

Studio Akhir Desain Arsitektur 2023

Design of

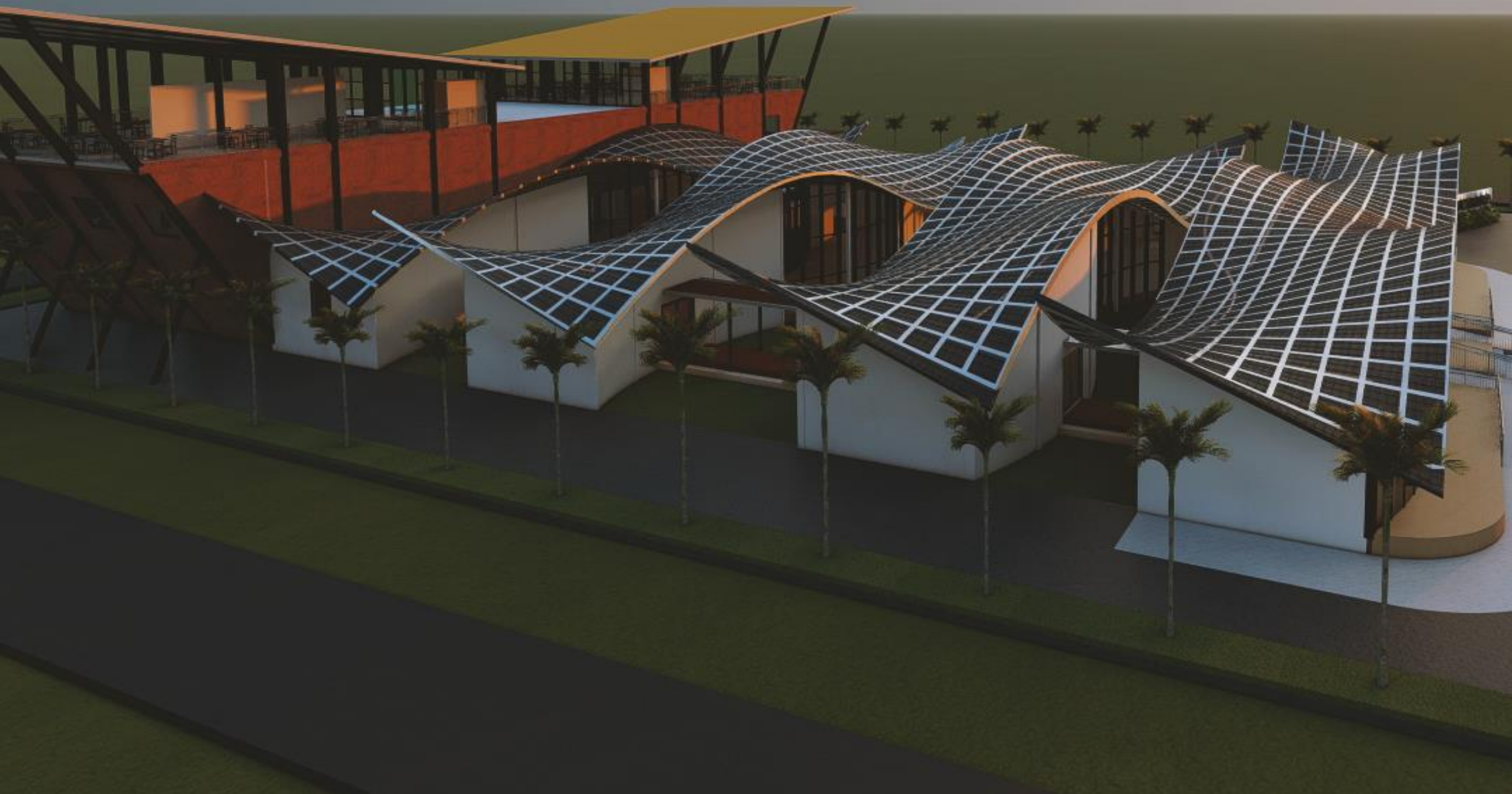
TEPIAN NAROSA

Perancangan *Cultural Center* di Kota Taluk Kuantan Riau
dengan Pendekatan Arsitektur *Crowd-Management*

Diky Abdillah

19512174

Supervisor : Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T., M.T. GP



STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR
2023

PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DI KOTA TALUK KUANTAN RIAU
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *CROWD-MANAGEMENT*

*DESIGN OF CULTURAL CENTER IN TALUK KUANTAN RIAU CITY WITH
ARCHITECTURE CROWD MANAGEMENT APPROACH*

DIKY ABDILLAH
19512174

DOSEN PEMBIMBING:
SYARIFAH ISMAILIYAH AL ATHAS, S.T.,M.T.,GP

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled :

**Perancangan *Cultural Center* di Kota Taluk Kuantan Riau dengan Pendekatan
Arsitektur *Crowd-Management***

*DESIGN OF CULTURAL CENTER IN TALUK KUANTAN RIAU CITY WITH ARCHITECTURE CROWD MANAGEMENT
APPROACH*

Nama Lengkap Mahasiswa : Diky Abdillah

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 19512174

Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : 21 Agustus 2023

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing

Supervisor



**Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T.,
M.T., GP**

Penguji 1

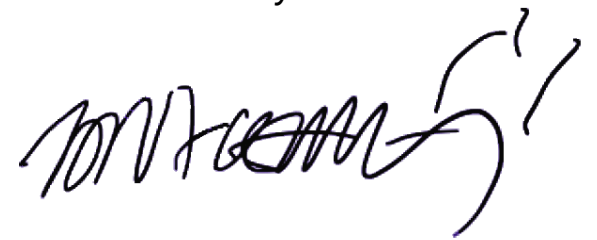
Jury 1



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

Penguji 2

Jury 2



**Dr Yulianto P Prihatmaji.,
S.T.,MT., IPM., IAI.**

Diketahui Oleh :

Acknowledge By :

Ketua Program Studi S1 Arsitektur



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

Kata Pengantar

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur untuk mencapai gelar Strata Satu Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang berjudul “Design of Cultural Center in Taluk Kuantan Riau City with Architecture Crowd Management Approach” dengan baik. Penulis menyadari akan kurangnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu kritik dan saran penting dalam penyelesaian penulisan ini. Penulis berharap semoga proyek studio akhir desain arsitektur ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pengamatnya, menjadi acuan dan juga bahan pembelajaran serta koreksi sehingga saya dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari proyek ini dalam kualitas untuk lebih baik kedepannya. Dalam penyusunan Studio Akhir Desain Arsitektur ini, penulis banyak mendapat bantuan, masukan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, tak lupa penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, proses dalam penulisan Studio Akhir Desain Arsitektur ini diberi kelancaran dan kemudahan.
2. Orang tua yang telah memberikan doa, dukungan dan motivasi.
3. Ibu Syarifah Ismailiyah Al Athas, S.T., M.T. GP selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan banyak bantuan, masukan dan dukungan.
4. Bapak Wiryono Raharjo., M. Arch., Ph.D., dan Bapak Yulianto P Prihatmaji., MT., Dr., IAI., selaku dosen penguji yang telah memberikan tanggapan, saran serta kritik yang membangun.
5. Bapak Aryo Akbar Aldiansyah, S.T., M.Arch sebagai koordinator Studio Akhir Desain Arsitektur
6. Bapak Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Islam Indonesia beserta seluruh Bapak Ibu dosen, Panitia Studio Akhir Desain Arsitektur, serta Staff
7. Widia Pramesti Dwi Cahyani A.md.Par., selaku support system selama masa periode skripsi.
8. M. Rizki Imanullah, Imam Abdul Aziz dan Inaya Jaya Pramesvara, selaku teman seperbimbingan yang telah berjuang bersama-sama
9. Rizki Pratomo, Zaki Ali Ridho, dan Wildan Adi Putrawan, selaku teman ngerjain tugas bersama-sama
10. Rengkuh Ridha, Taufik Bimo, dan Mocha Kost’s Squad lainnya, yang telah memberikan bantuan disaat saat genting.
11. Fatwa Aulia, Reynaldo Bimantaka, dan Rananda, yang telah memberikan support selama skripsi.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap Mahasiswa : Diky Abdillah
NIM : 19512174
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia

Judul Perancangan

PERANCANGAN *CULTURAL CENTER* DI KOTA TALUK KUANTAN RIAU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *CROWD-MANAGEMENT*

*DESIGN OF CULTURAL CENTER IN TALUK KUANTAN RIAU CITY WITH ARCHITECTURE CROWD
MANAGEMENT APPROACH*

Saya Menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagai 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



Diky Abdillah

ABSTRAK

Perancangan *Cultural Center* di Kota Taluk Kuantan Riau dengan Pendekatan *Crowd-Management* merupakan sebuah rancangan pusat kegiatan seni dan kebudayaan yang berada di Kota Taluk Kuantan Riau. Bangunan ini dirancang atas dasar kebudayaan setempat yaitu Pacu Jalur yang merupakan pergelaran event olahraga dan budaya. Bangunan ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang sering ditemukan saat pergelaran Pacu Jalur yaitu *Crowded*(Kerumunan), dan juga tata letak PKL (Pedagang Kaki Lima) yang masih belum tertata. Selain itu, keberadaan bangunan pusat budaya ini sebelumnya belum pernah ada di Kota Taluk Kuantan. Oleh Karena itu, penulis mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pergelaran Pacu Jalur selama perayaan berlangsung. Pada bahasan proyek ahir ini yang menggunakan Teknik pengelolaan kerumunan dari Alan Reed sebagai metode proses desain dari penemuan masalah hingga tahap mendefinisikan solusi ini mengembangkan tipologi bangunan pusat budaya sehingga menghasilkan desain yang merespon kondisi dan masalah yang ada daerah Taluk Kuantan. Pengujian desain dengan menggunakan software *Pathfinder*. Hasilnya didapatkan bahwa pengunjung dapat keluar dari bangunan dalam waktu 105,3” detik atau 1:45” detik. Sebagaimana acuan dari parameter bahwa 100% pengunjung dapat keluar dari bangunan dibawah dari 180” detik.

Kata Kunci : Cultural, Pacu Jalur, *Crowd-Management*.

ABSTRACT

The Design of a Cultural Center in the City of Taluk Kuantan Riau with a Crowd-Management Approach is a design for a center for arts and cultural activities in the City of Taluk Kuantan Riau. This building was designed on the basis of local culture, namely Pacu Jalur which is a sporting and cultural event. This building was designed to overcome problems that are often found during Pacu Lane performances, namely Crowded, and also the layout of PKL (Street Vendors) which is still not organized. In addition, the existence of this cultural center building had never before existed in Taluk Kuantan City. Therefore, the author tries to overcome these problems in the hope of improving the quality of the Pacu Jalur performance during the celebration. In the discussion of this final project that uses crowd management techniques from Alan Reed as a method of the design process from finding problems to defining solutions, this develops a typology of cultural center buildings so as to produce designs that respond to conditions and problems in the Taluk Kuantan area. Design testing using Pathfinder software. The result is that visitors can leave the building in 105.3" seconds or 1:45" seconds. As a reference from the parameters that 100% of visitors can leave the building in under 180" seconds.

Keywords: *Cultural, Pacu Jalur, Crowd-Management.*

DAFTAR ISI

BAGIAN KELENGKAPAN DOKUMEN

- I. Halaman Sampul...(Hal.I)
- II. Halaman Judul 2 Versi Bahasa...(Hal.II)
- III. Halaman Pengesahan....(Hal.III)
- IV. Halaman Pengantar...(V)
- V. Halaman Pernyataan Keaslian...(VI)
- VI. Abstrak dengan 2 Versi Bahasa...(VII)
- VII. Halaman Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Tabel...(Hal.IX)
- VIII. Premis Perancangan...(Hal.XIII)

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang...(Hal.16)
- 1.2. Permasalahan Perancangan...(Hal.40)
- 1.3. Lingkup & Batasan Perancangan...(Hal.41)
- 1.4. Metode Perancangan...(Hal.42)
- 1.5. Peta Permasalahan...(Hal.43)
- 1.6. Metode Uji Desain & Kerangka Berfikir...(Hal.44)

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 2.1. Lokasi Perancangan...(Hal.47)
- 2.2. Kajian Konteks Site...(Hal.48)
- 2.3. Iklim pada Lokasi Perancangan...(Hal.52)
- 2.4. Kajian Tema Perancangan...(Hal.57)
- 2.5. Kajian Tipologi Bangunan...(Hal.63)
- 2.6. Kajian Preseden...(Hal.71)

BAB 3 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

- 3.1. Hasil Rancangan...(Hal.80)

BAB 4 PEMBUKTIAN RANCANGAN

- 4.1. Pembuktian Desain...(Hal.104)

BAB 6 EVALUASI PERANCANGAN

- 5.1. Evaluasi Perancangan...(Hal.109)

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Profil Kota Taluk Kuantan	16
Gambar 1.2. Event Pacu Jalur	17
Gambar 1.3. Seni Motif Pacu Jalur	17
Gambar 1.4. Jadwal Pacu Jalur Tahun 2022	18
Gambar 1.5. Jadwal Pacu Jalur Tahun 2023	18
Gambar 1.6. Prestasi Event Pacu Jalur	19
Gambar 1.7. Penghargaan Event Pacu Jalur	19
Gambar 1.8. Gedung Pusat Budaya Riau Terdahulu	22
Gambar 1.9. Parade Promosi Pacu Jalur	23
Gambar 1.10. Kegiatan Latihan Musik	23
Gambar 1.11. Kegiatan Latihan Tari	23
Gambar 1,12. Ilustrasi Galeri Seni	24
Gambar 1.13. Seni Miniatur Pacu Jalur	24
Gambar 1.14. Seni Musik Calempung	24
Gambar 1.15. Seni Tari Sombah Carano	24
Gambar 1.16. Parade Tari Riau	25
Gambar 1.17. Foto Jalur di dalam Kandang	26
Gambar 1.18. Proses Menghias Badan Jalur	26
Gambar 1.19. Kondisi Eksisting Area Food Court	27
Gambar 1.20. Kondisi Eksisting Area Food Court	27
Gambar 1.21. Ilustrasi Crowded	28
Gambar 1.22. Ilustrasi Galeri Crowded	28
Gambar 1.23. Gambar Denah	31
Gambar 1.24. Ilustrasi Penerapan <i>Approach</i>	31
Gambar 1.25. Ilustrasi Penerapan Frontal pada Sirkulasi	31
Gambar 1.26. Pola pass by Spaces	32
Gambar 1.27. Pola Sirkulasi Open on One Side	32
Gambar 1.28. Ilustari Tari	35
Gambar 2.1. Lokasi Site	47
Gambar 2.2. Peta Analisis Bangunan Sekitar Site	53
Gambar 2.3. Analisis Matahari	54
Gambar 2.4. Analisis Arah Angin	55
Gambar 2.5. Analisis Suhu	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6. Ilustrasi Konsep Open and Inviting	57
Gambar 2.7. Ilustrasi Konsep Connecting to Nature by Visual	58
Gambar 2.8. Ilustrasi Konsep Culture and Tradition	59
Gambar 2.9. Rencana Tema Perancangan	63
Gambar 2.10. Buble Diagram	64
Gambar 2.11. Konfigurasi Ruang	65
Gambar 2.12. Alternatif Desain 1	66
Gambar 2.13. Alternatif Desain 2	67
Gambar 2.14. Luasan Fungsi Bangunan	68
Gambar 2.15. Preseden Kulturbahnhof Aalen Cultural Center	71
Gambar 2.16. Preseden Exhibition Hall China	73
Gambar 2.17. Preseden Arcrea Himeji Culture and Convention Center	75
Gambar 2.18. Preseden Jiande Cultural Center	77
Gambar 3.1. Situasi Plan	80
Gambar 3.2. 3D Mock Up Situasi	80
Gambar 3.3. Site Plan	81
Gambar 3.4. Denah	82
Gambar 3.5. Denah Lt.2 Parsial Kafetaria	83
Gambar 3.6. Denah Lt.3 Parsial Kafetaria	84
Gambar 3.7. User Flow	85
Gambar 3.8. Tampak Bangunan	86
Gambar 3.9. Potongan Bangunan	87
Gambar 3.10. Tampak Parsial	89
Gambar 3.11. Rencana Struktur Kolom Balok	90
Gambar 3.12. Rencana Struktur	91
Gambar 3,13, Rencana Pondasi	92
Gambar 3.14. Detail Amphiteater	93
Gambar 3.15. Detail Penyelesaian Interior	94
Gambar 3.16. Detail Rangka Atap Kafetaria	95
Gambar 3.17. Detail Rangka Atap Galeri	96
Gambar 3.18. Rencana Instalasi, Keselamatan Bangunan, & Barrier Free	97
Gambar 3.19. Rencana Selubung Bangunan	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.20. Tampak Aksonometri Kawasan	99
Gambar 3.21. Pencahayaan & Penghawaan Alami	100
Gambar 3.22. Render Eksterior	101
Gambar 3.23. Render Interior	102
Gambar 4.1. Pembuktian Simulasi <i>Crowd Management</i>	103
Gambar 4.2. <i>User Flow Crowd Management</i>	104
Gambar 4.3. Grafik Pembuktian Simulasi <i>Crowd-Management</i>	105
Gambar 4.4. Video Pembuktian Simulasi <i>CrowdManagement</i>	106
Gambar 5.1. Area Menonton Pacu Jalur	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jumlah Penduduk Kab. Kuantan Singingi	16
Tabel 1.2. Data Pengunjung Pacu Jalur	19
Tabel 1.3. Kriteria Pengguna Bangunan	33
Tabel 1.4. <i>Design Criteria</i>	36
Tabel 1.5. Kriteria Pembangunan Kawasan Tepi Air	37
Tabel 2.1. Regulasi Tapak	48
Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang bangunan <i>Cultural Center</i>	49
Tabel 2.3. Luasan Fungsi Ruang Bangunan Alternatif 1	66
Tabel 2.4. Luasan Fungsi Ruang Bangunan Alternatif 2	67
Tabel 5.1. Pertanyaan dan Respon Evaluasi Design Brief & Komprehensif	110
Tabel 5.2. Pertanyaan dan Respon Evaluasi Pendadaran	111

Premis Perancangan

Cultural Center Tepian Narosa adalah sebuah pusat budaya yang mengangkat event tradisional daerah Kota Taluk Kuantan yaitu, Pacu Jalur. Pacu Jalur merupakan sebuah kegiatan olahraga lomba dayung sampan panjang yang sudah ada dari zaman penjajahan Belanda. Kemudian berlanjut hingga zaman sekarang. Hingga kini, pacu jalur mulai dikenal Masyarakat Indonesia maupun Internasional. Pacu Jalur diadakan setiap tahun mulai dari bulan Juni hingga puncaknya pada bulan Agustus untuk memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia.

Perancangan ini berangkat dari masalah keramaian yang terjadi pada saat pergelaran Pacu Jalur. Karena, Pacu Jalur setiap tahunnya sudah mengalami kemajuan, sehingga Masyarakat sangat antusias untuk menonton event ini. Kisaran pengunjung setiap tahunnya ratusan ribu bahkan jutaan pengunjung. Tentu hal ini akan sangat berpengaruh terhadap kenyamanan dan pergerakan di sekitar kota. Kemudian, walaupun Pacu Jalur sudah menjadi event besar, sayangnya masih belum ada wadah untuk mengapresiasi pergelaran sebesar ini. Dalam artian, tidak ada tempat untuk menghargai dan memberikan edukasi kepada pengunjung tentang Pacu Jalur tersebut.

Oleh karena itu, penulis mencoba menyelesaikan masalah yang ada di sekitar pergelaran Pacu Jalur dengan merancang bangunan *Cultural Center* atau Pusat Budaya di Kota Taluk Kuantan Riau. Perancangan ini diharapkan mampu membantu masyarakat maupun pemerintah Kab. Kuantan Singingi agar dapat kedepannya bisa mengapresiasi kebudayaan yang telah ada dari zaman dahulu kala.



CURRICULUM VITAE

DIKY ABDILLAH

BACKGROUND

TTL :
Pekanbaru, 19 Maret 2001
Alamat :
Jl. Brawijaya Pisang
Berebus, Gunung Toar Kab.
Kuantan Singingi
No. Telp/WA :
082287608163
Sosmed :
Ig @dikyabdillahhh
Email :
19512174@students.uui.ac.id

ACHIEVEMENT

1st JHS Students League
1st SHS HSBL Riau
3rd SSB Tunas Remaja
Students League
Marathon 10 km

Education

TK Islam
SDN 006 Pasar Taluk
SMP N 1 Taluk Kuantan
SMA N 1 Taluk Kuantan
Universitas Islam Indonesia

SKILLS



LANGUAGE

English
Indonesia

BAB 1

BAGIAN PENDAHULUAN



Gambar 1.1. Tugu Simpang Jalur Kota Taluk Kuantan
Sumber : bumi-nusantara.blogspot.com, 2022

1.1. Latar Belakang

Profil Kota Taluk Kuantan

Taluk Kuantan merupakan sebuah ibukota dari Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Kota Taluk Kuantan terletak di bagian barat daya Provinsi Riau dan juga bagian dari pemekaran Kabupaten Indragiri Hulu. Kota Taluk Kuantan aslinya ditempati oleh suku melayu Riau, namun kebanyakan dari penduduknya saat ini ditempati oleh orang Minangkabau.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuantan Singingi, jumlah penduduk Kabupaten Kuantan Singingi pada tahun 2015 adalah 314.276 jiwa, terdiri dari 161.377 jiwa laki-laki dan 152.899 jiwa perempuan.

Kecamatan dengan jumlah penduduk tertinggi adalah Kuantan Tengah, dengan 47.323 jiwa, dan kecamatan dengan jumlah penduduk terkecil adalah Hulu Kuantan, dengan 8.678 jiwa.

Secara keseluruhan, jumlah pria adalah 161.377 orang, sedangkan jumlah perempuan adalah 152.899 orang. Kecamatan Pucuk Rantau memiliki rasio jenis kelamin tertinggi sebesar 118,00, dan Kecamatan Pangean memiliki rasio jenis kelamin terendah sebesar 99,18.

No	Kecamatan	Luas (km ²)	Jumlah Penduduk	Kepadatan Penduduk
1.	Kuantan Mudik	564,28	23.640	41,89
2.	Hulu Kuantan	384,40	8.678	22,58
3.	Gunung Toar	165,25	13.654	82,63
4.	Pucuk Rantau	821,64	10.571	12,87
5.	Singingi	1.953,66	31.136	15,94
6.	Singingi Hilir	1.530,97	37.594	24,56
7.	Kuantan Tengah	270,74	47.323	174,79
8.	Sentajo Raya	145,70	28.215	193,95
9.	Benai	124,66	16.009	128,42
10.	Kuantan hilir	148,77	14.843	99,77
11.	Pangean	145,32	18.462	127,04
12.	Logas Tanah Darat	380,34	20.393	53,62
13.	Kuantan Hilir Seberang	114,29	13.151	115,07
14.	Cerenti	456,00	15.125	33,17
15.	Inuman	450,01	15.482	34,40
	Jumlah Total	7.656,03	314.276	41,05
	2014	7.656,03	310.619	40,57
	2013	7.656,03	306.718	40,06

Tabel.1.1. Jumlah Penduduk Kab. Kuantan Singingi
Sumber : Kuantan Singingi Dalam Angka Tahun 2016



Gambar 1.2. Event Pacu Jalur
Sumber : *klikpositif.com* (2022)

1.2. Potensi Event Wisata Pacu Jalur

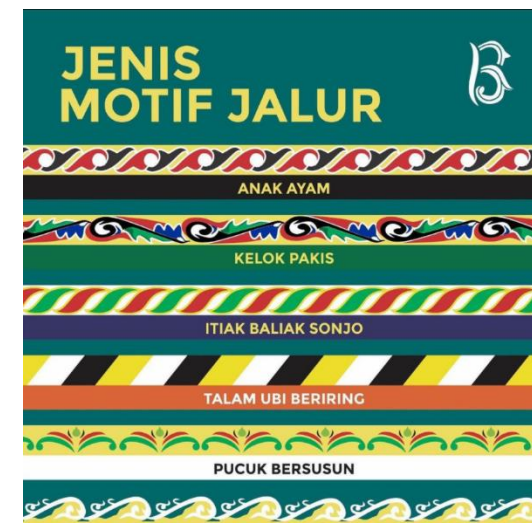
Pacu Jalur adalah lomba dayung tradisional yang masih ada dan berkembang di Propinsi Riau. Itu menggunakan perahu yang terbuat dari kayu gelondongan, yang disebut jalur oleh penduduk setempat. Pacu jalur telah dimasukkan ke dalam jadwal pariwisata nasional Riau sejak beberapa tahun terakhir oleh masyarakat Kuansing.

Kegiatan Pacu Jalur merupakan pesta rakyat yang terbilang sangat meriah. Bagi para wisatawan yang berkunjung ke acara ini dapat menyaksikan kemeriahan festival yang merupakan hasil karya masyarakat Kuantan Singingi ini.

Dalam tradisi pacu Jalur, "pacu" berarti perlombaan memacu atau mendayung, sedangkan yang dimaksudkan dengan "Jalur" adalah sampan yang Jalur fisiknya mirip dengan perahu panjang yang terbuat dari pohon besar dengan diameter 1–1,5 meter dan panjang 20–30 meter.

Pacu jalur adalah budaya dan olahraga yang harus dilestarikan. Festival ini, kembali menempati urutan teratas dari tiga acara pariwisata di Riau yang masuk dalam 100 *Calender of Event Wonderful Indonesia* 2020. Selain memiliki nilai budaya, pacu jalur juga mengandung elemen olahraga, seperti olahraga dayung. Keduanya sama-sama mendayung secepat mungkin untuk sampai ke finish dan memerlukan beberapa latihan fisik untuk mendayung jalur (perahu).

Festival Pacu Jalur memiliki daya tarik magis selain sebagai acara olahraga yang menarik perhatian publik. Festival Pacu Jalur adalah jenis seni dan budaya unik yang menggabungkan olahraga, seni, dan olah raga.



Gambar 1.3.Seni Pacu Jalur
Sumber : *Instagram @kuansingpict* (2019)

Pada bagian jalur tersebut terdapat benda-benda budaya yang unik yang merupakan perpaduan dari berbagai jenis seni, seperti seni ukir dan seni rupa. Benda-benda ini akan terlihat seperti musik (rarak), tarian, dan pakaian saat jalur dilombakan (Hamidy, 1986:22).



Gambar 1.4. Jadwal Festival Pacu Jalur tahun 2022
Sumber : Instagram @pacujalur_net

1.3. Pelaksanaan Pacu Jalur

Pacu Jalur sebelumnya diadakan 4-5x dalam satu tahun, yakni dalam kurun waktu dari bulan Juli-Agustus. Dari bulan Juli, disebut Festival Rayon, hingga puncaknya yaitu di bulan Agustus Akhir disebut Festival Event Nasional sebagai event puncak pergelaran Pacu Jalur.



Gambar 1.5. Jadwal Festival Pacu Jalur tahun 2023
Sumber : Instagram @kuansingpict

Namun, Menurut Data dari Perencanaan Tourism Event Kab. Kuantan Singingi per tahun 2023 hingga tahun-tahun kedepan akan dilaksanakan setiap sebulan sekali mulai dari bulan Maret – Desember. Rencana ini akan menambah peningkatan jumlah wisatawan di setiap bulan hingga tahun-tahun berikutnya. Penambahan jadwal ini dilakukan karena melihat dari antusiasme dari masyarakat dalam daerah hingga luar daerah karena sempat terhenti akibat pandemic Covid-19 yang lalu. Dengan demikian, Festival Pacu Jalur ini akan semakin sering di gelar.

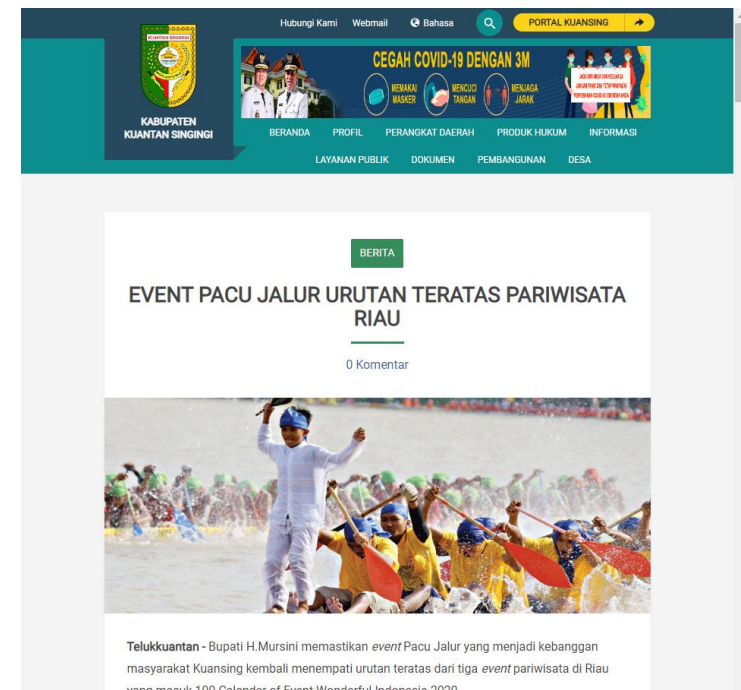
1.4. Data Kunjungan Objek Wisata Pacu Jalur Kabupaten Kuantan Singingi Tahun 2012- 2016

No.	Tahun	Jumlah Pengunjung	Jumlah Peningkatan Pengunjung	Persentase Peningkatan Pengunjung
1.	2014	215.650	0	0%
2.	2015	267.500	51,850	24%
3.	2016	303.500	36,000	13,5%
4.	2017	350.000	46,500	15,3%
5.	2018	463.500	113,500	32,4%
6.	2019	500.250	36,750	7,9%
Jumlah		2,100,400	-	-

Tabel 1.2. Data Pengunjung Pacu Jalur

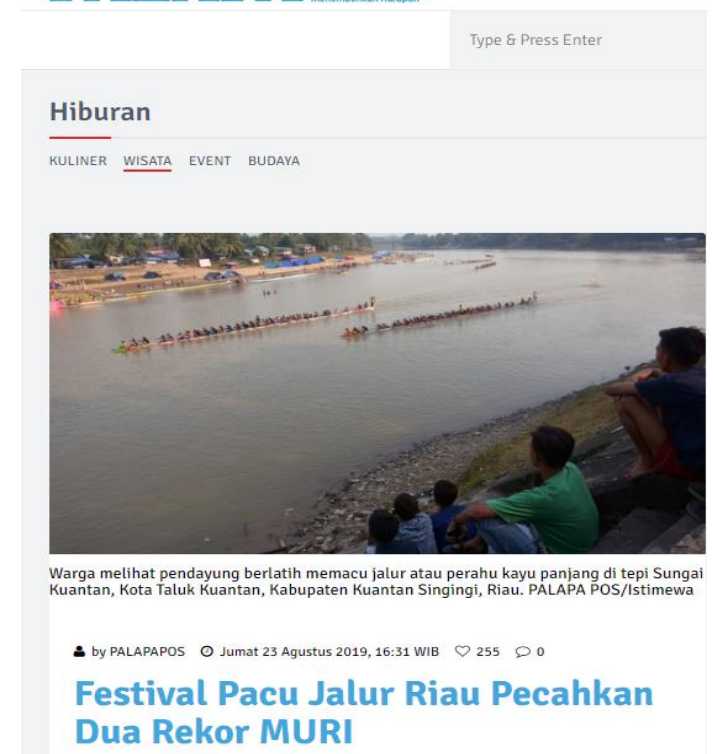
Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuantan Singingi 2019.

Tabel di atas menunjukkan peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kuantan Singingi untuk berwisata dengan motif wisata budaya, yaitu Pacu Jalur. Peningkatan ini terus terjadi sejak tahun 2014, menunjukkan antusiasme yang besar dari wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata budaya dan diterima oleh wisatawan sehingga mereka selal.



Gambar 1.6. Prestasi Event Pacu Jalur
Sumber : kuansing.go.id

PALAPA POS
Membantu Harapan



Gambar 1.7. Penghargaan Event Pacu Jalur
Sumber : palapapos.com

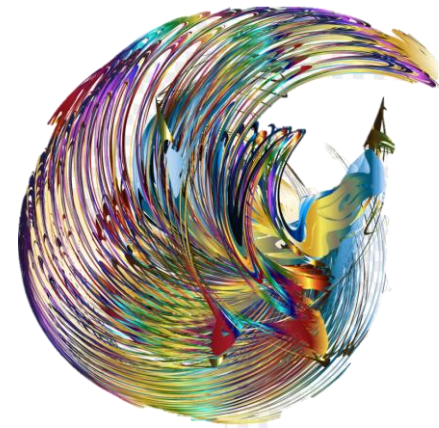
1.5. Cultural Center

Pusat budaya adalah tempat atau bangunan yang misinya menyediakan ruang dan sumber daya bagi orang untuk belajar, menghargai, dan merayakan berbagai aspek budaya. Pusat Kebudayaan tersedia untuk berbagai kegiatan, termasuk pertunjukan seni, konser musik, pameran seni, kelas tari, seminar dan lokakarya, dan acara sosial lainnya.

Pusat budaya biasanya menyediakan akses ke berbagai bentuk seni dan budaya, termasuk seni visual, tari, musik, teater, dan sastra. Fasilitas di Pusat Kebudayaan meliputi auditorium, ruang pertunjukan, galeri seni, perpustakaan, studio tari dan musik, ruang konferensi, dan ruang pameran.

Kamus Oxford menyatakan bahwa pusat budaya adalah tempat di mana kegiatan budaya dilakukan di suatu daerah atau wilayah, terutama bangunan atau tempat umum yang digunakan untuk mempromosikan atau menampilkan seni dan budaya oleh daerah atau orang tertentu. Nilai-nilai budaya ditanamkan dalam masyarakat di Pusat Kebudayaan. Strukturnya terdiri dari ruang yang luas di mana berbagai ekspresi budaya memperkaya dan meramaikan kehidupan budaya penduduk setempat. Menurut Dekari dan Christopher (2012).

Di berbagai negara, pemerintah kerap mendukung pembangunan pusat budaya sebagai bagian dari upaya memajukan pariwisata dan industri kreatif. Pusat budaya tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya pengunjung dan wisatawan, tetapi juga menjadi pusat kegiatan ekonomi bagi usaha dan industri kreatif.



1.6. Elemen yang diperlukan untuk pusat budaya



- **Ruang Pertunjukan:** Pusat budaya harus memiliki ruang pertunjukan yang cukup untuk berbagai jenis acara seperti konser musik, pertunjukan tari, dan drama.
- **Galeri Seni:** Pusat kebudayaan harus memiliki galeri seni untuk pameran seni dan presentasi seni lokal dan nasional.
- **Perpustakaan:** Pusat kebudayaan harus memiliki perpustakaan dengan buku-buku yang beragam dan relevan tentang sejarah, seni dan budaya lokal dan nasional.
- **Sanggar Tari dan Musik:** Pusat Kebudayaan harus menyediakan sanggar tari dan musik yang sesuai untuk latihan dan pelatihan siswa dan masyarakat umum.
- **Peralatan Audio-Visual:** Pusat Kebudayaan harus memiliki peralatan audio-visual yang memadai, seperti layar proyektor dan sound system berkualitas tinggi, untuk memungkinkan pertunjukan dan presentasi.
- **Area Pameran:** Pusat budaya harus memiliki area pameran untuk memamerkan kerajinan dan karya lokal dan nasional sehingga orang dapat belajar dan menghargai seni dan budaya.
- **Ruang Pertemuan:** Pusat Kebudayaan harus memiliki ruang pertemuan yang memadai untuk mengadakan seminar, lokakarya, dan konferensi.
- **Fasilitas Penunjang:** Pusat Kebudayaan harus menyediakan fasilitas tambahan bagi pengunjung, seperti kamar kecil, kantin, dan tempat istirahat.
- **Aksesibilitas:** Pusat budaya harus mudah diakses oleh masyarakat umum, baik dengan transportasi umum maupun dengan kendaraan pribadi.
- **Kafetaria:** Pusat budaya mungkin juga memiliki kafetaria yang menyajikan makanan dan minuman. Kafetaria ini berfungsi sebagai tempat bagi pengunjung untuk berkumpul dan berdiskusi.

