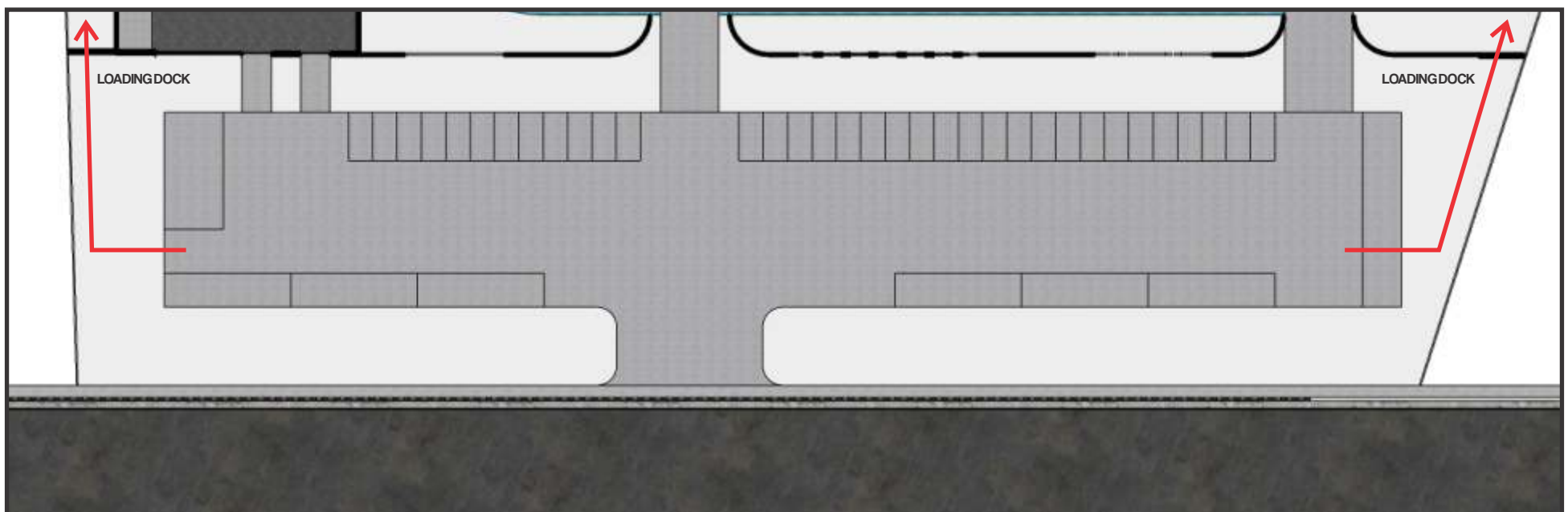


### 3.8.3 EKSPLORASI PARKIRAN



Area parkir pada area pusat kuliner dan oleh-oleh Pekanbaru ini memiliki kapasitas 110 kendaraan yang terdiri dari 34 parkir mobil, 6 parkir bus, dan 70 untuk parkir sepeda motor, selain itu

### 3.8.3 EKSPLORASI LOADING DOCK



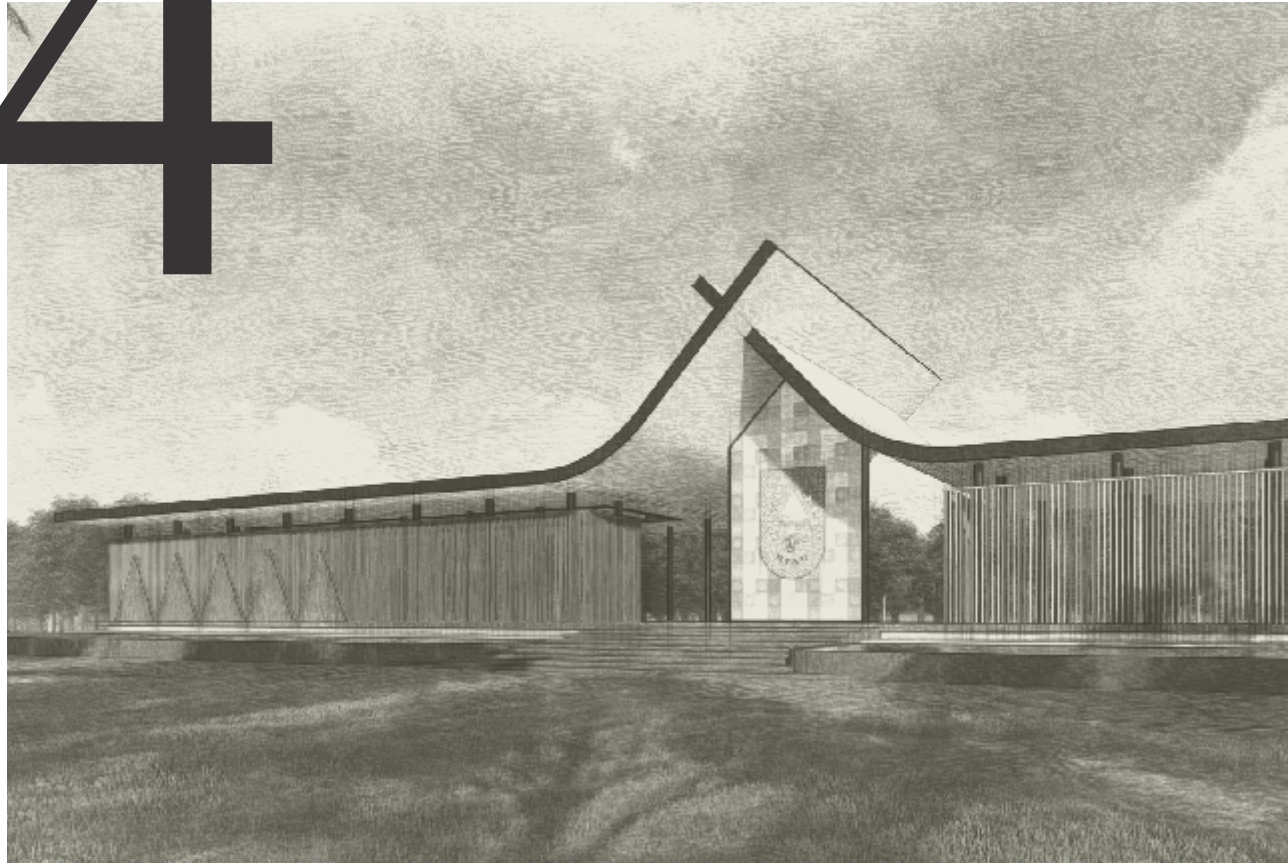
*Loading dock* diletakkan di dekat parkir yang kemudian memiliki akses tersendiri untuk memisahkan kegiatan pengunjung yang bersifat publik dengan bongkar muat barang yang bersifat semi privat. Setelah melewati parkir khusus dan *loading dock* pedagang kuliner maupun pedagang oleh-oleh langsung menuju area dagangannya melewati akses yang berbeda dengan yang dilewati pengunjung.

### 3.8.4 LANCANG KUNING SEBAGAI ANCHOR

Tenas Effendi (2014) menyebut bahwa lancang berarti kapal besar yang biasa digunakan raja raja untuk mengarungi samudra luas. Kapal ini juga tanda komando armada perang di lautan yang dikendalikan seorang laksamana laut atau raja pemberani. Sementara warna kuning identik dengan warna kebesaran dalam tradisi Melayu. Lancang identik kapal laut yang sangat akrab dalam tradisi melayu sebagai masyarakat maritim. Lancang adalah ikon sejarah. Lancang merupakan lambang pemersatu antar pulau dalam bentangan geografis kepulauan dari laut China Selatan sampai Selat Malaka. Lancang Kuning merupakan spirit kepahlawan, leadership kerajaan maritim untuk mempersatukan wilayahnya. Lancang Kuning adalah representasi kerajaan Melayu di Riau masa lalu sebagai kerajaan maritim yang kuat. Itulah spirit Lancang Kuning, sebagai ciri masyarakat Riau bahari sampai saat ini. Lancang Kuning begitu lekat dengan budaya Melayu Riau, selain cerita sejarah, terdapat juga pantun serta lagu tentang Lancang Kuning yang kemudian menjadi lagu daerah Provinsi Riau. Karena itu, Provinsi Riau juga dikenal dengan sebutan **Bumi Lancang Kuning**.



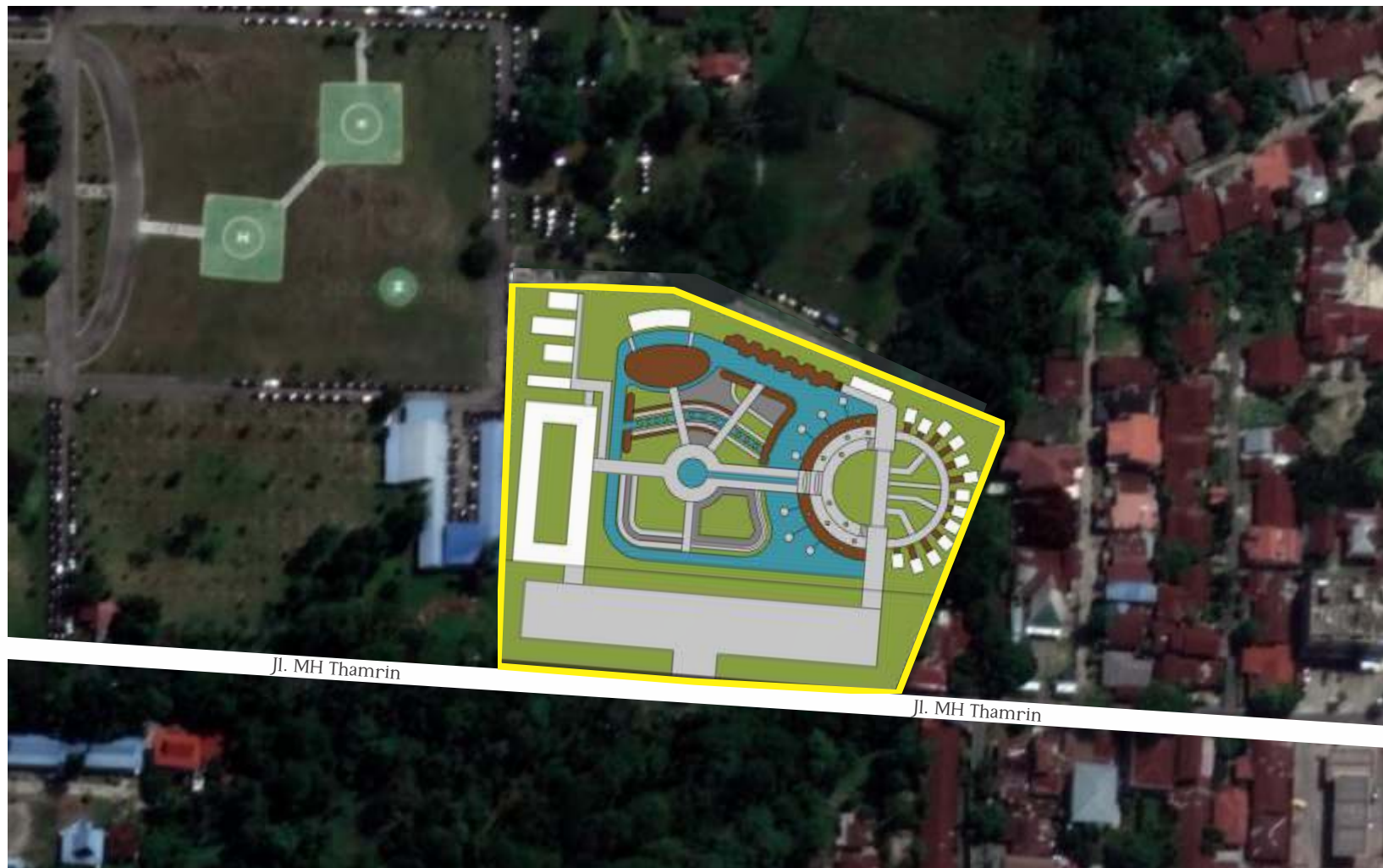
# 04



## RANCANGAN SKEMATIK

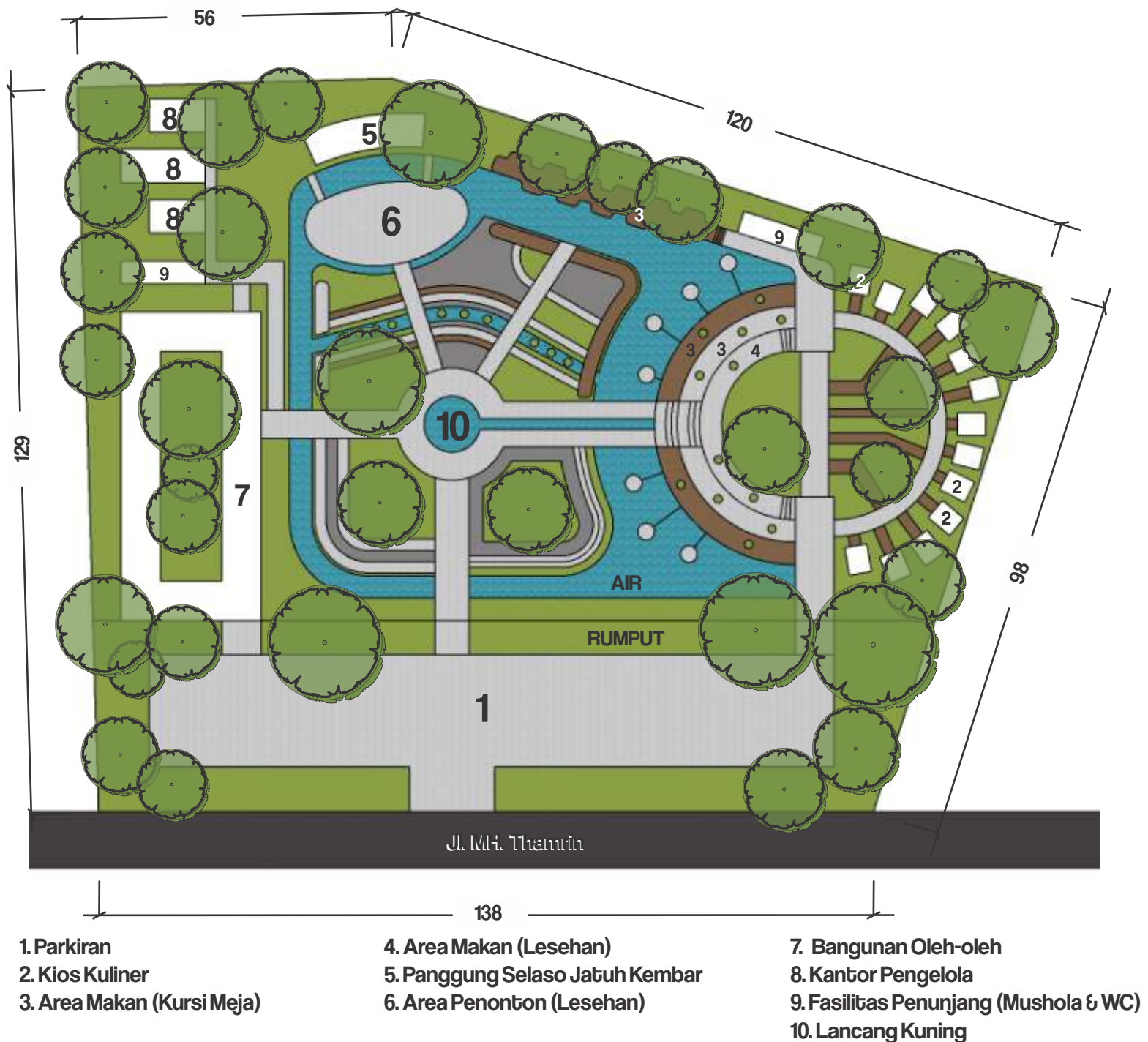
- 4.1 Situasi
- 4.2 Siteplan Skematik
- 4.3 Denah Skematik Partial
- 4.4 Skematik Tampak Bangunan
- 4.5 Skematik Selubung Bangunan
- 4.6 Skematik 3D Visual
- 4.7 Sistem Utilitas
- 4.8 Sistem Keselamatan Bangunan
- 4.9 Barrier Free

# 4. 1 SITUASI



Sesuai dengan konsep yang telah dianalisis dari berbagai kajian sebelumnya. Pola rancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru memiliki 3 bagian utama yang dibagi menjadi area wisata kuliner, area rekreasi, dan area pusat oleh-oleh khas Melayu Riau. Penataan lokasi yang menghadap langsung di jalan MH. Thamrin mudah untuk menarik perhatian masyarakat. Hal ini terjadi karena Jalan MH. Thamrin ini merupakan jalan raya yang cukup padat dilalui masyarakat. Selain itu, visual Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru ini juga sangat iconic karena menggambarkan budaya khas Melayu Riau pada bangunannya dan adanya monument khas Lancang Kuning yang menambah daya pikat masyarakat untuk berkunjung.

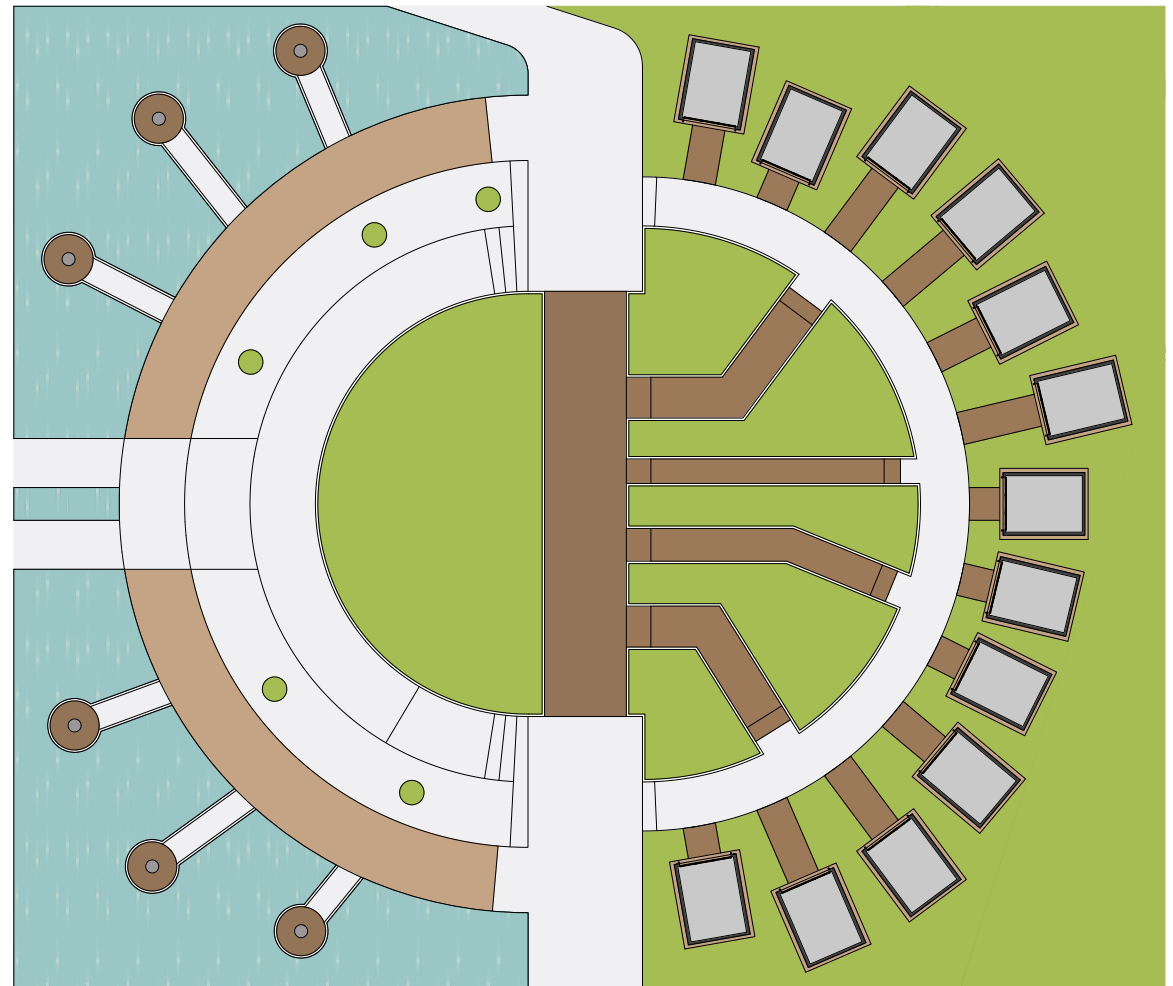
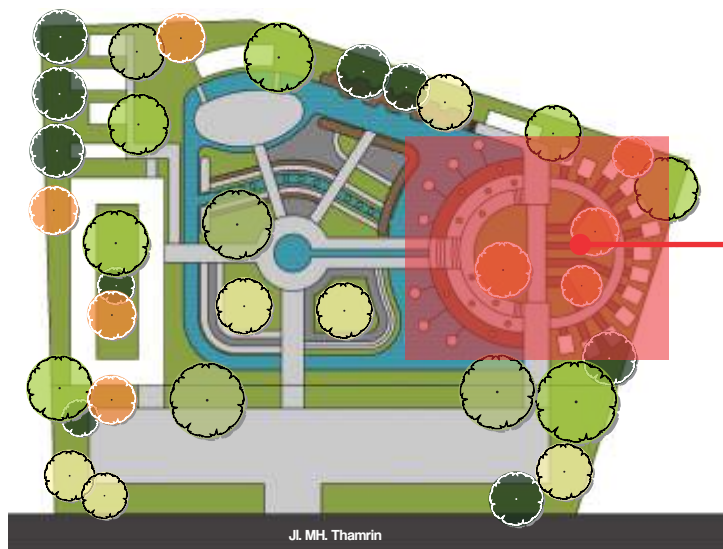
# 4. 2 SITEPLAN SKEMATIK



Pada denah ini terdapat beberapa tata ruang yang berbeda beda satu dengan yang lainnya. Dari denah tersebut setidaknya dari sepuluh tata ruang ini dikelompokkan menjadi tiga bagian utama yaitu, area wisata kuliner, area rekreasi, area pusat oleh-oleh khas Melayu Riau, dan area fasilitas pendukung seperti Mushola dan WC yang memadai. Fasilitas pendukung yang ditempatkan secara strategis inilah yang mempermudah pengunjung untuk beraktifitas dengan lebih nyaman di area Pusat Oleh – Oleh Khas Melayu Riau.