Aspek-aspek tersebut merupakan salah satu hal utama yang harus ada dalam suatu pusat kebudayaan agar dapat berfungsi secara efektif dan bermanfaat bagi masyarakat.





Gambar 1.8. Gedung Pusat Budaya Riau Terdahulu
Sumber : pekanbarukini.com

Daerah Riau sendiri masih belum memiliki gedung yang mewadahi warisan budaya yang dimiliki masyarakat Provinsi Riau. Dahulunya hanya ada Gedung Juang 45 yang berfungsi sebagai museum sejarah pahlawan yang ada di kota Pekanbaru. Namun hingga kini kondisinya juga sudah tidak terawat dan memprihatinkan.

Oleh karena itu, pada tanggal 3 Mei 2023 penulis melakukan wawancara kepada salah satu ASN yang bekerja di Dinas Pariwisata Kab. Kuantan Singingi. “Memang benar bahwa dulunya Kab. Kuantan Singingi pernah berencana untuk membangun sebuah bangunan Museum/Gallery untuk mewadahi dan menghargai warisan budaya khususnya untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan Pacu Jalur. Namun hingga saat ini, rencana tersebut masih belum terlaksana dikarenakan ada beberapa faktor eksternal antara Dinas Pariwisata dan Dinas Bupati” Ujar Noprisal Effendy yang menjabat sebagai Kepala Bidang Wisata di Dinas Pariwisata Kab. Kuantan Singingi.”

TRAVEL NEWS

Pacu Jalur, Lomba Perahu Panjang 40 Meter Khas Kuansing

Weka Kanaka
detikTravel

0 komentar



Gambar 1.9. Parade Promosi Pacu Jalur
Sumber : Travelnews.com

Sejak tahun 2022, budaya ini telah berhasil masuk ke KEN, menarik sekitar 1,8 juta orang untuk pertunjukan lima hari. Menurut Dr. Azhar MM, Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kuansing, saat ditemui detikcom di KEN 2023 pada 28 Januari 2023, "Jadi di tahun 2022 kemarin, itu selama 5 hari jumlah pengunjung berjumlah 1,8 juta orang."

1.7. Komunitas Seni Tari dan Musik membutuhkan Fasilitas Penyelenggara yang Cukup (Issue Arsitektural)



Gambar 1.10. Kegiatan Latihan Musik
Sumber : ronaldorozalinoaki.wordpress.com



Gambar 1.11, Kegiatan Latihan Tari
Sumber : A Firmansyah. 2019

Kegiatan Pacu Jalur tak hanya soal perlombaan sampan, melainkan memiliki acara-acara lain yang biasanya dilakukan untuk pergelaran acara seperti pertunjukan musik tradisional dan tari. Kegiatan-kegiatan ini saling terkait dengan Event Pacu Jalur karena dilakukan ketika acara pembukaan maupun penutupan. Selain Event Pacu Jalur, kegiatan ini dilakukan juga ketika perayaan lainnya seperti acara kemerdekaan HUT RI, HUT Kota Taluk Kuantan, dan kegiatan keagamaan lainnya.

1.8. Gallery Seni (Pacu Jalur)



Gambar 1.12. Ilustrasi Galeri Seni

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003) :

“Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.”

Benda yang dipamerkan di museum merupakan suatu media untuk menginformasikan masa lampau kepada kita, terutama generasi muda sekarang yang tidak bersamaan hidup dengan generasi tua pada masa lampau (Rumansara, 2013).

1.8.1. Seni Kebudayaan Kota Teluk Kuantan yang dapat di pamerkan di pameran

- Seni Miniatur Pacu Jalur
- Seni Musik *Calempong*
- Seni Tari *Sombah Carano*



Gambar 1.13. Seni Miniatur Jalur



Gambar 1.14. Seni Musik Calempong



Gambar 1.15. Seni Tari Sombah Carano

1.9. Komunitas Seni Budaya di Kota Taluk Kuantan

Kab. Kuantan Singingi memiliki banyak kesenian yang terdapat di dalamnya. Kegiatan Pacu Jalur sangat erat kaitannya dengan kesenian. Kesenian biasanya digunakan untuk perayaan opening Pacu Jalur, closing Pacu Jalur, HUT RI, hingga kegiatan keagamaan lainnya.

Dari berbagai perayaan tersebut terdapat berbagai jenis komunitas seni tari diantaranya :

1. Komunitas Tari Sombah Carano
2. Komunitas Tari Manyakok
3. Komunitas Tari Turun Mandi
4. Komunitas Tari Jambar
5. Komunitas Tari Surak Rang Kuantan
6. Komunitas Tari Mangonji
7. Komunitas Randai
8. Komunitas Kayat
9. Komunitas Saluang Kuansing

Diantara berbagai komunitas yang terdapat di dalam Festival Kesenian tersebut, salah satu tarian Kab. Kuantan Singingi pernah meraih juara 1 Parade Tari Riau pada tahun 2019, yaitu Tari Surak Rang Kuantan. Ini menunjukkan bahwa kegiatan seni tari dan music sangat dapat dikembangkan melalui penyediaan sarana dan fasilitas yaitu *Cultural Center*.



riau.go.id

🏠 Pemerintahan Berita Galeri Informasi OPD Dat

Index Berita

Kabupaten Kuantan Singingi Raih Juara I Parade Tari Riau

Politik dan Pemerintahan Short url: <https://www.riau.go.id/s-5066>
Senin, 22 Jul 2019



PEKANBARU | MINGGU, 21 JULI 2019 - Kabupaten Kuantan Singingi (Kuansing) berhasil menyabet juara I penyaji tari terbaik, pada ajang parade tari daerah provinsi Riau. Penyaji tari terbaik II diraih oleh Kabupaten Siak dan penyaji tari terbaik III diraih kabupaten Rokan Hulu

Gambar 1.16. Parade Tari Riau
Sumber : Riau.go.id

1.10. AREA EDUKATIF (*WORKSHOP AREA*)

Bangunan Cultural Center ini tak hanya berfungsi sebagai ruang pameran, tetapi juga sebagai ruang edukatif. Maka dari itu, bangunan dirancang untuk memberikan informasi seputar pergelaran budaya pacu jalur dan seni-seni yang terkandung didalamnya.

Salah satu nya yaitu, mengadakan Area Workshop. Ruang ini ditujukan agar pengunjung dapat mengetahui bagaimana proses Jalur dikembangkan sebelum dilombakan



Gambar 1.17. Foto Jalur di dalam kandang
Sumber : smanpintarkuansing.wordpress.com,2009

Sesuai dengan gambar diatas, jalur sebelum ikut perlombaan akan dilakukan proses pengembangan, pengolahan, hingga menghias kayu jalur. Proses ini bertujuan untuk membuat badan kayu jalur mengembang dan awet bisa dipakai hingga bertahun-tahun.



Gambar 1.18. Proses Menghias Badan Jalur
Sumber : Facebook @Informasi Pacu Jalur Kuantan Singingi (IPJKS), 2020

Selain itu, setelah mengalami proses pengembangan, maka dilakukan proses menghias kayu jalur. Proses inilah yang dapat menghasilkan hasil karya-karya seni yang juga terdapat dalam bagian pacu Jalur.

1.11. PKL YANG MASIH BELUM TERTATA (ISSUE NON-ARSITEKTURAL)



Gambar 1.19. Kondisi Eksisting Area Food Court
Sumber : Kuansing.go.id



Gambar 1.20. Kondisi Eksisting Area Food Court
Sumber : Instagram @akukentang_tlk

Selama ini area jajanan makanan terletak di area pelataran jalan dan sering menyebabkan kemacetan. Ditambah lagi dengan kawasan ini merupakan kawasan Wisata Pacu Jalur yang memiliki daya tarik masyarakat luas untuk datang ke lokasi ini. Oleh karena itu, hal ini sangat mengganggu aktifitas lalu lintas di sekitar Kota Teluk Kuantan. Salah satu faktor penyebab terjadinya adalah ketersediaan lahan yang kurang sehingga para PKL berkesempatan untuk berdagang di area pelataran jalan.

Kepadatan Wisatawan (Issue Non-Arsitektural 2)



Sesuai yang telah dijabarkan sebelumnya, bahwa Pacu Jalur dapat mencakup ribuan hingga jutaan wisatawan. Maka dengan adanya bangunan Cultural Center maka dapat diharapkan mampu mengantisipasi jumlah kerumunan pada saat pertunjukan dengan cara mengontrol lewat pendekatan *Crowd-Management*.

1.12. PENDEKATAN ARSITEKTUR *CROWD-MANAGEMENT* (PENGENDALIAN KERUMUNAN)



Gambar 1.21. Ilustrasi Crowded

Crowd control dalam arsitektur mengacu pada bagaimana arsitektur dapat dirancang dan dikembangkan berkaitan dengan ruang dan penempatan lalu lintas manusia di dalam bangunan. Ini termasuk elemen seperti desain interior, tata letak bangunan, alokasi ruang, dan penggunaan teknologi untuk mengontrol pergerakan manusia.

Salah satu cara untuk mengendalikan kepadatan di sebuah gedung adalah dengan mempertimbangkan kapasitas ruang dan memastikannya dapat menampung jumlah orang yang diharapkan dengan nyaman. Ini termasuk faktor-faktor seperti ukuran ruangan, pintu keluar darurat, dan aksesibilitas.

Untuk menghindari kemacetan lalu lintas dan memberikan ruang yang nyaman bagi pengunjung, perlu diperhatikan ergonomi dalam desain interior dan tata letak bangunan. Ini termasuk pencahayaan, ventilasi, tata letak furnitur, dll.

Di era pandemi COVID-19, pengendalian massa dalam arsitektur menjadi semakin penting, dengan menjaga jarak sosial dan mengurangi keramaian menjadi hal yang terpenting. Oleh karena itu, arsitektur dapat memainkan peran penting dalam mengatur dan membatasi jumlah orang secara aman dan efektif dalam suatu ruang atau bangunan.



Gambar 1.22. Galeri Crowded

Yang harus dipertimbangkan dalam mengontrol keramaian dalam arsitektur yaitu :

1. Arus Pengunjung
2. Cara orang bergerak
3. Dan bagaimana fasilitas mengakomodasi pergerakan tersebut

Sebuah fasilitas harus mampu menangani kerumunan besar pada waktu-waktu puncak dengan baik, namun tidak menyampingkan kelompok tertentu saat hari-hari biasa.

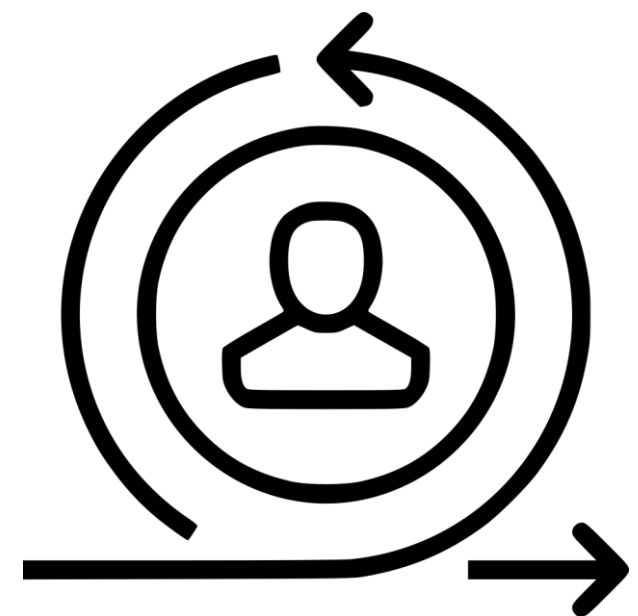
1.13. SUMBER DAYA FOKUS TUNGGAL HINGGA SUMBER DAYA BANYAK FOKUS

Pacu Jalur akan dianggap sebagai fokus utama walaupun mungkin bukan satu satunya alasan pengunjung untuk pergi ke Cultural Center. Karena, tak hanya Tradisi Pacu Jalur yang dapat ditonjolkan tetapi banyak aspek lain yang berkaitan dengan Pacu Jalur tersebut seperti bagaimana sejarah Pacu Jalur tersebut bisa terbentuk, Pelaksanaan Pacu Jalur, seni yang terkandung dalam menghias jalur, Kesenian lain yang menyangkut dalam Pacu Jalur tersebut (Musik tradisional, Tari Tradisional), hingga kaitannya dengan Melayu yang ada di Kab. Kuantan Singingi Riau tersebut.

Dalam hal ini, banyak sumber daya yang sama pentingnya yang dapat ditampilkan. Khususnya di dalam Cultural Center, semakin banyak pilihan tempat yang tersedia, semakin mudah untuk mengontrol keramaian.

Sama pentingnya untuk memahami jenis sumber daya, adalah pemahaman tentang tempat yang menampung sumber daya tersebut. Sederhananya, jika sumber daya adalah "apa" yang ditafsirkan, tempat adalah "di mana" itu ditafsirkan. Tempat dapat diklasifikasikan dengan cara yang sama seperti sumber daya. Jadi, Pacu Jalur adalah (Sumber daya) yang diabadikan dalam tempat yaitu (Cultural Center) yang merupakan bangunan Pusat Budaya satu-satunya yang ada di kota Taluk Kuantan.

Untuk itu, penulis mengklasifikasikannya kedalam statistic yang akurat tentang demografi pengunjung seperti berapa banyak pengunjung, siapa mereka, kapan mereka datang, dan kapan lonjakan kehadiran.





Menurut Alan Reed “Pacing, Pulsing or Pulling Your Hair Out?”, Teknik yang digunakan dalam mengatur kerumunan (Crowd-Management) yaitu :

1. Techniques of Pacing (Teknik Mondar-mandir)

“Pacing deals with the flow or speed with which an individual or group moves through an area.”

Menggunakan lalu lintas sebagai analogi. Bagaimana pengunjung dapat mengakses suatu ruang ataupun suatu bangunan dengan waktu kedatangan dan rute yang sama? Yaitu dengan cara memberikan kebebasan dan Aliran bebas terencana, mengendalikan bagaimana lalu lintas mengatur dirinya sendiri melalui rute-rute alternatif.

Dengan keberadaan ruang yang banyak dapat mengendalikan kerumunan melalui aliran atau disperse bebas yang direncanakan. Dengan ini, pengunjung tak hanya mengakses banyak ruangan dalam satu jalur(sirkulasi), tetapi dapat mengakses semua ruangan dengan cara memberikan jalur (sirkulasi) alternatif lain. Maka akan lebih mudah untuk mengontrol crowding (kerumunan)

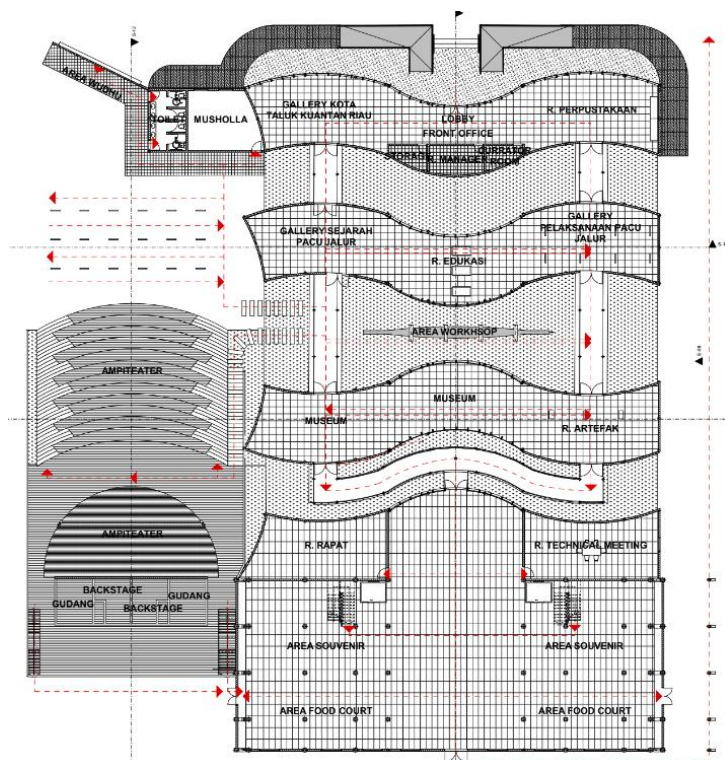
2. Teknik Karakteristik jalur (sirkulasi)

Adalah pengaturan arus pengunjung melalui ukuran dan karakter ruang yang dilalui. karakteristik fisik jalur dapat sangat memengaruhi pengalaman pengunjung. Misalnya, jalur lebar, lurus, dan datar jauh berbeda dengan jalur sempit berkelok-kelok dengan perubahan beberapa level, dalam hal pengalaman dan kemudahan navigasi.

Kesimpulannya, jika suatu bangunan (Cultural Center) hanya dapat menampilkan satu fokus (Pacu Jalur) saja, maka memerlukan denyut untuk mengatur arus pengunjung. Sedangkan jika multifokus(hal-hal yang berkaitan dengan pacu jalur) maka mungkin bergantung pada kecepatan. Dan terlepas dari strategi yang digunakan, karakteristik jalan sirkulasi harus dipertimbangkan dengan hati-hati.

Dengan demikian, sebuah bangunan dapat meminimalkan dampak keramaian pada hari-hari sibuk dan meningkatkan kemampuan pengunjung. untuk menikmati, belajar, menjelajah, dan tidak menimbulkan kecelakaan

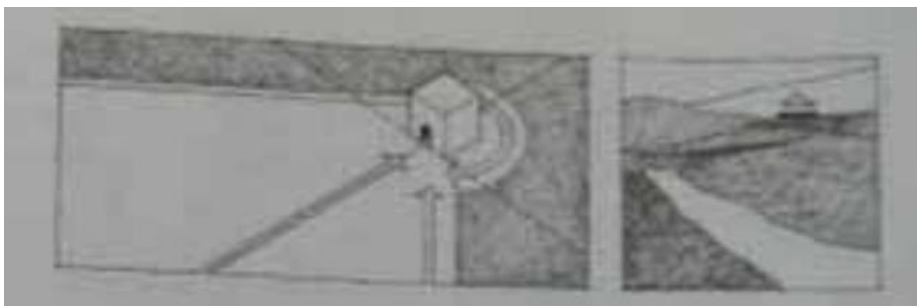
1.13. SISTEM SIRKULASI



Gambar 1.23. Gambar Denah

Sistem Sirkulasi yang digunakan pada bangunan *Cultural Center* yaitu, Pola sirkulasi direct adalah pola sirkulasi yang mengarah langsung dan hanya memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Akses visual yang diterima oleh pengunjung adalah tujuan akhir ke ruang yang dituju.

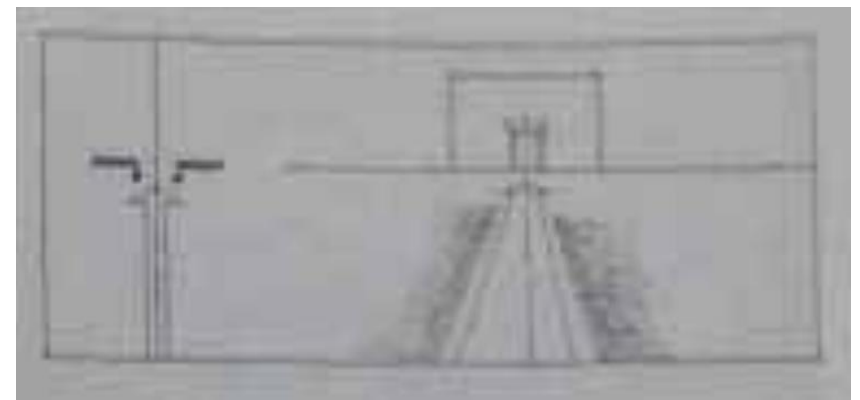
1.13.1. Pendekatan Sirkulasi



Gambar 1.24. Ilustrasi Penerapan *Approach*
Sumber : DK Ching form space and order hal 241

Sirkulasi element pada approach menggunakan jarak pandang sebagai tolak ukur sirkulasi, approach dapat dilihat secara kasat mata oleh pengunjung atau pengguna sirkulasi yang melalui jalan tersebut. Point bangunan terlihat dari jarak kejauhan, sehingga tidak membingungkan pengunjung.

1.13.2. Sirkulasi Frontal



Gambar 1.25. Ilustrasi Penerapan Frontal pada Sirkulasi
Sumber : DK Ching form space and order hal 243

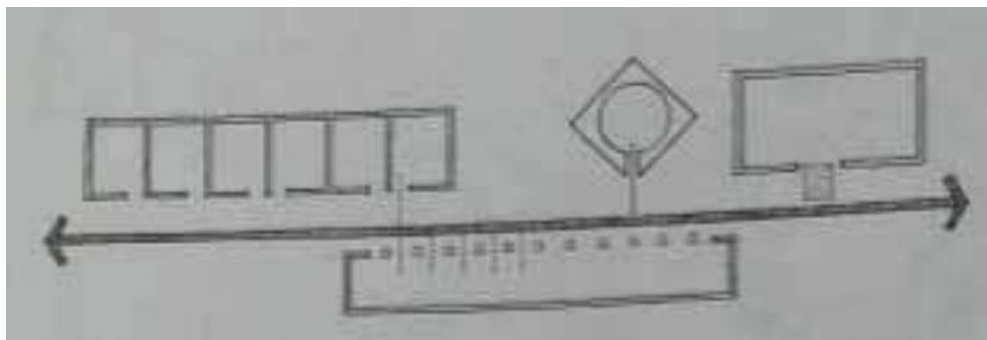
Approach terbagi atas sirkulasi frontal, oblique dan spirial. Sirkulasi berbentuk Frontal memiliki gambaran yang langsung menuju titik point utama dalam sebuah bangunan atau obyek tertentu yang dituju. Sirkulasi dengan konsep frontal dapat memiliki tujuan untuk efisiensi sirkulasi.

1.13.3. HUBUNGAN ANTAR RUANG

Pada dasarnya sirkulasi dipergunakan sebagai penghubung antar ruang, yang digunakan sebagai penghubung ruang yang jelas dan mampu dibaca oleh pengunjung yang datang, sehingga pengunjung tidak mengalami kebingungan saat datang. Bangunan haruslah memiliki jalur-jalur sirkulasi yang jelas agar pengguna tidak merasa kebingungan, kebingungan yang dirasakan pengunjung akibat ruang sirkulasi yang kurang jelas dapat menimbulkan efek psikologis negatif seperti rasa bingung atau kesal. Sirkulasi antar ruang memiliki jenis sebagai berikut :

1. *Pass by spaces*

Pass by spaces membawa pengunjung melewati berbagai lokasi atau space ruang yang terpisah jarak yang jelas, dalam menuju ruang lain yang dituju oleh pengunjung. contoh *pass by spaces* adalah saat penunjang memasuki wilayah perumahan berbentuk linear ataupun pengunjung yang datang ke selasar ruang kelas yang berbentuk linear. Konfigurasi jalurnya fleksibel, Integritas setiap ruang dipertahankan Ruang-ruang perantara dapat dijadikan sebagai penghubung antara jalur dengan ruang-ruangnya.



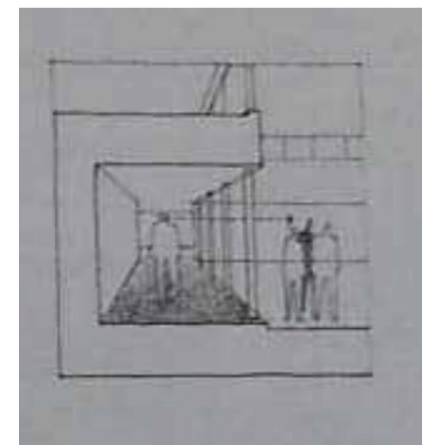
Gambar 1.26. Pola *pass by spaces*
Sumber : DK Ching form space and order hal 278

1.13.4. BENTUK RUANG SIRKULASI

Bentuk ruang sirkulasi beragam, disesuaikan dengan definisi tiap batas-batasnya, keterkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkan, kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangan, pintu-pintu masuk perubahan atau perbedaan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ram. sebuah ruang sirkulasi dapat berbentuk :

1. *Open on one side*

Pola open on one side lebih memiliki ruang sirkulasi yang baik selain sirkulasi manusia sebagai pengguna jalan, namun juga dapat mengoptimalkan sirkulasi cahaya dan udara yang dapat masuk ke dalam area pengguna. Pola *open on one side* sangat baik digunakan pada bangunan-bangunan semi terbuka dan bangunan yang tidak memiliki tingkat privasi yang terlalu tinggi. Pola ini membentuk sebuah balkon atau galeri yang menyajikan kemenerusan spasial dan visual dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.



Gambar 1.27. Pola sirkulasi *open on one side*
Sumber : DK Ching form space and order hal 283

1.14. KRITERIA PENGGUNA BANGUNAN

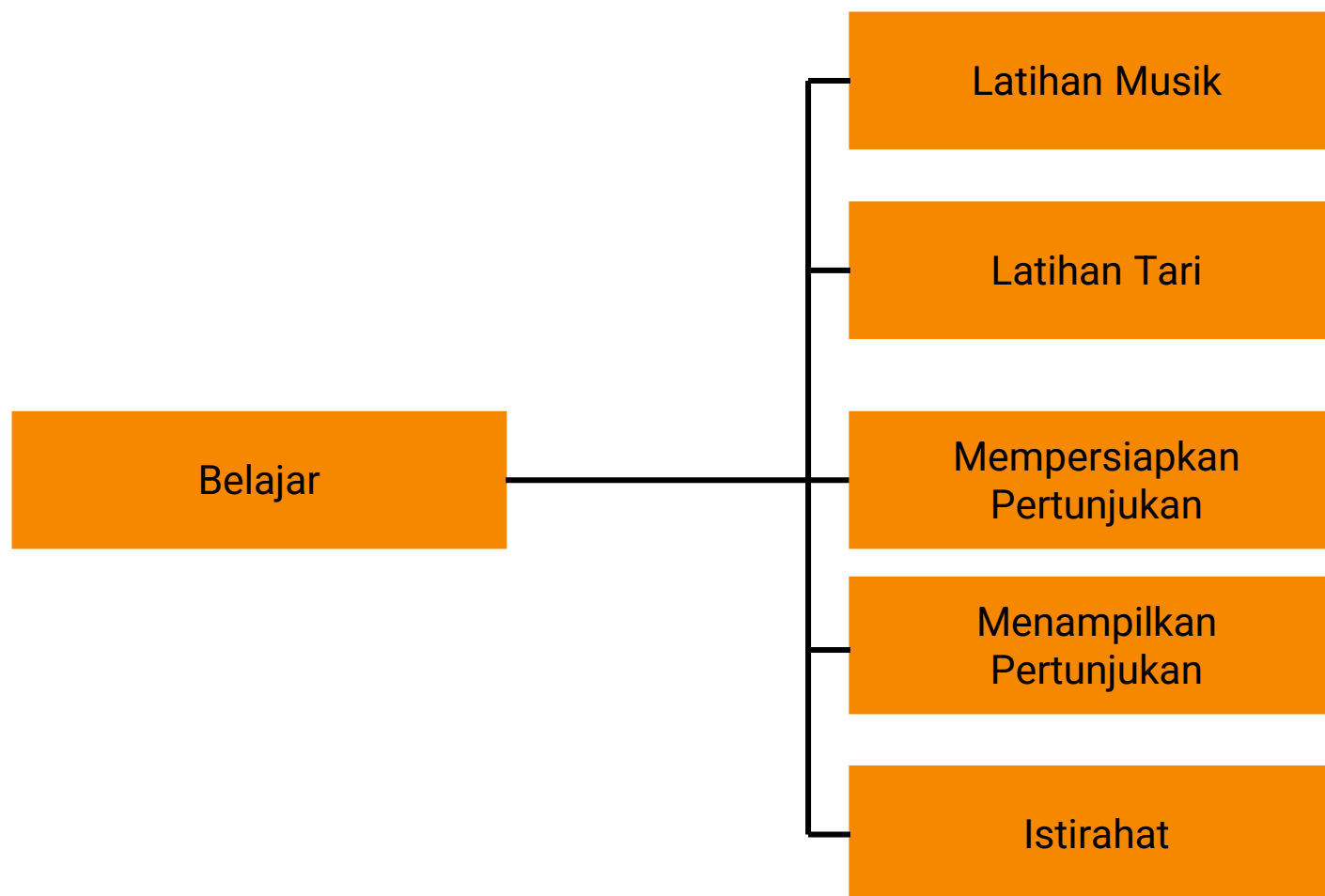
Jenis Kelamin	Rentang Usia	Pekerjaan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Laki-laki	5-16 tahun	Pelajar	Melihat Pameran dan Pertunjukan Teater	Gallery, Museum, Teater
Laki-laki	17-30 tahun	Mahasiswa, Karyawan	Melihat Pameran, Mengikuti Pameran, Membaca Buku, Mengikuti Workshop, Makan, Berjualan.	Gallery, Museum, Teater, Perpustakaan, Area <i>Food Court</i>
Laki-laki	31-60 tahun	Pekerja, Karyawan,	Seniman sebagai pelaku Workshop, Pedagang Kaki Lima (PKL)	Area Workshop, Area <i>Food Court</i>
Perempuan	5-16 tahun	Pelajar	Melihat Pameran dan Pertunjukan Teater	Gallery, Museum, Teater
Perempuan	17-30 tahun	Mahasiswa, Karyawan	Melihat Pameran, Mengikuti Pameran, Membaca Buku, Mengikuti Workshop, Makan	Gallery, Museum, Teater, Perpustakaan, Area <i>Food Court</i>
Perempuan	31-60 tahun	Pekerja, Karyawan,	Melihat Pameran, Mengikuti Pameran, Pedagang Kaki Lima (PKL)	Area Workshop, Area <i>Food Court</i>

Tabel 1.3. Kriteria Pengguna Bangunan
Sumber : Analisis Penulis, 2023

1.15. PROFIL KESENIAN TARI DAN MUSIK

a. Pergerakan

Pergerakan pengguna kesenian tari dan musik didasari oleh siapa yang akan menggunakan kegiatan tersebut. Kegiatan ini akan digunakan oleh para komunitas seni tari dan music yang dimana sudah menjadi bagian dari acara pergelaran Pacu Jalur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui diagram dibawah ini :



Sumber : Analisis Penulis, 2023

Berdasarkan dari skema diatas, penulis merancang ruang berdasarkan kebutuhan pengguna melalui aktivitas nya. Maka dari itu, area pergelaran kesenian tari dan musik akan ditempatkan pada area amphiteater.

1.15.1 PROFIL KESENIAN TARI DAN MUSIK



Gambar 1.28. Ilustari Tari Riau

b. Kebutuhan

Semua aspek kenyamanan, keamanan, keselamatan, kesehatan, dan kemudahan diperlukan untuk setiap kegiatan yang terjadi di dalam bangunan Cultural Center. Kebutuhan untuk faktor-faktor tersebut tidak sama untuk setiap kegiatan. Kegiatan belajar secara mandiri membutuhkan tingkat kenyamanan yang tinggi, sehingga diperlukan elemen penglihatan dan pendengaran yang baik, sirkulasi pergerakan yang baik memadahi. Kegiatan rapat membutuhkan kenyamanan yang sangat tinggi. cukup sirkulasi pergerakan, tingkat penglihatan dan pendengaran yang tinggi.

c. Persyaratan

Selain kebutuhan kegiatan yang telah dijelaskan di atas, kegiatan yang bersifat formal, semi-formal, dan privat membutuhkan ruang di bangunan Cultural Center.

1. **Kegiatan Formal:** Kegiatan ini membutuhkan penglihatan dan pendengaran yang sangat baik, banyak pergerakan, sistem keselamatan kebakaran yang sangat baik, dan tingkat kesehatan yang sangat baik. Aktivitas di bangunan Cultural Center mencakup kegiatan formal seperti mengelola sekolah, belajar dan mengajar, pertemuan, dan menonton pertunjukan.
2. **Kegiatan Semi Formal:** Kegiatan semi formal termasuk berkunjung, membimbing kegiatan siswa, berlatih berkelompok, dan menampilkan pertunjukan di bangunan Cultural Center. Mereka membutuhkan tingkat pendengaran sedang, sirkulasi pergerakan yang cukup, tingkat penglihatan yang tinggi, dan tingkat kesehatan yang normal dan keselamatan yang tinggi.
3. **Kegiatan Private:** Kegiatan yang private termasuk berlatih mandiri, membuat lagu, dan merekam suara. Kegiatan ini membutuhkan tingkat penglihatan, pendengaran, sirkulasi pergerakan, dan tingkat kesehatan dan keselamatan yang tinggi.

1.16. DESIGN CRITERIA

Variabel	Parameter	Strategi Desain	Alat Ukur	Kinerja
Crowded (Kerumunan)	100% pengguna dapat keluar dari bangunan dibawah dari waktu 180' detik.	Menerapkan konsep sirkulasi linear atau frontal agar mempermudah akses hubungan antar ruang dan dapat mengatur alur lalu lintas pengguna dengan memperhatikan aspek evakuasi seperti tangga darurat, pintu darurat, maupun lift darurat.	Simulasi menggunakan Software <i>Pathfinder 3D</i>	Bahwa pengunjung dapat keluar dari bangunan membutuhkan waktu 105,3" detik atau 1:45 menit

Tabel 1.4. *Design Criteria*
Sumber : *Analisis Penulis,2023*

Setelah melalui beberapa tahap pendekatan desain, dengan menerapkan menerapkan konsep sirkulasi linear pada bangunan diharapkan dapat mengatasi kerumunan yang terjadi pada saat pergelaran pacu jalur. Kemudian pendekatan ini juga bertujuan untuk mempermudah pengunjung mengakses segala ruangan yang ada di dalam bangunan Cultural Center.

Hasilnya, bangunan Cultural Center mampu mengontrol kerumunan yang dibuktikan lewat simulasi menggunakan software *pathfinder 3D*, dimana hasil yang didapatkan pengunjung dapat mengakses semua ruangan dan keluar dari bangunan ke tempat area titik kumpul membutuhkan waktu 105,3" detik atau 1:45' menit. Ini menandakan bangunan Cultural Center berhasil mencapai target *crowd-management* sebagaimana yang ditunjukkan parameter yaitu waktu pengunjung dapat keluar dari bangunan maksimal 180' detik.

Selain beberapa jenis pariwisata yang disebutkan di atas, ada beberapa jenis pariwisata lain yang pada dasarnya didorong oleh pertumbuhan ekonomi saat ini:

Kriteria Dan Pertimbangan Yang Dapat Digunakan Dalam Membangun Suatu Kawasan Wisata Untuk Menarik Wisatawan

Faktor	Kriteria	Pertimbangan	Potensi Taluk Kuantan
Alam	<i>Keindahan</i>	Topografi umum seperti flora, fauna disekitar danau, sungai, pantai, dll.	Sungai Kuantan
	<i>Iklim</i>	Sinar matahari, cuaca, iklim, angin, dll	Sunset, Waterfront
Sosial-Budaya	<i>Adat Istiadat</i>	Pakaian, makanan, tata cara hidup, pesta rakyat, kerajinan tangan, dll	Kesenian budaya Taluk Kuantan (belum ada)
	<i>Seni bangunan</i>	Arsitektur seperti masjid, candi, gereja, bangunan rumah adat, dll	Bangunan Rumah Godang (Rumah Adat)
	<i>Festival</i>	Musik, tradisional, seni tari, olahraga, dan kompetisi	Festival Pacu Jalur
Sejarah	<i>Peninggalan</i>	Kota tua, bangunan peninggalan sejarah, dll	Tugu Pacu Jalur
Fasilitas Rekreasi	<i>Olahraga</i>	Memancing, berenang, berlayar, main ski, berkuda, dll	Outbond di Sungai Kuantan (Kereta Air) (Belum dikembangkan)
Fasilitas berbelanja	<i>Berbelanja</i>	Elektronik centre, retail, food court, fashion centre, toko-toko souvenir, toko-toko barang kesenian, dll	Shopping center (belum ada)
Infrastruktur	<i>Kualitas Wisata</i>	Jalan raya, taman, transportasi,, faktor keamanan dan kenyamanan	Taman jalur, hutan kota, terminal Taluk
Fasilitas Pangan dan Akomodasi	<i>Makanan dan Penginapan</i>	Hotel, Cottage, restoran, coffeeshop, dll	Mess Jalur

Tabel 1.5. Kriteria Pembangunan Kawasan Tepi Air
Sumber: Imammul Izzah, Pendit 1999, dan analisis penulis

Struktur Peruntukkan Kawasan Kota Pantai atau Kota Tepi Air

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pusat Penelitian dan Pengembangan Permukiman antara tahun 1995 dan 2000, ada tujuh (tujuh) pengembangan yang mungkin untuk kawasan kota pantai atau kota tepi air.

Kawasan komersial, juga dikenal sebagai kawasan pantai komersial, memenuhi kriteria utama pengembangan kawasan komersial di kota pantai:

- a) harus menarik pengunjung yang ingin menikmati fasilitas yang tersedia di sekitarnya Kegiatan harus menarik dan nyaman untuk dikunjungi (dinamis),
- b) bangunan harus menjadi tempat bersosialisasi dan berusaha (komersial).
- c) Subsidi membantu golongan ekonomi lemah hidup.
- d) Keindahannya sebagai bentuk fisik (profil tepi pantai) wilayah pantai dianggap sebagai daya tarik untuk aktivitas ekonomi, sosial-budaya, dan lainnya.

Kawasan Budaya, Pendidikan, dan Lingkungan Hidup (Cultural, Education, and Environmental Waterfront)

- a) mengutamakan pemanfaatan potensi alam pantai untuk tujuan penelitian, budaya, dan konservasi.
- b) mengutamakan kebersihan badan air dan pasokan air bersih untuk kepentingan kesehatan dan menarik investor.
- c) Rugasnya adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kekayaan alam tepi pantai yang harus dilestarikan dan diteliti.
- d) Pengelolaan lingkungan harus didukung oleh kesadaran untuk melindungi atau mempertahankan keutuhan fisik badan air untuk dinikmati dan diajarkan (keberadaan keragaman biota laut, profil pantai, dasar laut, mangrove, dll.).
- e) Perlu didukung oleh inisiatif pemanfaatan ruang kawasan, seperti menyediakan fasilitas untuk upacara ritual keagamaan, menyediakan fasilitas untuk pusat penelitian yang berkaitan dengan spesifikasi kawasan, dan sebagainya.
- f) Dan upaya untuk mengatur dan mengawasi fungsi dan manfaat air dan badan air.

Kawasan Pantai Bersejarah (Waterfront Historical/Herritage)

Dibangun berdasarkan kriteria berikut:

- a) pelestarian peninggalan bersejarah (landscape, situs, bangunan, dll) dan/atau rehabilitasinya untuk penggunaan modern;
- b) pengendalian pengembangan baru yang bertentangan dengan pembangunan yang sudah ada untuk mempertahankan karakter (ciri) kota; dan
- c) program pemanfaatan ruang, seperti pengamanan pantai dengan pemecah gelombang.

Daerah Wisata/Rekreasi

Area Wisata/Rekreasi:

- a) Persyaratan utama untuk pembangunan kawasan rekreasi atau wisata di kota pantai adalah memanfaatkan kondisi fisik pantai untuk kegiatan rekreasi, baik di dalam maupun di luar.
- b) Konstruksi di sepanjang badan air dilakukan dengan mempertahankan ruang terbuka. Untuk mendukung pariwisata, khususnya pariwisata perairan, perbedaan geografis dan budaya dimanfaatkan.
- c) Khusus arsitektur lokal dapat dimanfaatkan untuk menarik pengunjung.
- d) Kondisi fisik pantai digunakan untuk kegiatan rekreasi dan wisata pantai.

Tinjauan Aspek Pariwisata

Sejak tahun 1811, konsep pariwisata telah berkembang. Definisi pariwisata berkembang. Menurut UU No. 9 tahun 1990, pasal 1, wisata adalah kegiatan atau sebagian dari kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Kepariwisata memiliki banyak aspek selain ekonomi, termasuk interaksi yang kompleks dan konsekuensi yang terjadi sebelum, selama, dan setelah kunjungan, serta dampak pada psikologi, sosiologi, lingkungan, dan politik.

1.17. PERMASALAHAN PERANCANGAN

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut :

Permasalahan Umum

Bagaimana cara menyediakan suatu tempat untuk mengapresiasi warisan budaya di kota Taluk Kuantan?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana menciptakan suatu wadah/tempat agar dapat memfasilitasi kegiatan pacu Jalur?
- Bagaimana merancang bangunan *Cultural Center* dengan gaya modern namun tidak menghilangkan unsur budaya lokal?



1.17.1. TUJUAN PERANCANGAN

Merancang bangunan *Cultural Center* dengan gaya modern namun tidak menghilangkan unsur budaya lokal

1.17.2. SASARAN PERANCANGAN

Merancang bangunan *Cultural Center* dengan gaya modern tanpa menghilangkan unsur budaya lokal sekaligus memfasilitasi kebutuhan aktivitas pengguna dan mendukung fungsi komersial dan fungsi rekreasi pinggir sungai

1.17.3. MANFAAT PERANCANGAN

Mengedukasi kepada masyarakat luas tentang sejarah dan nilai-nilai kebudayaan lokal agar tetap dapat dijaga dan dilestarikan, sekaligus mengapresiasi keberadaan warisan budaya tersebut agar tetap dilaksanakan.



1.18. BATASAN PERANCANGAN

Rancangan Bangunan

Bangunan yang dijadikan sebagai objek perancangan yaitu Cultural Center. Rancangan Cultural Center ini berlokasi di Kota Taluk Kuantan Prov. Riau dengan fungsi utama sebagai tempat atau wadah pelaku wisatawan maupun seniman untuk mewarisi warisan budaya yaitu Pacu Jalur. Dengan adanya rancangan Cultural Center ini diharapkan dapat menghargai, mengapresiasi, maupun melanjutkan peninggalan bersejarah dari tahun dahulu. Disisi lain bangunan ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan sector perekonomian Kota Taluk Kuantan di bidang pariwisata dengan mengembangkan gagasan, memamerkan hasil karya, mengadakan perkumpulan antar komunitas budaya serta mengadakan workshop atau pelatihan dalam membuat karya.

Fungsi/Pemanfaatan

A. Fungsi Utama

- Tempat Pameran
- Edukasi
- Workshop Pelatihan
- Tempat Jalan Karya
- Area Pertunjukkan
- Latihan Seni Tari & Musik

B. Fungsi Penunjang

- Tempat Publikasi, serta Promosi Karya
- Perbelanjaan Oleh-oleh/souvenir & Cafeteria
- Musholla
- Parkir
- Toilet Umum

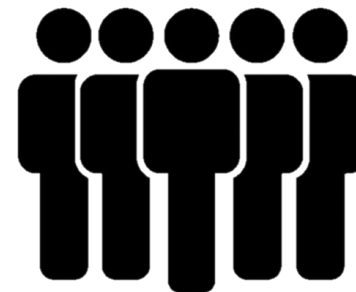
C.. Owner, Client & User



Dinas Pariwisata dan
Kebudayaan Kab. Kuantan
Singingi Riau



Dinas Pariwisata dan
Kebudayaan Kab. Kuantan
Singingi Riau



Wisatawan domestic
maupun luar daerah

Dinas Parisata dan Kebudayaan Kab. Kuantan Singingi dulunya pernah berencana untuk membangun pusat budaya, namun rencana tersebut urung dilakukan karena mengalami beberapa kendala. Oleh karena itu, pada tanggal 3 Mei 2023 penulis melakukan wawancara kepada salah satu ASN yang bekerja di Dinas Pariwisata Kab. Kuantan Singingi. “Memang benar bahwa dulunya Kab. Kuantan Singingi pernah berencana untuk membangun sebuah bangunan Museum/Gallery untuk mewadahi dan menghargai warisan budaya khususnya untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan Pacu Jalur. Namun hingga saat ini, rencana tersebut masih belum terlaksana dikarenakan ada beberapa faktor eksternal antara Dinas Pariwisata dan Dinas Bupati” Ujar Noprisal Effendy yang menjabat sebagai Kepala Bidang Wisata di Dinas Pariwisata Kab. Kuantan Singingi.”

1.19. METODE PERANCANGAN



Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data mengenai site eksisting dan data terkait yang bisa menjadi bahan awal untuk perancangan diambil dari 2 sumber, yaitu data primer dengan survei site secara langsung dan mengamati kondisi eksisting secara langsung, serta data sekunder yang diperoleh dari sumber buku, jurnal, paper, maupun internet. Pengamatan secara langsung atau survei dilakukan di lokasi site yang berada di Kawasan Pacu Jalur Kota Taluk Kuatan dengan mengambil dokumentasi foto dan data sekitar site. Pengambilan data sekunder mengenai regulasi bangunan, kajian terkait dengan lokasi yang diambil, perancangan Cultural Center itu sendiri, maupun pendekatan yang digunakan yaitu *Crowd-Management*.



Analisis Site

Analisis mengenai data-data yang sudah diambil dan dikumpulkan yang kemudian dianalisis dan diolah untuk nantinya menjadi bahan merespans permasalahan yang ada terhadap bagaimana perancangan Cultural Center. Analisis dilakukan dalam Analisis Makro mengenai kawasan sekitar site terlebih khusus Kawasan Pacu Jalur yang menjadi kawasan strategis serta Analisis Mikro yang berkaitan dengan kebutuhan ruang, standar perancangan, dan permasalahan Perancangan Cultural Center.

Sintesis

Sintesis adalah penyelesaian desain yang dilakukan berdasarkan analisis dalam penyelesaian permasalahan



Evaluasi

Evaluasi berupa pengujian dari variabel dan parameter yang diangkat dalam Perancangan Cultural Center.

1.19. Peta Persoalan

1. Perencanaan Perancangan *Cultural Center* di Kota Taluk Kuantan Riau
2. Peningkatan potensi wisata Pacu Jalur di Kota Taluk Kuantan
3. Fasilitas apresiasi budaya belum ada
4. Kondisi letak para Pedagang Kaki Lima (PKL) masih belum tertata

latar belakang

Sebagai salah satu kota yang memiliki warisan kebudayaan dunia, Kota Taluk Kuantan sering dikunjungi oleh pengunjung yang datang dari luar kota maupun dalam kota yang datang untuk melihat pergelaran Pacu Jalur. Meskipun pergelaran ini sudah bertahun tahun dilakukan, sayangnya masih belum ada wadah atau tempat edukasi yang bisa mengapresiasi sejarah keberhasilan *event* Pacu Jalur tersebut. Disamping itu, kondisi site yang tidak terpakai akan sangat sayang jika tidak dimanfaatkan karena lokasi site berada di pinggir arena perpacuan.

Isu permasalahan

1. Bagaimana cara menyediakan suatu tempat untuk mengapresiasi warisan budaya di kota Taluk Kuantan?
2. Bagaimana menciptakan suatu wadah/tempat agar dapat memfasilitasi kegiatan pacu Jalur?
3. Bagaimana merancang bangunan *Cultural center* dengan gaya modern namun tidak menghilangkan unsur budaya lokal?

Rumusan masalah

**Cultural
Center**

Gallery

Food Court

**Crowd-
Management**

Variabel Desain

Fasilitas

**Kebutuhan
Ruang**

**Tata
Ruang**

Crowd

Evakuasi

1.20. Peta Perancangan

LATAR BELAKANG

- Potensi Wisata Pacu Jalur tiap tahun terus meningkat, namun belum ada suatu wadah untuk mengapresiasi warisan kebudayaan hingga sejarah tersebut
- Kerumunan pengunjung merupakan masalah utama yang terjadi saat Pergelaran Pacu Jalur
- Perlunya memberikan edukasi kepada khalayak muda agar ikut serta dalam membangun dan melanjutkan kebudayaan Pacu Jalur
- Perlunya memberikan area *Food Center* agar tatanan kota lebih rapih dan tidak mengganggu area jalan.
- Lokasi perancangan yang berada di pusat Kota Taluk Kuantan, dan bersebelahan dengan pinggir sungai dimana lokasi perlombaan Pacu Jalur



PENENTUAN JUDUL

Perancangan *Cultural Center* di Kota Taluk Kuantan Riau dengan Pendekatan Arsitektur *Crowd-Management*



PERMASALAHAN

- Bagaimana cara menyediakan suatu tempat untuk mengapresiasi warisan budaya di kota Taluk Kuantan?
- Bagaimana merancang bangunan *Cultural center* agar dapat mengontrol keramaian pada saat pergelaran Pacu Jalur?
- Bagaimana menciptakan suatu wadah/tempat agar dapat memfasilitasi kegiatan Pacu Jalur?



PENENTUAN VARIABEL & PARAMETER

- Variabel 1 : *Cultural Center* → *Cultural Center* merupakan gabungan yang harus mewadahi 3 fungsi yaitu pertemuan (meeting), konferensi (conference/convention), dan pameran (exhibition).
- Variabel 2 : *Crowd-Management* → Merupakan sebuah pendekatan penyelesaian masalah utama pada bangunan yang diharapkan dapat mengontrol kerumunan/keramaian yang terjadi pada saat pergelaran pacu jalur



STRATEGI DESAIN

Menerapkan konsep sirkulasi linear atau frontal agar mempermudah akses hubungan antar ruang dan dapat mengatur alur lalu lintas pengguna dengan memperhatikan aspek evakuasi seperti tangga darurat, pintu darurat, maupun lift darurat.



GAGASAN & KONSEP DESAIN

Menerapkan konsep *open and inviting, connecting to nature by visual*, dan *culture and tradision*. Konsep ini bertujuan untuk memperkuat dan memperjelas identitas budaya yang ada di Kab. Kuantan Singingi Riau yaitu melayu



SKEMATIK DESAIN



GAMBAR TEKNIS



PENGUJIAN DESAIN TERHADAP PARAMETER KEBERHASILAN

100% pengguna dapat keluar dari bangunan dibawah dari waktu 180' detik

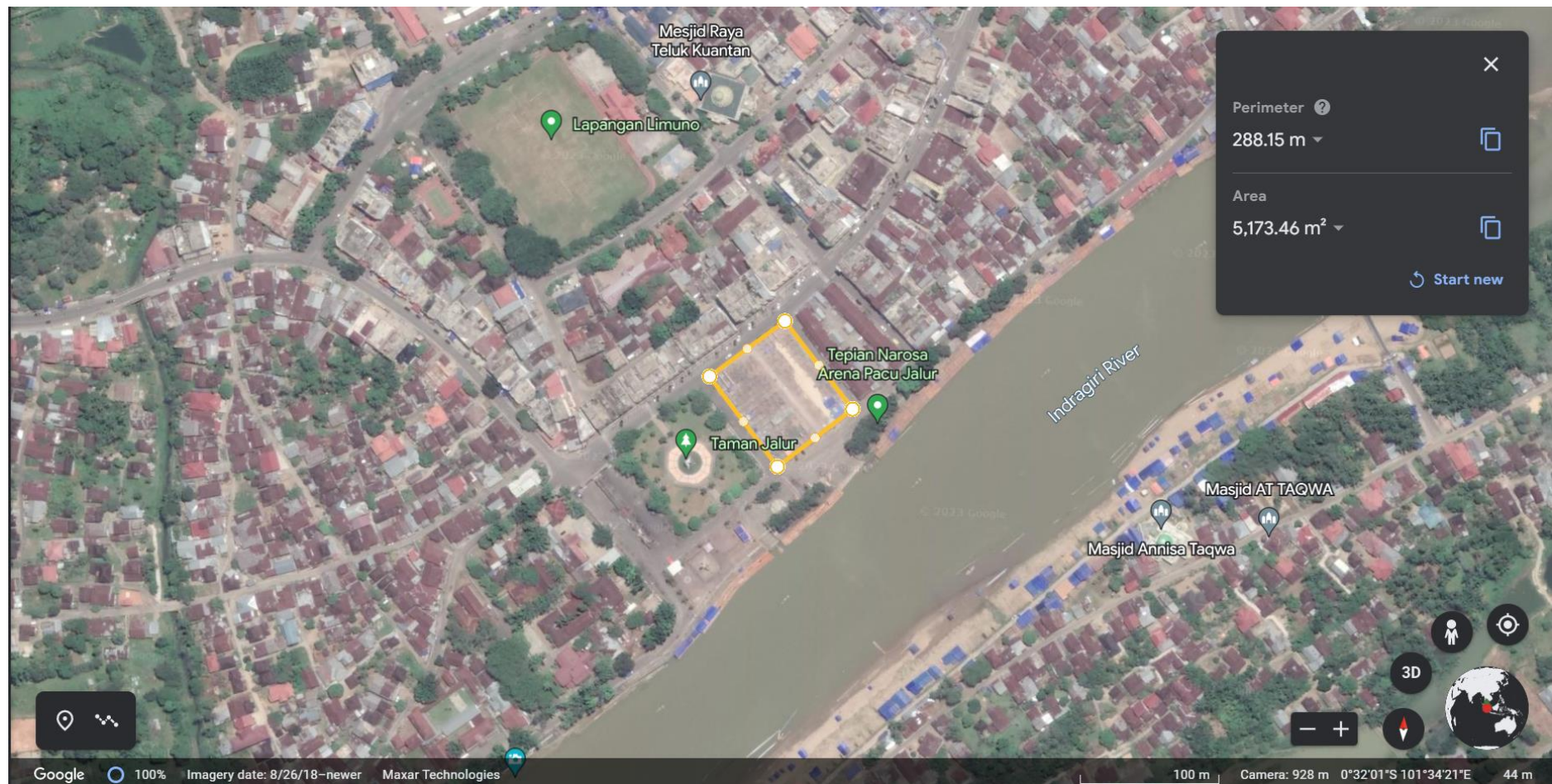


DESAIN AKHIR & 3D MODELLING

BAB 2

BAGIAN PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1. LOKASI SITE



Gambar 2.1. Letak lokasi Site
Sumber : *Google Earth, 2023*

Jl. Jendral Sudirman Pasar Taluk, Kec. Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi, Riau 29566

Luas Area : 5.100 m²
Jenis Kepemilikan : HGB (Gak Guna Bangunan)

2.2. Regulasi Tapak

1. Sempadan Sungai

Sempadan sungai bertanggung di wilayah perkotaan harus 10 meter di sebelah luar sepanjang kaki tanggul, menurut Peraturan Menteri PU Nomor 63/PRT/1993.

Desa/Kel	RTRW Kabupaten	Kondisi Eksisting
Pasar Taluk (Site terpilih)	Memenuhi	Di lokasi Kelurahan Pasar Taluk di pinggir sungai Kuantan terdapat turap yang digunakan masyarakat untuk bersantai di bawah pohon dan menonton pacu jalur. Pohon di pinggir turap,

Tabel 2.1. Regulasi Tapak
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

KDB
60%

KDH
40%

2-3 Lantai
(Bangunan Rendah)

2. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2005 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, Peraturan Daerah harus menetapkan KDB bangunan sebesar 60% dari luas lahan. $60\% \times 5.300 = 3.180 \text{ m}^2$, yang berarti bahwa luas lahan yang dapat dibangun adalah 3.180 m^2 , dan 2.120 m^2 adalah lahan terbuka untuk fasilitas umum dan penghijauan.

KDH 40%

$40\% \times 5.240 = 2.120 \text{ m}^2$

3. Koefisien Lantai Bangunan (KLH)

Pasal 24 Ayat (1) menetapkan KLB untuk bangunan berdasarkan ketinggiannya. Bangunan rendah memiliki lantai antara 2 dan 3 lantai; bangunan sedang memiliki lantai antara 5 dan 8 lantai; dan bangunan tinggi memiliki lantai lebih dari 9 lantai.

Tipologi Ruang/Massa:

Secara umum, pengguna dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan fungsi bangunan:

1. Pengunjung dengan persentase 50% Pengunjung berasal dari seluruh lapisan masyarakat, baik lokal maupun asing, dengan kategori untuk semua umur;
2. Pelaku Seni dengan persentase 30% Pelaku seni berasal dari peseni lokal, luar kota, dan mancanegara, dengan kategori untuk semua umur; dan
3. Staf bangunan dengan persentase 20% Staf berasal dari semua umur.

Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang Cultural Center

Sumber :

Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
Pengunjung	Parkir (datang & pulang)	Lahan parkir	Publik
	Mencari informasi	Ruang informasi/ <i>Loby</i>	Publik
	Beli tiket	Loket tiket	Publik
	Bersantai	<i>Open space</i> , selasar, taman	Publik
	Menonton pertunjukan	Panggung pertunjukan	Publik
	Melihat pameran	<i>Exhibition Room</i>	Publik
	<i>Workshop</i> , membaca	<i>Educational Space</i>	Semi-publik
	Makan	<i>Cafeteria</i>	Publik
	Sanitasi	Lavatori pengunjung	Servis
	Belanja	<i>Souvenir Shop</i>	Publik
	Parkir (datang & pulang)	Lahan parkir	Publik
	Mengambil peralatan latihan	<i>Loading Dock</i> (musik, tari dan teater)	Servis
	Latihan	Sanggar/Practice Studio (musik, tari dan teater)	Semi-publik

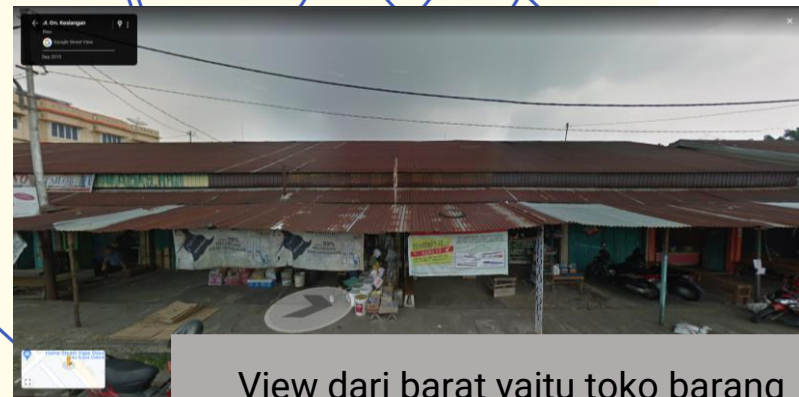
Pelaku Seni dan pengisi acara	Bersiap tampil	<i>Backstage/Changing Room</i> (musik, tari dan teater)	Privat
	Istirahat	Kamar khusus (musik, tari dan teater)	Privat
	sanitasi	Lavatori khusus (musik, tari dan teater)	Servis
	Makan	<i>Food Court</i>	Publik
	Belanja	<i>Souvenir Shop</i>	Publik
	Mengisi acara <i>workshop</i>	<i>Educational Space</i>	Semi-publik
<i>Staff Cultural Center</i>	Parkir (datang & pulang)	Lahan parkir	Publik
	Mengelola kantor utama	Kantor direktur & wakil, bendahar&wakil, sekretaris&wakil.	Privat
	Mengelola bagian informasi	<i>Lobby</i>	Privat
	Mengelola bagian tiket	Loket tiket	Privat
	Mengelola bagian edukasi	Ruang kantor <i>Educational space</i>	Privat
	Mengelola bagian acara (musik, tari, teater, dll)	Ruang kantor staff acara	Privat
	Mengelola bagian marketing	Ruang kantor <i>staff marketing</i>	Privat
	<i>Cleaning service</i>	Ruang khusus <i>cleaning service</i>	Privat
	Mengambil&menyimpan peralatan kebersihan	Janitor	Servis
	Megontrol jalannya pertunjukan	Ruang kontrol/AV	Servis

	Mengontrol peralatan panggung	<i>Loading Dock</i>	Servis
	Memasak untuk kantin&cafe	Dapur <i>Cafeteria</i>	Servis
	Berjualan	Souvenir Shop	Semi-publik
	Sanitasi	<i>Lavatory staff</i>	Servis
	Makan	<i>Cafeteria</i>	Publik
	Mengontrol kelistrikan bangunan	Ruang kontrol listrik	Servis

2.3. ANALISIS VIEW | VIEW ANALYSIS



View dari arah utara yaitu jalan utama Jl. Jendral Sudirman, terdapat toko-toko dan warung kopi



View dari barat yaitu toko barang harian

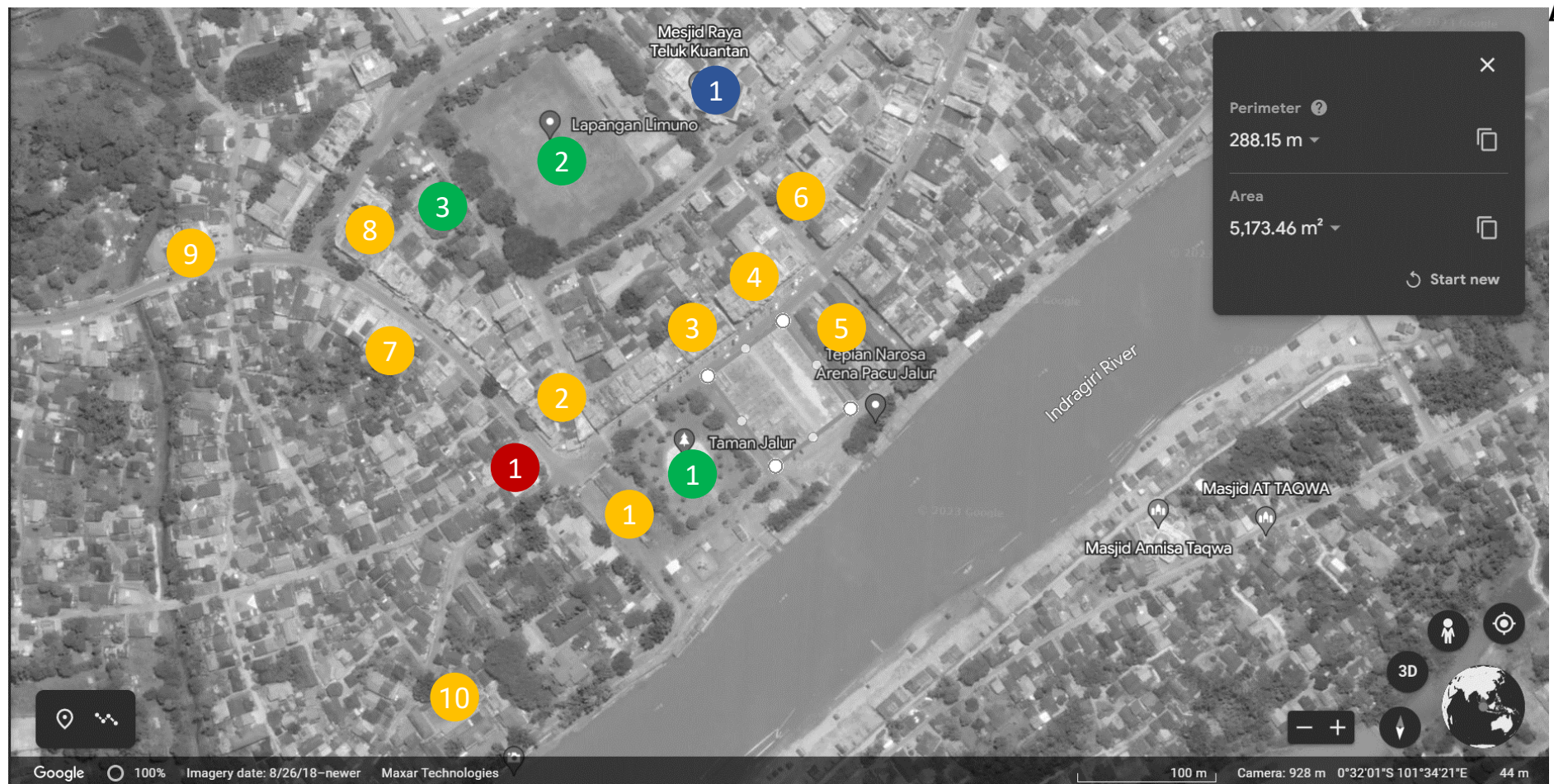


View dari Barat yaitu Taman Jalur yang merupakan pusat kota



View dari selatan yaitu Sungai Kuantan yang dimana sungai tersebut adalah area Festival Pacu Jalur

2.3.1. ANALISIS BANGUNAN SEKITAR SITE



Gambar 2.2. Peta Bangunan Sekitar Site
Sumber : Google Earth

Gedung & Fasilitas Pemerintah

- ① Sekretariat Badan Amil Zakat (BAZ)

Tempat Komunal & Fasilitas Publik

- ① Taman Jalur
- ② Lapangan Bola Limuno
- ③ Lapangan Tenis

Bangunan Komersil

- ① Area Pedagang Kaki Lima (PKL)

- ② Zona Coffee

- ③ Toko Emas Amazona

- ④ Warung Kopi Sinar Mas

- ⑤ Toko Barang Harian

- ⑥ Nasi Padang Simpang Raya

- ⑦ Indomaret

- ⑧ Rumah Sakit Tantan

- ⑨ Indrako Toserba

- ⑩ Indrako Toserba

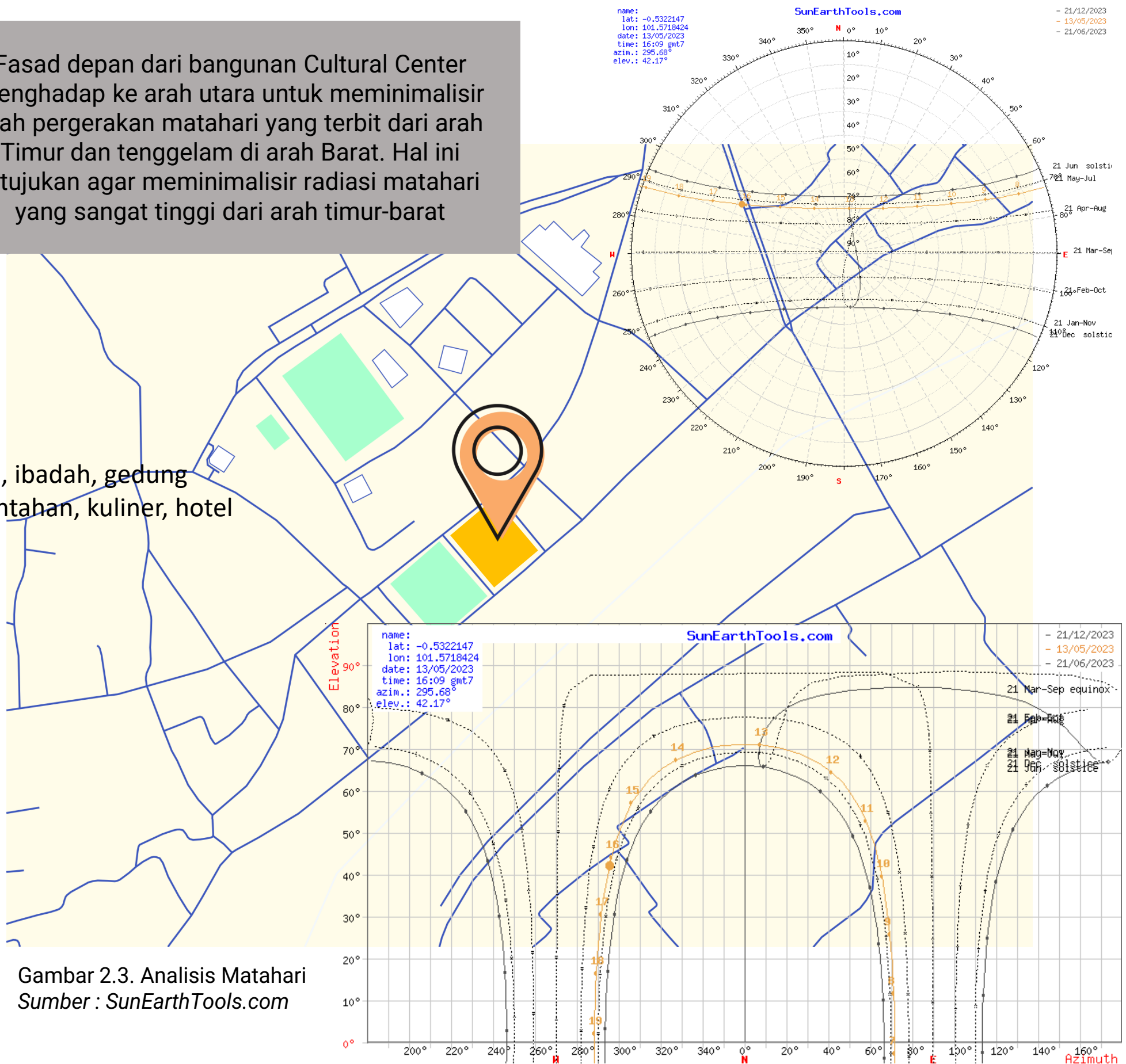
Tempat Peribadahan

- ① Masjid Raya Taluk Kuantan

2.3.2.ANALISIS MATAHARI | SUN ANALYSIS

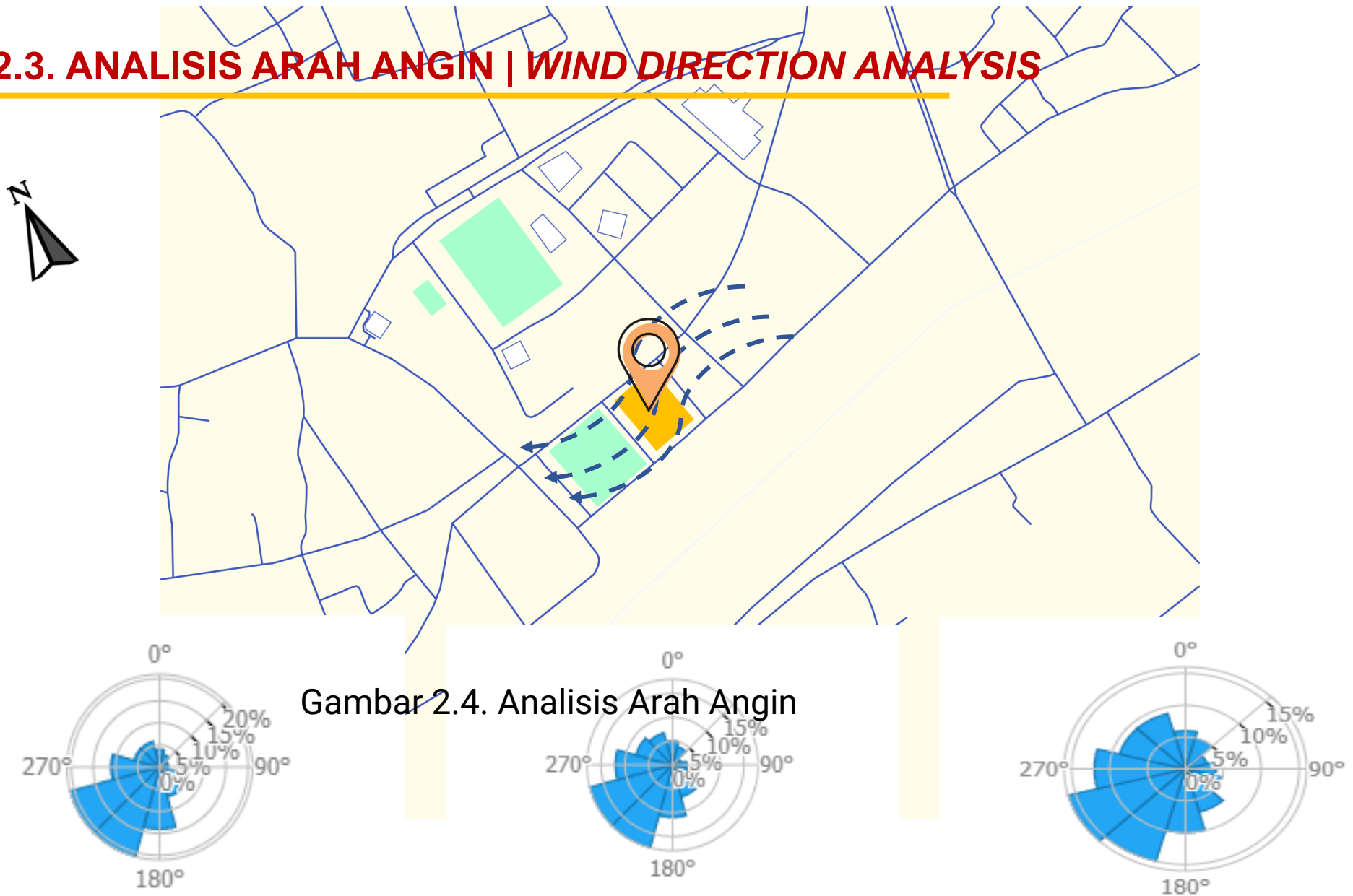
Fasad depan dari bangunan Cultural Center menghadap ke arah utara untuk meminimalisir arah pergerakan matahari yang terbit dari arah Timur dan tenggelam di arah Barat. Hal ini ditujukan agar meminimalisir radiasi matahari yang sangat tinggi dari arah timur-barat