# 4.3 DENAH SKEMATIK PARTIAL

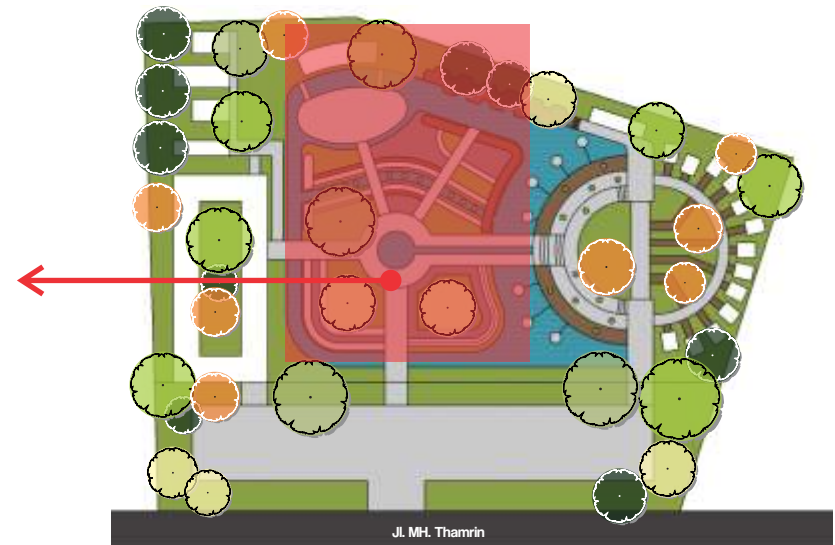
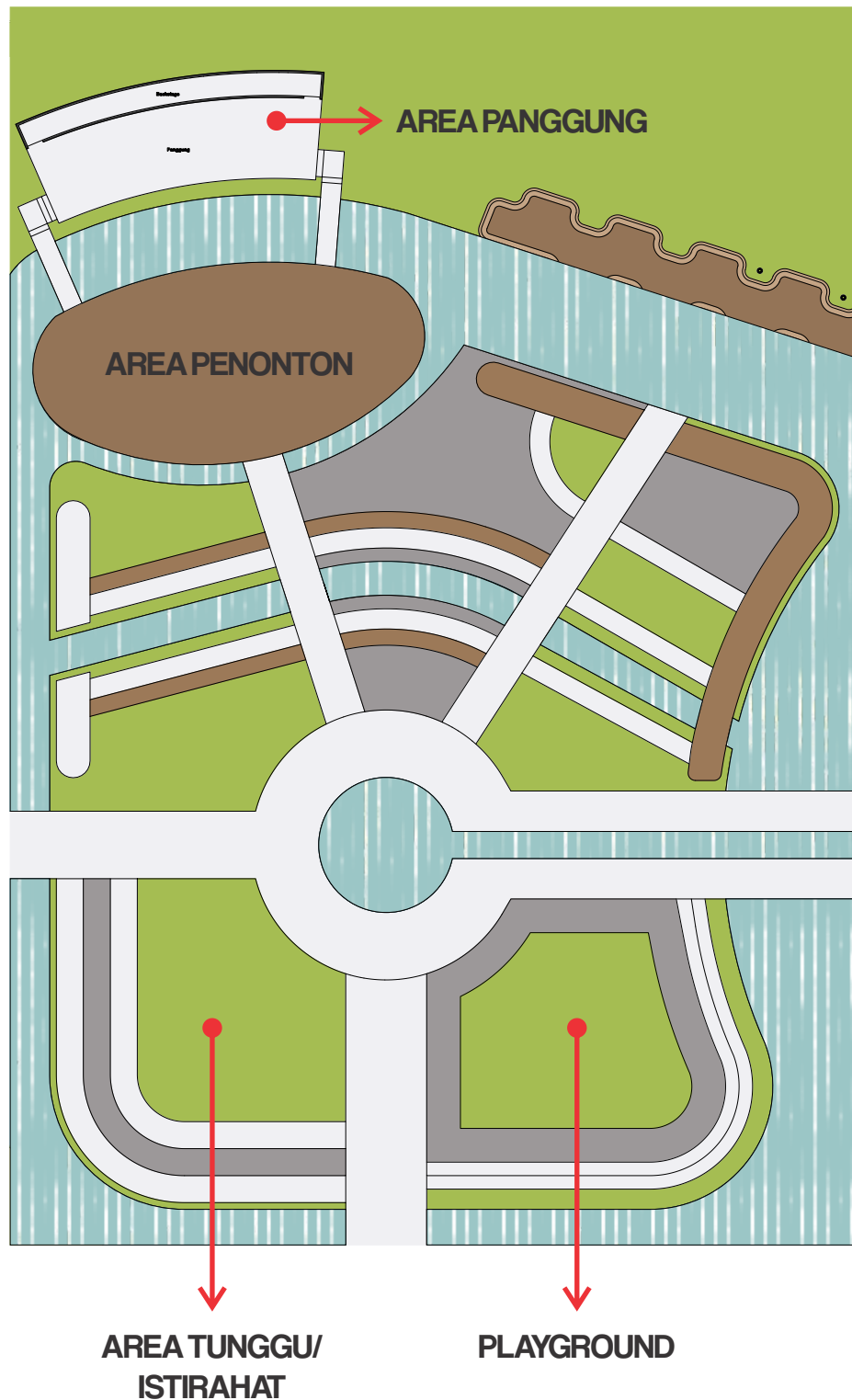
## 4.3.1 AREA WISATA KULINER



Pada area wisata kuliner terdapat Kios kuliner, area makan (kursi meja), dan area makan (lesehan). Area ini merupakan area dimana penjual dan pembeli dipertemukan secara langsung pada transaksi jual beli yang dilakukan di Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru. Pembeli dapat dengan bebas memilih kios kios makanan sesuai dengan apa yang ingin mereka pesan. Sedangkan, penjual menyiapkan sajian makanan yang dipesan dan diantarkan pada sekitaran area makan baik dikursi meja maupun lesehan.

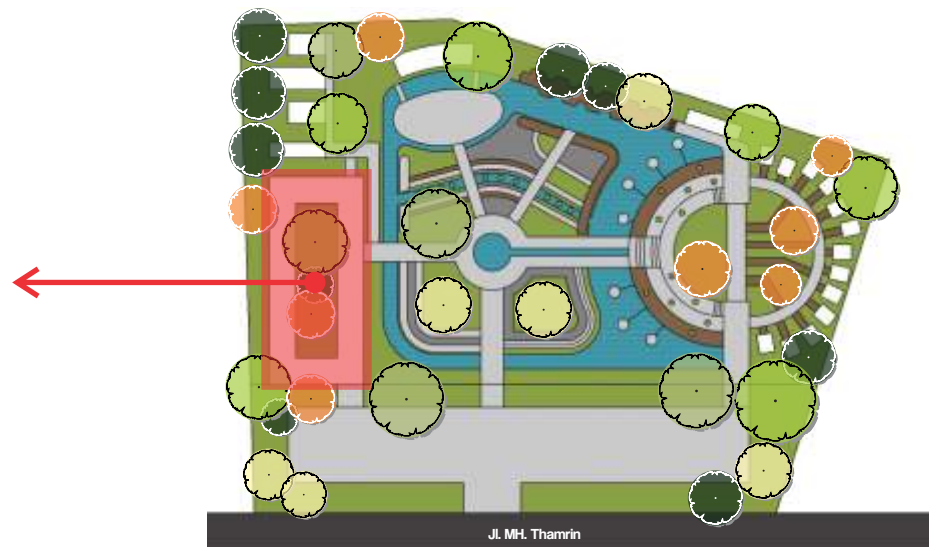
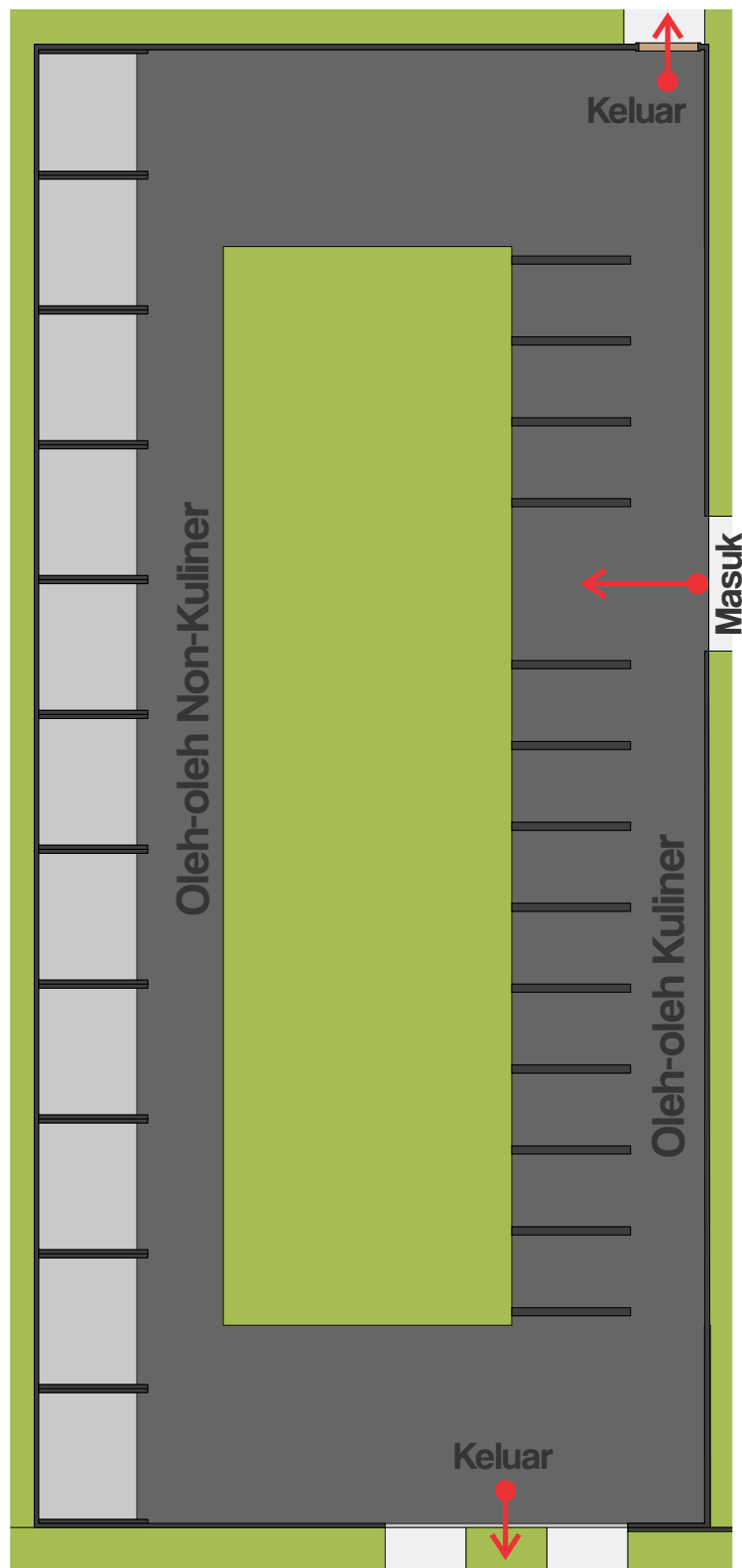


### 4.3.2 AREA REKREASI



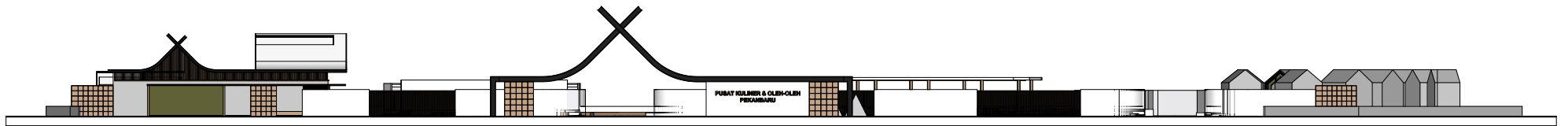
Selanjutnya, area kedua yaitu, area rekreasi. Pada area ini terdapat panggung Selaso Jatuh Kembar dan area penonton untuk menonton pertunjukan baik festival maupun duduk lesehan. Area ini cukup penting dalam kaitannya menarik minat kunjungan masyarakat. Biasanya area rekreasi dijadikan sarana masyarakat untuk menonton pertunjukan namun, fungsi lainnya yaitu area untuk berbincang secara lebih leluasa, area yang lebih lapang untuk bermain anak – anak, dan terdapat banyak spot berfoto yang instagramable.

### 4. 3. 3 PUSAT OLEH-OLEH KHAS MELAYU RIAU

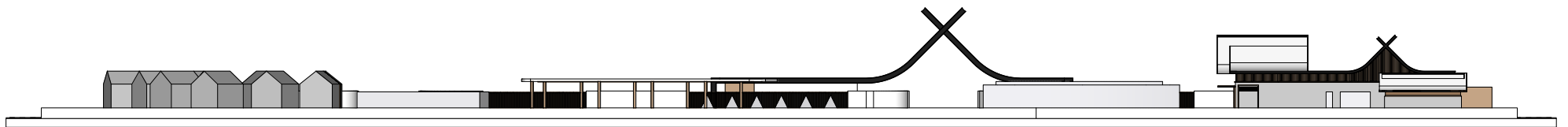


Area ketiga yaitu, area pusat oleh-oleh khas Melayu Riau. Pada area ini terdapat bangunan oleh – oleh, yang juga berdekatan dengan kantor pengelola dan fasilitas pendukung lainnya untuk pengunjung antara lain Mushola dan WC. Area ketiga ini merupakan area penunjang yang sangat penting bagi penjualan produk produl local yang menjadi tujuan utama dibangunnya kawasan Pusat Oleh – Oleh Khas Melayu Riau. Area ketiga ini bukan saja terdapat oleh – oleh kuliner akan tetapi terdapat pula oleh – oleh non kuliner. Beberapa produk yang dijual pada area ini antara lain oleh – oleh kuliner seperti kue bangkit, kue bolu kemojo, lemang, dan kue talam durian. Sedangkan, oleh oleh non kuliner yaitu kain songket, batik bono, baju adat melayu riau, dan miniature.