Sekolah, ibadah, gedung pemerintahan, kuliner, hotel



Gambar 2.3. Analisis Matahari
Sumber : SunEarthTools.com

2.2.3. ANALISIS ARAH ANGIN | WIND DIRECTION ANALYSIS

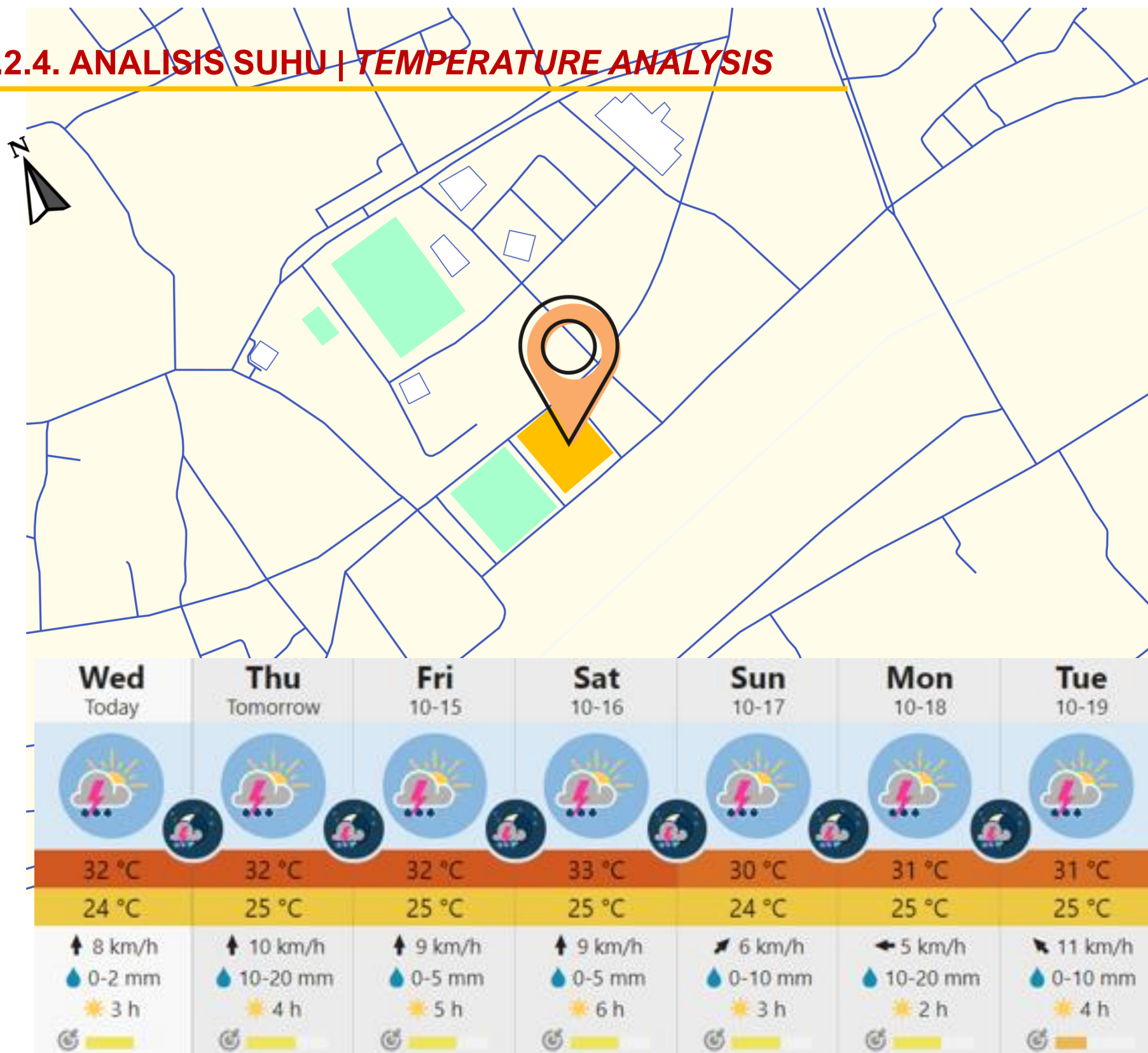


Gambar 2.4. Analisis Arah Angin

Menurut data dari Global Wind Atlas dan juga Meteoblue, arah angin berasal dari arah Timur laut yang mengarah ke Barat Daya. Selain itu, intensitas kecepatan angin juga terbilang tinggi. Mengingat site ini berada di tepi sungai, angin merupakan salah satu aspek yang bisa dimanfaatkan untuk mendesain sebuah bangunan dari segi aspek kenyamanan termal alami.

Gambar 2.4. Analisis Arah Angin
Sumber : <https://globalwindatlas.info/>

2.2.4. ANALISIS SUHU | TEMPERATURE ANALYSIS



Gambar 2.5. Analisis Suhu
Sumber Meteoblue

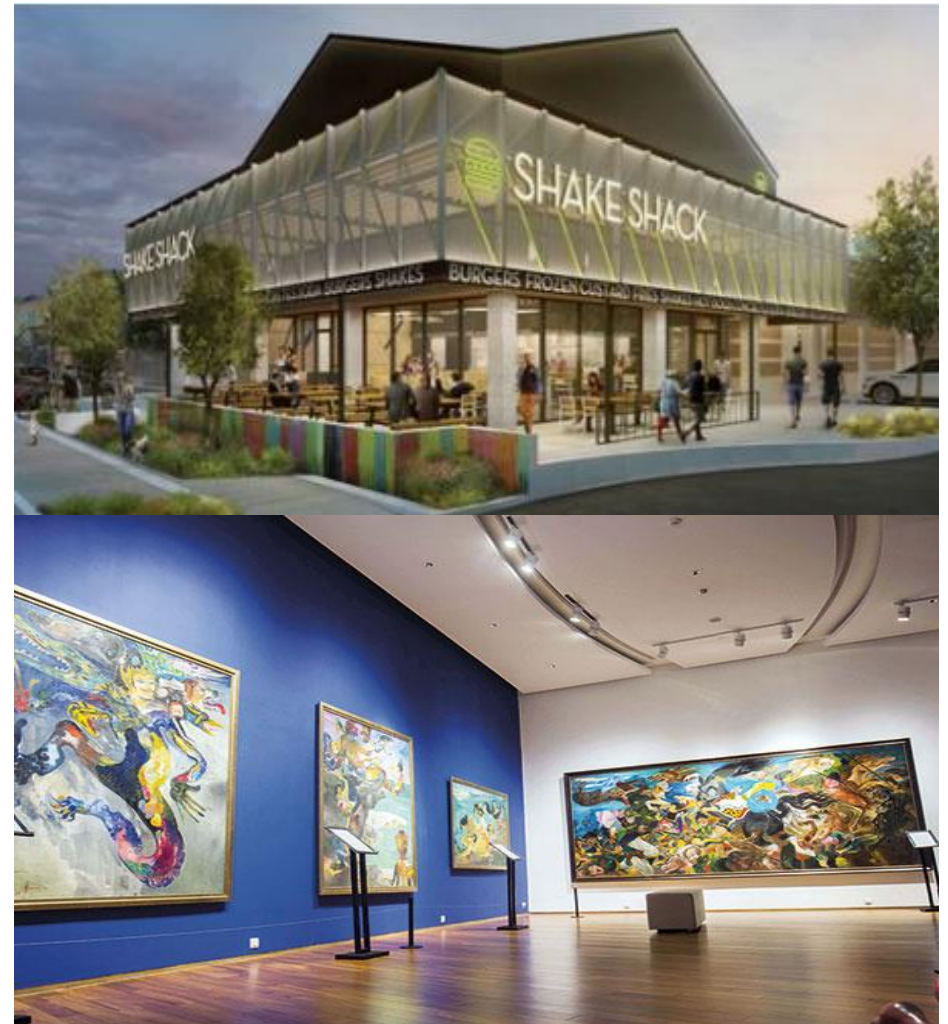
Berdasarkan data suhu dari Meteoblue, suhu rata-rata pada siang hari berkisar antara 31°-33° C. Sedangkan pada malam hari suhu rata-rata berkisar antara 24°-25° C. oleh karenanya, respon yang dibutuhkan adalah menambah beberapa titik vegetasi di sekitar site dan juga landscape agar suasananya menjadi rindang dan sejuk

2.3.1. KONSEP PERANCANGAN

KONSEP 1

Open and Inviting

Desain memberikan kesan yang terbuka dan mengundang pengunjung untuk datang yang diterapkan melalui fasad maupun Interior. Selain memberikan pemandangan visual, bangunan juga memberikan edukasi melalui karya seni/gallery yang bisa diakses apabila memasuki bangunan tersebut.



Gambar 2.6. Ilustrasi Konsep Open and Inviting

2.3.2. KONSEP PERANCANGAN

KONSEP 2

Connecting to Nature by Visual

Desain memberikan pandangan terbuka ke arah sungai untuk area café/restaurant, untuk memanfaatkan akses peningkatan perayaan tradisional Pacu Jalur.



Gambar 2.7. Ilustrasi Konsep Connecting to Nature by Visual

2.3.3. KONSEP PERANCANGAN

KONSEP 3

Culture and Tradition

Tampilan baru bangunan yang lebih modern, tetapi dengan memasukkan unsur budaya lokal dan menjunjung tinggi acara tradisional.



Gambar 2.8. Ilustrasi Konsep Culture and Tradition

2.4.1. GAGASAN AWAL PERANCANGAN

Tipologi Pengelompokan Area pada *Cultural Center*

Kebutuhan Ruang *Cultural Center* berdasarkan Kajian Tipologi pengelompokan ruang dan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

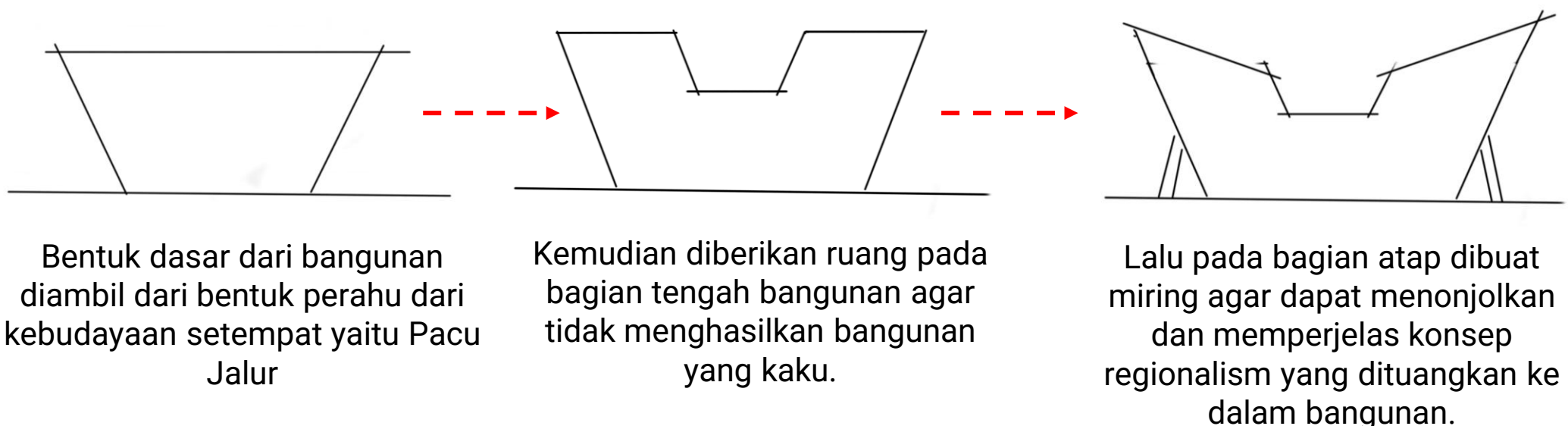
- **Exhibition Space** (Area latihan tari, drama daerah, *amphiteater* music, dan Latihan Pacu Jalur)
- **Museum** (Area sarana edukasi sejarah dan legenda-legenda Jalur yang pernah ada)
- **Gallery / Pameran** (Area seni kriya miniatur Jalur, piagam, dan kisah-kisah lainnya)
- **Meeting Room** (Area *technical meeting*, dan pembahasan regulasi perlombaan)
- **Workshop** (Area edukasi tata cara pembuatan, pengembangan, dan menghias jalur)
- **Food Court** (Area kebutuhan jajanan, souvenir dan komersil)

Referensi Konsep dari Preseden

Referensi Konsep dari Preseden :

- **MIXED USE ARCHITECTURE, CULTURAL CENTER** : Menampung teater, sekolah music, ruang serbaguna berkualitas tinggi untuk acara budaya
- **Exhibition Hall** : Bentuk fasad, penggunaan material alami, dan ruang pengolahan kayu
- **Arcree Himeji Culture and Convention Center** : Pusat budaya seni, dan industri. Memberikan bukaan kaca agar aktivitas local terlihat.
- **Jiande Cultural Center** : Terletak di pinggir sungai yang mencakup empat fungsi yaitu, perpustakaan, museum dan dua pusat kegiatan yang melayani kelompok orang yang berbeda.

Konsep Bentuk Bangunan



Bentuk dasar dari bangunan diambil dari bentuk perahu dari kebudayaan setempat yaitu Pacu Jalur

Kemudian diberikan ruang pada bagian tengah bangunan agar tidak menghasilkan bangunan yang kaku.

Lalu pada bagian atap dibuat miring agar dapat menonjolkan dan memperjelas konsep regionalism yang dituangkan ke dalam bangunan.

2.4.2. EKSPLORASI FUNGSI BANGUNAN

Pengguna Cultural Center



Pengelola

Pihak Lembaga atau pemerintahan yang bertanggungjawab untuk melakukan pengelolaan atau pemeliharaan



Mentor

Pihak yang melakukan pembimbingan, monitoring, pelatihan / workshop kriya kepada pelaku ekonomi kreatif pemula maupun pengunjung.



Seniman

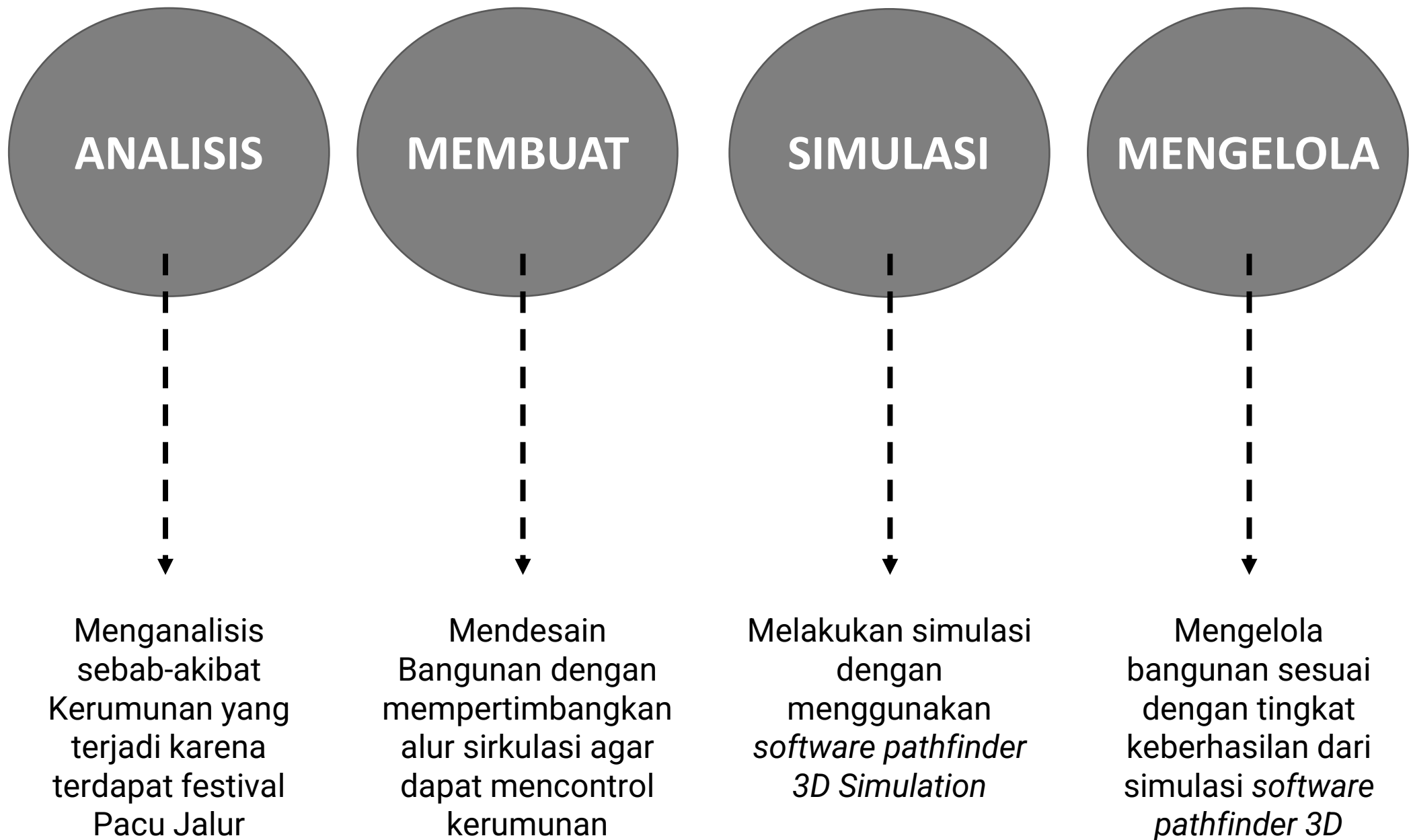
Pihak yang memberikan kegiatan edukatif tentang membuat, mengolah, menghias kayu menjadi jalur/perahu



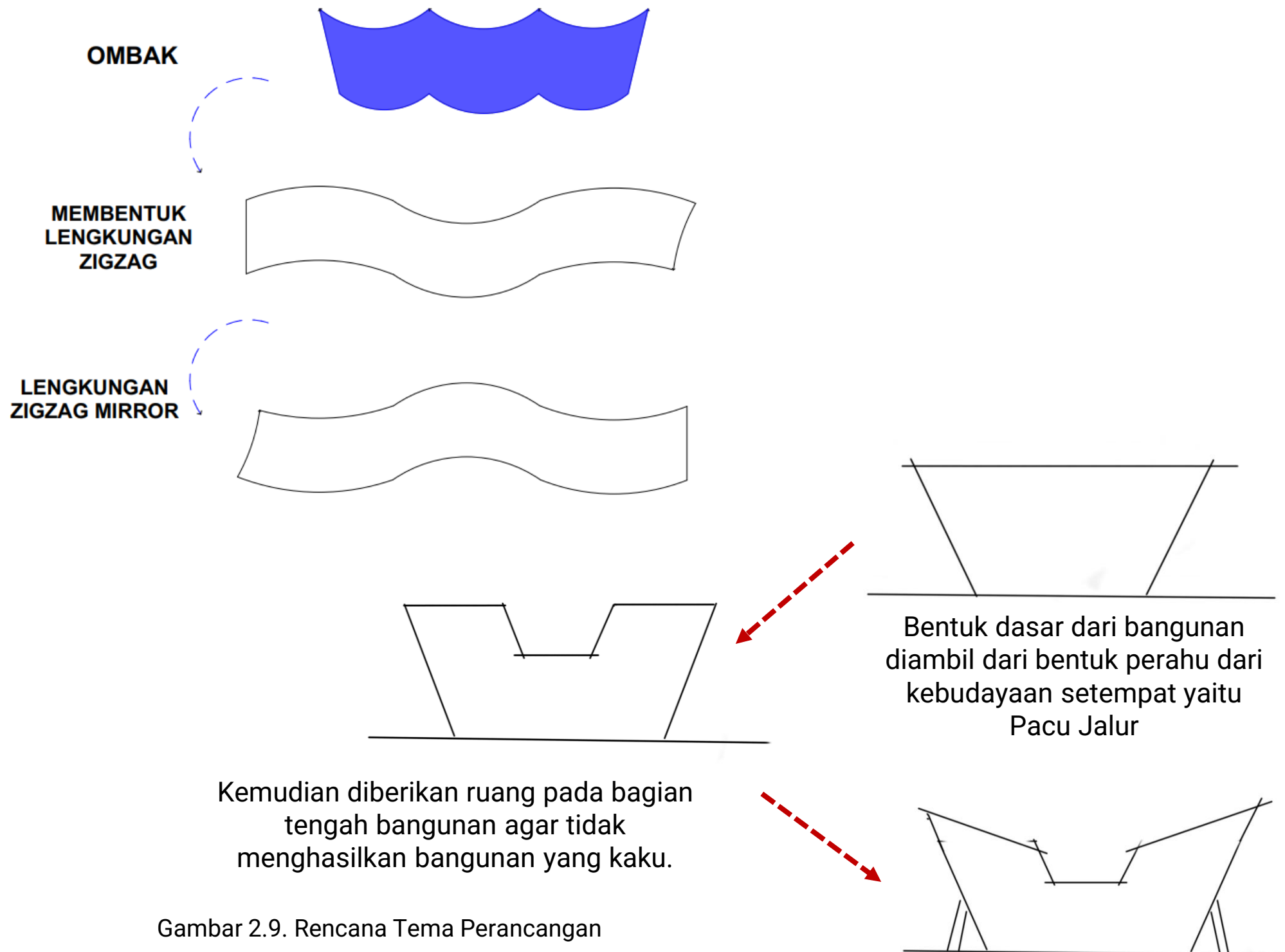
Pengunjung

Pihak yang berkunjung untuk mengikuti workshop, membeli produk ekonomi kreatif, atau melihat pameran / pertunjukkan

2.5. METODE PEMECAHAN MASALAH MELALUI PENDEKATAN CROWD-MANAGEMENT



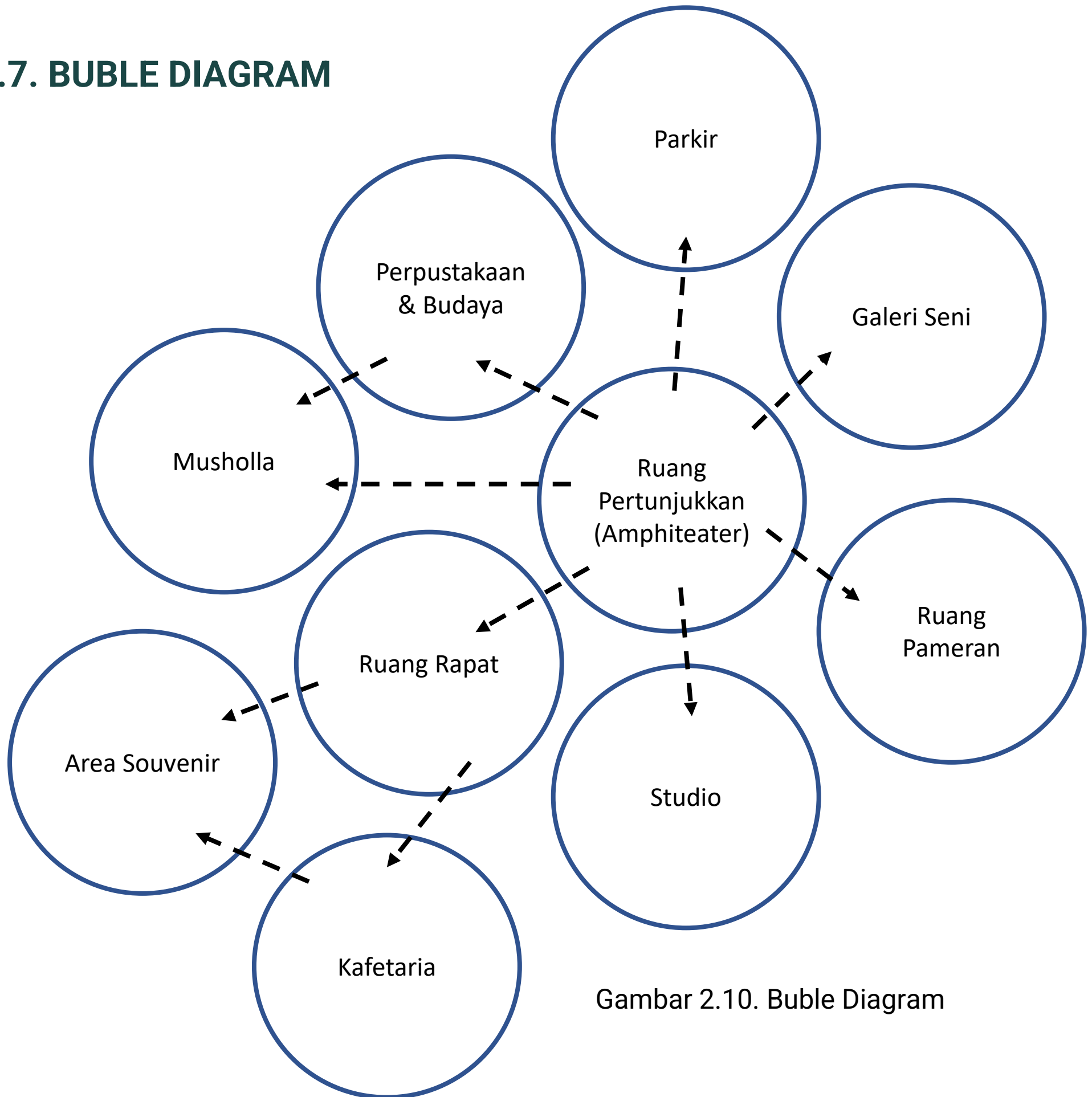
2.6. RENCANA TEMA PERANCANGAN



Gambar 2.9. Rencana Tema Perancangan

Lalu pada bagian atap dibuat miring agar dapat menonjolkan dan memperjelas konsep regionalism yang dituangkan ke dalam bangunan.

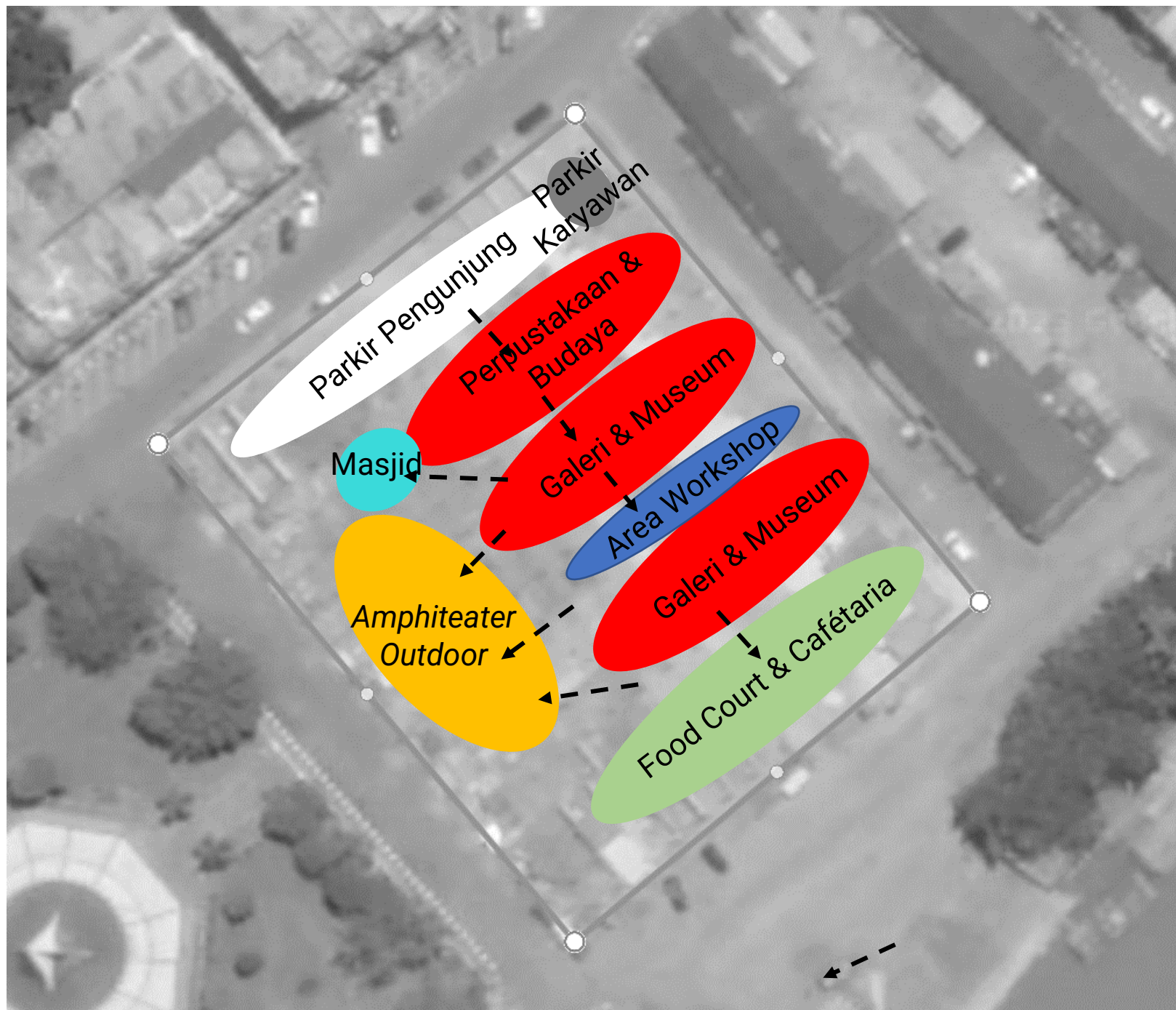
2.7. BUBLE DIAGRAM



Gambar 2.10. Buble Diagram

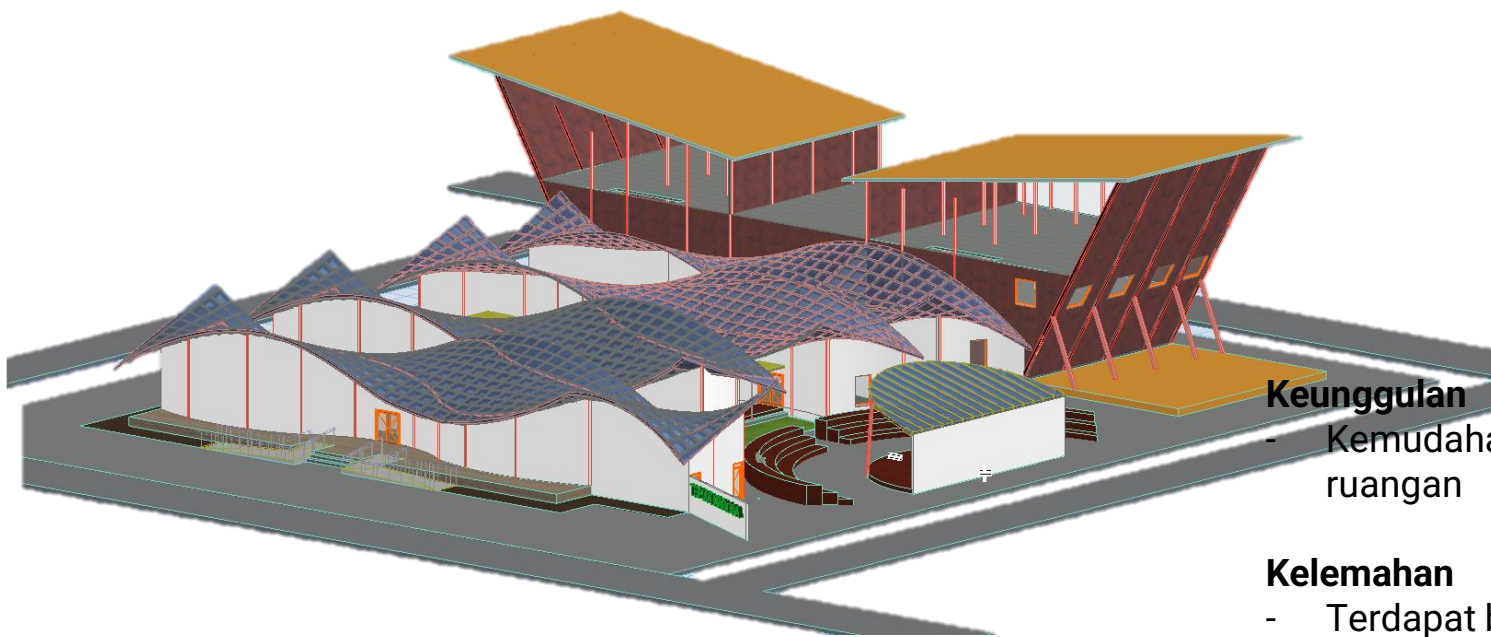
2.8. KONFIGURASI RUANG

Kebutuhan Ruang pada Ground Floor : Parkir Pengunjung, parkir Karyawan, *Gallery dan Museum, Workshop, Amphiteater Outdoor, Food Court & Cafeteria.*



Gambar 2.11. Konfigruasi Ruang

2.9.1. ALTERNATIF DESAIN 1



Gambar 2.12. Alternatif Desain 1

Keunggulan

- Kemudahan akses keseleruh area maupun ruangan

Kelemahan

- Terdapat beberapa sisa area yang belum bisa dimanfaatkan dengan baik
- Tidak mampu menampung banyak pengunjung, khususnya area amphiteater

Perhitungan Jumlah Pengunjung berdasarkan Data Pengunjung yang diambil dari data tertinggi tahun 2019 yaitu berjumlah 500.250 orang. Berikut formula jumlah perhitungan :

= 500.250 (tahun 2019) / 5 Hari (Waktu pelaksanaan per event)

= 100.050 orang per hari

= 1074 (orang daya tampung bangunan per hari) / 100.050 (orang per hari) x 100%

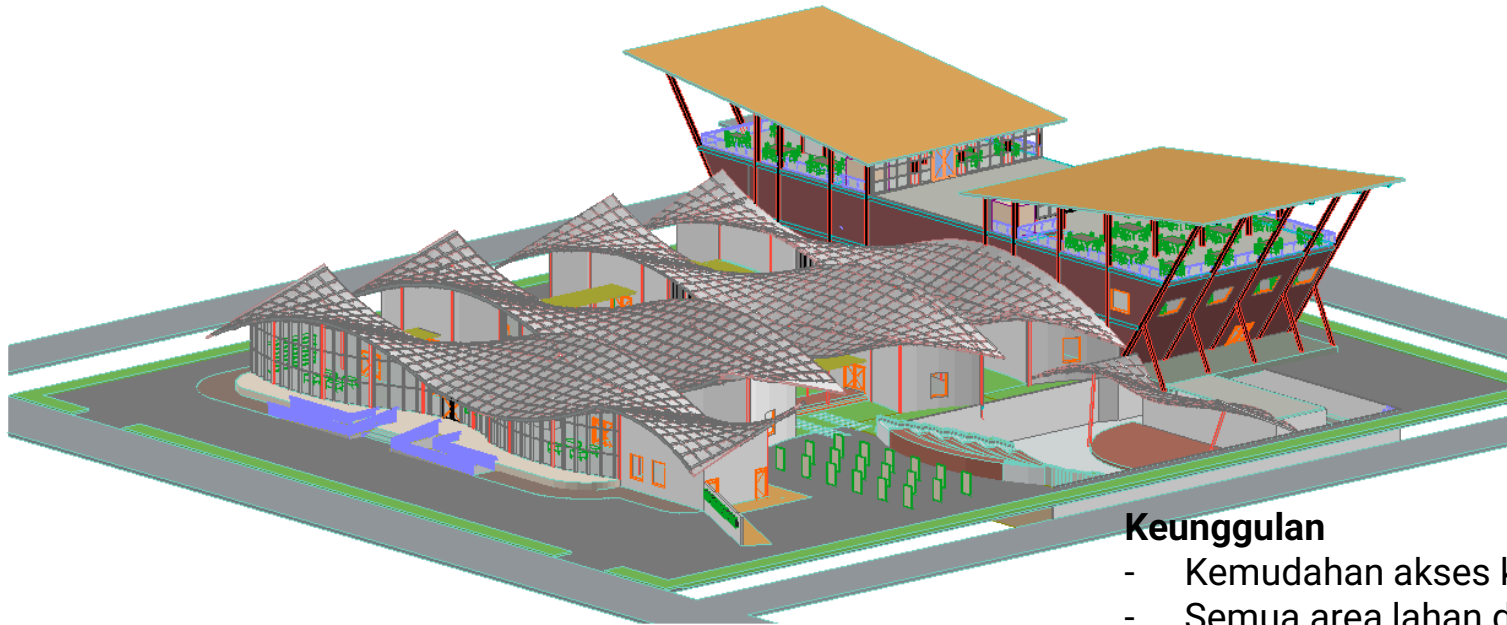
= **1.07%** pengunjung harian

Jadi dapat di simpulkan Bangunan Cultural Center Pacu Jalur dapat mengakomodasi **1.07%** jumlah pengunjung harian dengan total 1074 orang per harinya.

No.	Fungsi Ruang	Nama Ruang	Luas Ruang (m2)	Luasan/orang (m)	Total
1	R. Pameran	R. Galery Kota Taluk Kuantan Riau	66,268	2 m	996,3915
		Gallery Sejarah Pacu Jalur	66,268		
		Gallery Pelaksanaan Pacu Jalur	68,12		
		R. Museum	195,738		
		R. Artefak			
Amphiteater	361,06				
2	R. Edukasi	R. Edukasi	68,452		
		Area Workshop	277,25		
		R. Perpustakaan	68,12		
3	R. Komunal	R. Rapat	60,646		
		R. Technical Meeting	59,757		
4	R. Komersil	Area Souvenir	255,644		
		Area Foodcourt	257,757		
5	R. Latihan Seni & Musik	R. Latihan Seni & Musik	187,703		
TOTAL			1992,783		
6	R. Pendukung	R. Manager	68,452	1,5 m	77,98
		Currator Room			
		Storage			
		Lobby			
		Musholla			
	Toilet	48,518			
TOTAL			116,97		
TOTAL					1074,3715

Tabel 2.3. Luasan Fungsi Ruang Bangunan Alternatif 1
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

2.9.2. ALTERNATIF DESAIN 2



Gambar 2.13. Alternatif Desain 2

Keunggulan

- Kemudahan akses keseleruh area maupun ruangan
- Semua area lahan dapat dimanfaatkan dengan baik
- Dapat menampung jumlah pengunjung lebih banyak

Perhitungan Jumlah Pengunjung berdasarkan Data Pengunjung yang diambil dari data tertinggi tahun 2019 yaitu berjumlah 500.250 orang. Berikut formula jumlah perhitungan :

$$= 500.250 \text{ (tahun 2019)} / 5 \text{ Hari (Waktu pelaksanaan per event)}$$

$$= 100.050 \text{ orang per hari}$$

$$= 1161 \text{ (orang daya tampung bangunan per hari)} / 100.050 \text{ (orang per hari)} \times 100\%$$

$$= 1.16\% \text{ pengunjung harian}$$

Jadi dapat di simpulkan Bangunan Cultural Center Pacu Jalur dapat mengakomodasi **1.16%** jumlah pengunjung harian dengan total 1161 orang per harinya.

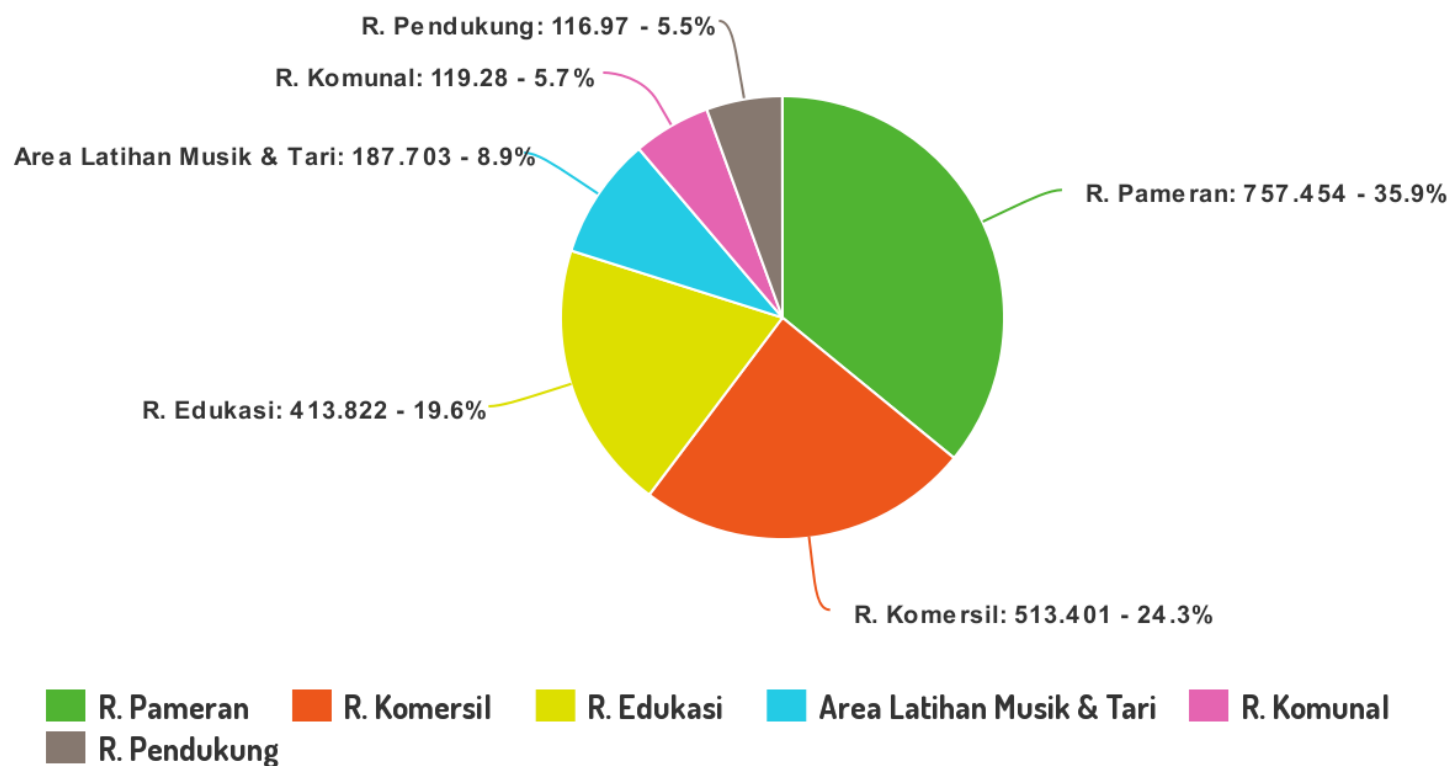
No.	Fungsi Ruang	Nama Ruang	Luas Ruang (m2)	Luasan/orang (m)	Total
1	R. Pameran	R. Galery Kota Taluk Kuantan Riau	66,268	2 m	996,3915
		Gallery Sejarah Pacu Jalur	66,268		
		Gallery Pelaksanaan Pacu Jalur	68,12		
		R. Museum	195,738		
		R. Artefak			
Amphiteater	361,06				
2	R. Edukasi	R. Edukasi	68,452		
		Area Workshop	277,25		
		R. Perpustakaan	68,12		
3	R.Komunal	R. Rapat	60,646		
		R. Technical Meeting	59,757		
4	R. Komersil	Area Souvenir	255,644		
		Area Foodcourt	257,757		
5	R. Latihan Seni & Musik	R. Latihan Seni & Musik	187,703		
TOTAL			1992,783		
6	R. Pendukung	R. Manager	68,452	1,5 m	77,98
		Currator Room			
		Storage			
		Lobby			
		Musholla	48,518		
Toilet					
TOTAL			116,97		
TOTAL					1074,3715

Tabel 2.4. Luasan Fungsi Ruang Bangunan Alternatif 2
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

2.10. LUASAN FUNGSI BANGUNAN

LUASAN FUNGSI BANGUNAN

Data dan Analisis Penulis, 2023



Gambar 2.14. Luasan Fungsi Bangunan

meta-chart.com

■ = Ruang Pameran, merupakan ruang yang memiliki luasan fungsi terbesar pada Perancangan Cultural Center dengan nilai 35.9%. Fungsi tersebut meliputi ruang Gallery, Museum, Perpustakaan, dan Amphiteater

■ = Ruang Komersil, merupakan fungsi luasan terbesar ke-2 dengan nilai 24.3%. Fungsi tersebut meliputi area Souvenir dan area Food Court.

■ = Ruang Edukasi, merupakan fungsi luasan terbesar ke-3 dengan nilai 19.6%. Fungsi tersebut meliputi ruang Edukasi, Area Workshop.

■ = Area Latihan Musik dan Tari, fungsi luasan terbesar ke-4 dengan nilai 8,9%.

■ = R. Komunal, fungsi luasan ke-5 dengan nilai 5,7%. Fungsi tersebut meliputi ruang Rapat, dan Ruang Technical Meeting

■ = R. Pendukung, fungsi luasan terbesar ke-6 dengan nilai 5,5%. Fungsi tersebut meliputi Ruang Manager, Currator Room, Storage, Musholla, dan Toilet.

2.11. Keunggulan Originalitas dan Kebaruan

1

PUSAT BELANJA KUANTAN RIVERWALK (K-WALK) Sebagai area rekreasi yang mendukung fasilitas Pacu Jalur di Teluk Kuantan, Riau

Oleh : Imammul Izzah
 Institusi : Universitas Islam Indonesia
 Publikasi : 2014
 Persamaan : Kota lokasi yang sama, mengangkat potensi yang sama (Pacu Jalur).
 Perbedaan : Perancangan pusat belanja (*shopping center*), mengangkat issue waterfront city atau Kawasan tepi air

2

PENERAPAN TEMA NEO VERNAKULAR PADA WAJAH BANGUNAN GEDUNG UTAMA DEWAN PERWAKILAN RAKYAT DAERAH PROVINSI BALI

Oleh : Agus Wiryahdi Saidi, Ni Putu Anggita Suma Astari, Krisna Adi Prayoga
 Institusi : Universitas Ngurah Rai
 Publikasi : 2019
 Persamaan : Penerapan pendekatan arsitektur *neo-vernakular*
 Perbedaan : Kota lokasi yang berbeda, studi kasus Gedung Utama DPRD Prov. Bali, issue permasalahan

Keunggulan Originalitas dan Kebaruan (2)



3

Perancangan Galeri Perencanaan Jogja Menggunakan Pendekatan Critical Regionalism

Oleh : Ranti Shevadita
 Institusi : Universitas Islam Indonesia
 Publikasi : 2022
 Persamaan : Perancangan *Art Center* (Galeri), latar belakang budaya
 Perbedaan : Lokasi kota, penerapan pendekatan (Critical Regionalism), issue permasalahan



4

Perancangan Exhibition Center Dan Co-Working Space Dengan Pengelolaan Limpasan Air Hujan Dan Water Conservation Di Banjarmasin

Oleh : Nursinah
 Institusi : Universitas Islam Indonesia
 Publikasi : 2022
 Persamaan : Merancang *Exhibition Center*
 Perbedaan : Kota lokasi yang berbeda, merancang *Co-Working Space*, penerapan pendekatan, issue permasalahan

2.12. STUDI PRESEDEN

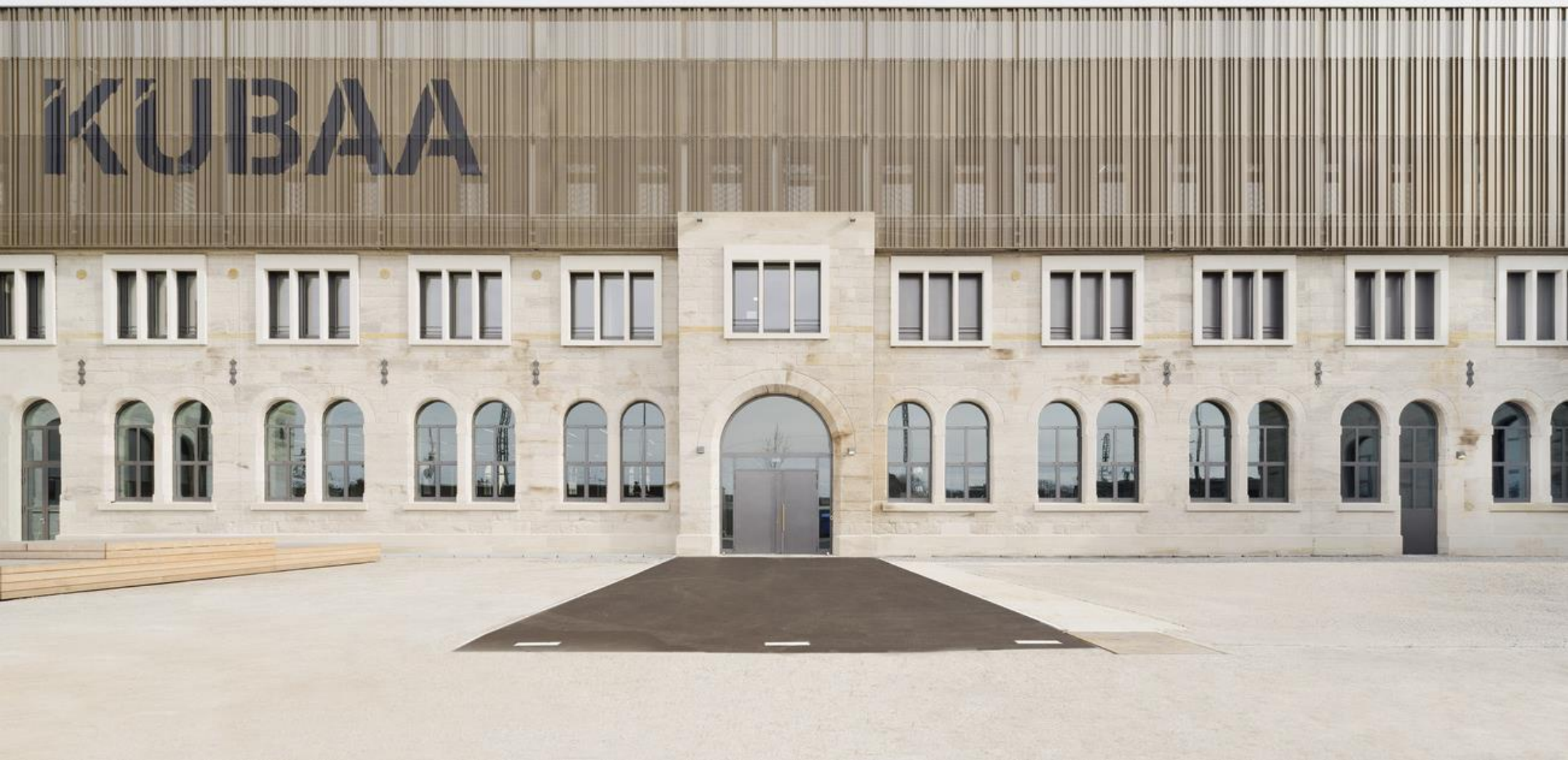
Kulturbahnhof Aalen Cultural Center

MIXED USE ARCHITECTURE, CULTURAL CENTER

• AALEN, GERMANY

Architects: a+r ARCHITEKTEN

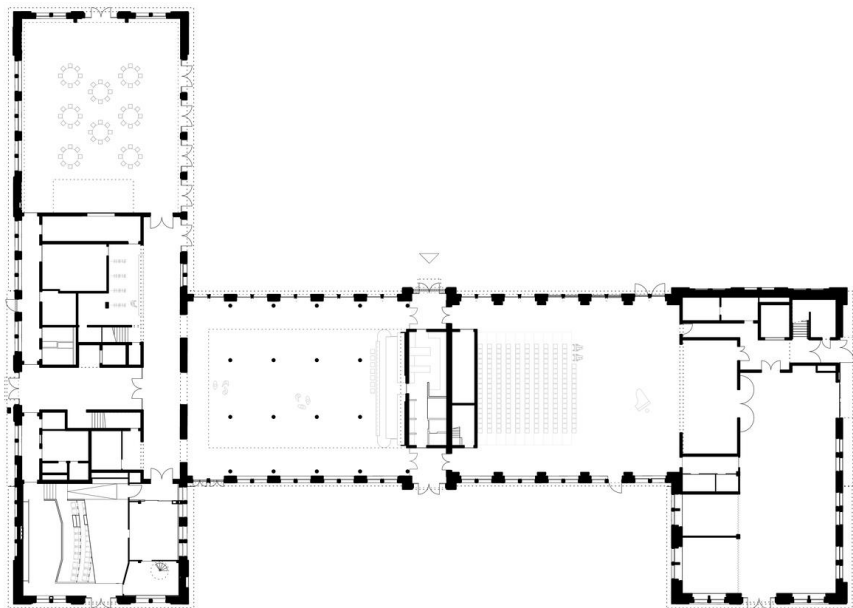
Year : 2020



Gambar 2.15. Preseden Kulturbahnhof Aalen Cultural Cente

Sumber : Archdaily.comr

Kulturbahnhof mengambil posisi sentral: bangunan, yang sekarang **menampung bioskop, teater, sekolah musik, ruang serbaguna berkualitas tinggi untuk acara budaya**, dan tempat untuk catering, dimaksudkan untuk memiliki efek bercahaya di seluruh wilayah.



Exhibition Hall for the Achievements of the 30th Anniversary of China's Implementation of the Ramsar Convention on Wetlands / Li Baofeng Architecture Studio of HUST

EXHIBITION CENTER

• WUHAN, CHINA

Architects: Li Baofeng

Architecture Studio of HUST

Area : 1431 m²

Year : 2022



Gambar 2.16. Preseden Exhibition Hall China
Sumber : Archdaily.com

Bangunan *Exhibition Center* di Wuhan ini juga menunjukkan pendekatan *post-modern*. Penggabungan konsep klasik-modern ini bisa dilihat dari bentuk atap yang melengkung, dan juga material yang digunakan.

Bentuk atap yang melengkung bisa diterapkan pada rencana rancangan pembangunan *Exhibition Center* di Kota Taluk Kuantan dengan memadukannya pada konsep rumah adat melayu.





Kemudian didalam bangunan ini juga terdapat ruang pengolahan kayu. Dimana ini sangat relevan dengan pergelaran Pacu Jalur dimana sampan yang digunakan itu menggunakan kayu.

Oleh karena itu, sesuai dengan fungsi dari bangunan *Exhibition Center* untuk mengedukasi pengunjung, akan disediakan pengolahan cara pembuatan, mengembangkan, dan menghias jalur (sampan).

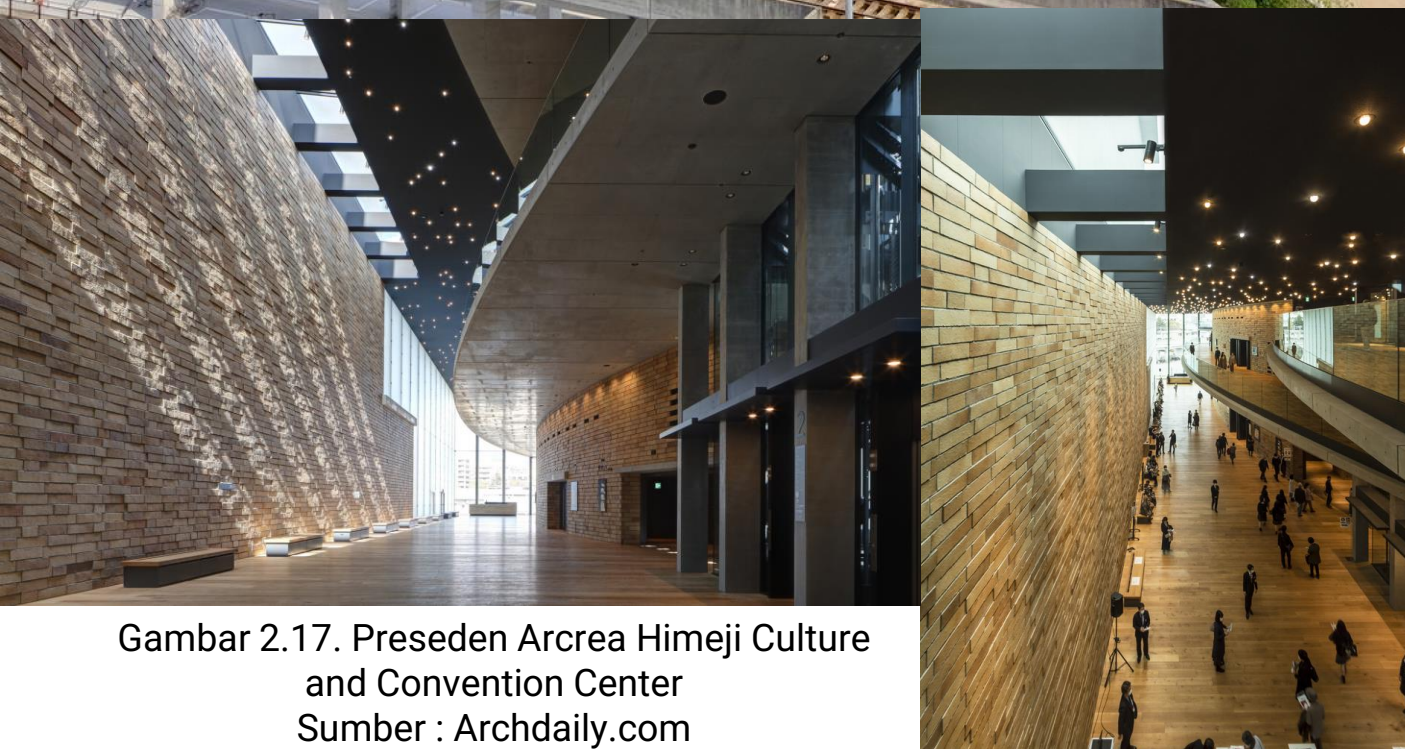
Arcrea Himeji Culture and Convention Center

CULTURAL CENTER • HIMEJI, JAPAN

Architects: Nikken Sekkei

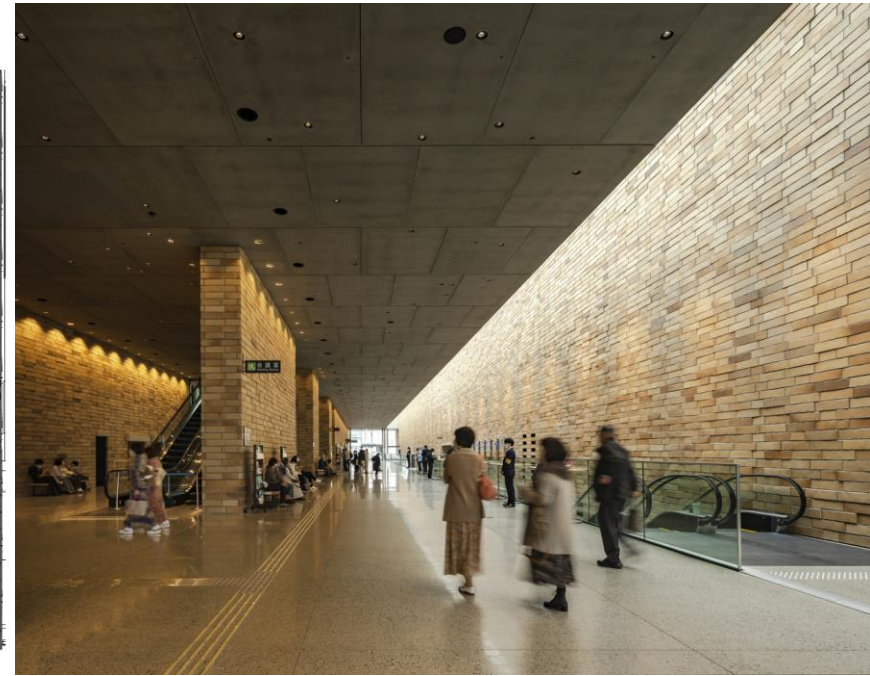
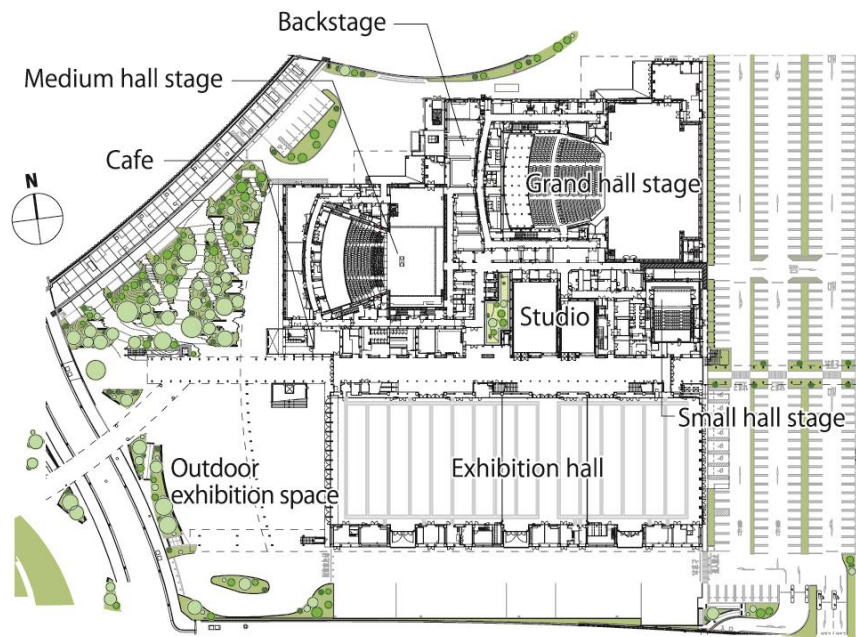
Area : 28224 m²

Year : 2021



Gambar 2.17. Preseden Arcrea Himeji Culture and Convention Center
Sumber : Archdaily.com

Terletak di zona acara, Arcrea Himeji adalah pusat budaya, seni, dan industri di kawasan Harima, dikembangkan bekerja sama dengan zona lain dan terintegrasi dengan taman sisi barat situs untuk meningkatkan daya tariknya. Skylight memberikan bayangan bernuansa di atas dinding bata besar di lobi. Lobi menghadap ke ruang pameran dan studio melalui jendela yang memungkinkan sekilas aktivitas lokal yang sedang berlangsung di bawah.



Bangunan ini terdiri dari ruang pameran, ruang konferensi, dan tiga aula dengan lobi umum. Di lantai pertama, sebuah bidang datar menghubungkan ruang pameran, studio, ruang ganti, koridor penonton, panggung aula, dan ruang muat. Ini memungkinkan tingkat fleksibilitas tertentu; aula dapat digunakan untuk kuliah, ruang ganti dapat berfungsi sebagai ruang tunggu untuk konferensi internasional, dan ruang pameran dapat digunakan kembali untuk pameran dagang, dll.

Jiande Cultural Center

CULTURAL CENTER

• JIANDE, CHINA

Architects: goa

Area : 45000 m²

4.



Gambar 2.18. Preseden Jiande Cultural Center
Sumber : Archdaily.com

Proyek ini mencakup empat tempat: perpustakaan umum, museum, dan dua pusat kegiatan yang melayani kelompok orang yang berbeda. Di dalam tapak yang begitu panjang dan sempit, arsitektur bervolume besar menjadi figur penting lanskap tepi laut di ujung sumbu perkotaan yang memanjang. Situs lengkung ini menghadirkan peluang dan tantangan desain. Di satu sisi, ini memaksimalkan antarmuka lanskap di tepi air.

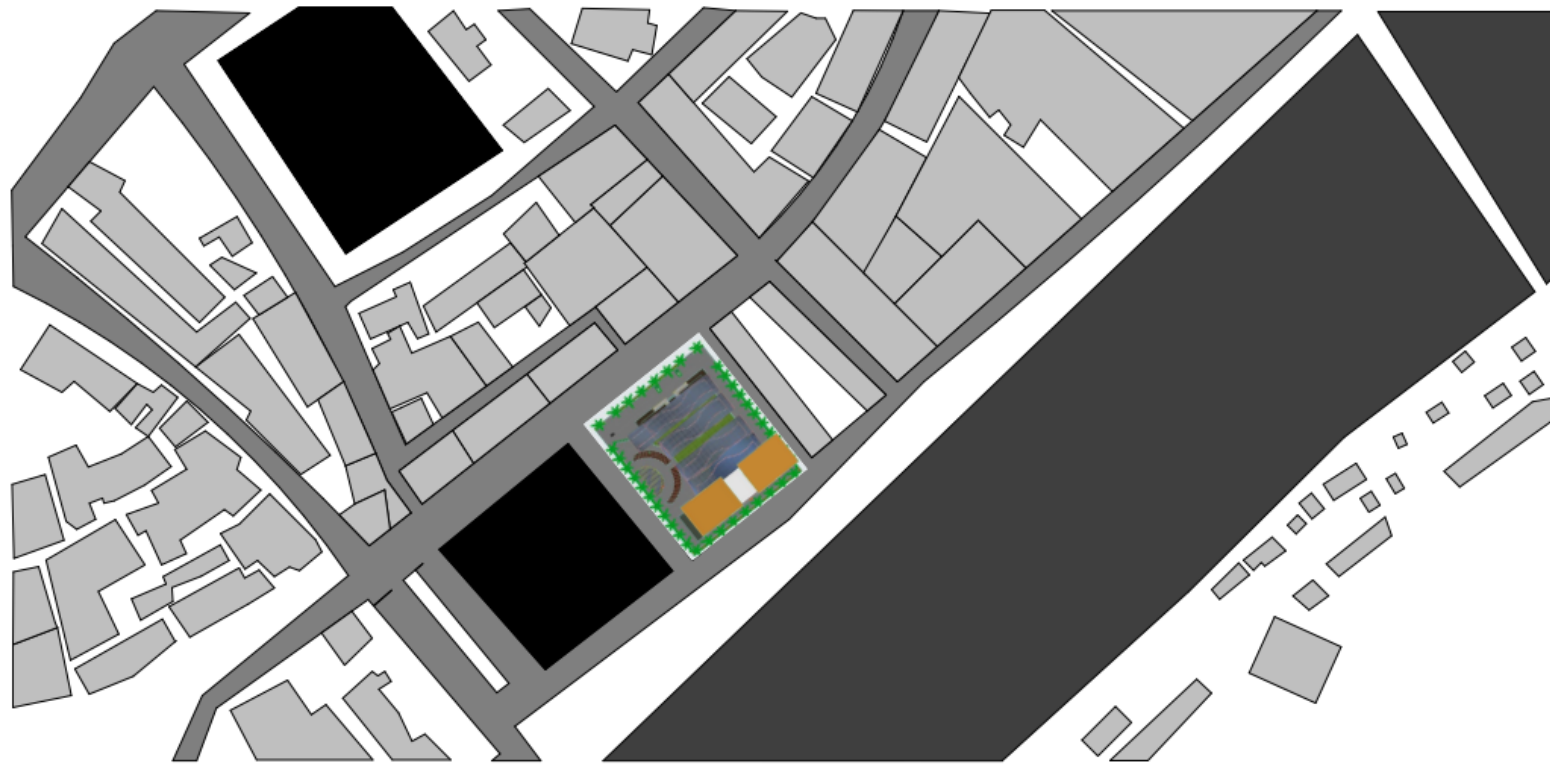


Desainnya memahami, melanjutkan, dan semakin memperkaya aktivitas tepi laut yang ada di Jiande dengan menciptakan wadah untuk adegan kehidupan dinamis yang beragam daripada sekadar menjadi patung yang cantik. Atap kanopi berbentuk pita diangkat dari bidang tanah untuk memberikan akses terbuka ke alun-alun publik dan panorama perbukitan di seberang Sungai Xin'an, menjadikan arsitektur ini sebagai daya tarik bagi orang untuk berkelana dan menginap.