# 4.4 SKEMATIK TAMPAK BANGUNAN



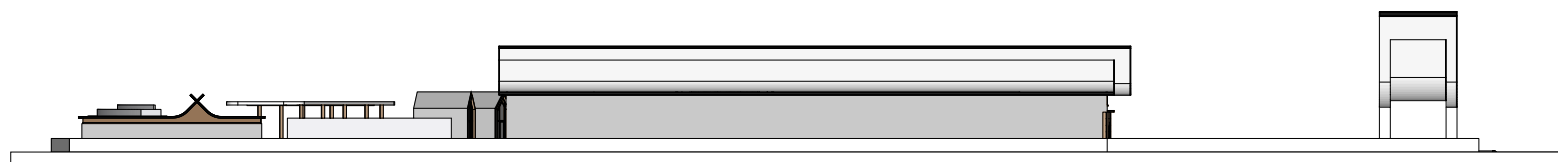
4.4.1 TAMPAK DEPAN



4.4.2 TAMPAK BELAKANG



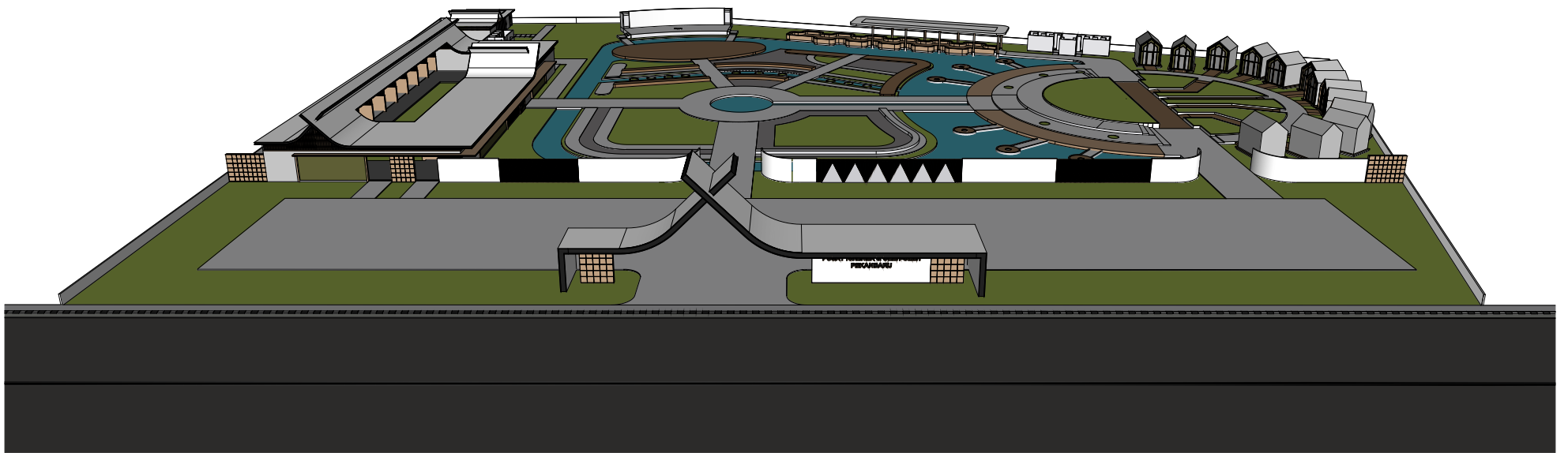
4.4.3 TAMPAK SAMPING KANAN



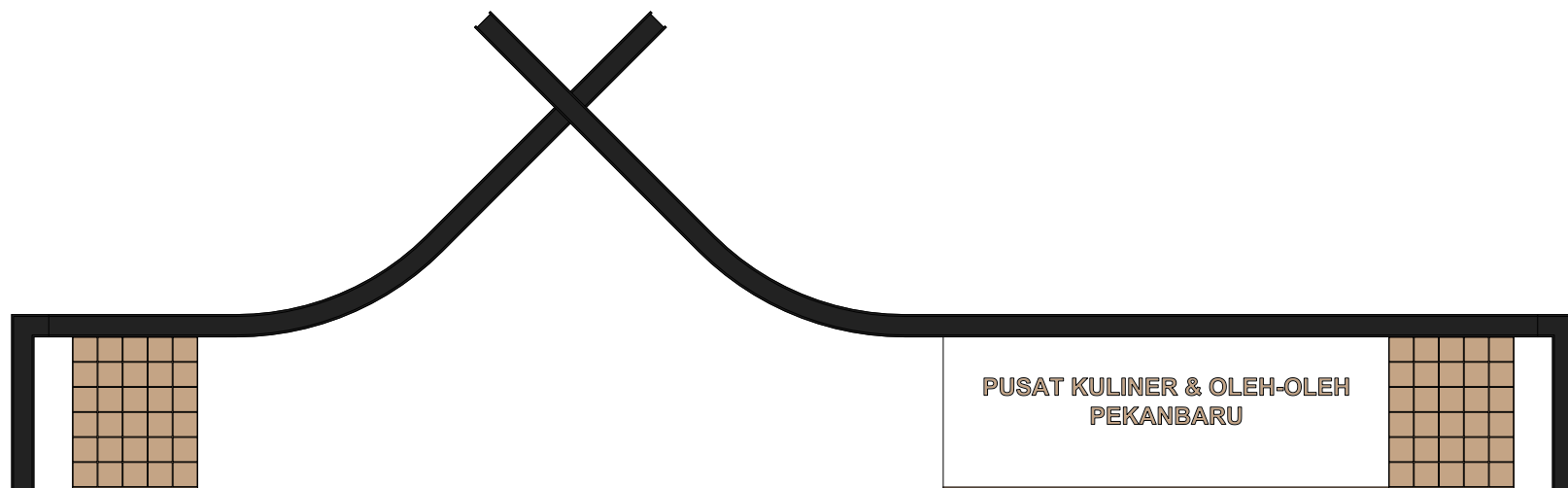
4.4.4 TAMPAK SAMPING KIRI

# 4.5 SKEMATIK SELUBUNG BANGUNAN

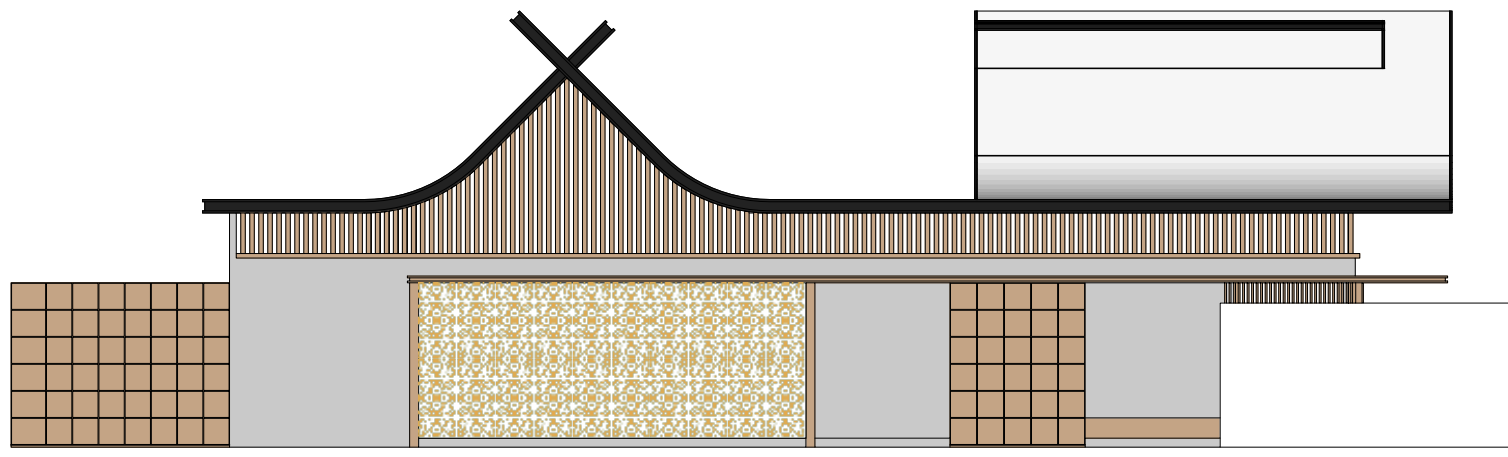
## 4.5.1 KESELURUHAN



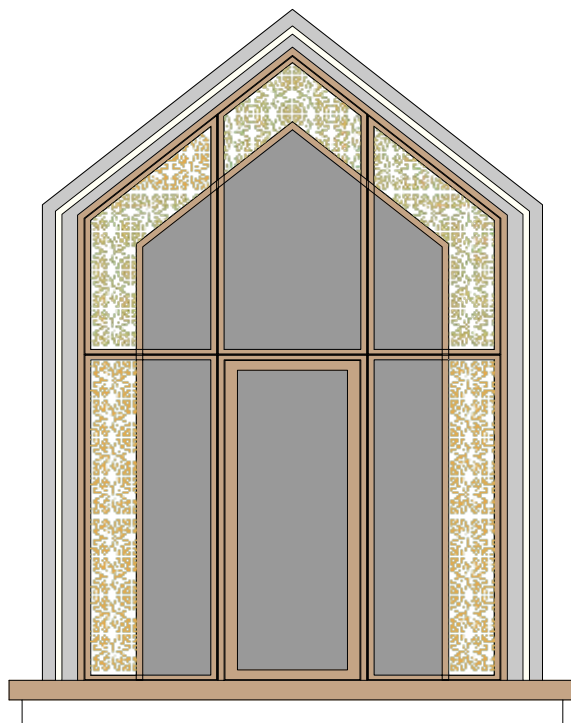
## 4.5.2 ENTRANCE KAWASAN



### 4.5.3 PUSAT OLEH-OLEH



### 4.5.4 KIOS KULINER

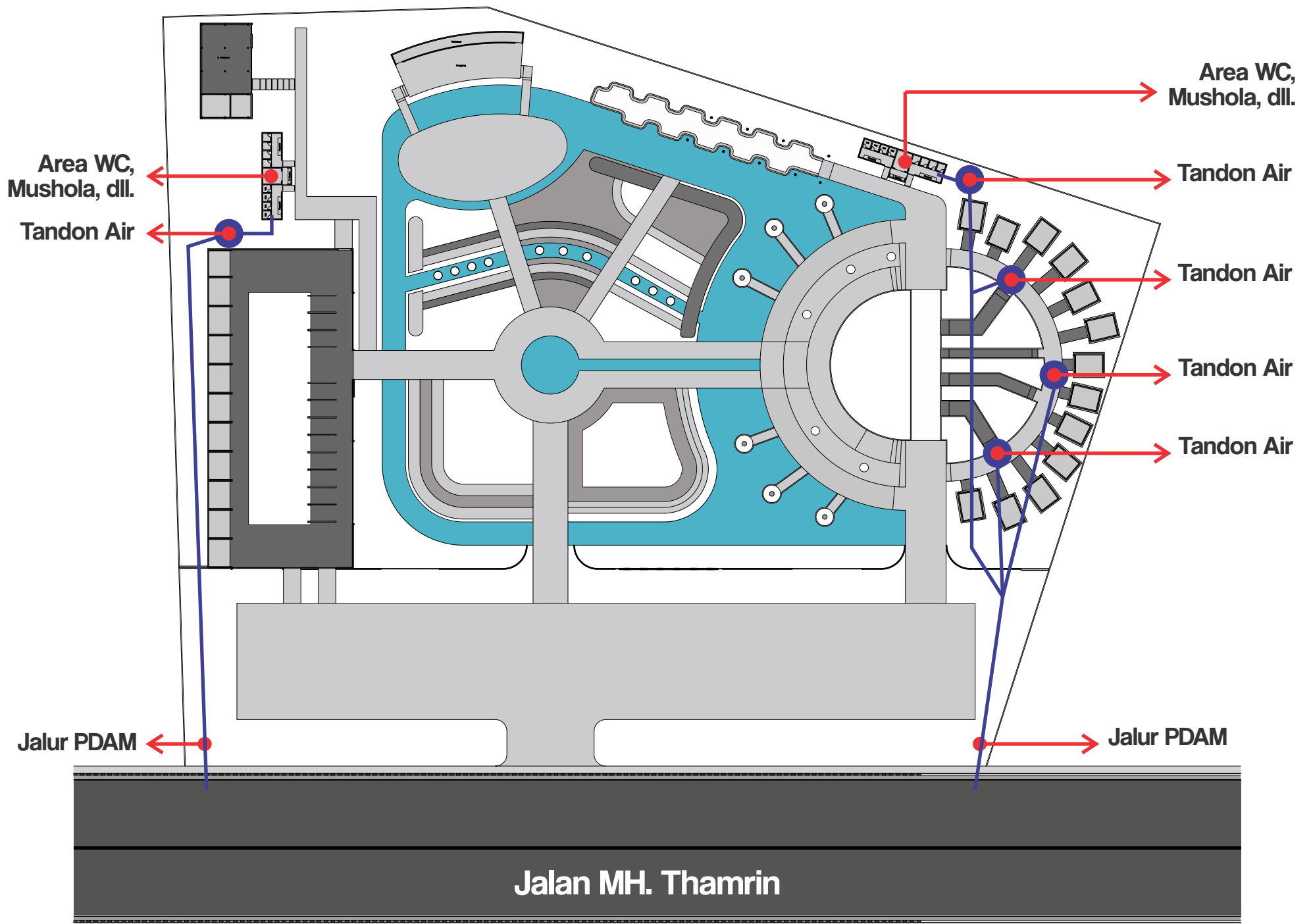


# 4. 6 SKEMATIK 3D VISUAL



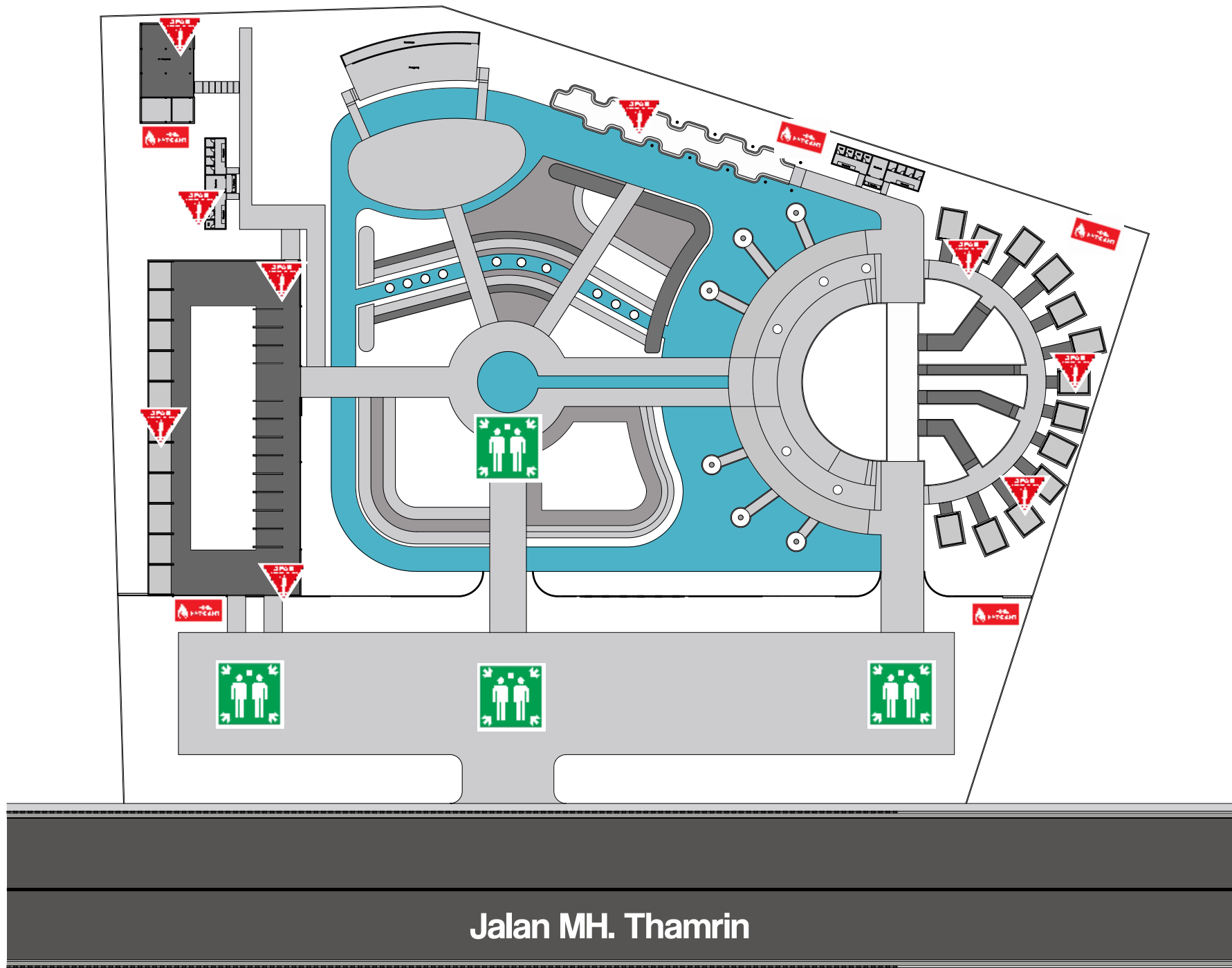


# 4.7 SISTEM UTILITAS





# 4. 8 SISTEM KESELAMATAN BANGUNAN



Fire Hydrant

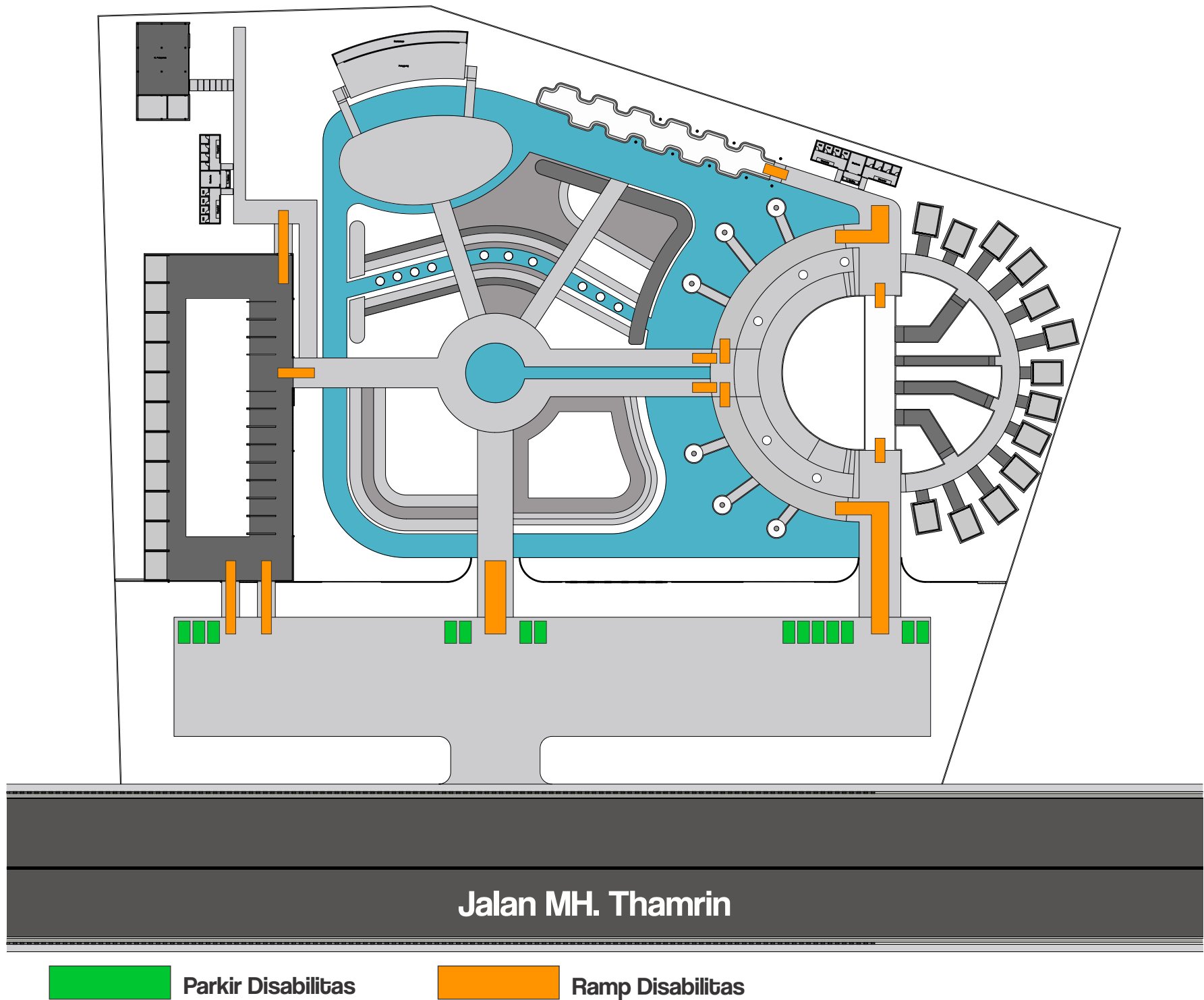


APAR

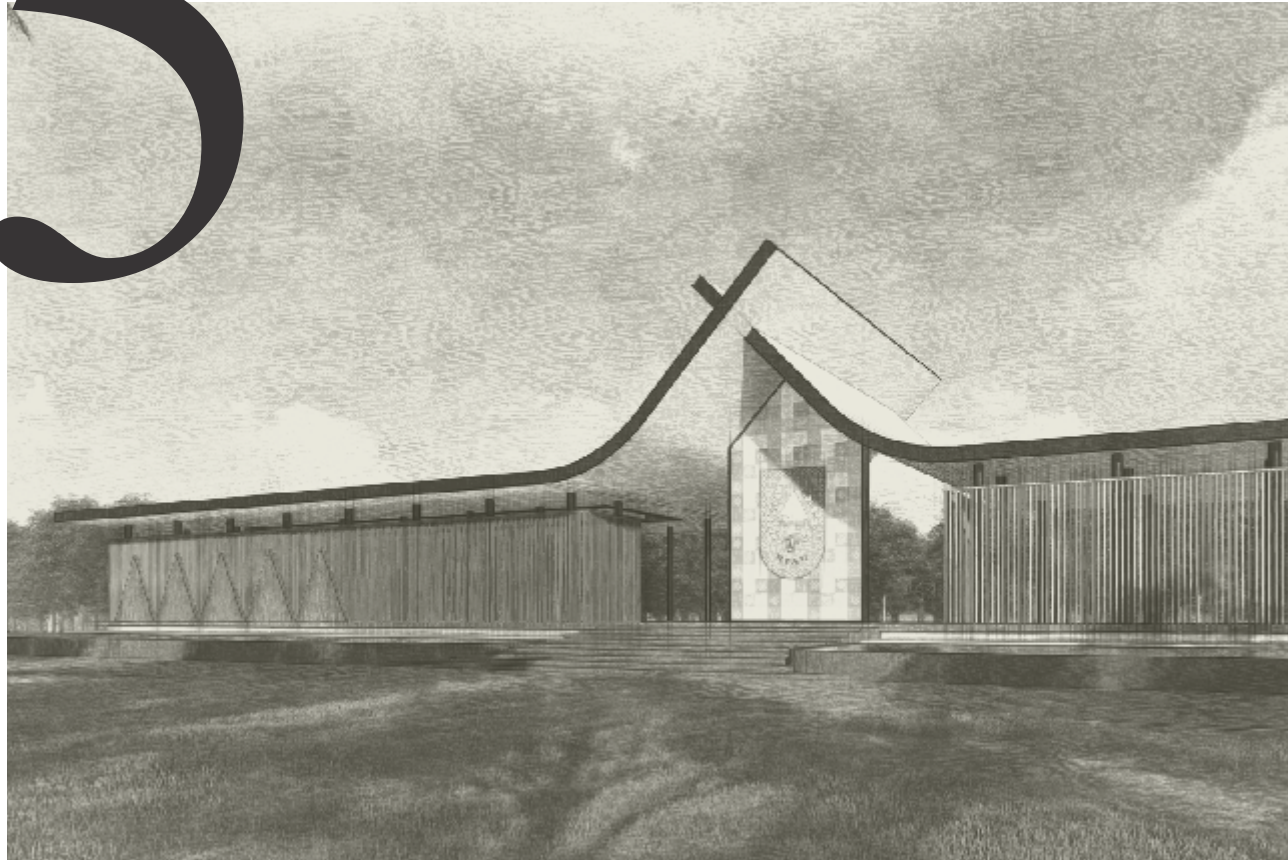


Titik Kumpul

# 4.9 BARRIER FREE



# 05



## HASIL PERANCANGAN

- 5.1 Hasil Rancangan
- 5.2 Situasi
- 5.3 Siteplan
- 5.4 Denah
- 5.5 Tampak
- 5.6 Potongan
- 5.7 Sistem Struktur
- 5.8 Sistem Utilitas
- 5.9 Sistem Keselamatan Bangunan
- 5.10 Barrier Free
- 5.11 3D Visual

# 5. 1 HASIL RANCANGAN



Pusat Kuliner dan Oleh – Oleh Pekanbaru memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah tempat rekreasi budaya Riau, wisata kuliner, dan sebagai pusat oleh – oleh khas Melayu Riau. Rekreasi budaya Riau terdiri dari dua aspek penting yaitu wisata arsitektur budaya dan tempat berkumpul. Wisata arsitektur budaya tergambar dalam tipografi bangunan depan yang akan diisi berbagai tulisan mengenai visi & misi hidup budaya melayu, sejarah budaya melayu, pantun, sajak, atau gurindam 12 yang berkaitan dengan budaya melayu. Terdapat pula monument lancang kuning yang menjadi icon melayu Riau. Sedangkan, aspek kedua yaitu tempat berkumpul dikaitkan dengan aktivitas pengunjung yang dapat menggunakan Taman Kota Pekanbaru untuk berekreasi bersama keluarga. Karena selain ada wisata kuliner dan pusat belanja oleh-oleh, Taman Kota Pekanbaru juga menyediakan ruang terbuka untuk pengunjung berswafoto dan menikmati budaya yang tergambar pada arsitektur bangunannya.

Fungsi kedua dari bangunan Taman Kota Pekanbaru yaitu wisata kuliner. 13 macam makanan khas Melayu Riau akan dipasarkan di bangunan perancangan ini, masing-masing dari 13 macam makanan khas Melayu Riau akan ditempatkan di masing-masing kios dagangan. Kios dagangan kuliner akan ditempatkan pada satu area dengan area tempat makannya, namun tidak menutup kemungkinan adanya perluasan area makan sampai ke area taman atau rekreasi. Area wisata kuliner ini nantinya akan menerapkan ciri khas Melayu Riau pada beberapa bagian, seperti kios dagangan kuliner, plafond area makan, atau pembatas-pembatas areanya.

Fungsi ketiga yaitu sebagai pusat belanja oleh – oleh khas melayu Riau. Pada bangunan Taman Kota Pekanbaru pusat oleh – oleh terdapat pada bagian depan. Hal ini strategis karena letak yang berada dibagian depan atau tempat keluar masuknya pengunjung menjadikan pusat belanja oleh – oleh ini lebih diperhatikan penguinjung. Oleh-oleh yang berada di Taman Kota Pekanbaru dibagi menjadi dua jenis yaitu oleh – oleh kuliner dan oleh – oleh non kuliner. Oleh – oleh kuliner diantaranya adalah kue bangkit, kue bolu kemojo, lemang, dan kue talam durian. Sedangkan, oleh oleh non kuliner yaitu kain songket, batik bono, baju adat melayu riau, dan miniatur.