BAB 3

BAGIAN HASIL RANCANGAN

3.1. SITUASI PLAN

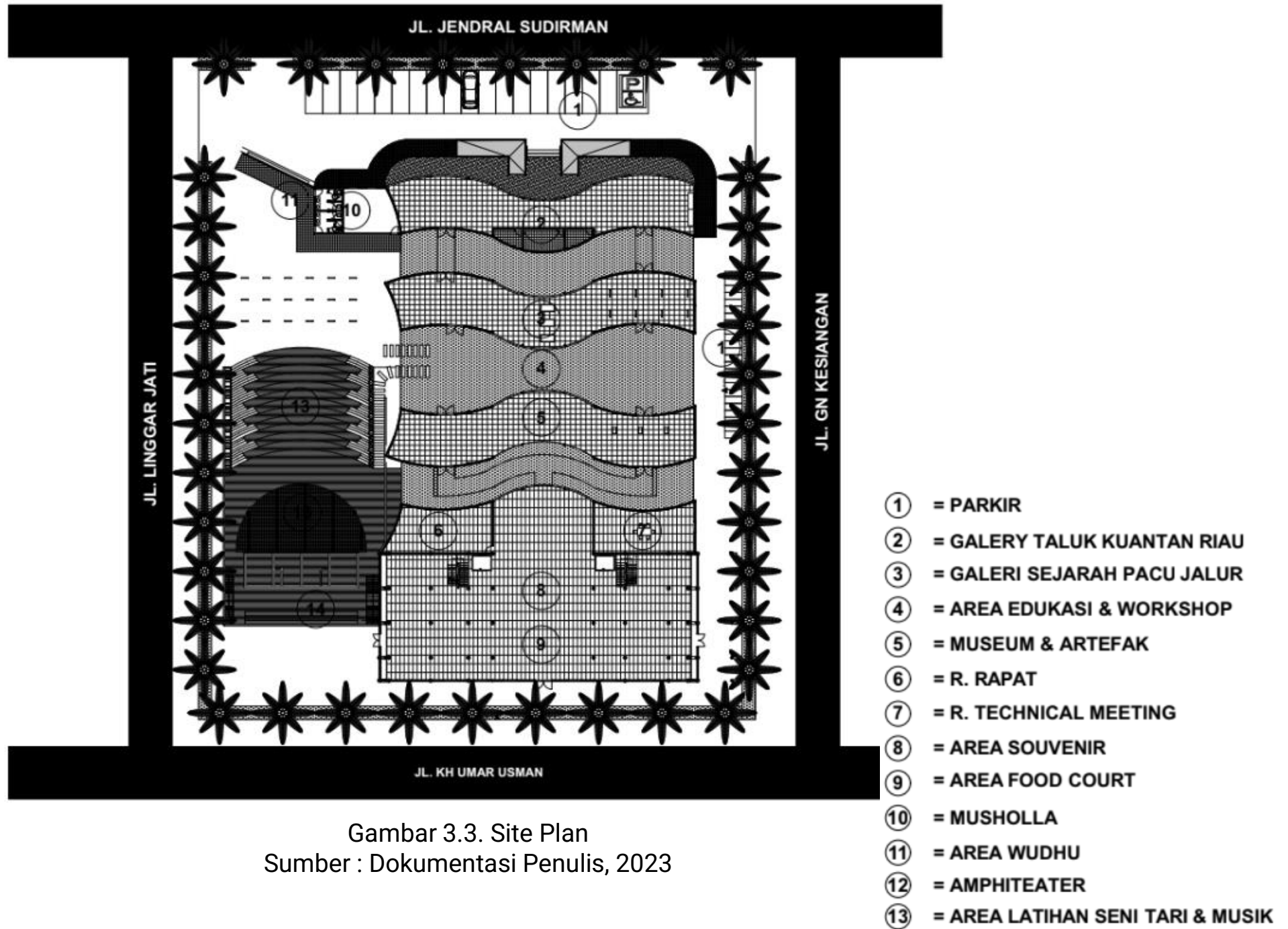


Gambar 3.1. Situasi Plan
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023



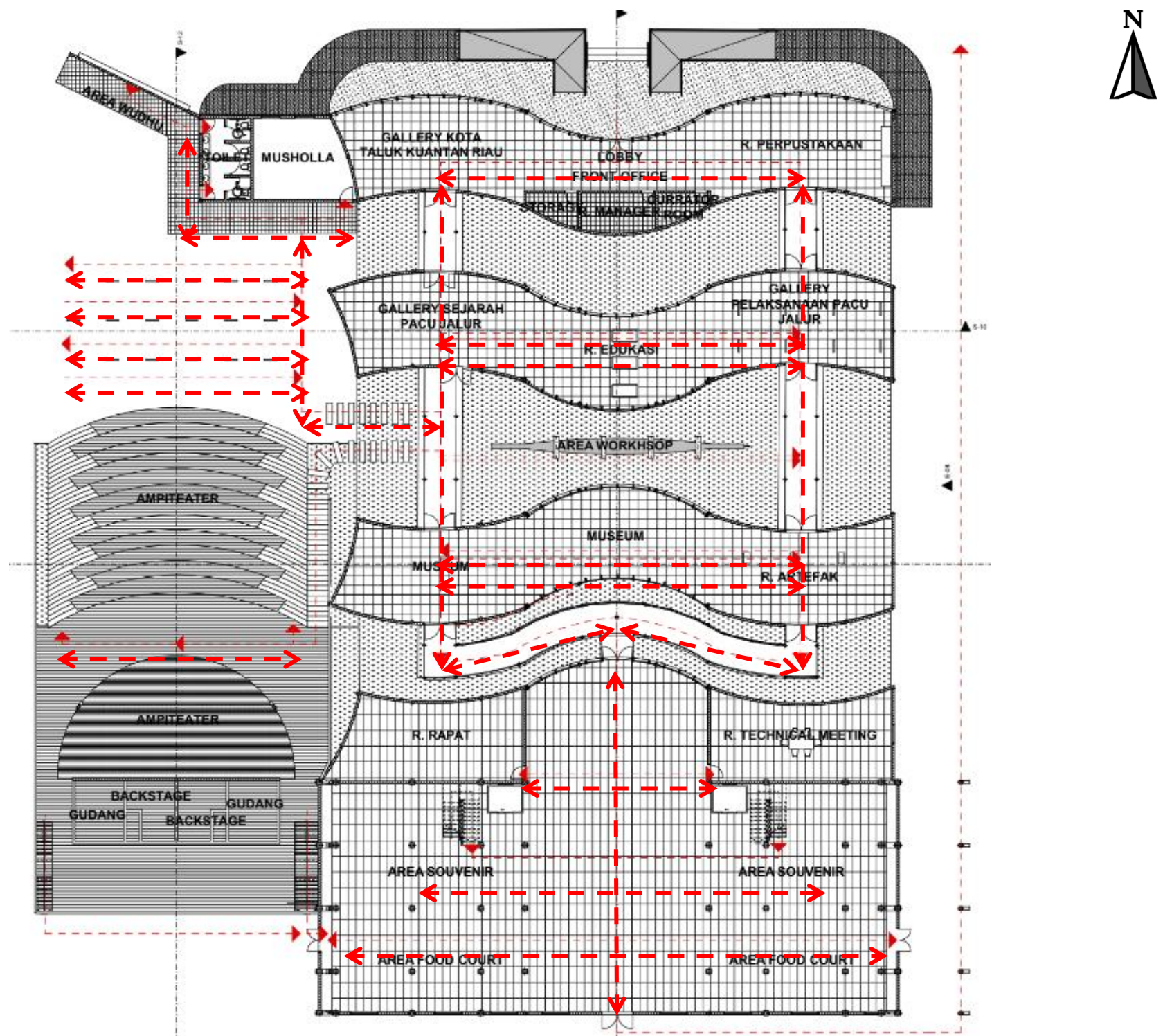
Gambar 3.1. 3D Mock Up Plan
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.2. SITE PLAN



Gambar 3.3. Site Plan
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.6. USER FLOW

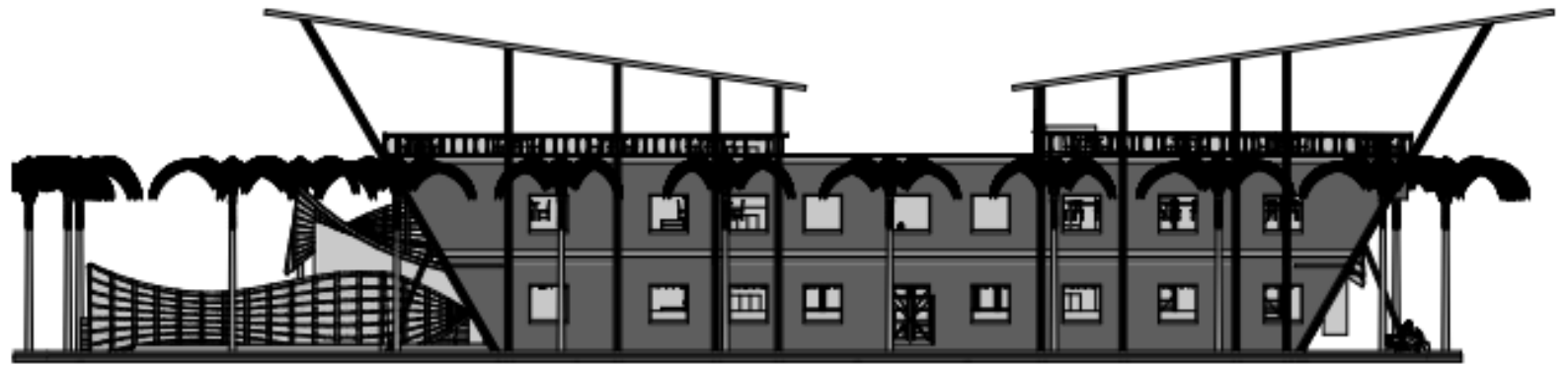


Gambar 3.7. User Flow
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

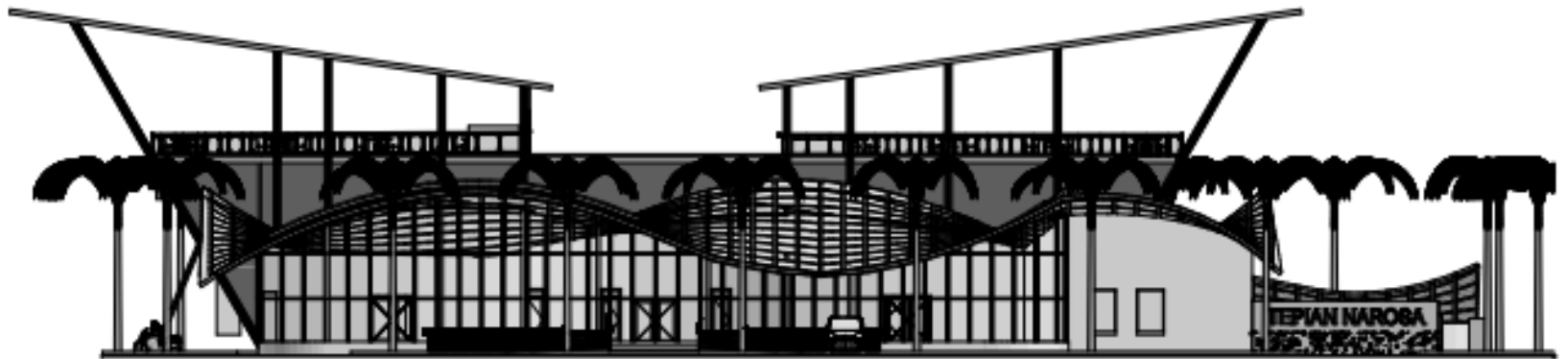
Memberikan kebebasan dan Aliran bebas terencana, mengendalikan bagaimana lalu lintas mengatur dirinya sendiri melalui rute-rute alternatif.

3.7. TAMPAK

TAMPAK SELATAN



TAMPAK UTARA



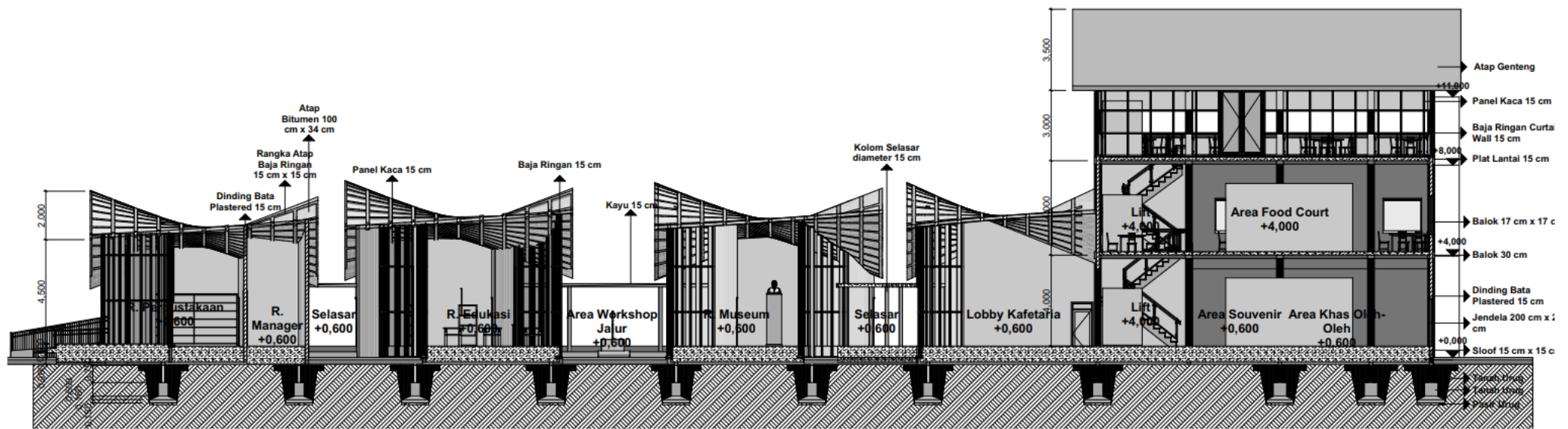
TAMPAK BARAT



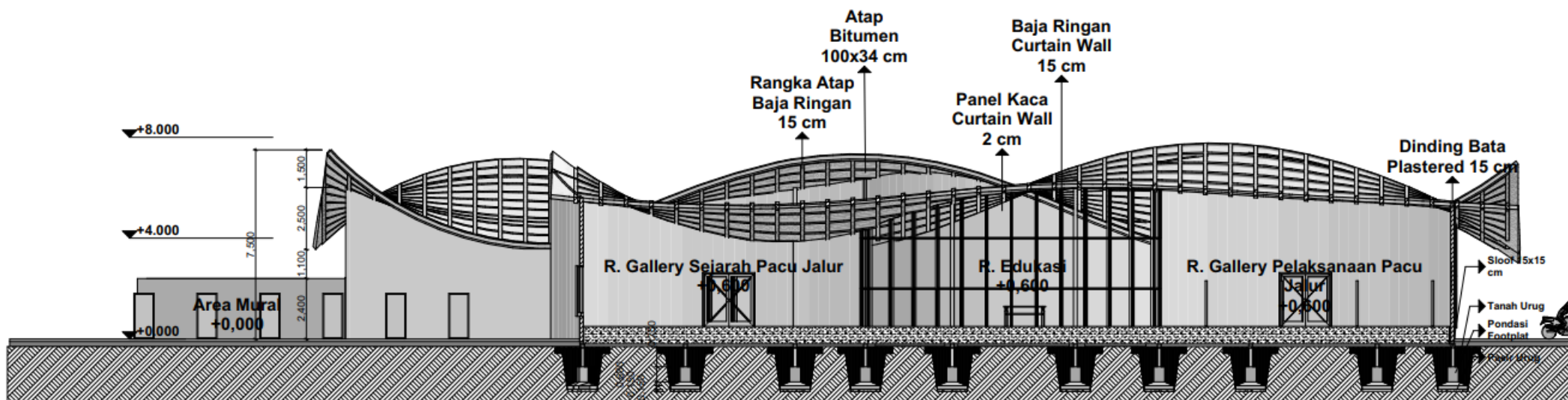
TAMPAK TIMUR

Gambar 3.8. Tampak Bangunan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.8. POTONGAN



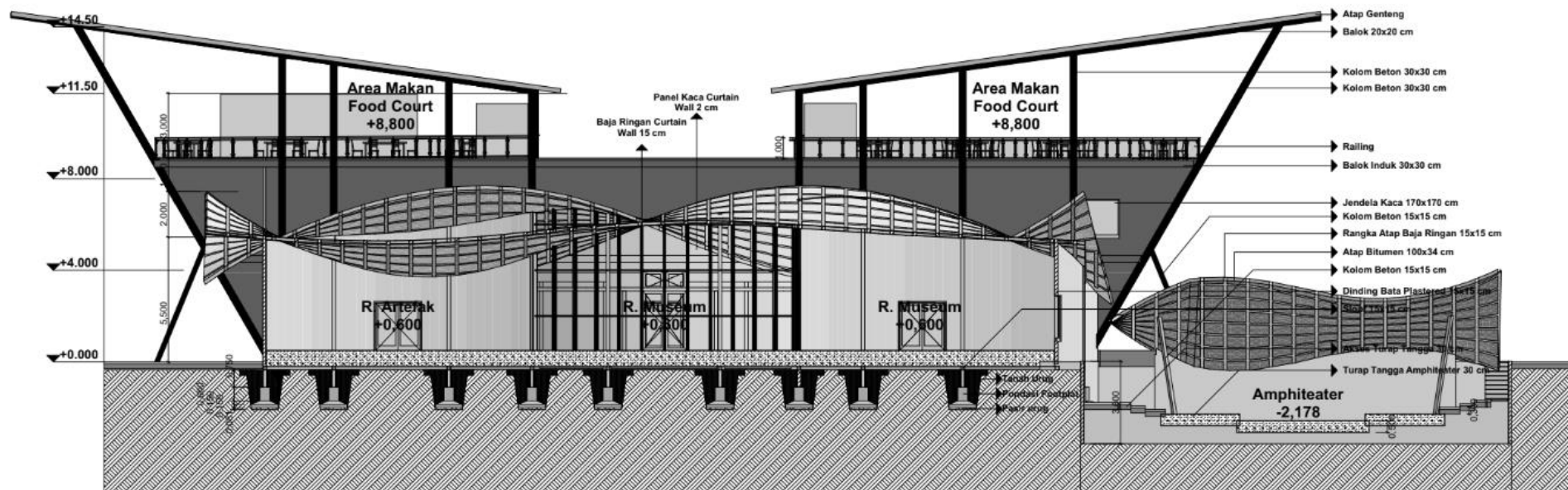
POTONGAN A-A'



POTONGAN B-B'

Gambar 3.9. Potongan Bangunan
Sumber : Dokumentasi Penulis,20223

POTONGAN

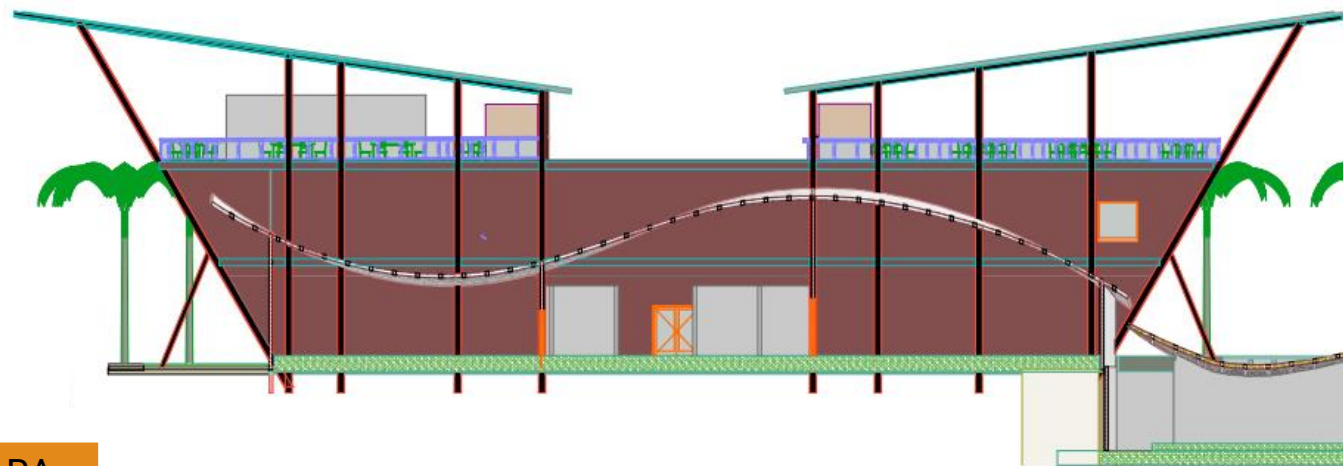


POTONGAN C-C'



POTONGAN D-D'

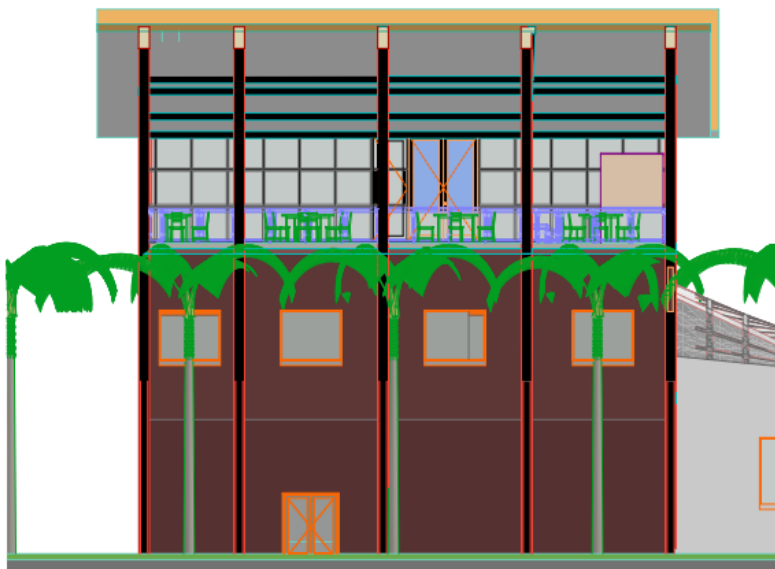
3.9. TAMPAK PARSIAL



TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN



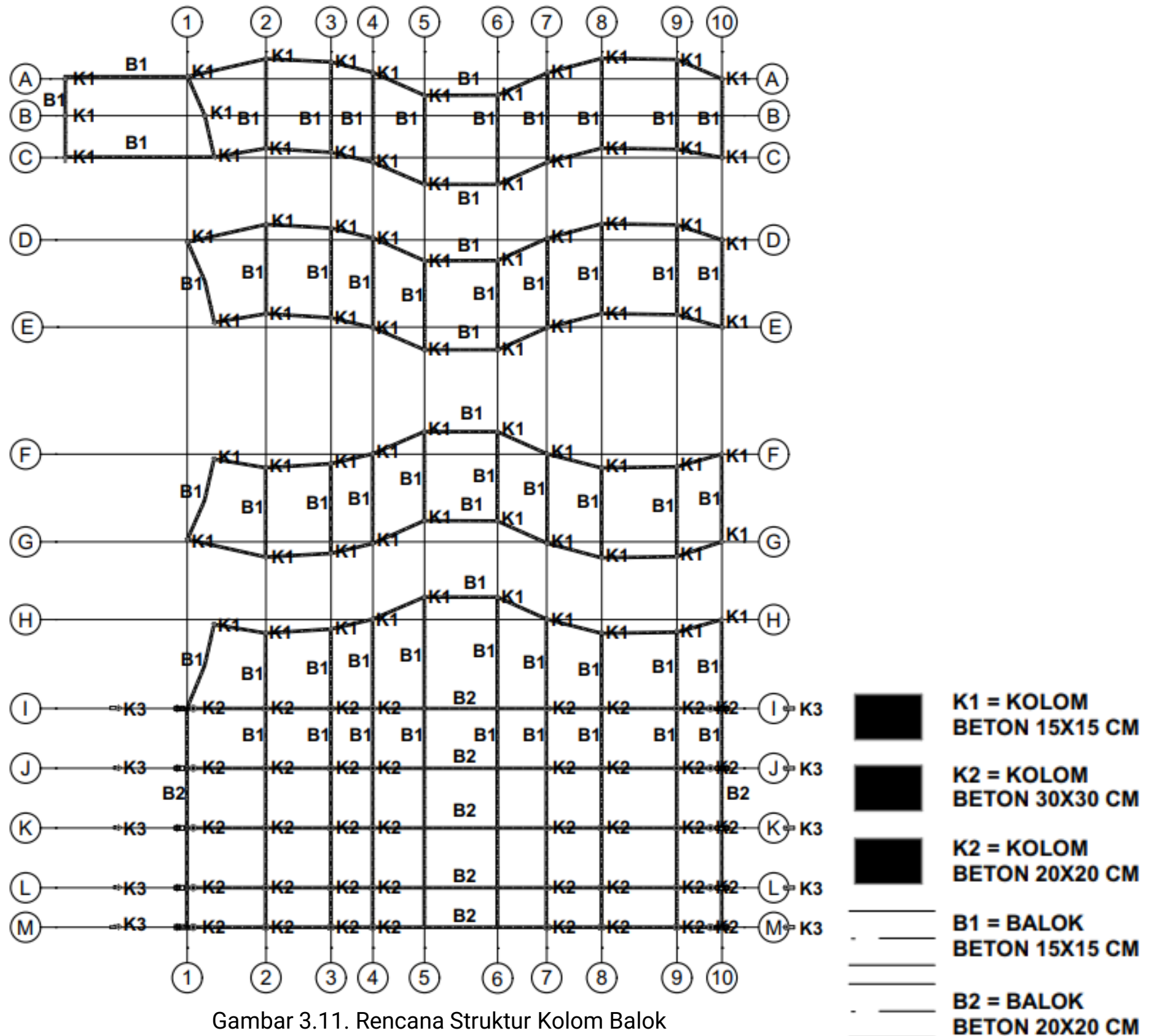
TAMPAK TIMUR



TAMPAK BARAT

Gambar 3.10. Tampak Parsial
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

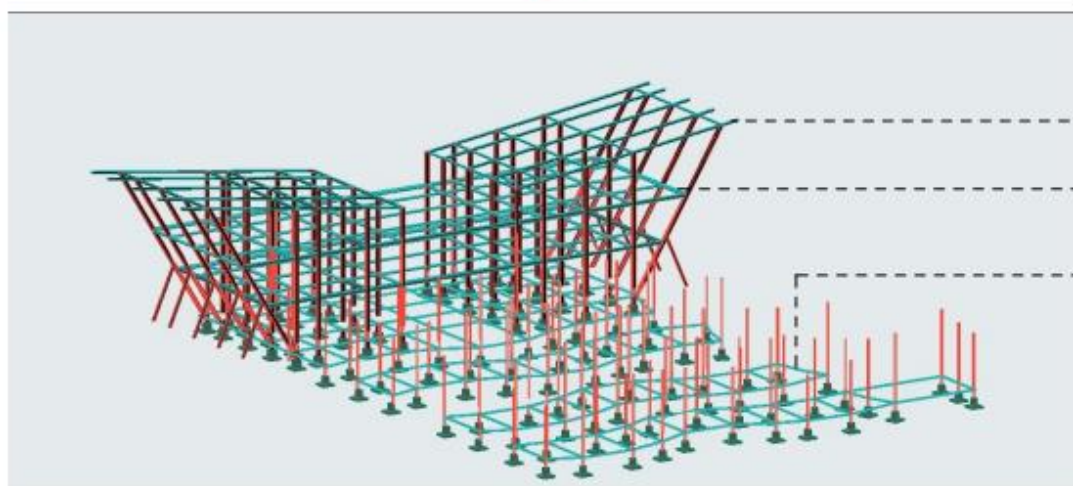
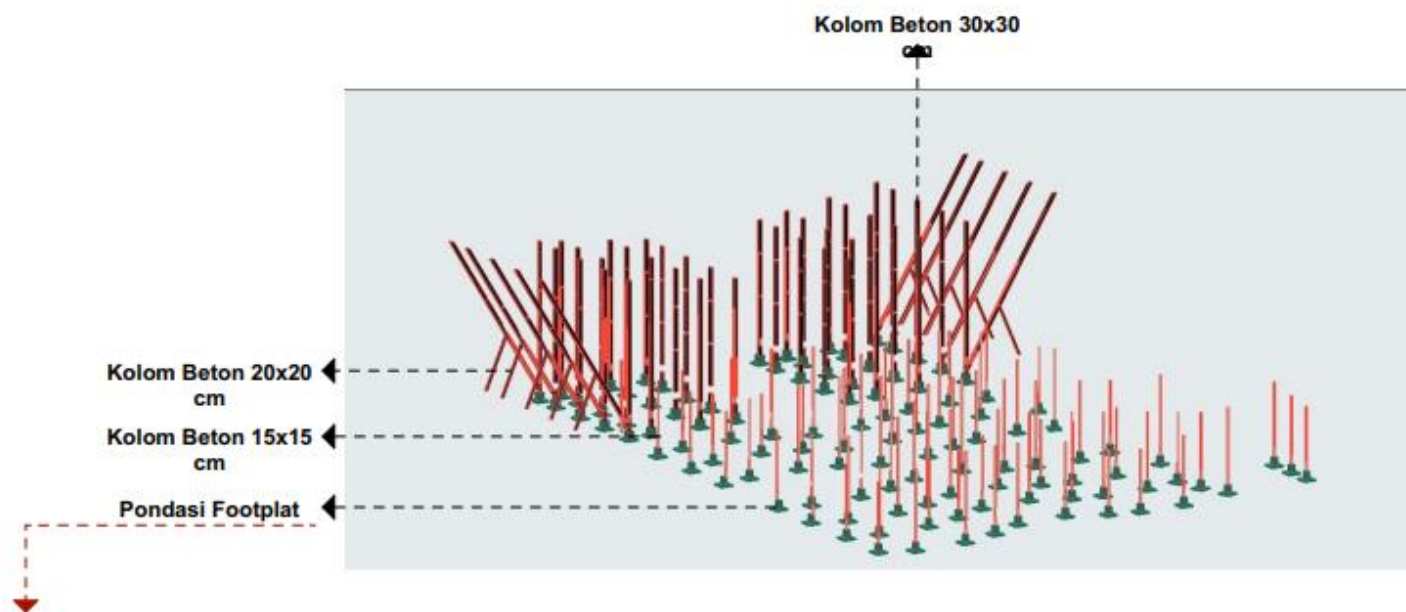
3.10. RENCANA STRUKTUR (KOLOM BALOK)



Gambar 3.11. Rencana Struktur Kolom Balok
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

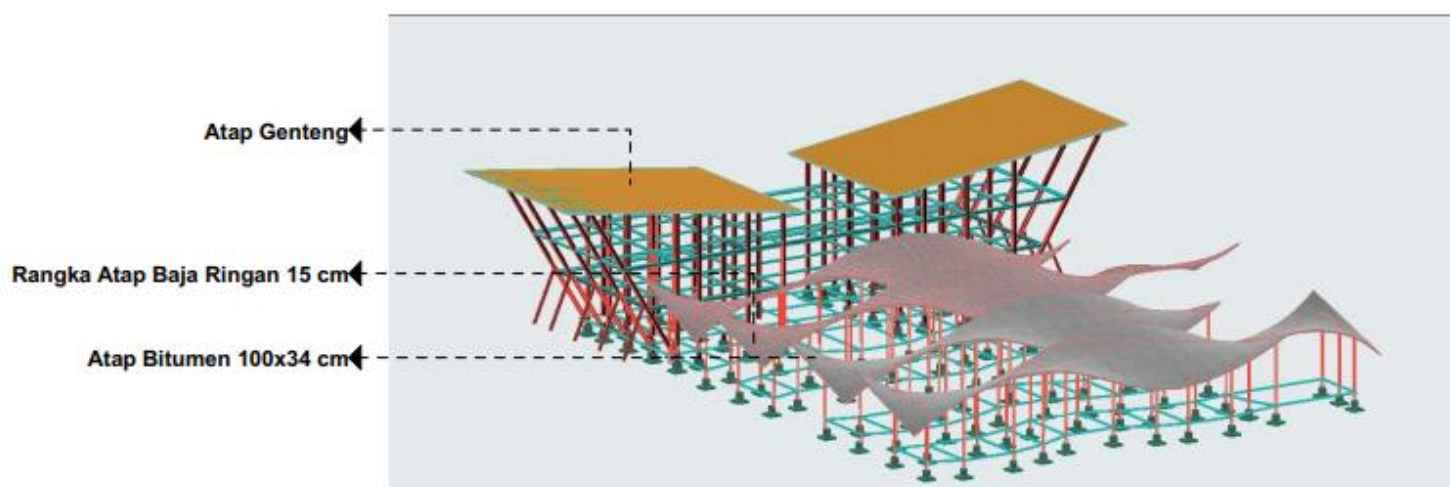
3.11. RENCANA STRUKTUR

STRUKTUR KOLOM DAN PONDASI BATU KALI DAN FOOTPLATE



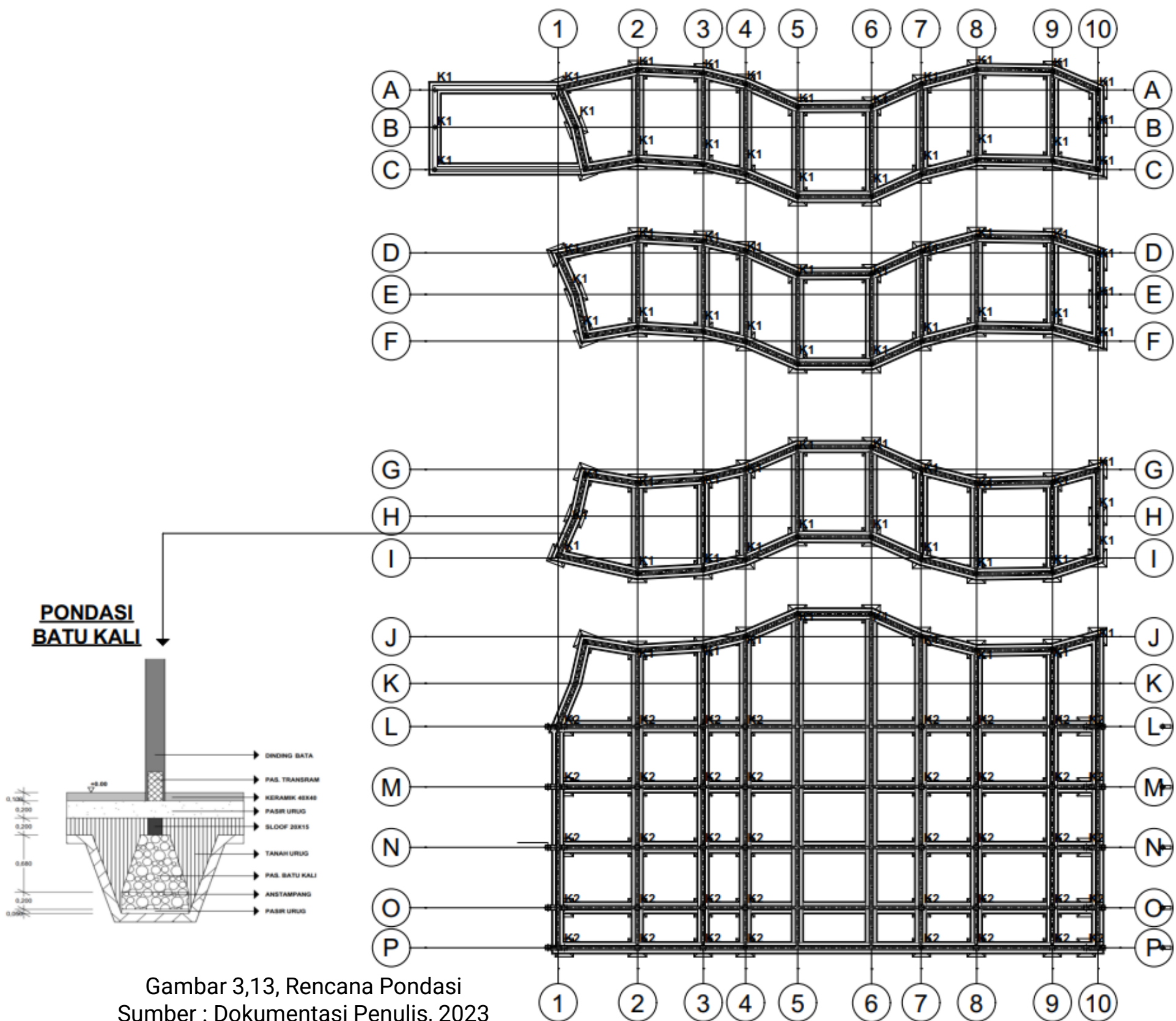
STRUKTUR KOLOM DAN PONDASI BATU KALI DAN FOOTPLATE + SLOOF + BALOK

STRUKTUR KOLOM DAN PONDASI BATU KALI DAN FOOTPLATE + SLOOF + BALOK + ATAP



Gambar 3.12. Rencana Struktur
 Sumber : Dokumentasi Penullis,2023

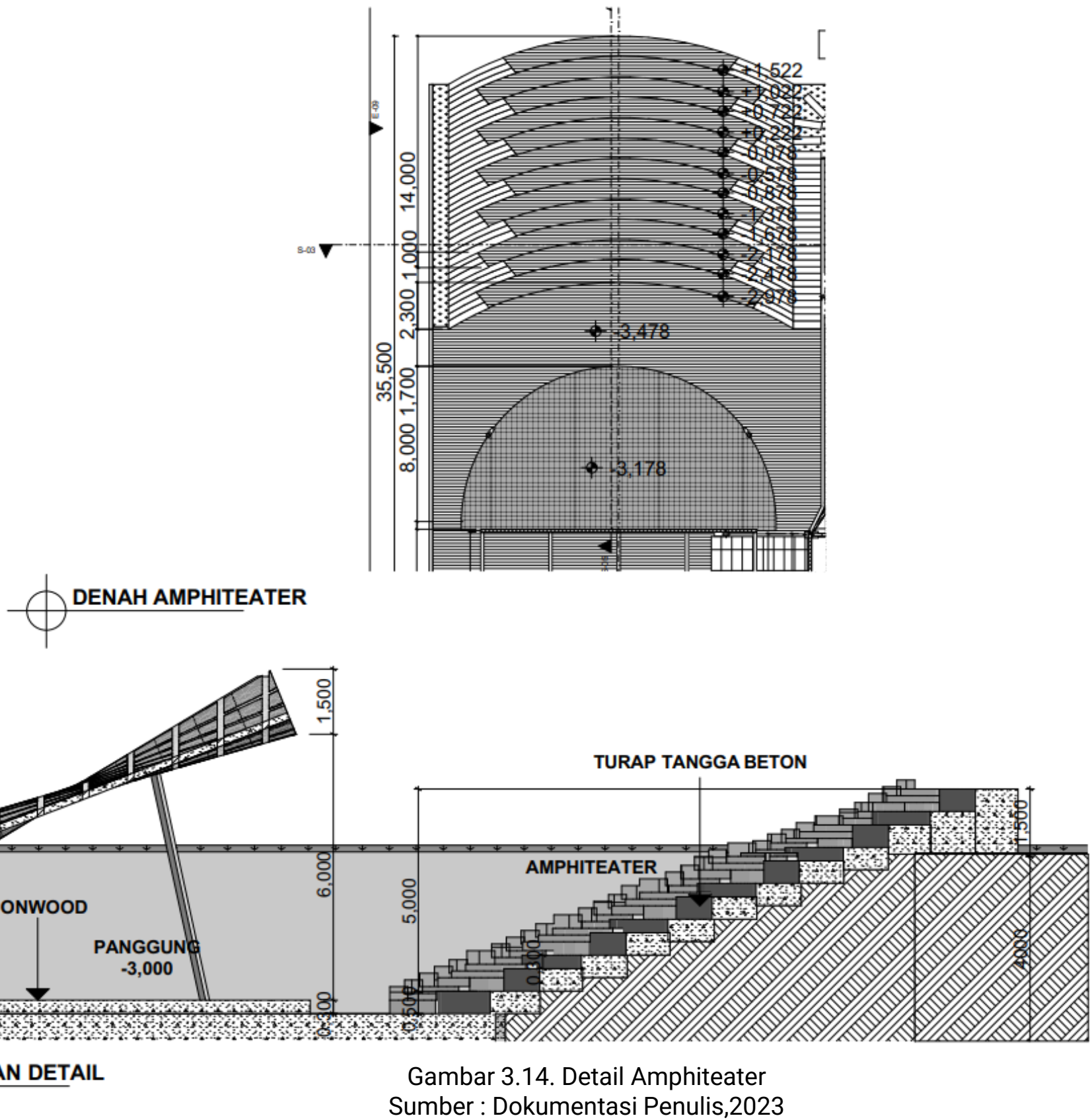
3.12. RENCANA PONDASI



Gambar 3,13, Rencana Pondasi
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

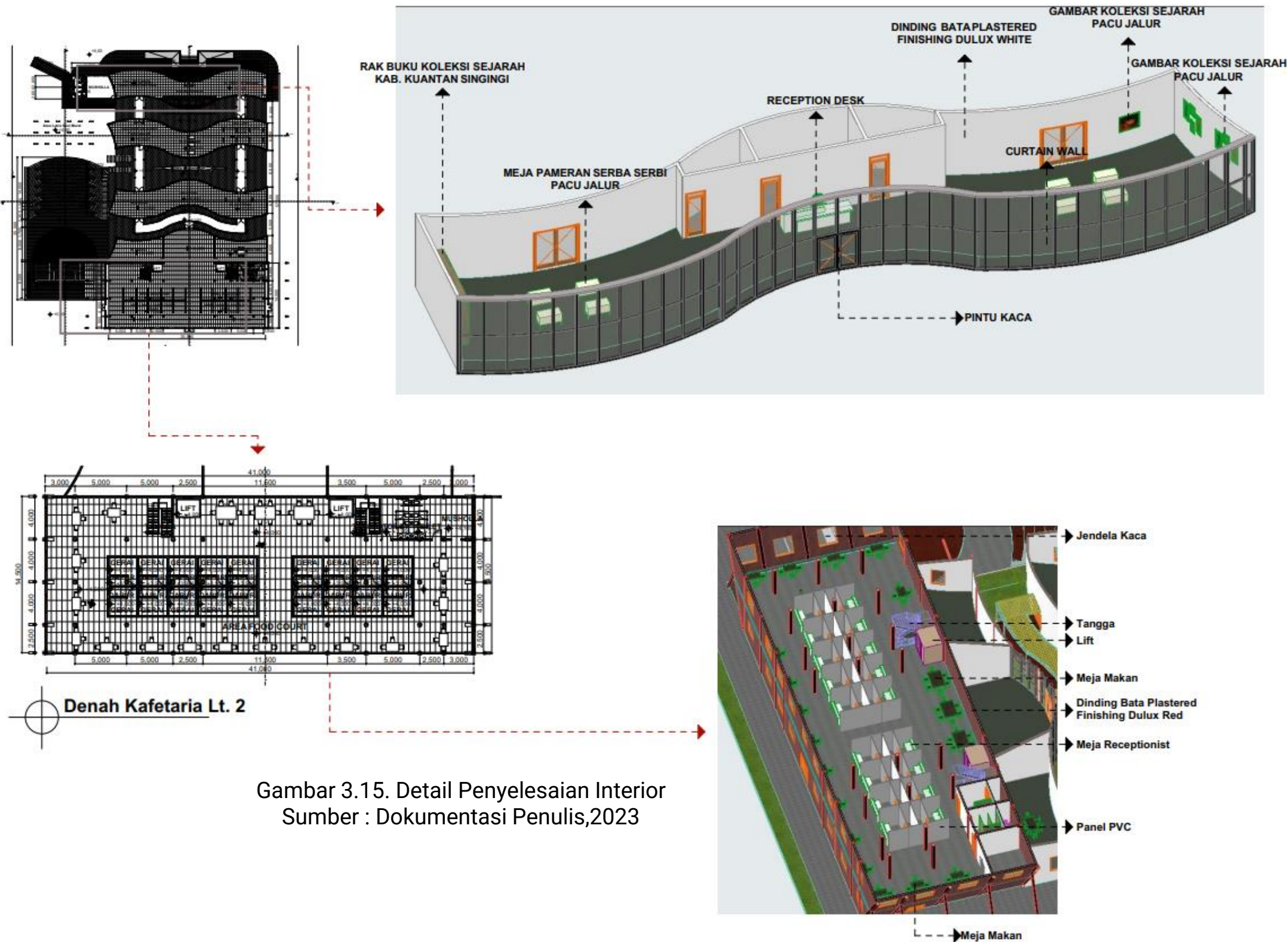
3.13. DETAIL AMPHITEATER

Gambar 3.14. Detail Amphiteater



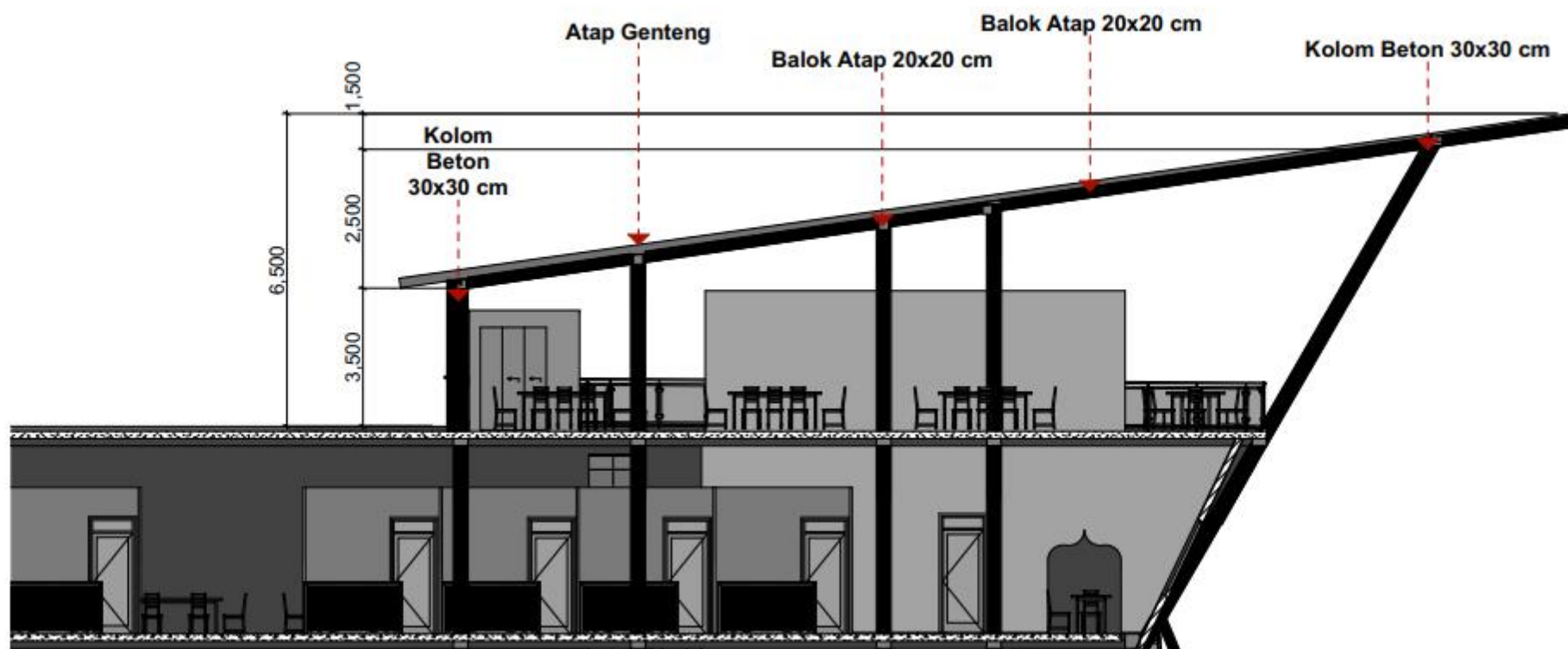
Gambar 3.14. Detail Amphiteater
Sumber : Dokumentasi Penulis,2023

3.14. DETAIL PENYELESAIAN INTERIOR

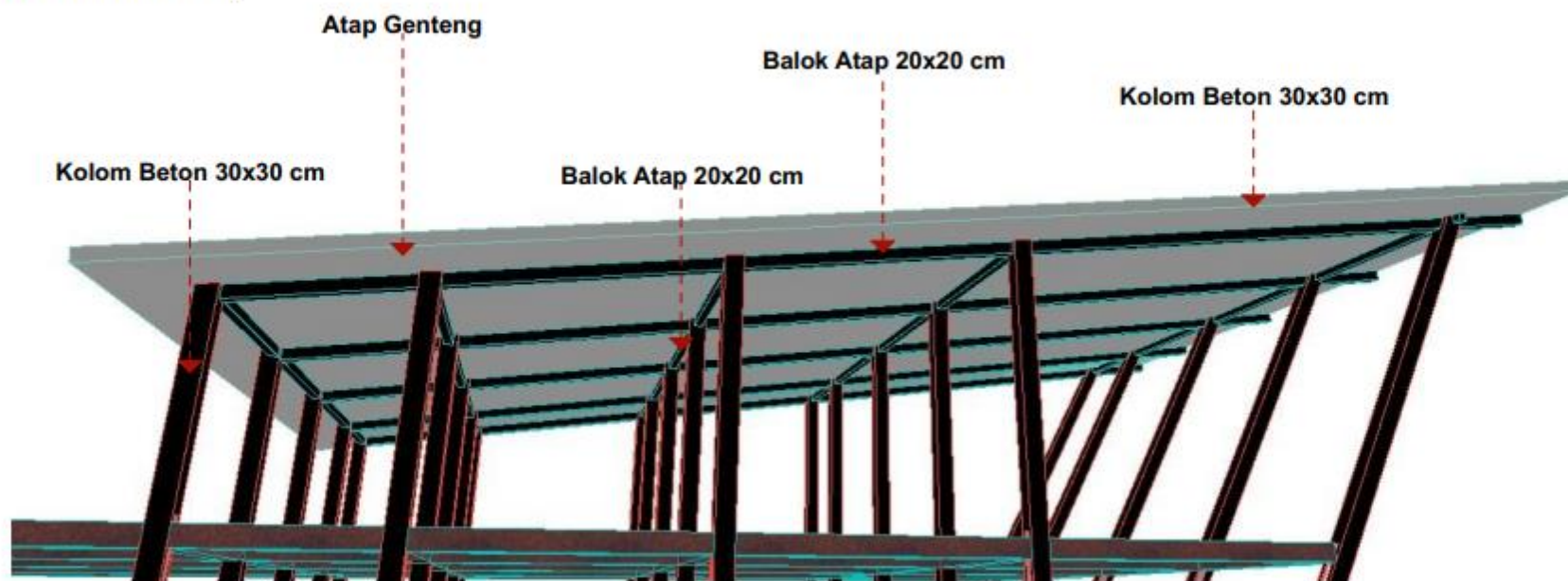


Gambar 3.15. Detail Penyelesaian Interior
 Sumber : Dokumentasi Penulis,2023

3.15. DETAIL RANGKA ATAP KAFETARIA



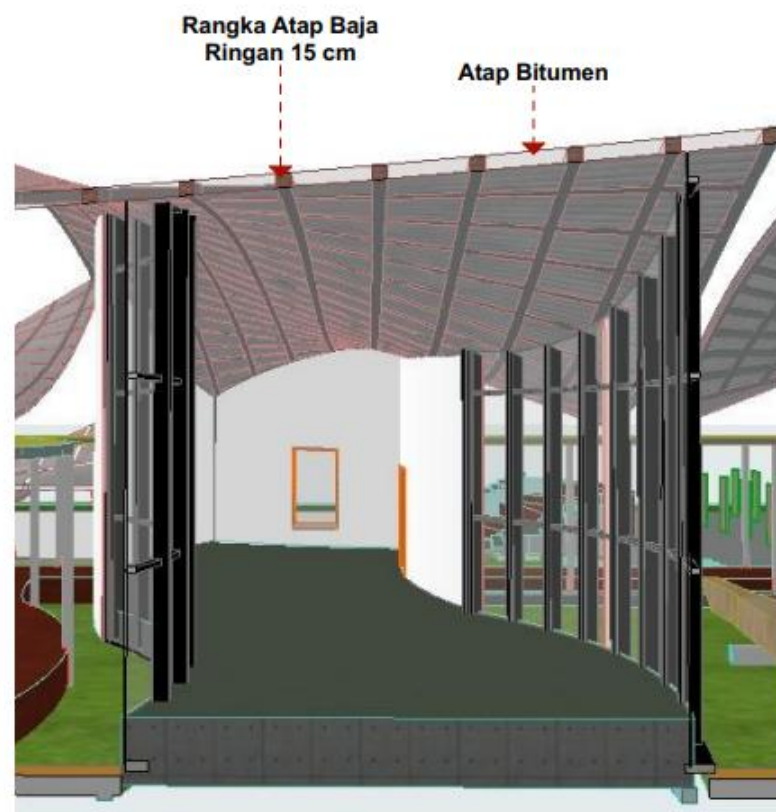
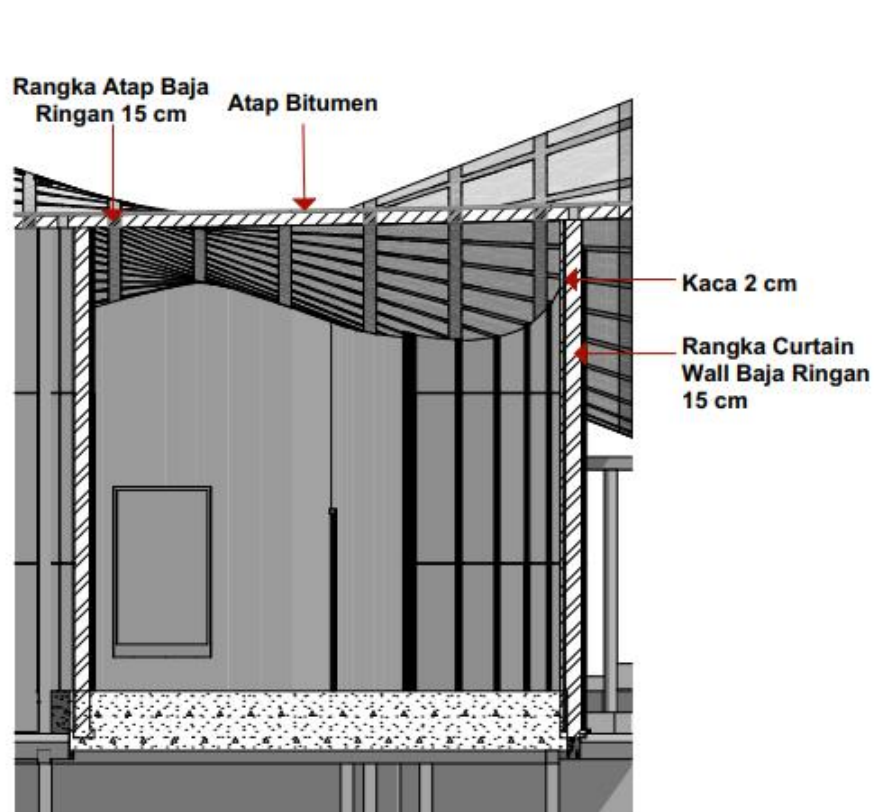
POTONGAN ATAP



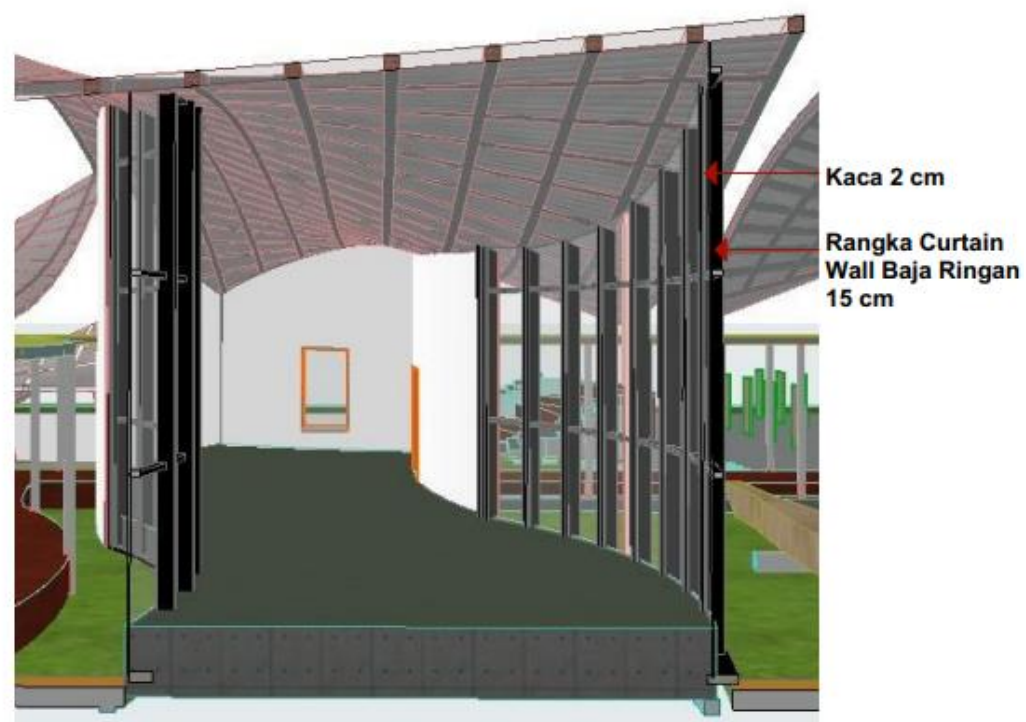
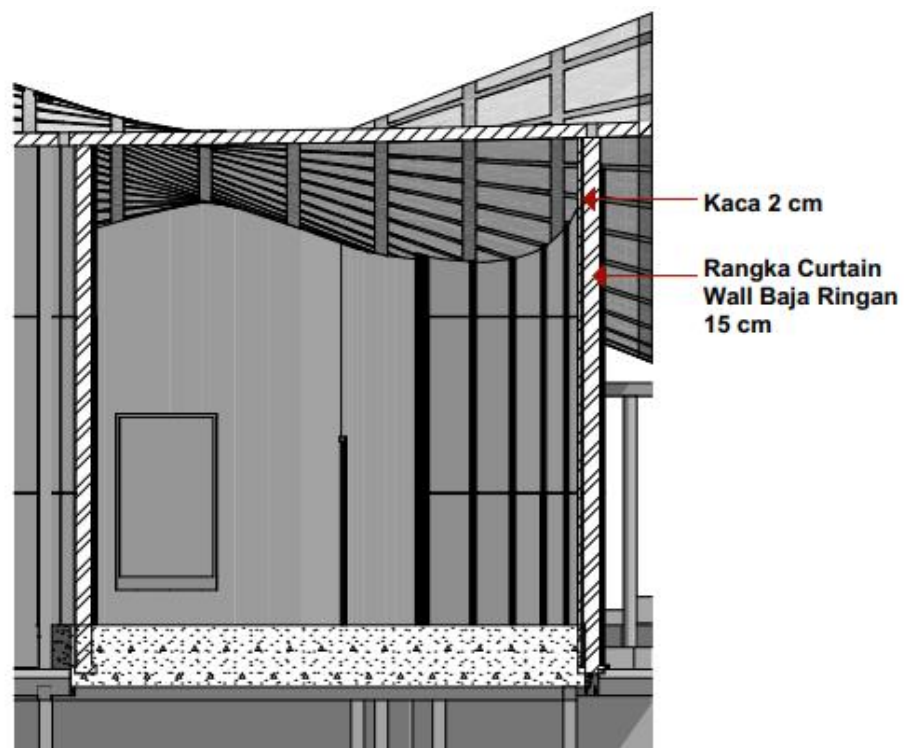
Aksonometri Atap

Gambar 3.16. Detail Rangka Atap Kafetaria
 Sumber : Dokumentasi Penulis,2023

3.16. DETAIL RANGKA ATAP GALERI



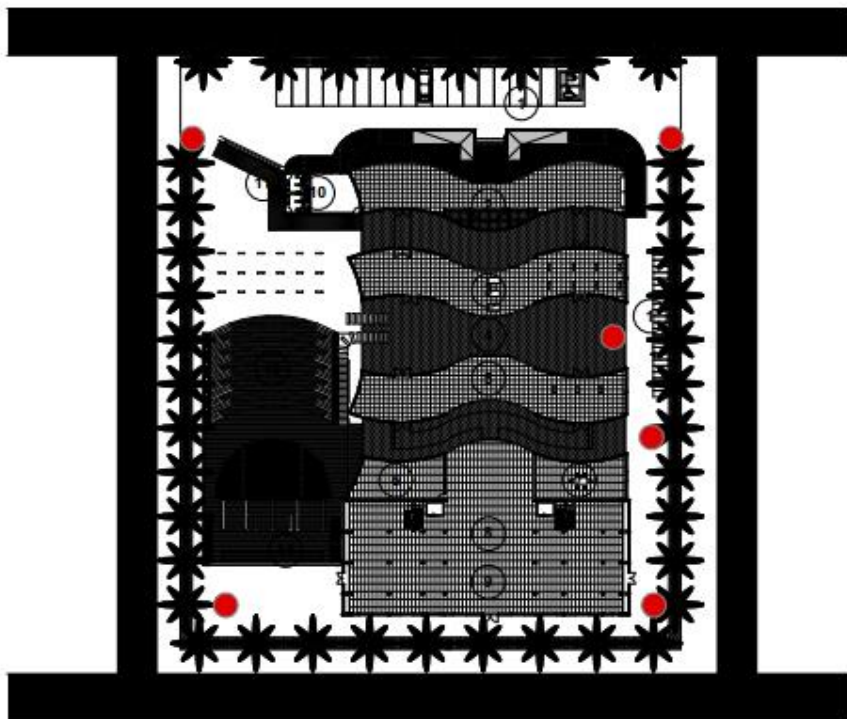
DETAIL CURTAIN WALL



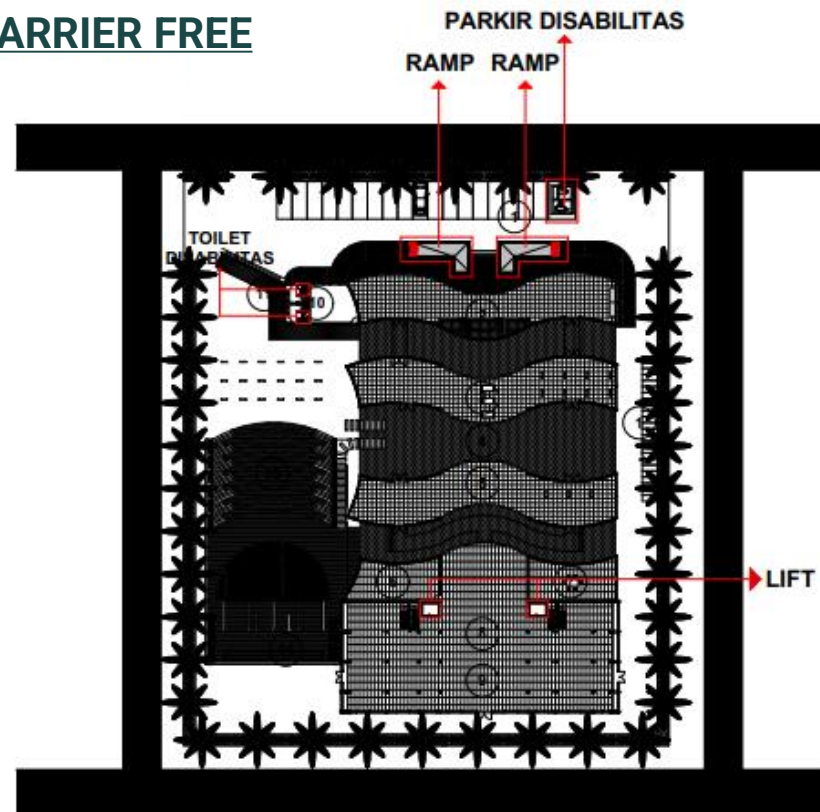
Gambar 3.17. Detail Rangka Atap Galeri
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.17. RENCANA INSTALASI, KESELAMATAN BANGUNAN, & BARRIER FREE

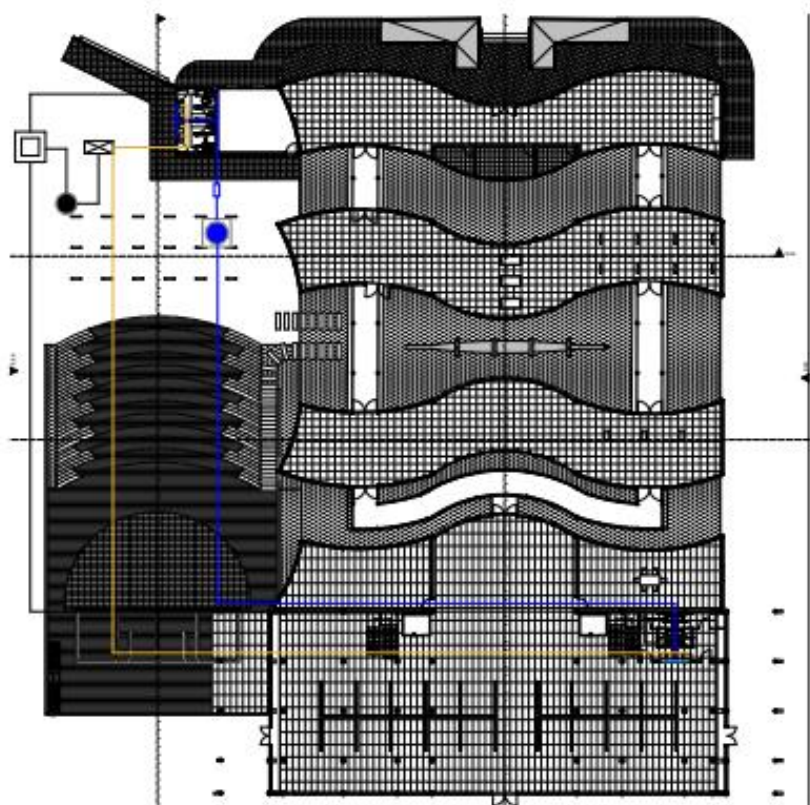
RENCANA KESELAMATAN BANGUNAN



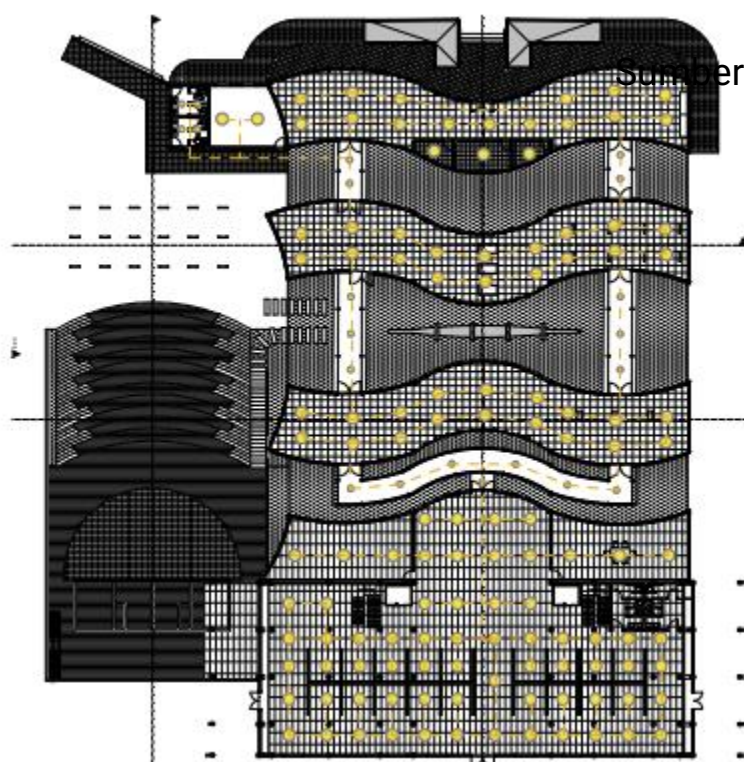
RENCANA BARRIER FREE



RENCANA INSTALASI AIR BERSIH



RENCANA INSTALASI LISTRIK

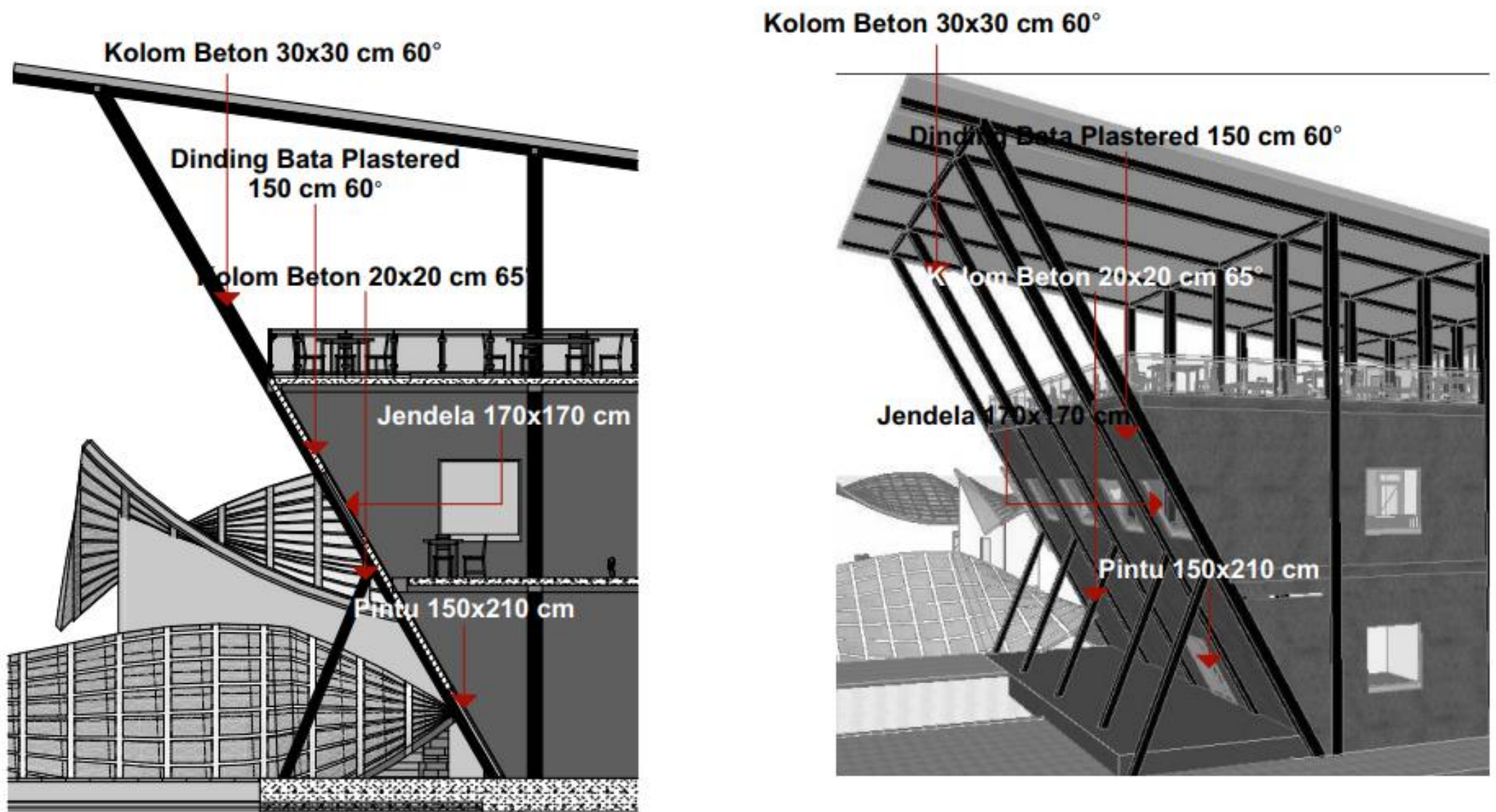


Gambar 3.18. Rencana Instalasi, Keselamatan Bangunan, & Barrier Free

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

- = HYDRANT
- = SALURAN AIR BERSIH
- = SALURAN AIR KOTOR (GRAY WATER)
- = SALURAN AIR KOTOR (BLACK WATER)
- = POMPA AIR
- = SEPTIC TANK
- = SUMUR RESAPAN
- = BAK KONTROL
- = JARINGAN PDAM