## 5.1.1 PROPERTY SIZE

### Area Kuliner

Entrance	70m <sup>2</sup>
Kios Kuliner (13 Unit)	305,5m <sup>2</sup>
Area Makan (3 Tingkat)	716,3m <sup>2</sup>
Area Makan Terpisah	210m <sup>2</sup>
Akses + Area Makan	817,5m <sup>2</sup>

### Bangunan Oleh-oleh

Entrance	36m <sup>2</sup>
Kios Oleh-oleh Kuliner (13 Unit)	200m <sup>2</sup>
Kios Oleh-oleh non-Kuliner (11 Unit)	231m <sup>2</sup>
Akses + Display Oleh-oleh	536m <sup>2</sup>

### Ruang Terbuka

Entrance Kawasan	123,5m <sup>2</sup>
Parkiran	2.540m <sup>2</sup>
Area Rekreasi (Open Space)	8.970m <sup>2</sup>
Taman Area Kuliner	598,3m <sup>2</sup>
Inner Court B. Oleh-oleh	408m <sup>2</sup>
Sungai Buatan	2.061,7m <sup>2</sup>

### Kantor Pengelola

R. Pimpinan	20m <sup>2</sup>
R. Staff	105m <sup>2</sup>
Locker Room	12m <sup>2</sup>
Lavatory	3m <sup>2</sup>

### Area Servis

Lavatory Pria (8 Unit)	20m <sup>2</sup>
Lavatory Wanita (8 Unit)	20m <sup>2</sup>
Mushola (2 Unit)	20m <sup>2</sup>
T. Wudhu (2 Unit)	3m <sup>2</sup>
Akses & Wastafel (2 Unit)	40m <sup>2</sup>

### Panggung Pertunjukan

Area Panggung	126,1m <sup>2</sup>
Backstage Panggung	38,5m <sup>2</sup>
Area Penonton	340,6m <sup>2</sup>
Akses	28m <sup>2</sup>

### Total Luasan Bangunan :

3.898,5m<sup>2</sup>

### Total Ruang Terbuka :

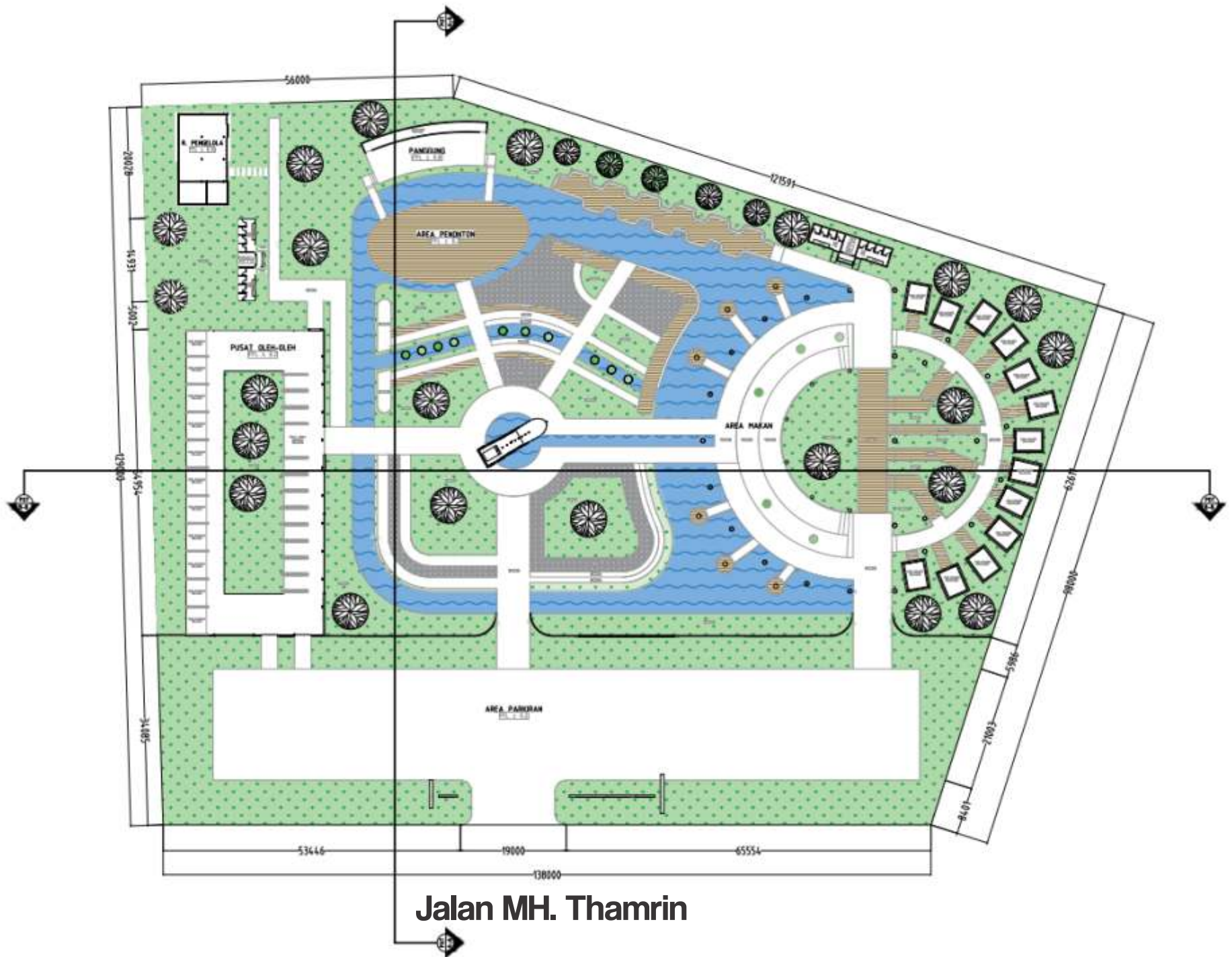
14.701,5m<sup>2</sup>

<b>LAHAN</b> 18.600m <sup>2</sup>	<b>Standar</b>	<b>KDB 50%</b> 9.300m <sup>2</sup>	<b>KLB 1,60</b> 29.760m <sup>2</sup>	<b>KDH 70%</b> 13.020m <sup>2</sup>
	<b>Hasil</b>	3.898,5m <sup>2</sup>	3.898,5m <sup>2</sup>	14.701,5m <sup>2</sup>

# 5. 2 SITUASI

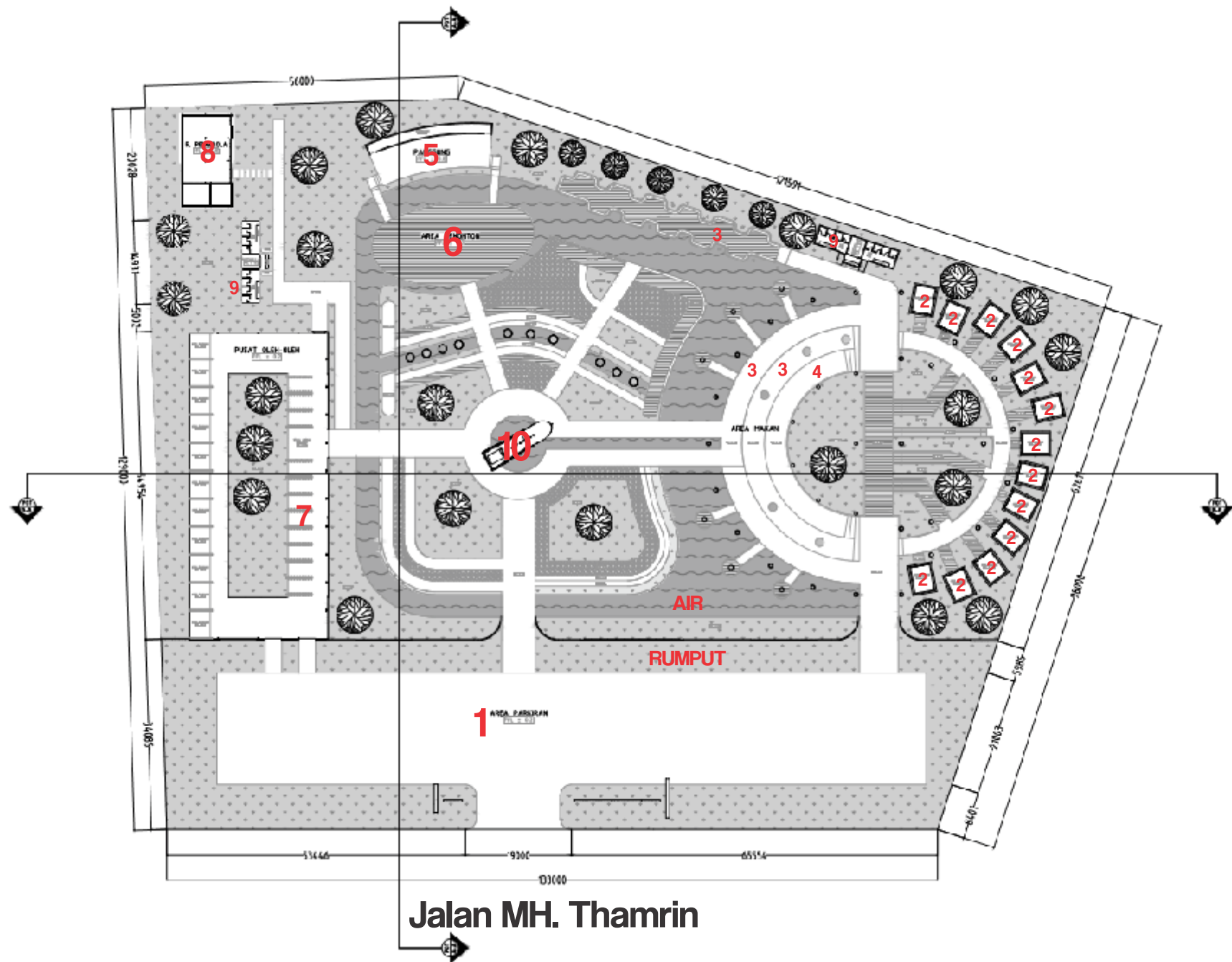


# 5.3 SITEPLAN



# 5.4 DENAH

## 5.4.1 DENAH KAWASAN



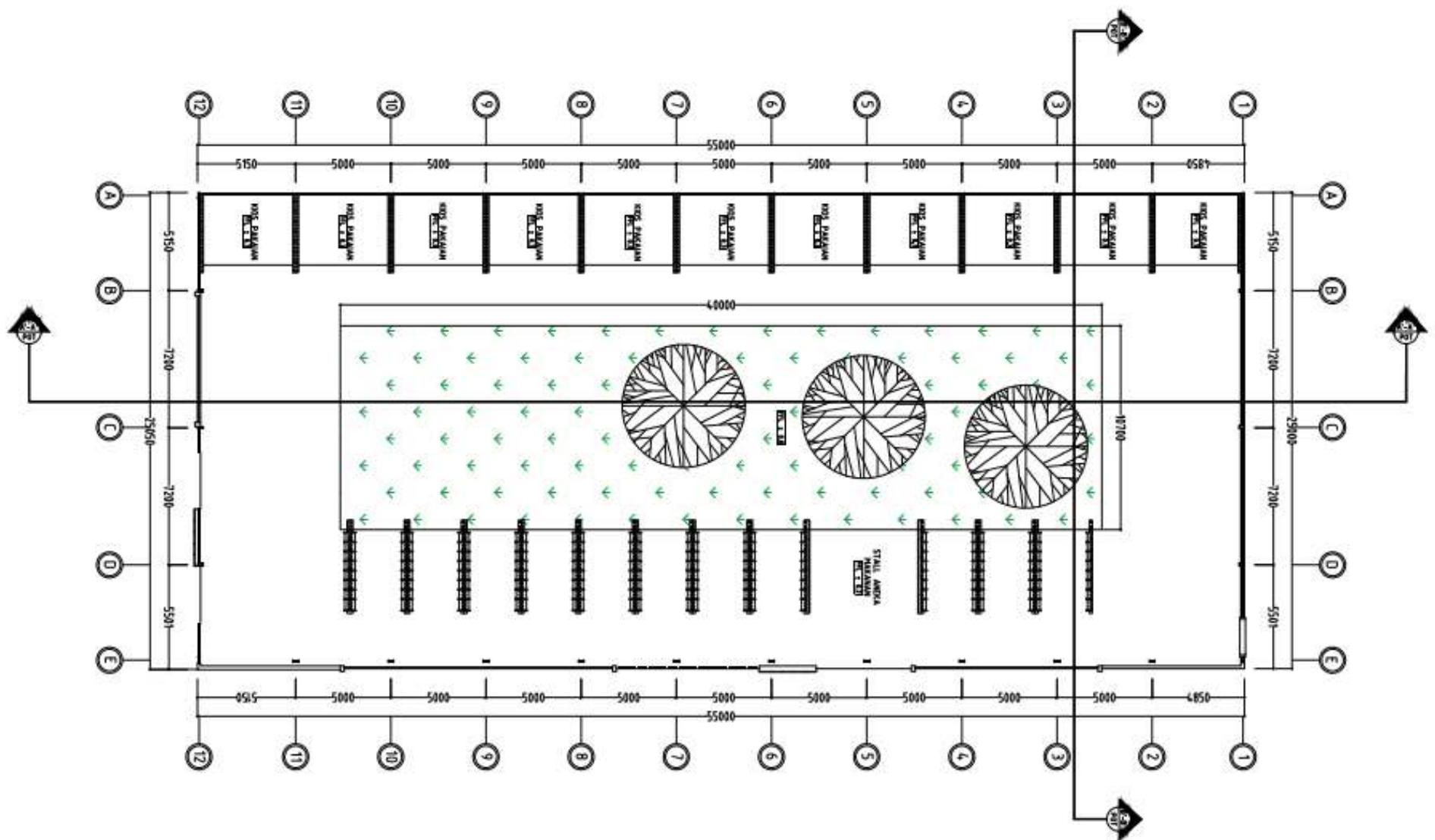
1. Parkiran
2. Kios Kuliner
3. Area Makan (Kursi Meja)

4. Area Makan (Lesehan)
5. Panggung Selaso Jatuh Kembar
6. Area Penonton (Lesehan)

7. Bangunan Oleh-oleh
8. Kantor Pengelola
9. Fasilitas Penunjang (Mushola & WC)
10. Lancang Kuning

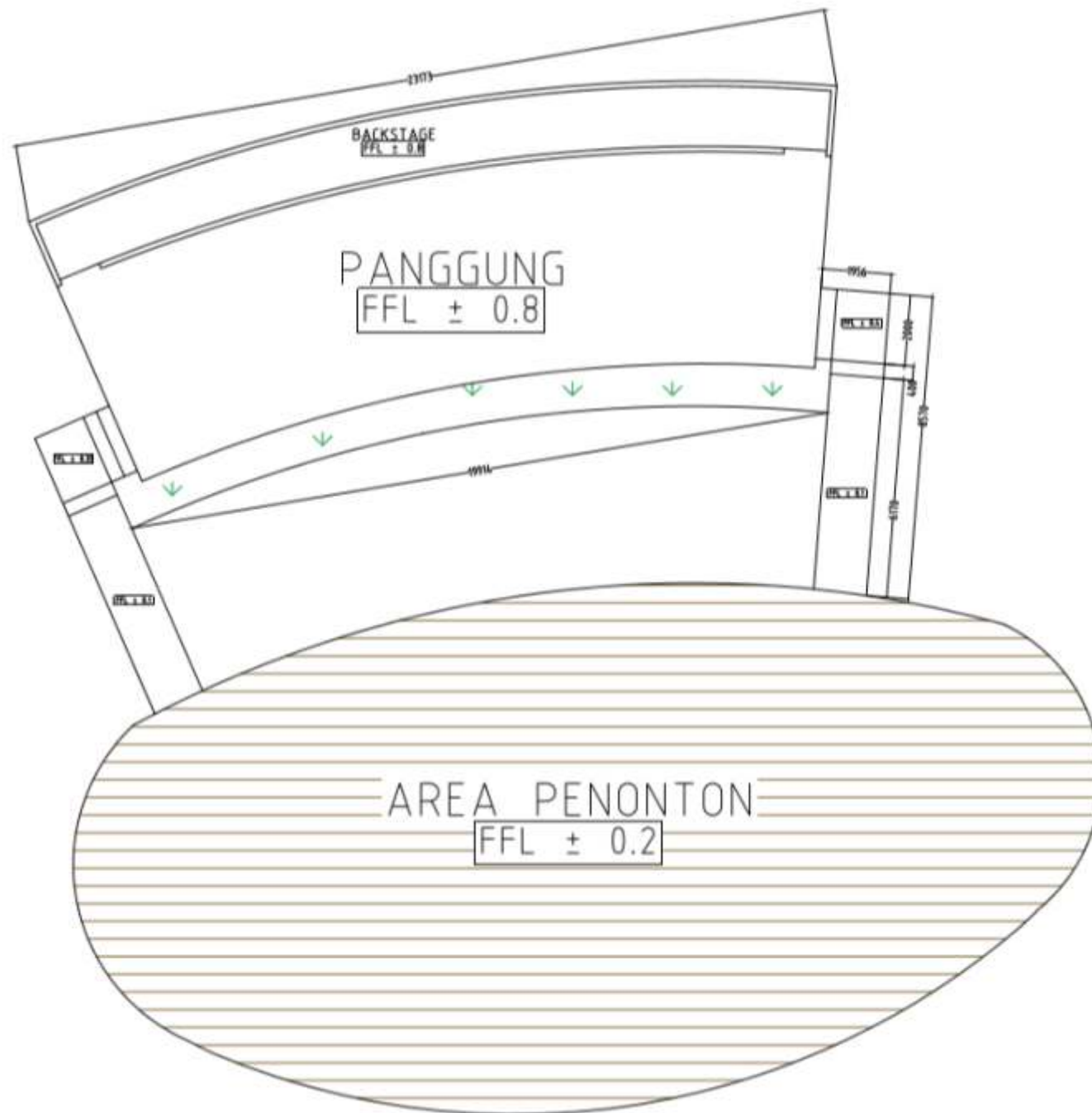


## 5.4.2 DENAH PARTIAL PUSAT OLEH-OLEH KHAS MELAYU RIAU

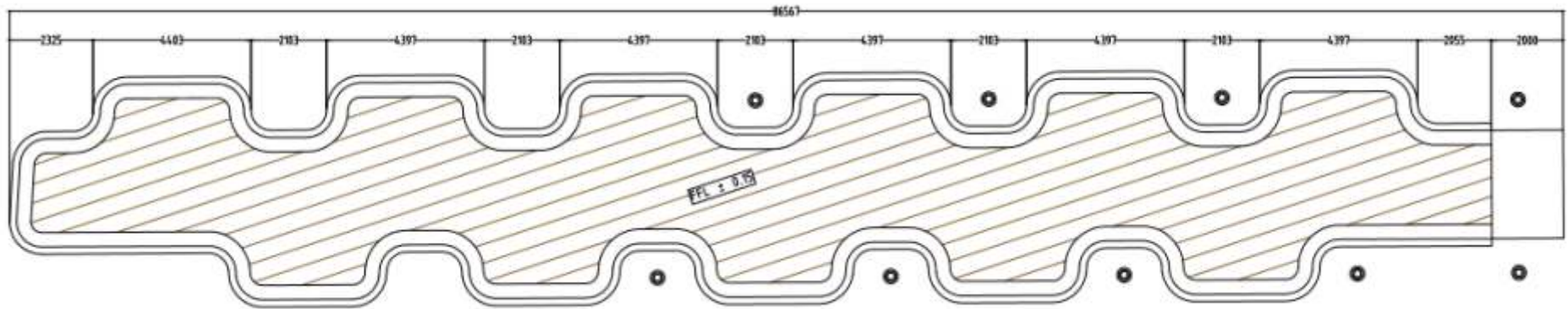




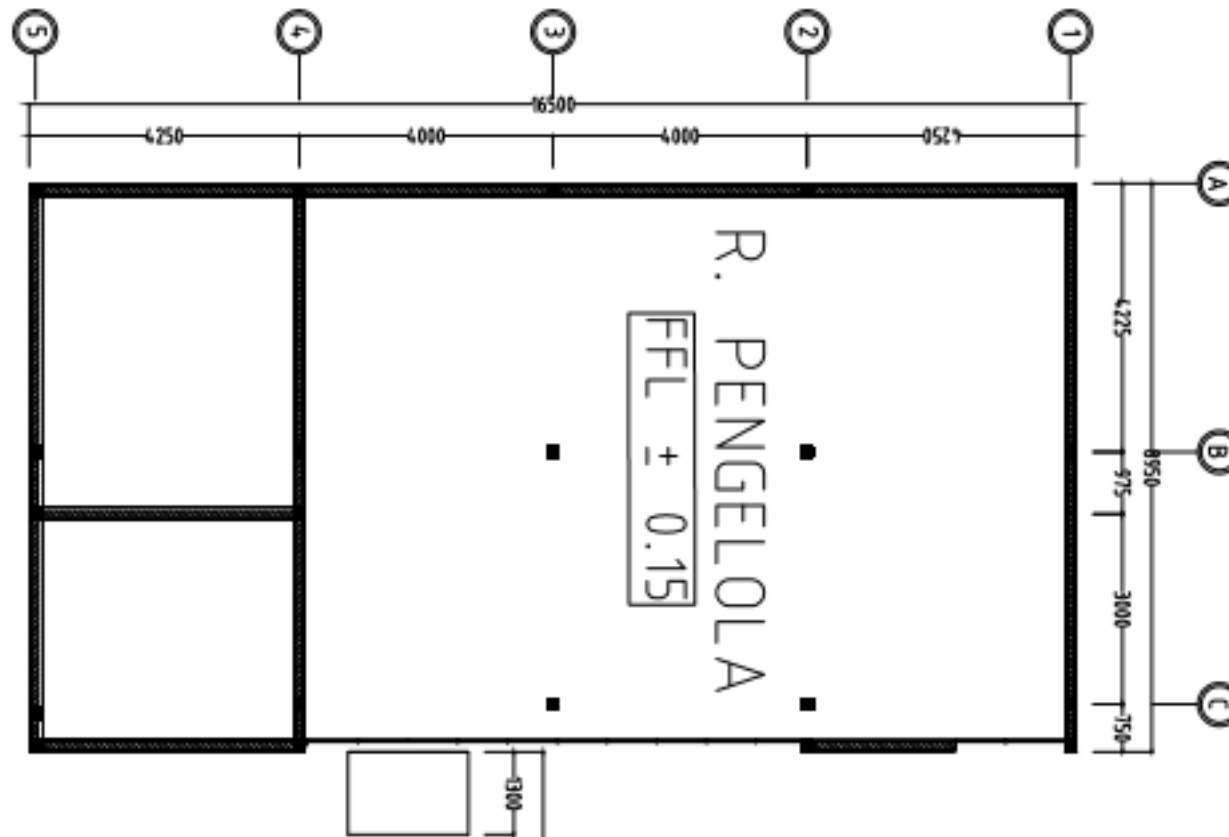
#### 5.4.4 DENAH PARTIAL AREA PANGGUNG



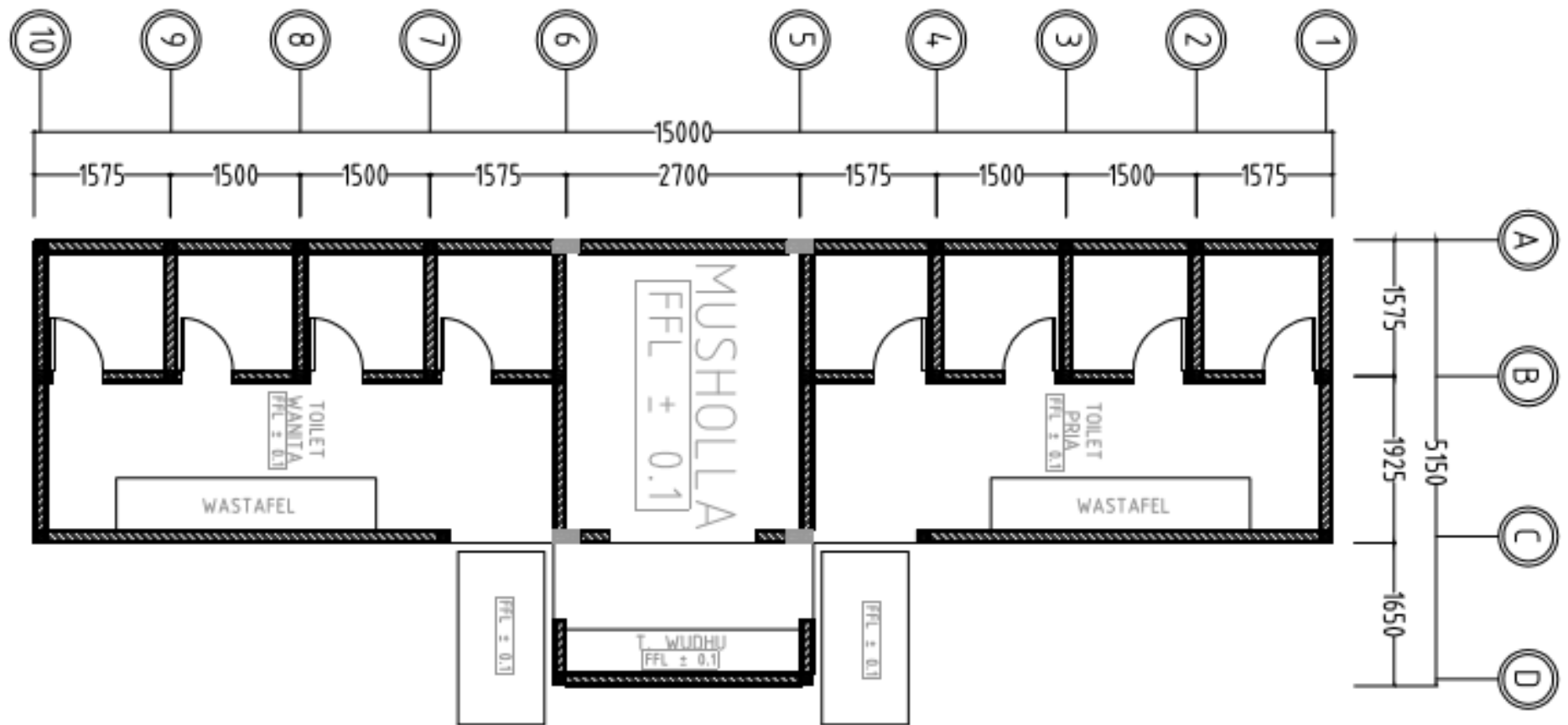
### 5.4.5 DENAH PARTIAL AREA MAKAN



### 5.4.6 DENAH PARTIAL RUANG PENGELOLA



### 5.4.7 DENAH PARTIAL TOILET & MUSHOLA

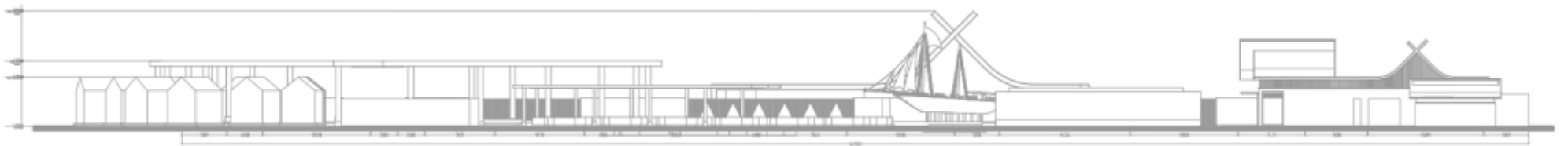


# 5.5 TAMPAK

## 5.5.1 TAMPAK DEPAN KAWASAN



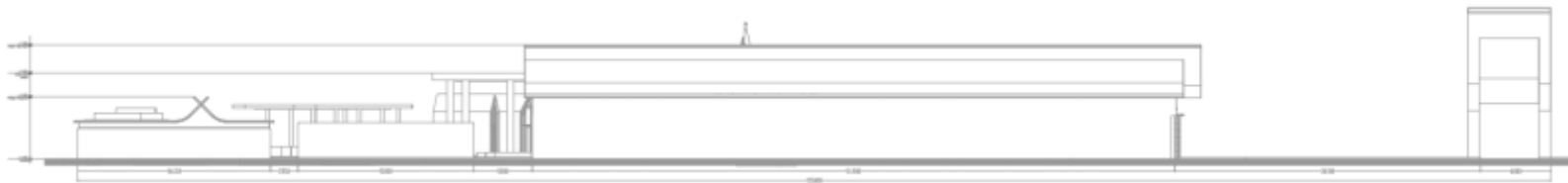
## 5.5.2 TAMPAK BELAKANG KAWASAN



## 5.5.3 TAMPAK SAMPING KANAN KAWASAN



## 5.5.4 TAMPAK SAMPING KIRI KAWASAN

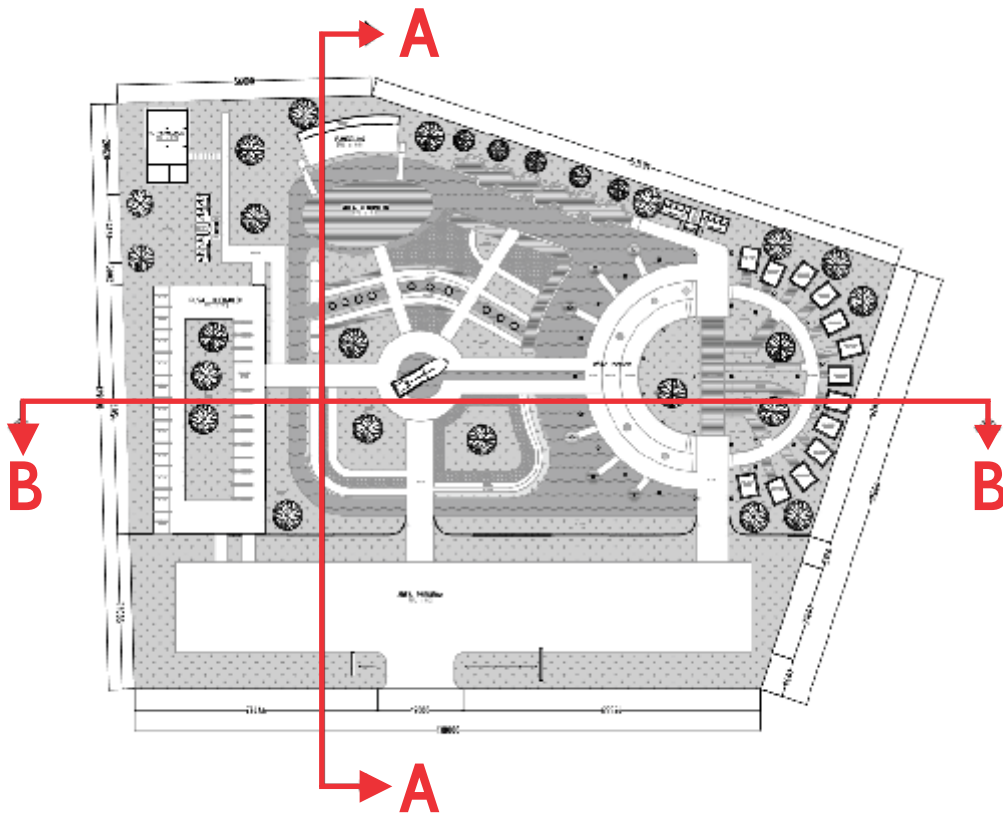
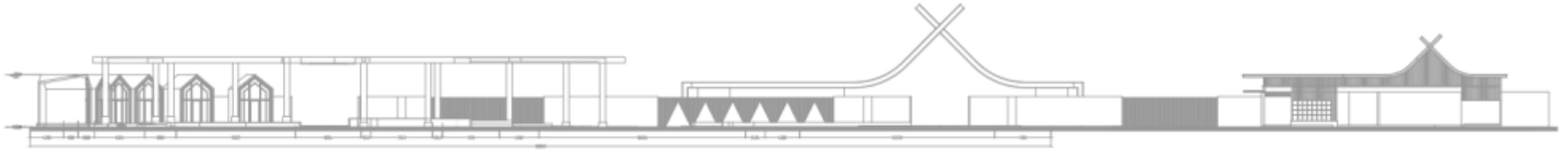


# 5.6 POTONGAN

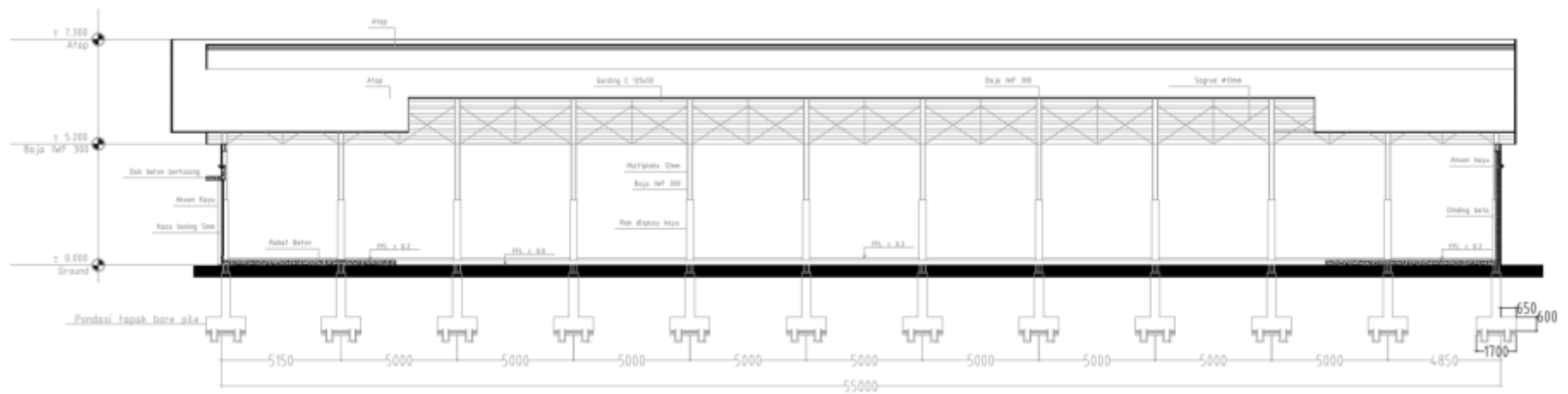
## 5.6.1 POTONGAN A-A KAWASAN



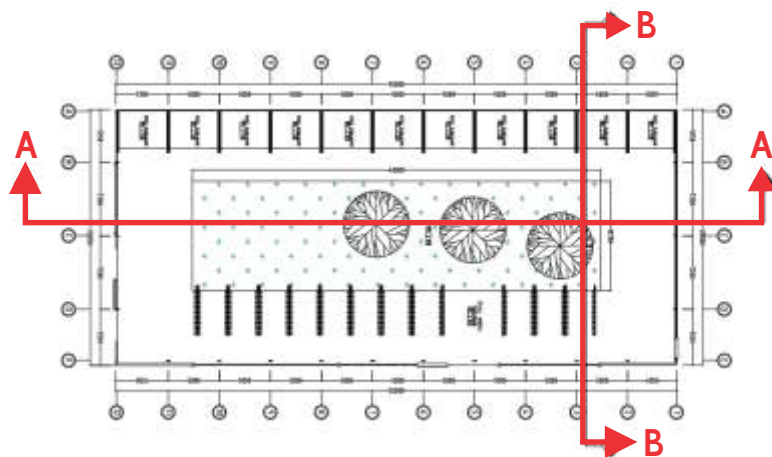
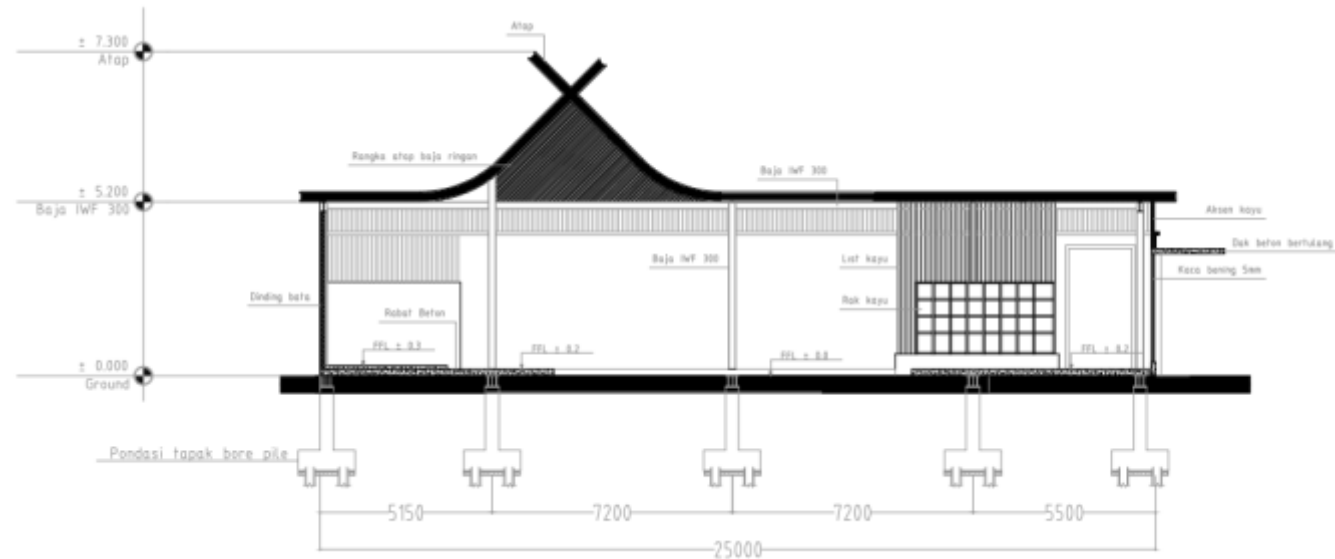
## 5.6.2 POTONGAN B-B KAWASAN



### 5.6.3 POTONGAN A-A BANGUNAN PUSAT OLEH-OLEH

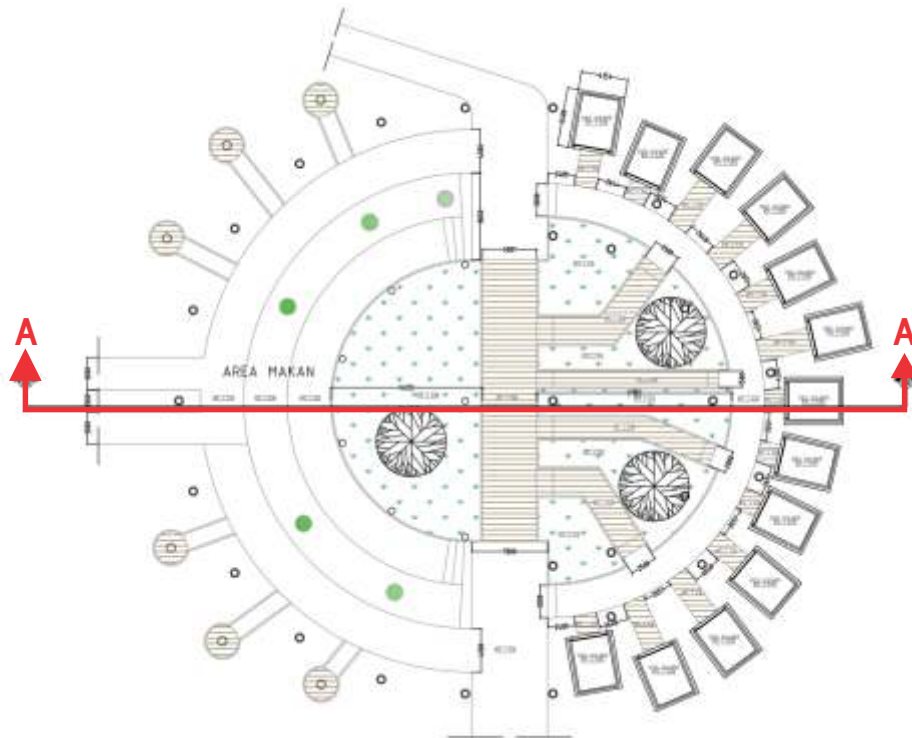
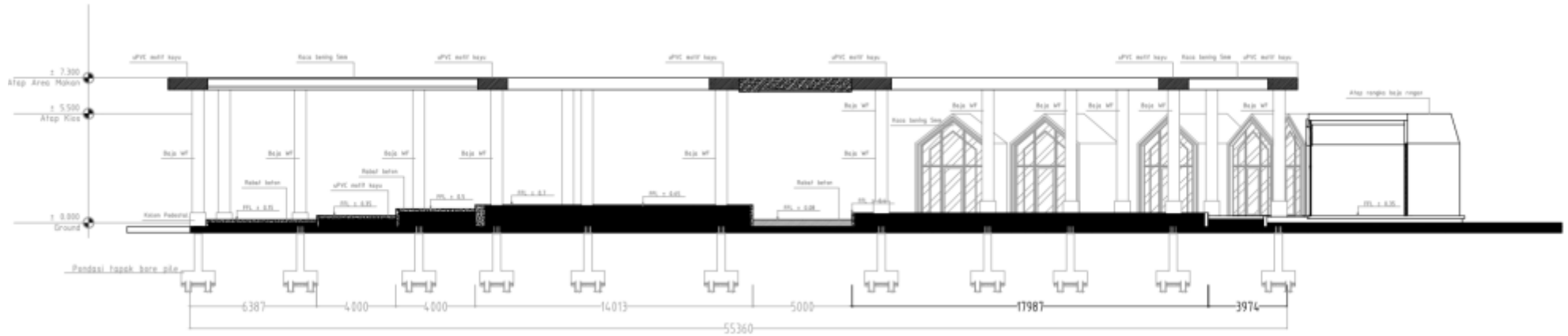