3.18. RENCANA SELUBUNG BANGUNAN



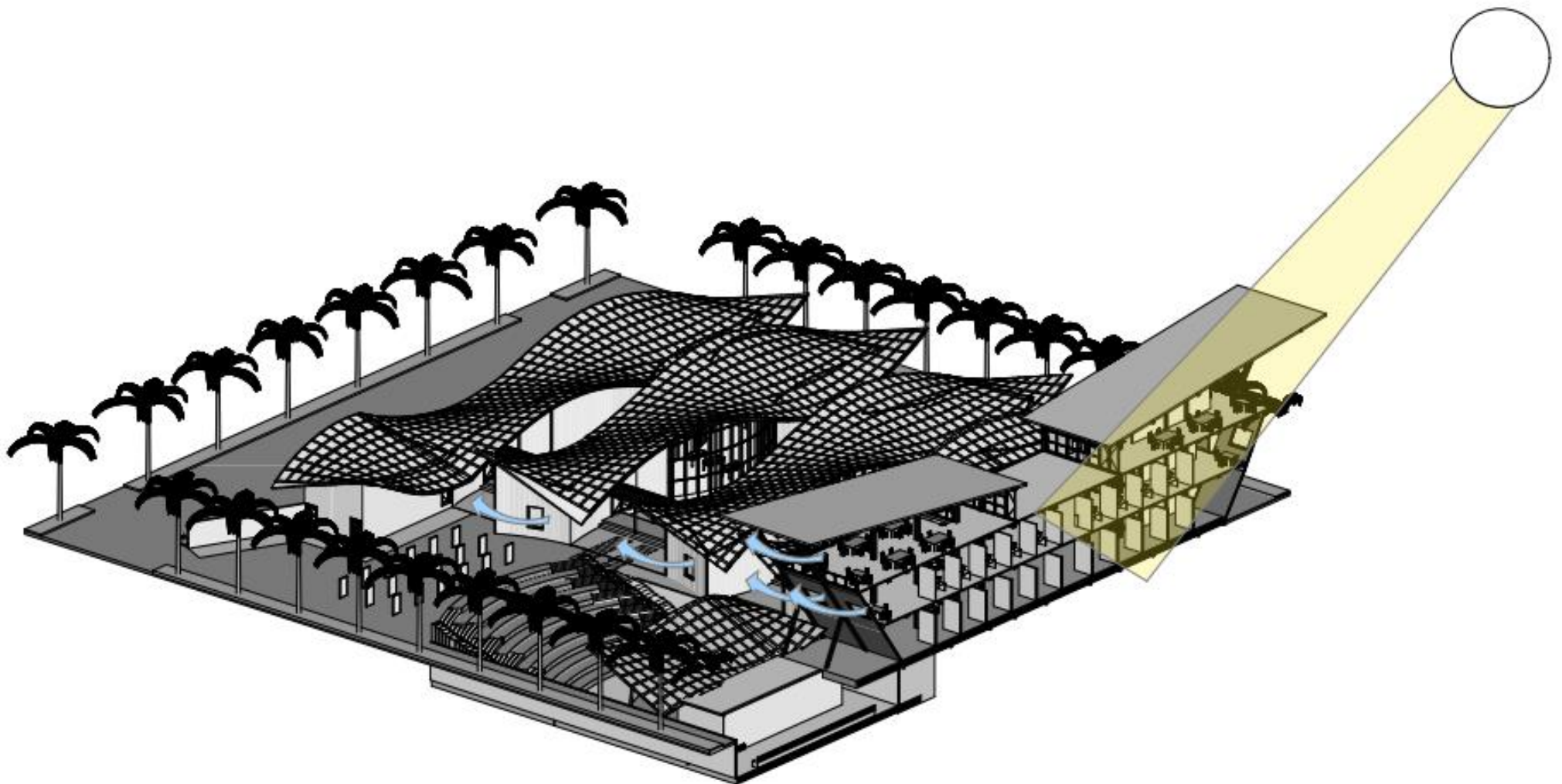
Gambar 3.19. Rencana Selubung Bangunan
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.19. TAMPAK AKSONOMETRI KAWASAN



Gambar 3.20. Tampak Aksonometri Kawasan
Simber : Dokumentasi Penulis, 2023

3.20. PENCAHAYAAN & PENGHAWAAN ALAMI



Gambar 3.21. Pencahayaan & Penghawaan Alami
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023



PERSPEKTIF OUTDOOR



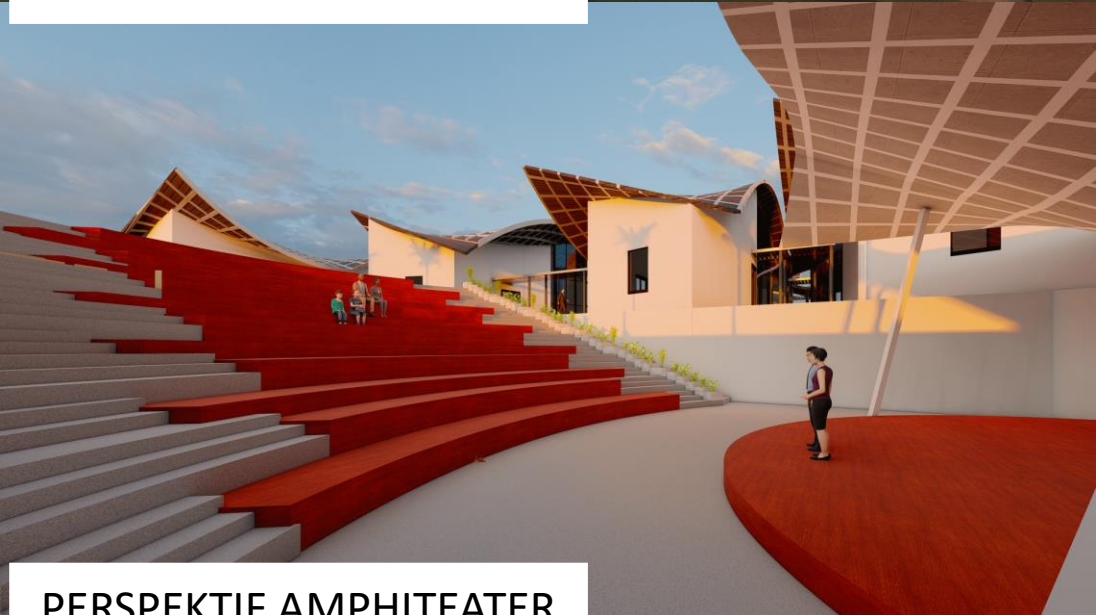
PERSPEKTIF OUTDOOR



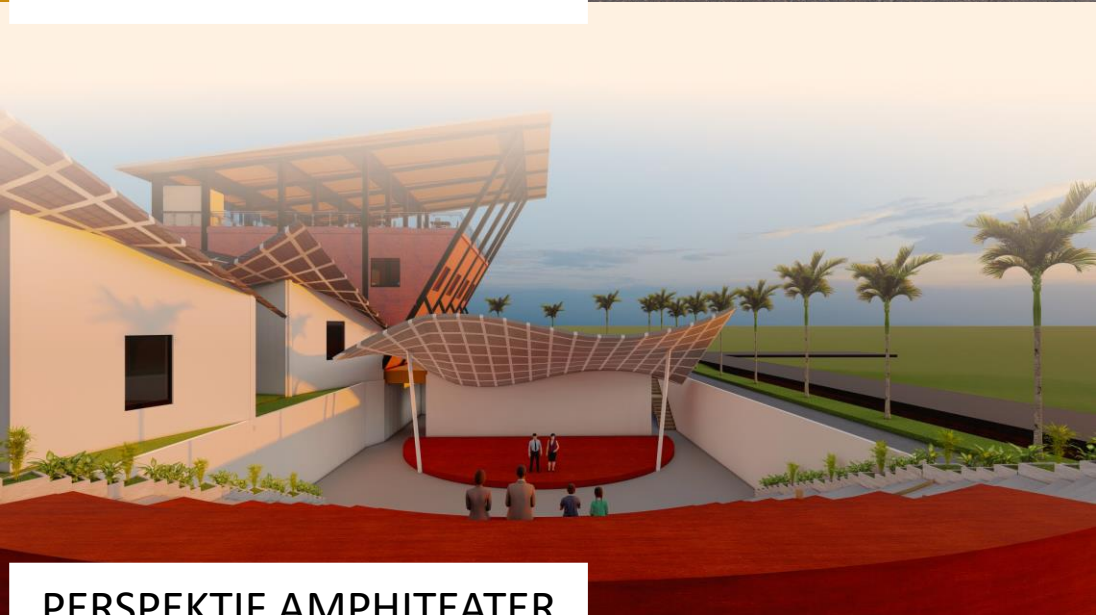
PERSPEKTIF KAWASAN



PERSPEKTIF AREA MURAL



PERSPEKTIF AMPHITEATER

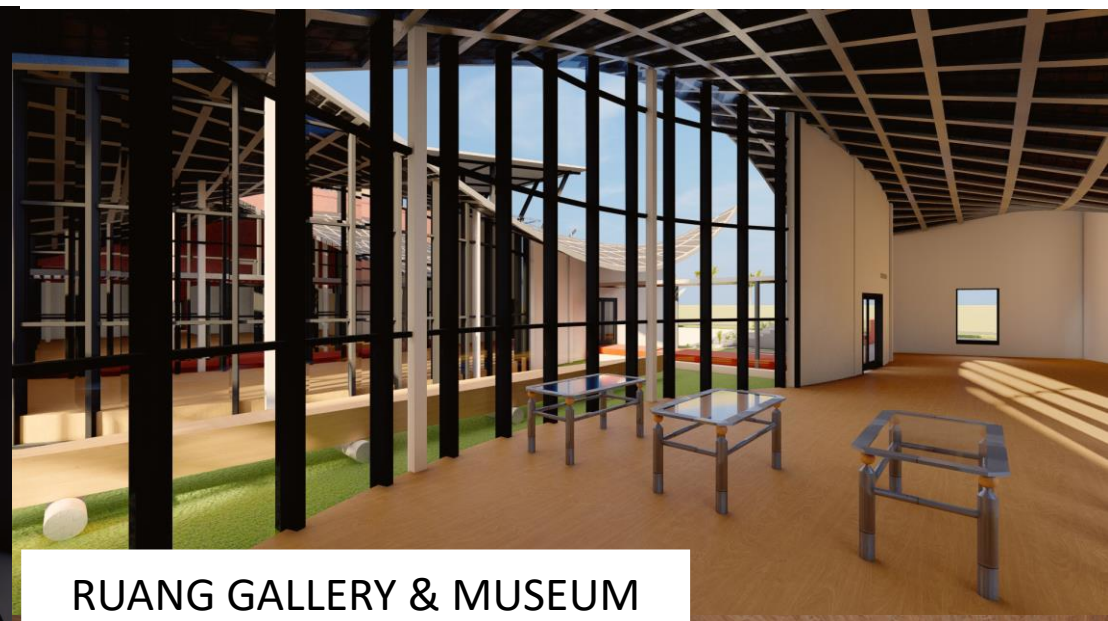


PERSPEKTIF AMPHITEATER

Gambar 3.22. Render Eksterior
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023



RUANG GALLERY KOTA



RUANG GALLERY & MUSEUM



AREA WORKSHOP



AREA FOOD COURT



AREA SOUVENIR



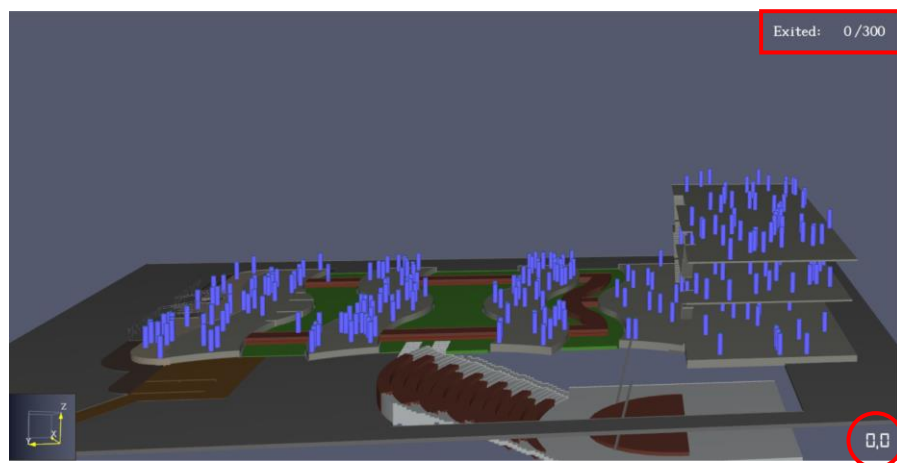
AREA RESTO

Gambar 3.23. Render Interior
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

BAB 4

PEMBUKTIAN PERANCANGAN

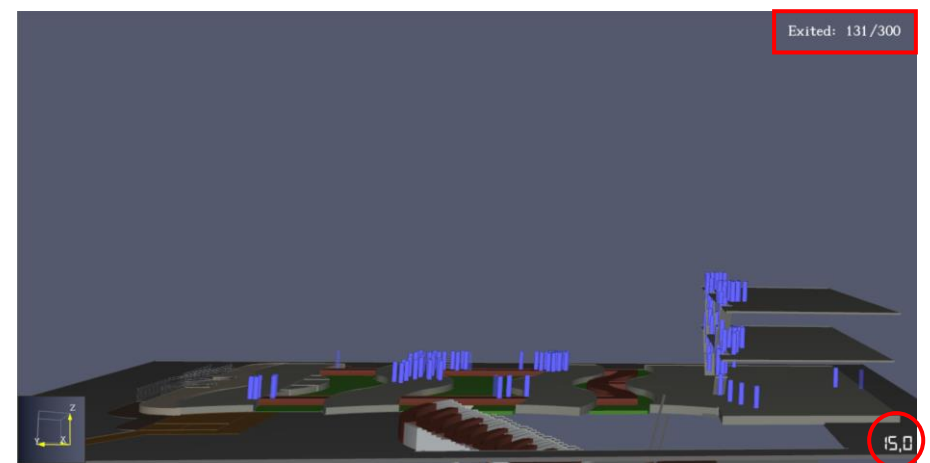
4.1. PEMBUKTIAN SIMULASI CROWD MANAGEMENT



Exited : 0/300

0,0"

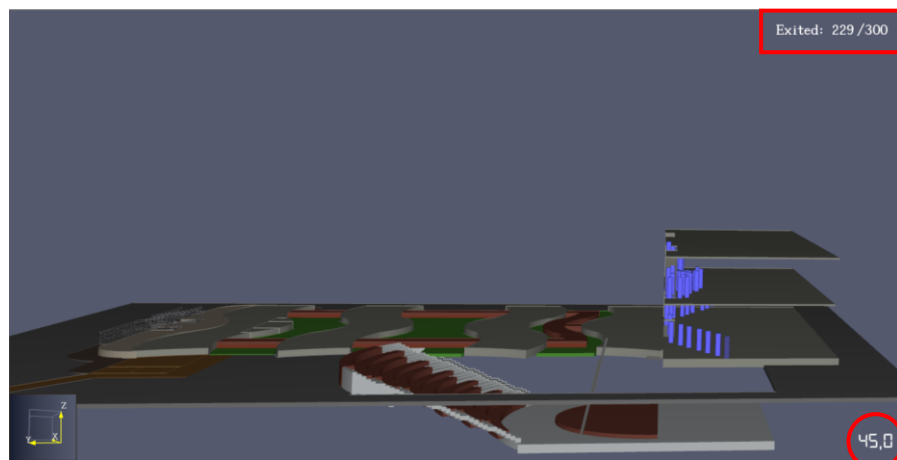
Simulasi tahap pertama dilakukan dengan occupancy berjumlah 300 orang.



Exited : 131/300

15,0"

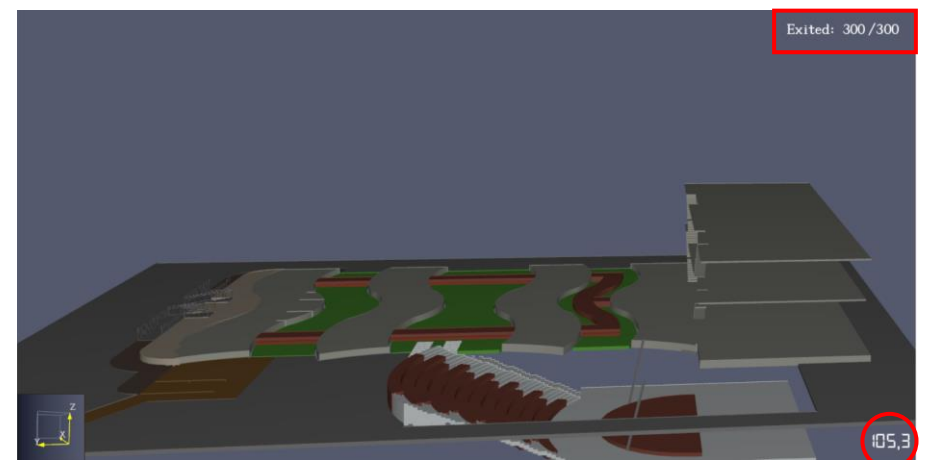
Kemudian, pada detik ke 15" dapat menyalurkan pengunjung berjumlah 131 orang.



Exited : 229/300

45,0"

Kemudian pada detik ke 45" dapat menyalurkan pengunjung berjumlah 131 orang.



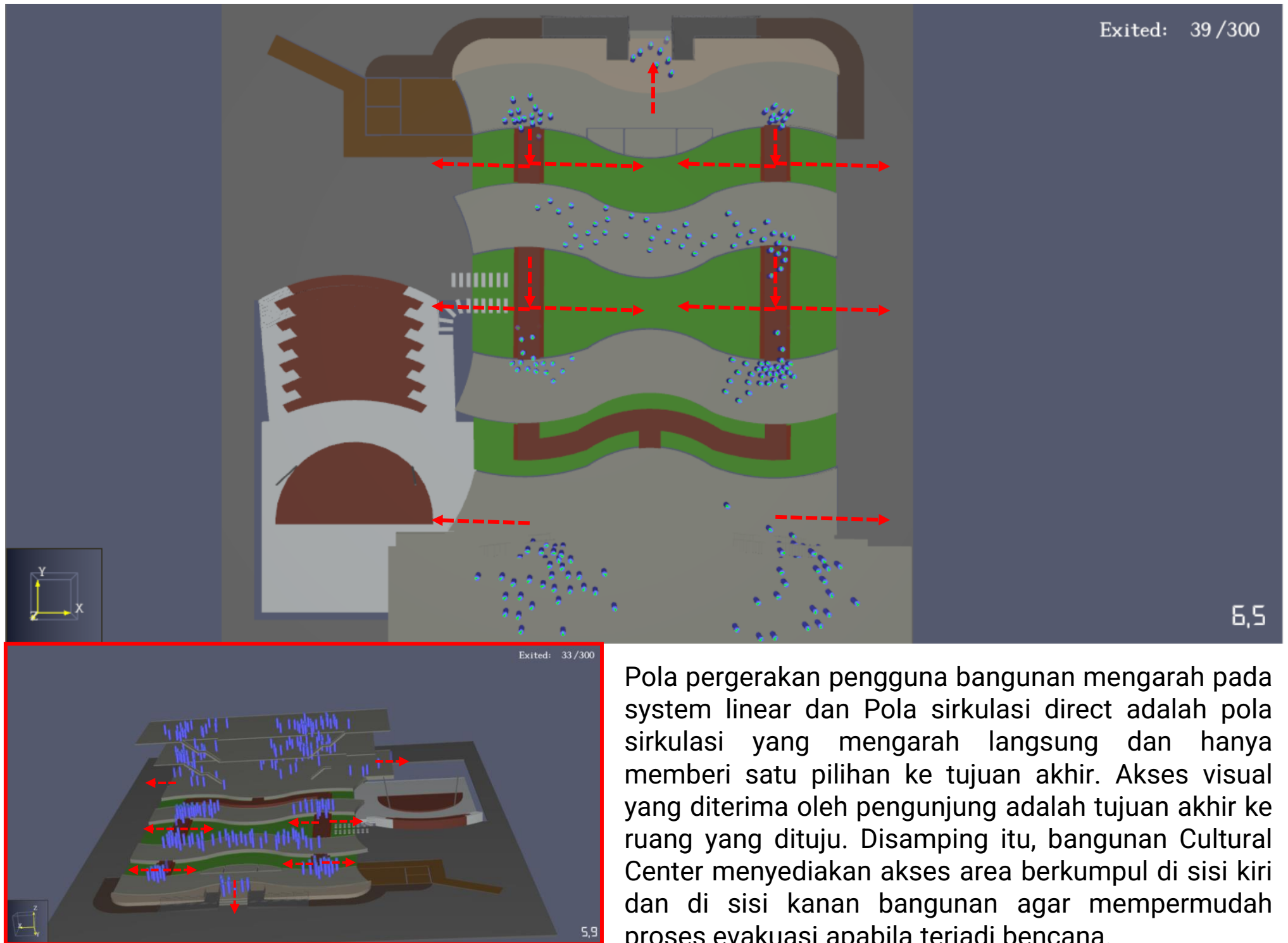
Exited : 300/300

105,3"

Hingga jumlah pengunjung yang berkisar 300 orang dapat keluar pada detik 105,3". Dapat disimpulkan bahwa pengunjung dapat keluar dari bangunan membutuhkan waktu 1:45 menit

Gambar 4.1. Pembuktian Simulasi Crowd Management
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

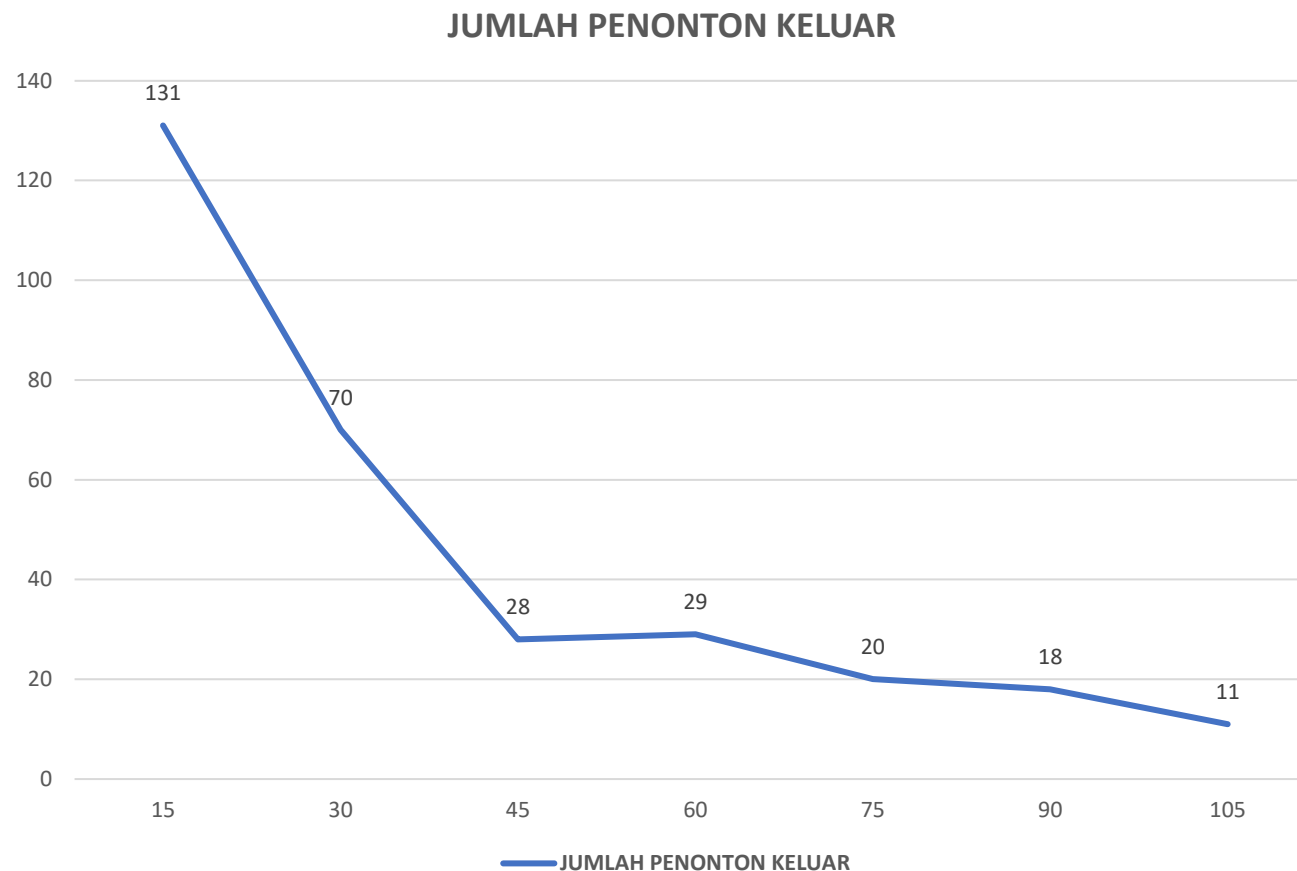
4.2. USER FLOW CROWD-MANAGEMENT



Pola pergerakan pengguna bangunan mengarah pada system linear dan Pola sirkulasi direct adalah pola sirkulasi yang mengarah langsung dan hanya memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Akses visual yang diterima oleh pengunjung adalah tujuan akhir ke ruang yang dituju. Disamping itu, bangunan Cultural Center menyediakan akses area berkumpul di sisi kiri dan di sisi kanan bangunan agar mempermudah proses evakuasi apabila terjadi bencana.

Gambar 4.2. User Flow Crowd Management
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

4.3. GRAFIK PEMBUKTIAN SIMULASI CROWD MANAGEMENT



Gambar 4.3. Grafik Pembuktian Simulasi *Crowd-Management*
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023

Hasil grafik dari *Crowd-Management* menunjukkan bahwa *Crowd-Management* ini membutuhkan waktu 105” detik atau 1:45’ detik untuk keluar dari bangunan ke area terbuka. Pada tiap lantai terdapat 4 buah massa bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat evakuasi yang dilengkapi tangga darurat dan lift darurat.

Bisa dilihat dari grafik diatas, pada detik ke 15 dapat menyalurkan 131 orang pengunjung untuk keluar dari bangunan. Kemudian pada detik ke 30 dapat menyalurkan pengunjung keluar bangunan berjumlah 70 orang. Hingga, pada detik ke 105” dapat menyalurkan pengunjung keluar bangunan berjumlah 11 orang.

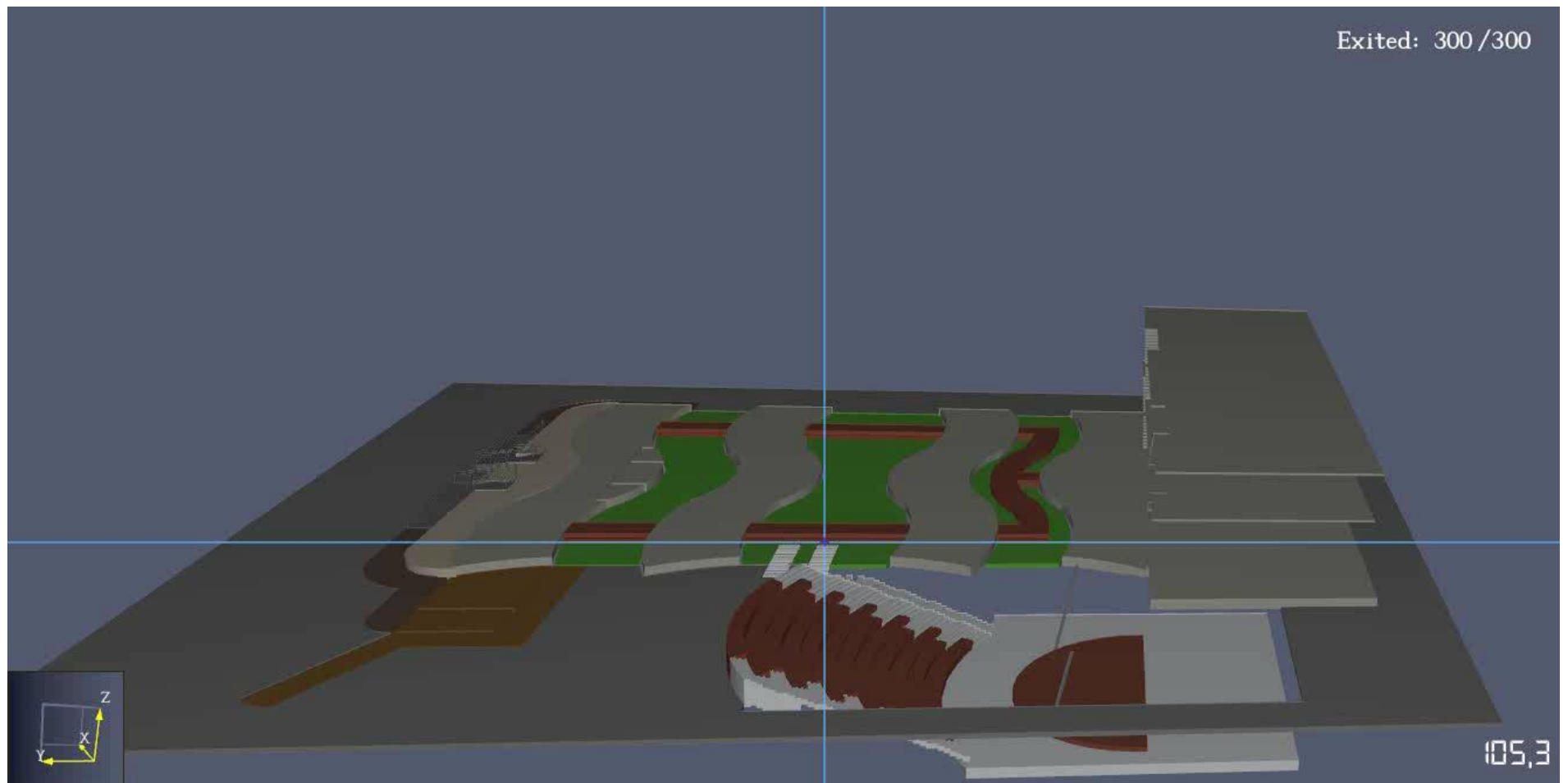
Grafik mengalami penurunan jumlah evakuasi karena pada massa bangunan yang paling belakang itu memiliki 3 lantai yaitu Bangunan Kafetaria. Tetapi bangunan ini sudah dilengkapi dengan tangga darurat, lift darurat, dan pintu darurat berjarak 5 meter dari tangga darurat.

4.4.. VIDEO PEMBUKTIAN SIMULASI CROWD MANAGEMENT



Berikut Video Simulasi 3D :

Scan Here!



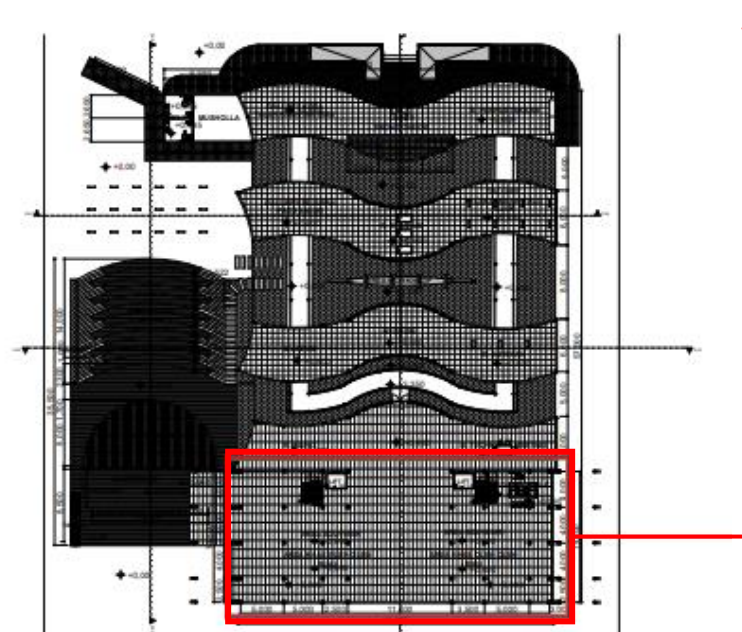
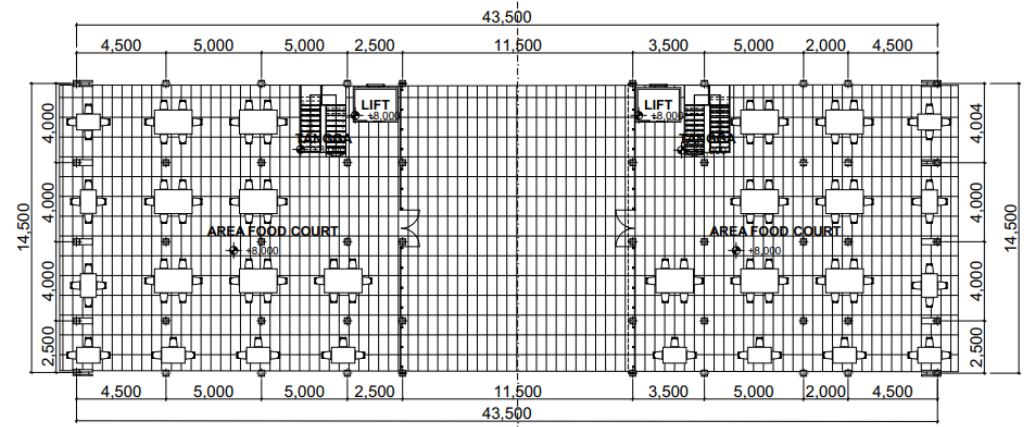
BAB 5

BAGIAN EVALUASI RANCANGAN

5.1. AREA MENONTON PACU JALUR



Gambar 5.1. Area Menonton Pacu Jalur
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023



Denah Lt. 3
Kafetaria

Area Menonton Pacu Jalur ditempatkan pada lantai 3 khususnya pada bangunan Kafetaria. Area ini basic nya adalah restoran dan area souvenir. Area ini didesain mengarah langsung ke Sungai dimana tempat pergelaran Pacu Jalur dilaksanakan. Dengan memanfaatkan potensi site dan potensi aktivitas, penulis menyediakan area bersantai yang bisa digunakan saat pergelaran maupun saat tidak adanya pergelaran. Sehingga bisa dimanfaatkan disetiap waktu.



View Sungai

BAB 6

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN

Referensi

Stevenson, Angus. 2010. Oxford Dictionary of English. Oxford: Oxford University Press

Rumansara, E. H. (2013). Peran Sanggar Seni Dalam Menunjang Kegiatan Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Bimbingan Edukatif Pada Pameran Benda Budaya Koleksi Museum - Museum Di Papua. *JURNAL ANTROPOLOGI PAPUA* ISSN: 1693-2099 , 79-87.

Dhanny, U. R. (2019). *FOOD COURT* DI KOTA PONTIANAK. Universitas Tanjungpura, 270-271.

Lawson, Fred R. 2000. *Congress, Convention and Exhibition Facilities: Planning, Design and Management*. Architectural Press, 2000

Veramyta, R. (2012). Perpustakaan anak sebagai sarana pendukung tumbuh kembang anak di Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Izzah, I. (2018). PUSAT BELANJA KUANTAN RIVERWALK (K-WALK) Sebagai area rekreasi yang mendukung fasilitas Pacu Jalur di Teluk Kuantan, Riau.

Reed, Alan. (2023). Pacing, Pulsing or Pulling Your Hair Out?

Susrianto, E. (2019). Tradisi pacu jalur masyarakat rantau kuantan (Studi nilai-nilai budaya melayu dalam olahraga tradisional di Kabupaten Kuantan Singingi). *JURNAL OLAHRAGA INDRAGIRI*, 4(1), 27-56.

Hamidy, UU. (1982). Sikap Orang Melayu Terhadap Tradisinya di Riau. Pekanbaru: Bumi Pustaka