### 5.6.4 POTONGAN B-B BANGUNAN PUSAT OLEH-OLEH



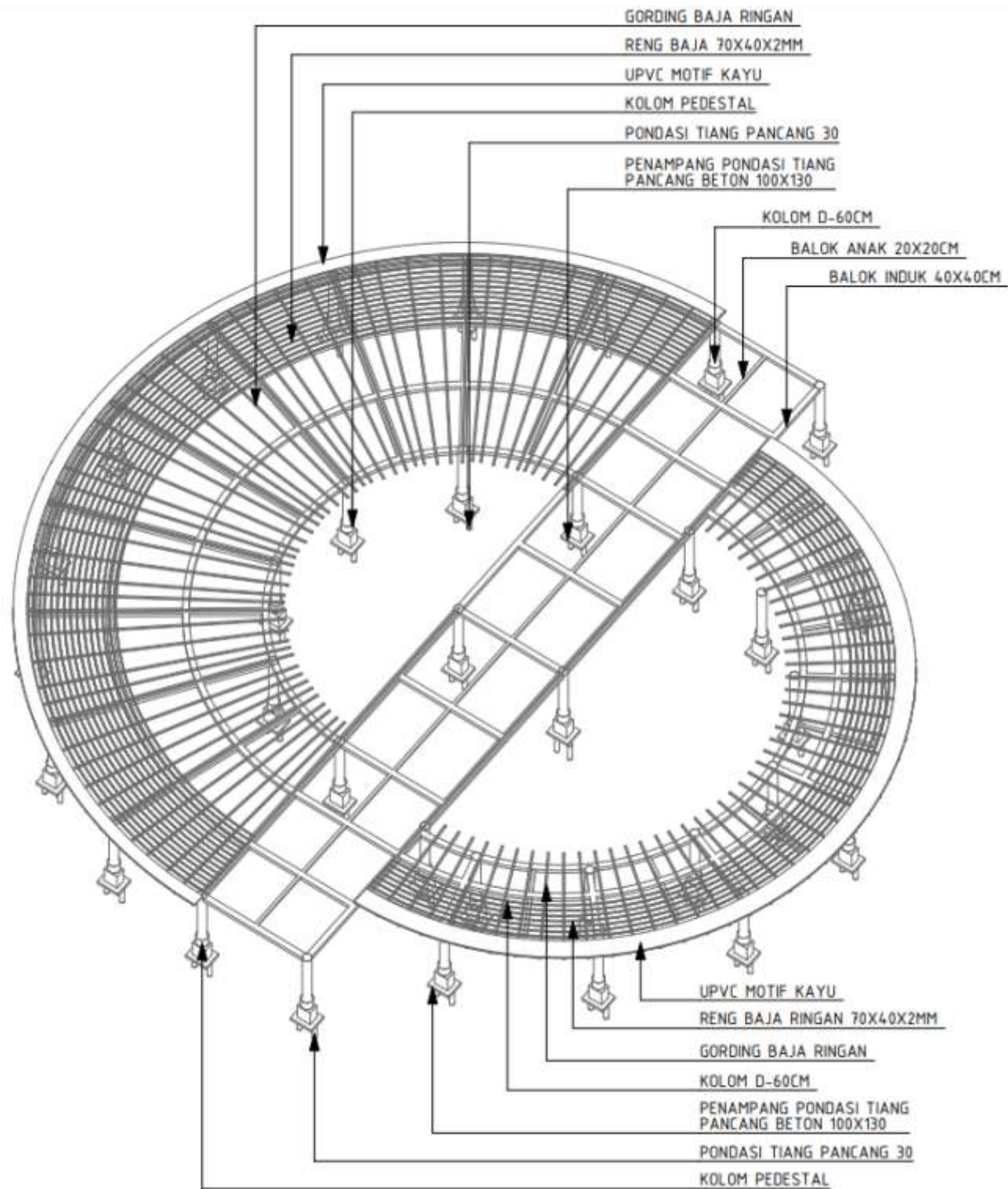


## 5.6.5 POTONGAN A-A AREA WISATA KULINER

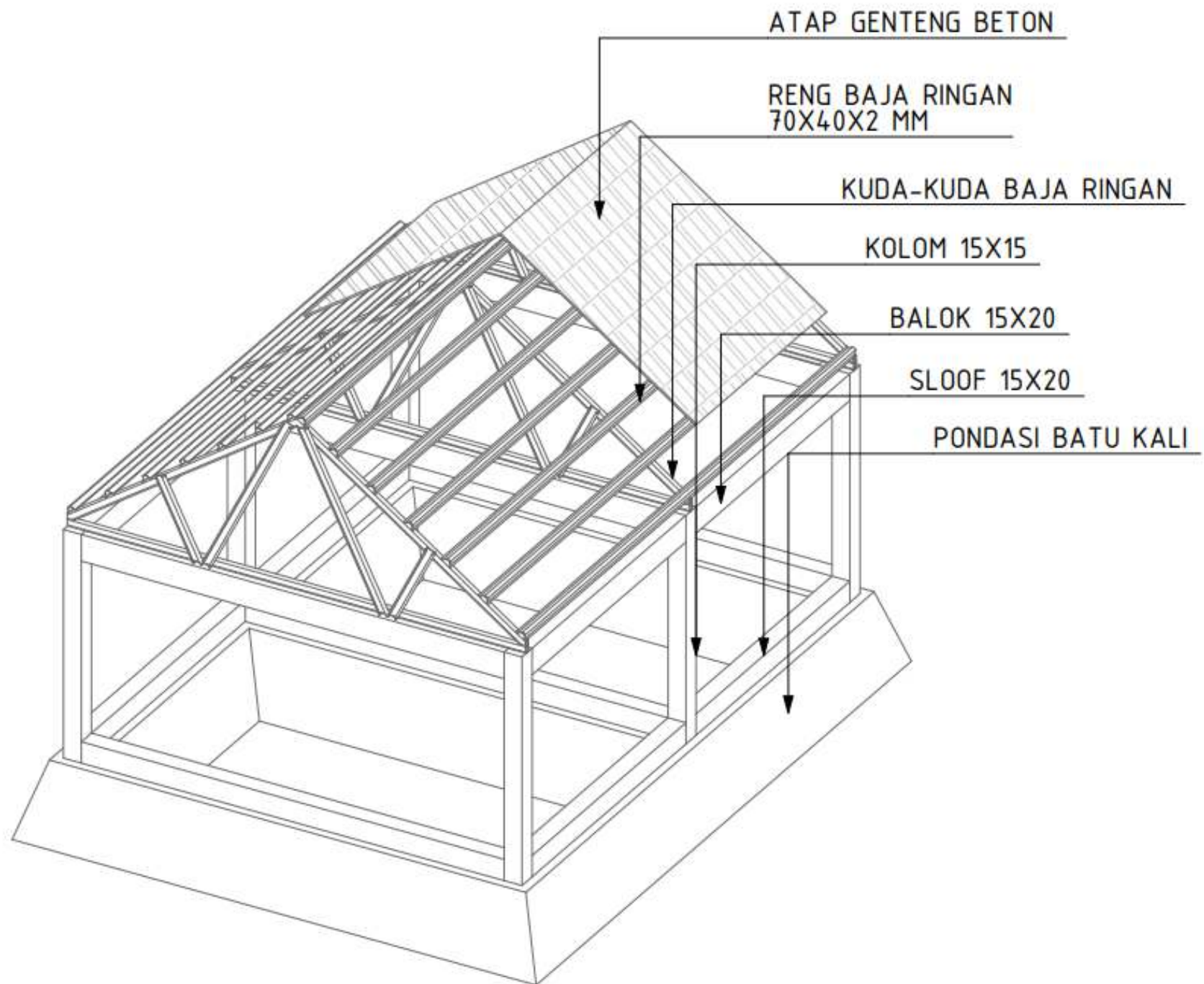


# 5.7 SISTEM STRUKTUR

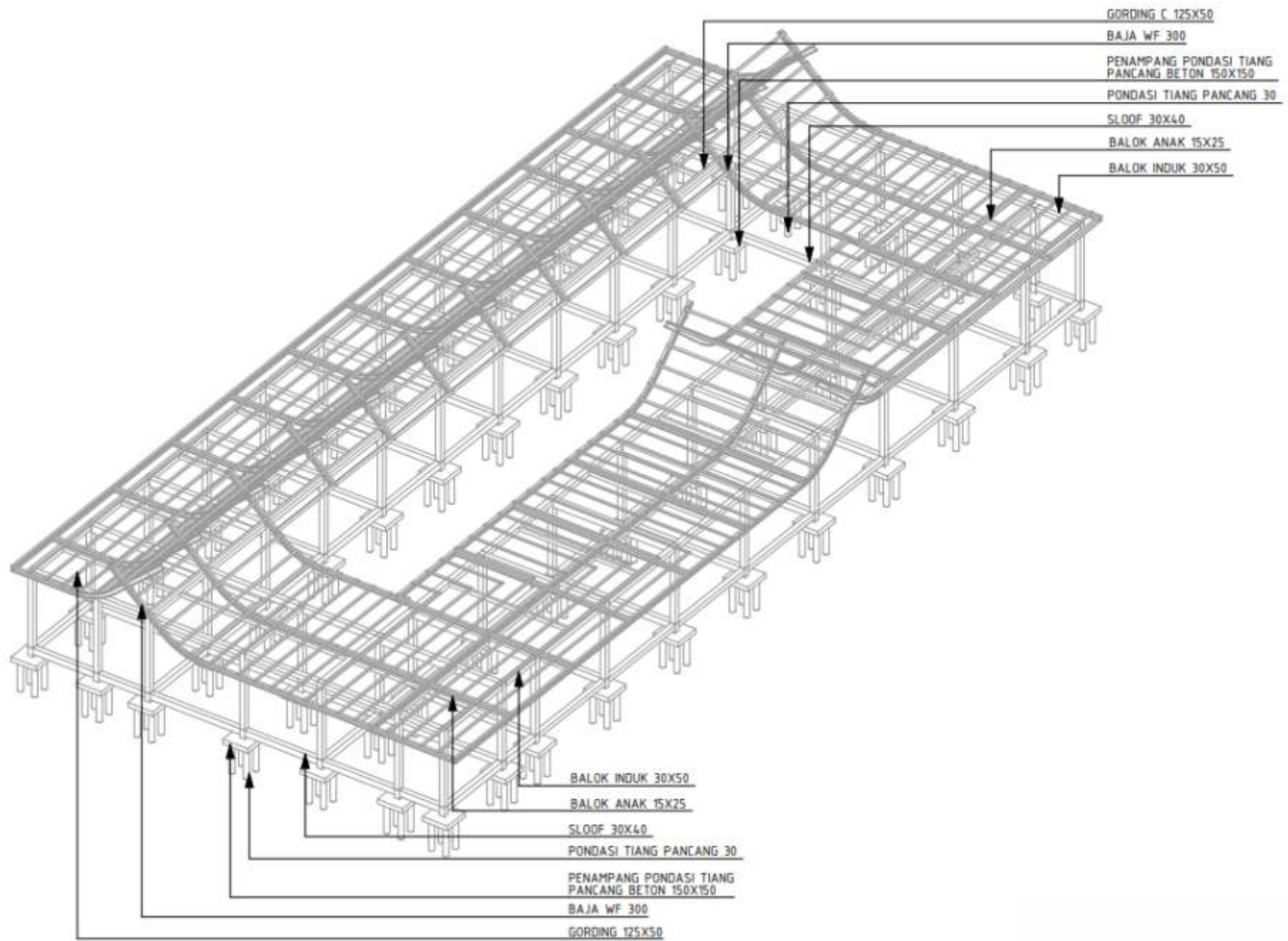
## 5.7.1 STRUKTUR AREA KULINER



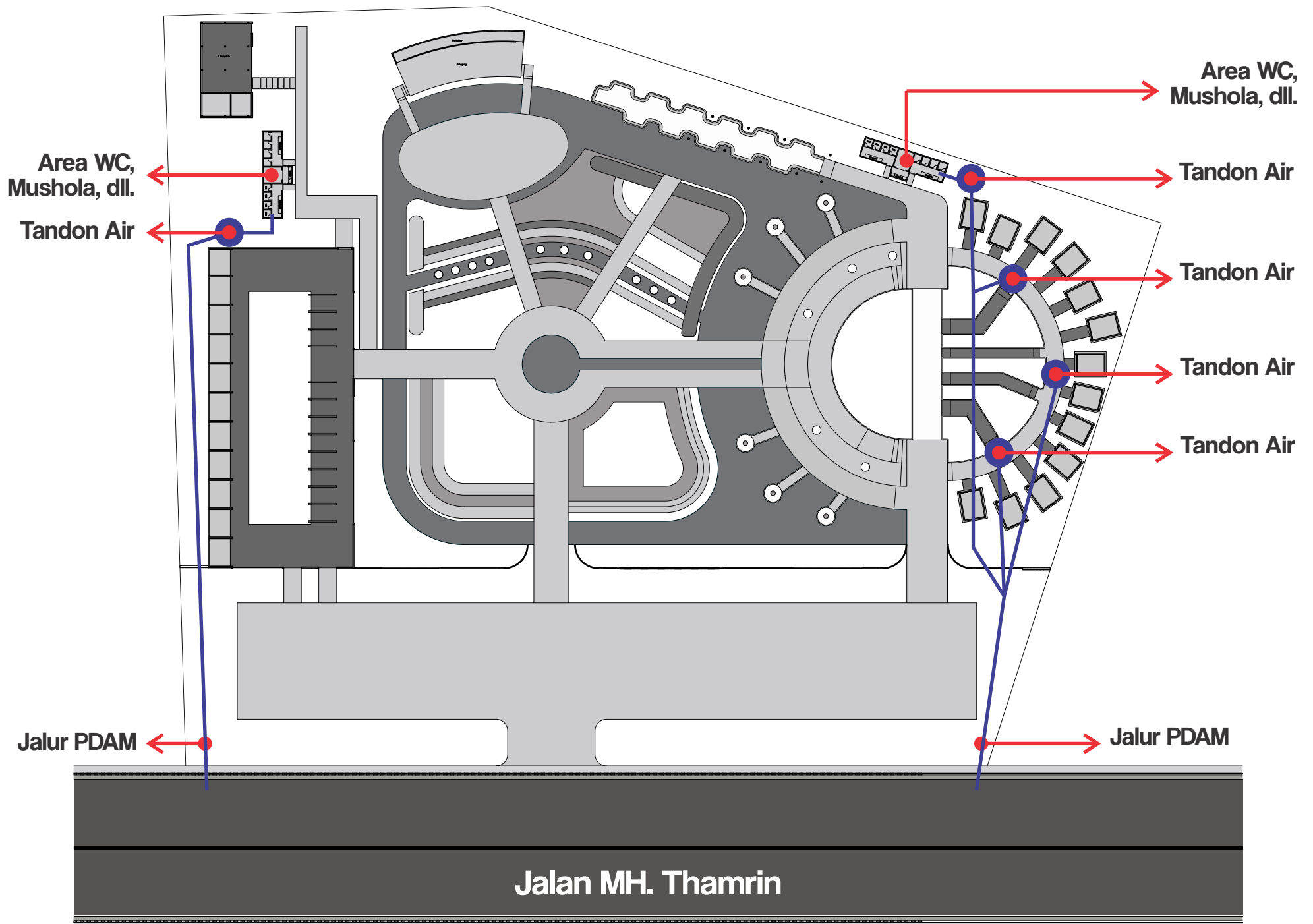
## 5.7.2 STRUKTUR KIOS KULINER



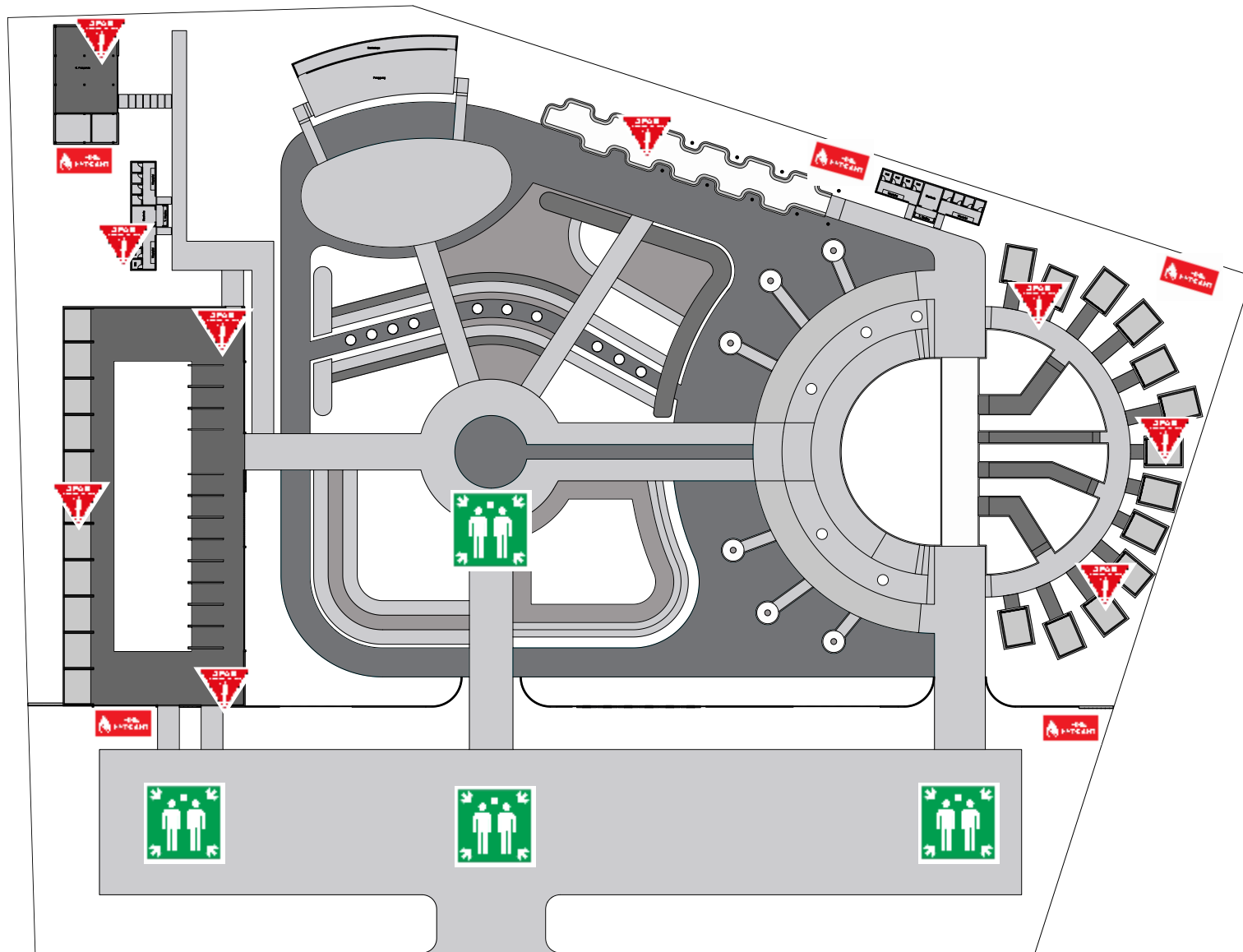
### 5.7.3 STRUKTUR PUSAT OLEH-OLEH



# 5. 8 SISTEM UTILITAS



# 5. 9 SISTEM KESELAMATAN BANGUNAN



Jalan MH. Thamrin



Fire Hydrant

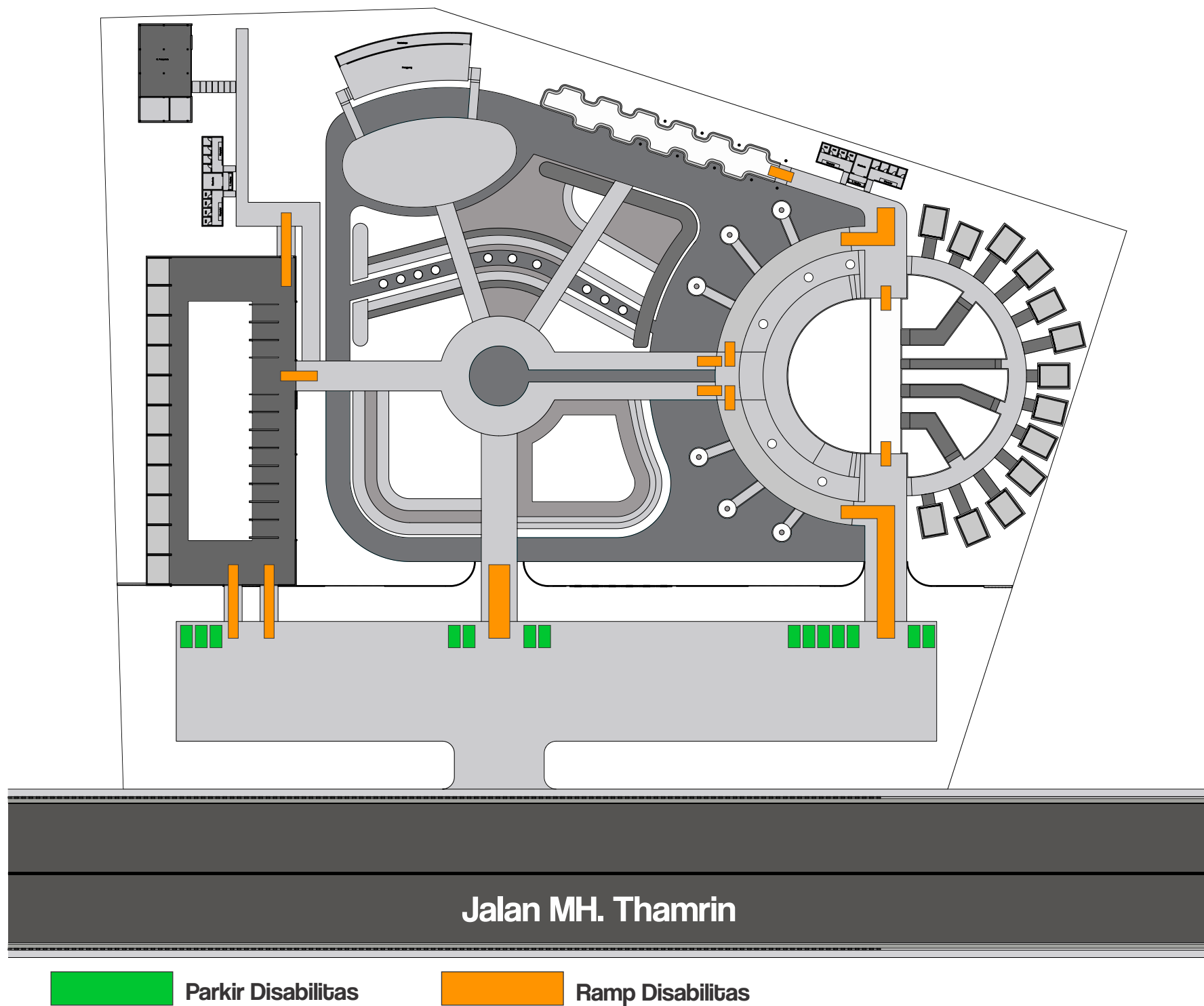


APAR



Titik Kumpul

# 5. 10 BARRIER FREE



# 5. 11 3D VISUAL



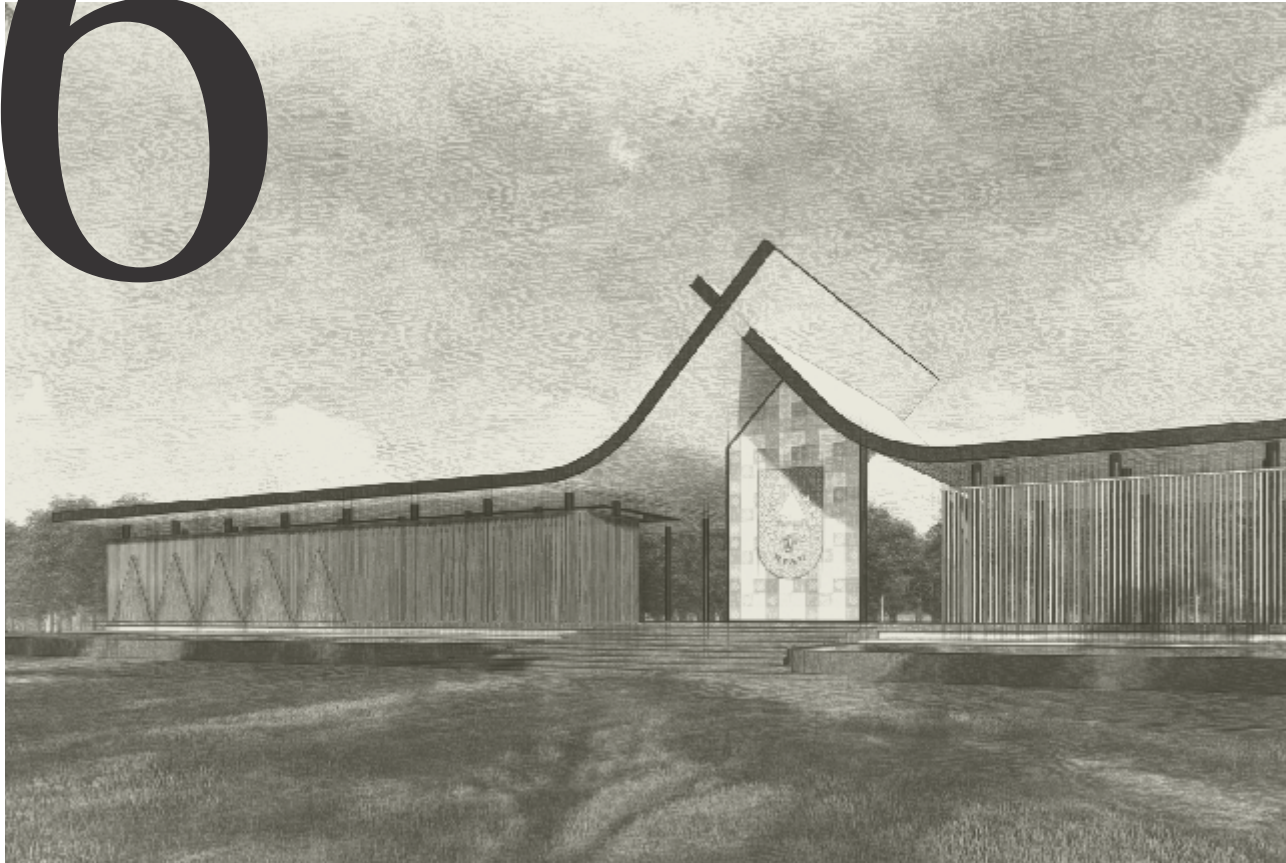








# 06



## EVALUASI

6.1 Evaluasi

6.2 Respon Evaluasi

- 6.2.1 Property Size
- 6.2.2 Layout Parkir
- 6.2.3 Loading Dock
- 6.2.4 Playground
- 6.2.5 Area Tunggu/Istirahat
- 6.2.6 Kriteria Desain

# 6. 1 EVALUASI



Evaluasi dan diskusi bersama pembimbing dan penguji telah dilaksanakan pada forum pendadaran tanggal 7 Juni 2023. Hasilnya berupa perlu penambahan dan penjelasan dari beberapa komponen agar hasil rancangan bisa lebih optimal. Berikut beberapa poin yang harus diperbaiki dan ditambahkan:

- **Property Size** - Menunjukkan presentase property size
- **Layout Parkir** - Menunjukkan penambahan layout parkir
- **Loading Dock** - Menunjukkan penambahan area *loading dock* serta alur sirkulasinya
- **Playground** - Menunjukkan penambahan area *playground*
- **Area Tunggu/Istirahat** - Menunjukkan penambahan area tunggu/istirahat dengan atap untuk berteduh
- **Kriteria Desain** - Menunjukkan tabel kriteria desain

# 6.2 RESPON EVALUASI

## 6.2.1 PROPERTY SIZE

### Area Kuliner

Entrance	70m <sup>2</sup>
Kios Kuliner (13 Unit)	305,5m <sup>2</sup>
Area Makan (3 Tingkat)	716,3m <sup>2</sup>
Area Makan Terpisah	210m <sup>2</sup>
Akses + Area Makan	817,5m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>2.119,3m<sup>2</sup></b>

### Area Servis

Lavatory Pria (8 Unit)	20m <sup>2</sup>
Lavatory Wanita (8 Unit)	20m <sup>2</sup>
Mushola (2 Unit)	20m <sup>2</sup>
T. Wudhu (2 Unit)	3m <sup>2</sup>
Akses & Wastafel (2 Unit)	40m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>103m<sup>2</sup></b>

### Total Luasan Bangunan :

3.898,5m<sup>2</sup>

### Total Ruang Terbuka :

14.701,5m<sup>2</sup>

### Bangunan Oleh-oleh

Entrance	36m <sup>2</sup>
Kios Oleh-oleh Kuliner	200m <sup>2</sup>
Kios Oleh-oleh non-Kuliner	231m <sup>2</sup>
Akses + Display Oleh-oleh	536m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>1.003m<sup>2</sup></b>

### Kantor Pengelola

R. Pimpinan	20m <sup>2</sup>
R. Staff	105m <sup>2</sup>
Locker Room	12m <sup>2</sup>
Lavatory	3m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>140m<sup>2</sup></b>

### Panggung Pertunjukan

Area Panggung	126,1m <sup>2</sup>
Backstage Panggung	38,5m <sup>2</sup>
Area Penonton	340,6m <sup>2</sup>
Akses	28m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>533,2m<sup>2</sup></b>

### Ruang Terbuka

Entrance Kawasan	123,5m <sup>2</sup>
Parkiran	2.540m <sup>2</sup>
Area Rekreasi	8.970m <sup>2</sup>
Taman Area Kuliner	598,3m <sup>2</sup>
Inner Court B. Oleh-oleh	408m <sup>2</sup>
Sungai Buatan	2.061,7m <sup>2</sup>
<b>Total :</b>	<b>14.701,5m<sup>2</sup></b>

### A. Area Komersil

3.655,5m<sup>2</sup> (19,65%)

### B. Area Servis

243m<sup>2</sup> (1,30%)

### C. Area Terbuka

14.701,5m<sup>2</sup> (79,05%)

**Total :** 18.600m<sup>2</sup> (100%)

**LAHAN**

18.600m<sup>2</sup>

**Standar**

**KDB 50%**

9.300m<sup>2</sup>

**KLB 1,60**

29.760m<sup>2</sup>

**KDH 70%**

13.020m<sup>2</sup>

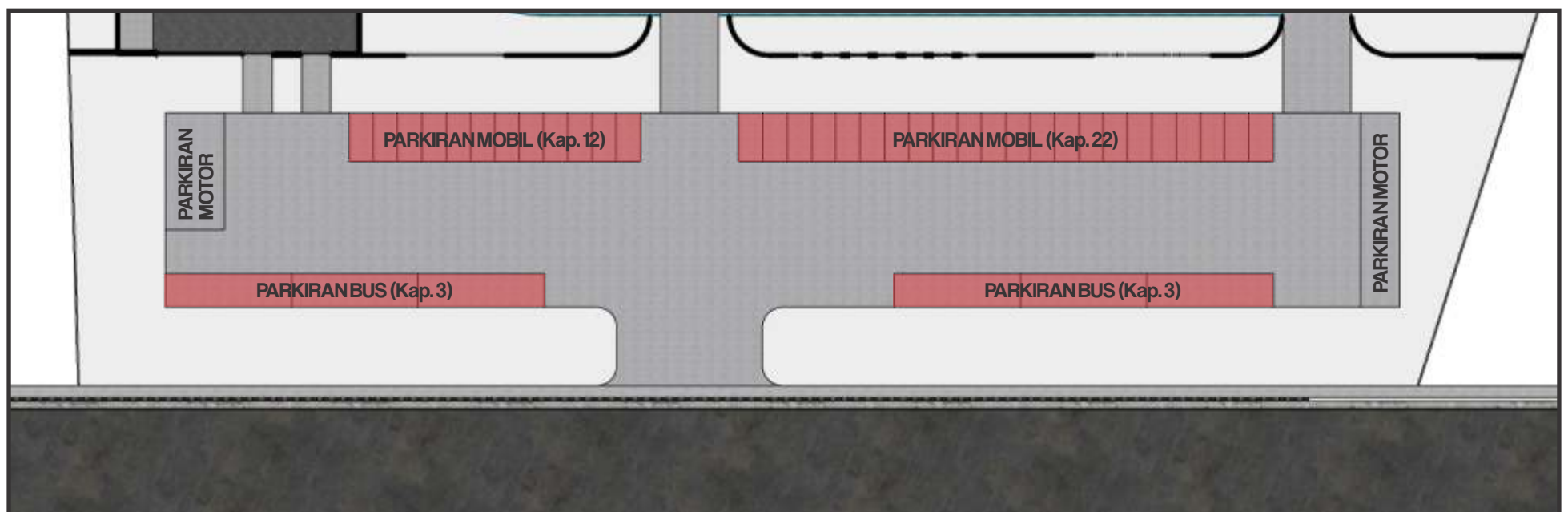
**Hasil**

3.898,5m<sup>2</sup>

3.898,5m<sup>2</sup>

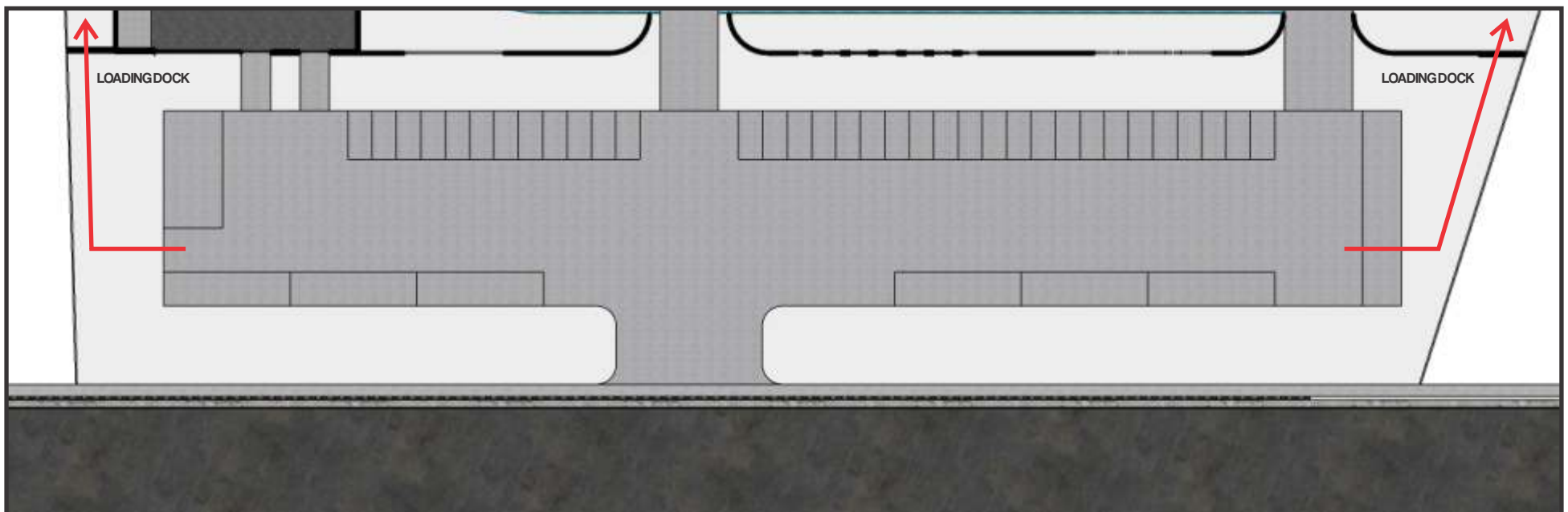
14.701,5m<sup>2</sup>

## 6.2.2 LAYOUT PARKIR



Area parkir pada area pusat kuliner dan oleh-oleh Pekanbaru ini memiliki kapasitas 110 kendaraan yang terdiri dari 34 parkir mobil, 6 parkir bus, dan 70 untuk parkir sepeda motor, selain itu

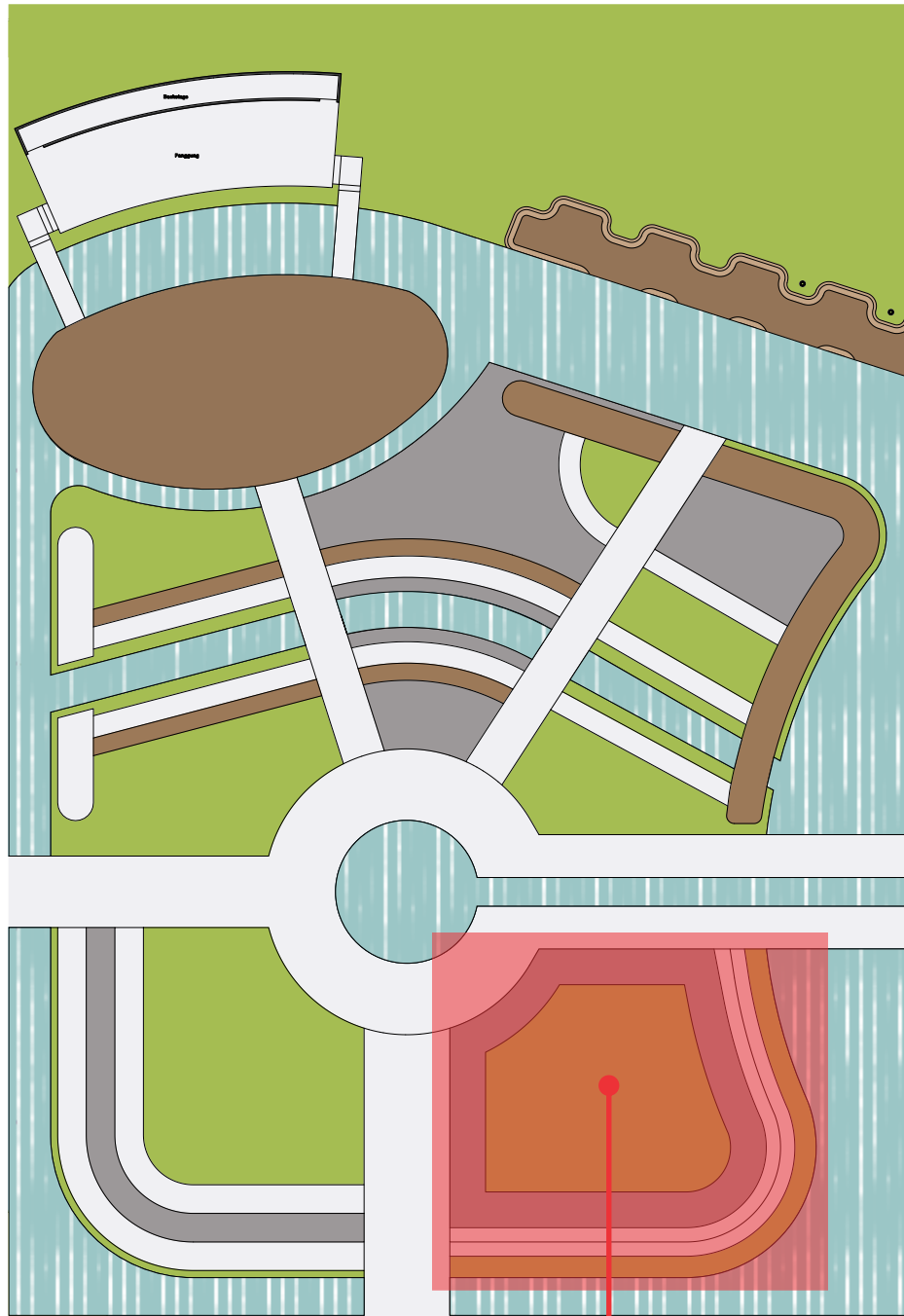
### 6.2.3 LOADING DOCK



*Loading dock* diletakkan di dekat parkir yang kemudian memiliki akses tersendiri untuk memisahkan kegiatan pengunjung yang bersifat publik dengan bongkar muat barang yang bersifat semi privat. Setelah melewati parkir khusus dan *loading dock* pedagang kuliner maupun pedagang oleh-oleh langsung menuju area dagangannya melewati akses yang berbeda dengan yang dilewati pengunjung.



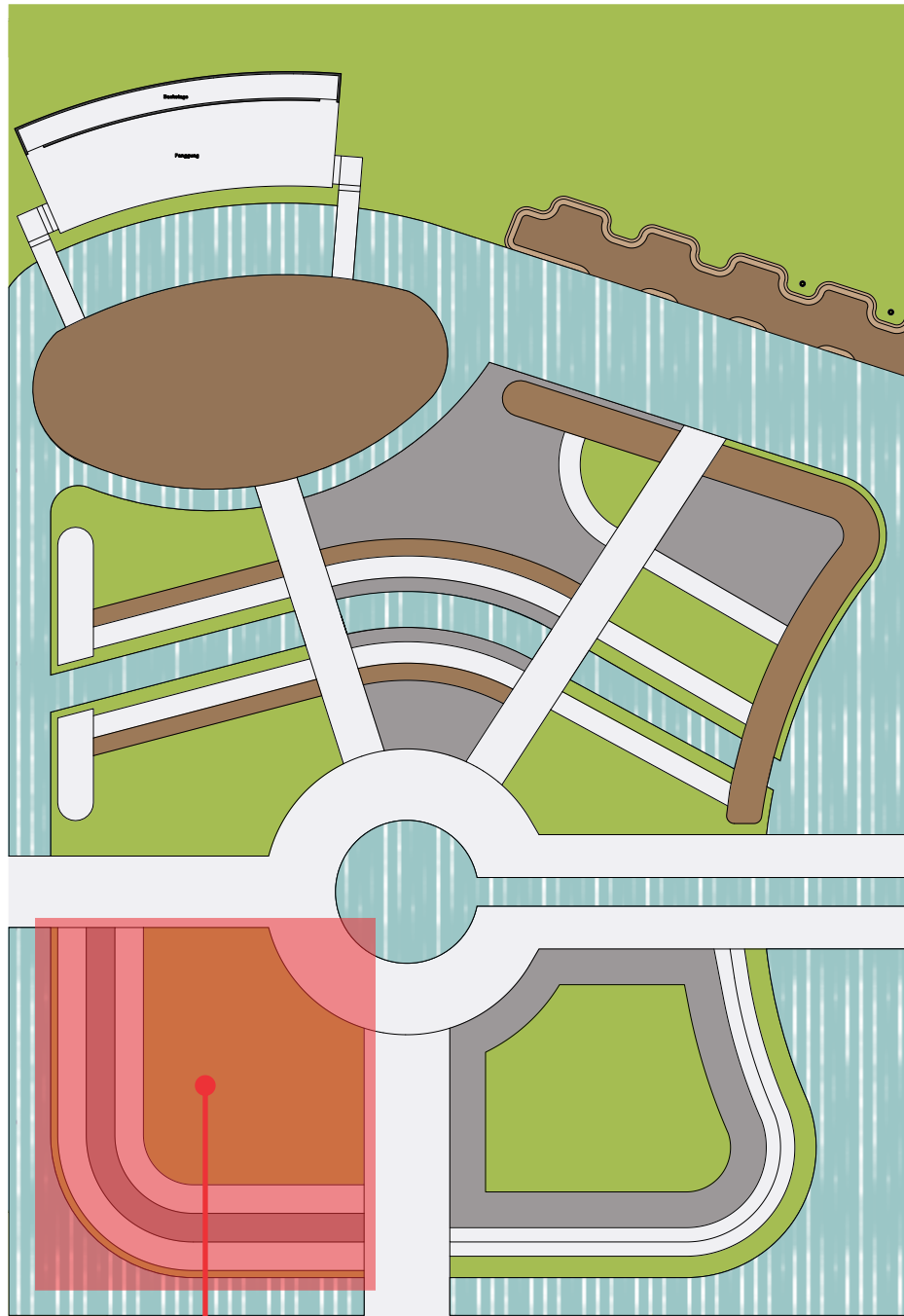
## 6.2.4 PLAYGROUND



PLAYGROUND



## 6.2.5 AREA TUNGGU/ISTIRAHAT



AREA TUNGGU/ISTIRAHAT



## 6.2.6 KRITERIA DESAIN

### Persyaratan Umum

No.	Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
1	Lokasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Taman Rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor</li> <li>2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota.</li> <li>3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: <ul style="list-style-type: none"> <li>Bau yang tidak enak</li> <li>Debu dan asap</li> <li>Air yang tercemar</li> </ul> </li> </ol>
<p><b>Hasil Rancangan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li> <p><b>1. Taman Rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor</b></p> <p>Lokasi perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru berada di Taman Kota Pekanbaru. Lokasi ini yang terletak di jalan MH Thamrin, kecamatan Sail, kota Pekanbaru. Taman Kota Pekanbaru bersebelahan dengan kompleks rumah dinas Gubernur Riau, Balai kota Pekanbaru, dan hutan kota Pekanbaru. Keberadaan fasilitas-fasilitas tersebut memudahkan mobilisasi masyarakat, terutama dengan kendaraan bermotor. Sebagian besar masyarakat yang mengunjungi area ini menggunakan kendaraan pribadi seperti mobil dan motor. Selain itu, kendaraan umum seperti TMP (Trans Metro Pekanbaru) dan bus kota juga mudah diakses oleh masyarakat. Ketersediaan transportasi yang baik ini menjadikan taman rekreasi ini dapat dicapai dengan mudah oleh pengunjung, baik mereka yang menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.</p> <p>Lokasi yang strategis Taman Kota Pekanbaru juga memenuhi persyaratan untuk menjadi taman rekreasi yang mudah diakses dengan kendaraan bermotor. Faktor lokasi ini merupakan keuntungan bagi pengunjung yang ingin menikmati suasana taman dan fasilitas rekreasi yang ditawarkan. Dengan adanya akses yang mudah melalui jalan-jalan utama, pengunjung dapat mencapai taman dengan cepat dan nyaman. Keberadaan kendaraan umum seperti TMP dan bus kota juga memberikan alternatif transportasi bagi masyarakat yang tidak memiliki kendaraan pribadi. Dengan demikian, taman rekreasi ini dapat menarik pengunjung dari berbagai lapisan masyarakat, baik mereka yang menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum. Semua ini menunjukkan betapa pentingnya faktor aksesibilitas dengan kendaraan bermotor dalam menjadikan Taman Kota Pekanbaru sebagai pilihan destinasi rekreasi yang populer di kota tersebut.</p> </li> <li> <p><b>2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota.</b></p> <p>Lokasi Taman Kota Pekanbaru memiliki kelebihan ketika dilihat dari sudut pandang area yang strategi, dikelilingi dengan ruas jalan utama yang memudahkan masyarakat melakukan mobilitas. Akan tetapi hal ini tidak didukung dengan interaksi sosial yang cukup tinggi. Interaksi sosial yang terjadi di Taman Kota Pekanbaru masih tergolong rendah, karena tidak banyak orang yang berkunjung. Selain itu, pada lokasi Taman Kota Pekanbaru masih banyak area kosong di taman. Pembangunan perencanaan Pusat Kuliner dan Oleh - oleh Pekanbaru ini berusaha tidak mengganggu pohon-pohon yang sudah ada (vegetasi eksisting) atau fungsi Taman Kota itu sendiri.</p> </li> <li> <p><b>3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: Bau yang tidak enak, Debu dan asap, Air yang tercemar</b></p> <p>Taman Kota Pekanbaru dipenuhi dengan vegetasi alami yang baik dan lingkungan yang sehat. Dengan banyaknya tumbuhan dan vegetasi alami yang tersebar di seluruh area taman, tanah di lokasi ini memiliki kemampuan penyerapan yang sangat baik. Hasilnya, Taman Kota menjadi tempat yang aman dari banjir, karena mampu menyerap air hujan dengan efisien. Keuntungan lain dari lokasi Taman Kota adalah kedekatannya dengan kantor-kantor pemerintahan. Kehadiran institusi pemerintahan yang berdekatan membuat Taman Kota menjadi fokus perhatian, sehingga pemeliharannya dilakukan secara intensif. Hal ini berdampak positif pada kualitas lingkungan sekitar, karena bau yang tidak enak, debu, asap kendaraan, dan polusi air dapat diminimalisir.</p> </li> </ol>		

## Persyaratan Umum

No.	Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
2	Luas dan Penataan Taman	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.
<b>Hasil Rancangan:</b> <p>Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung. Hal ini dapat direalisasikan melalui gambar rencana dan studi kelayakan yang telah disusun dengan optimal. Dalam proses penataan, diperhatikan aspek-aspek seperti penempatan fasilitas, zona-zona yang sesuai, dan kebutuhan pengunjung yang beragam. Dengan mengikuti rencana yang telah disusun dan memperhatikan studi kelayakan, pengelolaan lahan dapat menciptakan ruang yang nyaman dan sesuai dengan tujuan penggunaannya, sehingga dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan para pengunjung.</p> <p>Penelitian ini juga telah sesuai memenuhi fungsinya dengan baik. Taman Kota Pekanbaru telah memperhatikan kebutuhan ruang yang diperlukan dan telah menciptakan konektivitas antara ruang-ruang tersebut secara efektif. Konektivitas yang beragam ini memberikan pengalaman yang berbeda bagi para pengguna taman. Namun, ada beberapa aspek yang dapat diperbaiki untuk meningkatkan kualitas taman kota ini. Sebagai contoh, perlu diperhatikan lebih lanjut aspek desain taman yang mencakup pemilihan tanaman, penempatan elemen-elemen hardscape, serta perencanaan yang lebih baik terkait jalur pejalan kaki, area duduk yang nyaman dan ditambahkannya penutup atap pada beberapa bagian ditaman. Dengan mengoptimalkan semua faktor ini, taman kota ini dapat menjadi tempat yang lebih menarik dan fungsional bagi masyarakat.</p>		

## Persyaratan Umum

No.	Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
3	Bangunan	<p>1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi kebutuhan taman rekreasi aktif dan tata bangunan dengan alur sirkulasi yang jelas.</p> <p>2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah.</p>
<p><b>Hasil Rancangan:</b></p> <p><b>1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi kebutuhan taman rekreasi aktif dan tata bangunan dengan alur sirkulasi yang jelas.</b></p> <p>Penting untuk memperhatikan bahwa dalam memenuhi kebutuhan taman rekreasi aktif dan tata bangunan dengan alur sirkulasi yang jelas, perlu juga diperhatikan kesesuaian tampilan bangunan yang ada di taman kota. Meskipun ide-ide yang diusulkan sudah sesuai dengan kebutuhan tersebut, terdapat ketidaksesuaian dalam tampilan bangunan antara satu dengan yang lainnya. Hal ini terlihat terutama pada bangunan oleh-oleh, yang memiliki bentuk bangunan kotak, sedangkan bangunan lainnya cenderung memiliki unsur lengkung pada tampilan atau bentuk bangunannya.</p> <p>Untuk memastikan konsistensi dan keserasian visual, penting bagi pembangunan bangunan di taman kota untuk mempertimbangkan keseluruhan tampilan arsitektur dan bentuk bangunan yang ada. Meskipun bangunan oleh-oleh mungkin telah memenuhi kebutuhan fungsional dan tata bangunan dengan alur sirkulasi yang jelas, perbedaan bentuk dan tampilan dengan bangunan lain dapat mengganggu keselarasan visual taman kota secara keseluruhan. Mungkin diperlukan penyesuaian dalam desain bangunan oleh-oleh agar sesuai dengan unsur-unsur lengkung atau gaya arsitektur yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, akan tercipta konsistensi dan harmoni antara bangunan-bangunan yang ada, menjadikan taman kota sebagai lingkungan yang menyenangkan dan estetis secara keseluruhan.</p> <p><b>2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah.</b></p> <p>Gaya bangunan di pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru telah disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah, terutama karakteristik budaya Melayu Riau. Dalam upaya mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya setempat, bangunan-bangunan tersebut dirancang dengan memperhatikan elemen-elemen tradisional yang khas, seperti ornamen ukiran kayu, atap khas bangunan melayu, dan penggunaan material alami seperti kayu. Dengan demikian, gaya bangunan di pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru tidak hanya mencerminkan keindahan arsitektur, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan dan memperkuat identitas budaya Melayu Riau.</p> <p>Selain penyesuaian dengan kondisi lingkungan, lokasi bangunan pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru yang berada di pusat pemerintahan juga menjadi ciri khas wajah provinsi Riau. Kehadiran pusat kuliner dan oleh-oleh di lokasi strategis ini memberikan dampak positif dalam mempromosikan kekayaan kuliner dan oleh-oleh khas daerah kepada pengunjung, termasuk wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain itu, lokasinya yang berdekatan dengan pusat pemerintahan juga memudahkan akses bagi pejabat dan tamu resmi untuk mencicipi kuliner khas dan membeli oleh-oleh yang dapat menjadi kenang-kenangan dari kunjungan mereka ke Pekanbaru. Dengan demikian, gaya bangunan yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan, ditambah dengan lokasi strategis di pusat pemerintahan, menjadikan pusat kuliner dan oleh-oleh khas Pekanbaru sebagai salah satu ikon budaya yang menggambarkan kekayaan dan keindahan provinsi Riau.</p>		

## Persyaratan Umum

No.	Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
4	Pintu Gerbang	<p>1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum.</p> <p>2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang cukup untuk 2 mobil untuk berselisihan (minimal lebar 6m).</p>
<p><b>Hasil Rancangan:</b></p> <p><b>1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum.</b></p> <p>Pintu gerbang yang terletak di kawasan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru dirancang dengan sangat baik untuk memudahkan pengunjung mengenali lokasi tersebut. Pada pintu gerbang ini, terpasang papan nama yang jelas dan mudah dibaca oleh umum. Papan nama tersebut bertuliskan "Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru" yang terlihat dengan jelas. Selain itu, pintu gerbang ini juga memiliki desain yang sangat ikonik dengan galah panjang yang saling bersilangan, mencerminkan ciri khas atap bangunan tradisional Melayu Riau. Kombinasi antara pintu gerbang yang menarik dan papan nama yang informatif ini sangat membantu masyarakat untuk mengenali dan mengingat kawasan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru dengan mudah.</p> <p>Dengan adanya pintu gerbang dan papan nama yang mencolok dan mudah dibaca, kawasan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru berhasil menciptakan identitas yang kuat. Pengunjung dapat dengan mudah mengidentifikasi lokasi ini sebagai pusat kuliner dan tempat untuk membeli oleh-oleh khas Pekanbaru. Desain pintu gerbang yang terinspirasi oleh arsitektur Melayu Riau juga menambah daya tarik visual kawasan tersebut. Dengan demikian, pintu gerbang ini tidak hanya berfungsi sebagai pembatas fisik, tetapi juga menjadi elemen penting dalam memperkuat citra dan keunikan kawasan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru.</p> <p><b>2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang cukup untuk 2 mobil untuk berselisihan (minimal lebar 6m).</b></p> <p>Pintu gerbang yang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang cukup lebar untuk 2 mobil berselisih, dengan lebar minimal 6 meter, merupakan fasilitas yang telah dipenuhi oleh Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Pekanbaru. Lokasi tersebut memiliki akses jalan yang bahkan lebarnya mencapai 15 meter. Keberadaan jalan yang lebar ini memungkinkan akses tidak hanya bagi kendaraan pribadi, tetapi juga bagi bus pariwisata yang dapat berpapasan di jalur masuk dan keluar area. Dengan demikian, fasilitas ini memberikan kemudahan akses bagi pengunjung yang datang dengan berbagai jenis kendaraan.</p>		

# DAFTAR PUSTAKA

Penulis : Atsarina Luthfiyyah

<https://resepkoki.id/resep/resep-kue-bangkit/>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Legitnya Bolu Kemojo Khas Riau, Hidangan Spesial yang Tersaji di Meja Makan

editor : Fanny R Sanusi

<https://www.potretnews.com/berita/baca/2017/07/02/legitnya-bolu-kemojo-khas-riau-hidangan-spesial-yang-tersaji-di-meja-makan>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Rumah Kue Viera, Pusat Oleh-Oleh Khas Pekanbaru

<https://www.brosispku.com/ada-apa-di-pekanbaru/2/kuliner/118/rumah-kue-viera-pusat-oleholeh-khas-pekanbaru>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

5 Menu Takjil Favorit Warga Pekanbaru

<https://www.brosispku.com/ada-apa-di-pekanbaru/2/kuliner/94/5-menu-takjil-favorit-warga-pekanbaru>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Selendang Songket

<https://jemari.riau.go.id/cindramata/selendang-songket>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

5 Cenderamata Khas Riau di Pekanbaru

<https://www.brosispku.com/ada-apa-di-pekanbaru/4/belanja/112/5-cenderamata-khas-riau-di-pekanbaru>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Pakaian Adat Riau

<https://smkabdurrahman.sch.id/artikel/150-pakaian-adat-riau>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Kota Pekanbaru Pantas untuk Jadi Calon Pengganti Jakarta

Kreator: Irwan Rinaldi Sikumbang

[https://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/599315eeda14f96681082d43/pekanbaru-pantas-masuk-bursa-calon-ibukota-](https://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/599315eeda14f96681082d43/pekanbaru-pantas-masuk-bursa-calon-ibukota-ri?page=2&page_images=1)

[ri?page=2&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/599315eeda14f96681082d43/pekanbaru-pantas-masuk-bursa-calon-ibukota-ri?page=2&page_images=1)

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

MOTIF DAN CORAK TENUN MELAYU RIAU

<http://www.riaudailyphoto.com/2011/05/motif-dan-corak-tenun-melayu-riau.html>

[diakses tanggal 10 Juni 2022]

Riau Akan Dapatkan Dana Kurang Bayar Rp390 Miliar dari Pusat

Penulis: Dwi Nicken Tari

<https://sumatra.bisnis.com/read/20200324/533/1217458/riau-akan-dapatkan-dana-kurang-bayar-rp390-miliar-dari-pusat>

[diakses tanggal 11 Juni 2022]

Suasana di GOR Gelanggang Remaja Pekanbaru

<https://www.youtube.com/watch?v=1cur7ggo6iE>

[diakses tanggal 11 Juni 2022]

DPRD Kota Pekanbaru

<https://dprdkotapekanbaru.business.site/>

[diakses tanggal 11 Juni 2022]

Hidayat, Wahyu. 2011. Aplikasi Langgam Arsitektur Melayu sebagai Identitas Kawasan Menuju Kota Berkelanjutan. Localwisdom-Jurnal Ilmiah Online.

Taman Kota Pekanbaru

[https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1gI5X8qABDkVZ\\_EMvYboF5m-](https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1gI5X8qABDkVZ_EMvYboF5m-BTJs&hl=en_US&ll=0.5152670000000187%2C101.451927&z=17)

[BTJs&hl=en\\_US&ll=0.5152670000000187%2C101.451927&z=17](https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1gI5X8qABDkVZ_EMvYboF5m-BTJs&hl=en_US&ll=0.5152670000000187%2C101.451927&z=17)

[diakses tanggal 15 September 2022]

Peraturan Daerah Kota Pekanbaru

- No. 7, tahun 2020

<https://jdih.pekanbaru.go.id/bagikan/418/rencana-tata-ruang-wilayah-kota-pekanbaru-tahun-2020-2040.html>

[diakses tanggal 8 Oktober 2022]

PERATURAN DAERAH NOMOR 14 TAHUN 2000

<https://riau.bpk.go.id/perda-kota-pekanbaru-nomor-14-tahun-2000-tentang-izin-bangunan-dalam-daerah-kota-pekanbaru/>

[diakses tanggal 8 Oktober 2022]

10 Tempat Oleh-Oleh Khas Kota Batu Favorit Wisatawan

Penulis : Septian Angga DJ

<https://www.koran.id/tempat-oleh-oleh-khas-kota-batu-favorit-wisatawan/>

[diakses tanggal 10 Oktober 2022]

Annam, R. C. (2008). Jogja Drive Thru Mall. Al Mudra, Mahyudin. 2004. Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman. Yogyakarta. Yogyakarta: BKPBM dan Adicita.



Firzal, Yohannes.(2015).Reconstructing Socio-Cultural Identity: Malay Culture and Architecture in Pekanbaru, Indonesia, Ph.D. dissertation, Newcastle University, Newcastle.

Al Mudra, M.(2004). Rumah Melayu: Memangku Adat Menjemput Zaman. Yogyakarta: BKPBM dan Adicita.

PERATURAN MENTERI PEKERJAAN UMUM. NOMOR : 05/PRT/M/2008

<https://disperkimtan.palangkaraya.go.id/wp-content/uploads/sites/34/2021/10/PERMENPU-05-TAHUN-2008-PEDOMAN-PENYEDIAAN-DAN-PEMANFAATAN-RUANG-TERBUKA-HIJAU-DI-KAWASAN-PERKOTAAN.pdf>

[diakses tanggal 12 November 2022]

Nyoman S. Pendit. (2006). Ilmu Pariwisata (Sebuah Pengantar Perdana). Jakarta: PT Raja Pradnya Persada.

Tebet Ecopark, Tempat 'Healing' Baru Warga Jakarta

Penulis :Wulan Octaviani

<https://sampaijauh.com/tebet-ecopark-14939>

[diakses tanggal 18 Desember 2022]

# APREB

### PETA PERSOALAN

### PETA PERSOALAN

**Taman Kota Pekanbaru**

**PERENCANAAN LANSKAP**

## PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH PEKANBARU

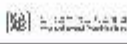
Selanjutnya, tim akan berfokus pada desain konsep dan detail arsitektural untuk pusat kuliner dan oleh-oleh Pekanbaru. Tim akan berfokus pada desain konsep dan detail arsitektural untuk pusat kuliner dan oleh-oleh Pekanbaru.

### TAMAN KOTA PEKANBARU

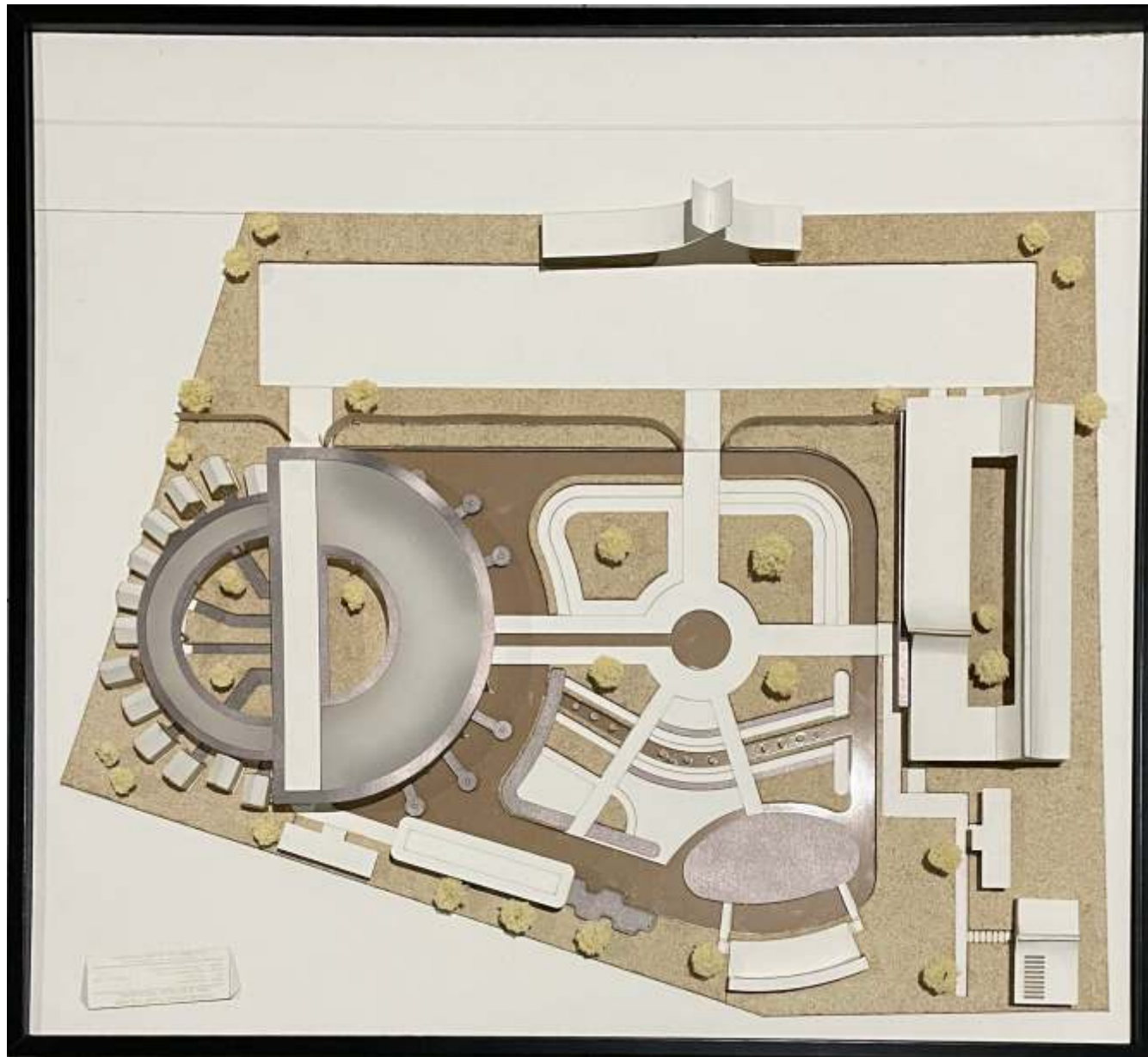
Taman Kota Pekanbaru adalah salah satu ruang publik terbesar di Pekanbaru. Taman Kota Pekanbaru adalah salah satu ruang publik terbesar di Pekanbaru.



**3D VISUAL  
REALISTIC  
RENDERING**



# MAKET





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

## SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2149778464/Perpus./10/Dir.Perpus/I/2023

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Dwiky Nitandre  
Nomor Mahasiswa : 16512155  
Pembimbing : Hastuti Saptorini, Ir. M.A.  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH  
PEKANBARU

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 8/23/2023

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

# R3 REKA RUPA RUANG



DEPARTMENT *of*  
**ARCHITECTURE**



Berdasarkan SK BAN-PT  
No. 1222/2018/PT/BAN-PT/2018/0102  
No. 3222/2018/PT/BAN-PT/2018/0102



한국건축학교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA  
ACCORD

