

Design Of

Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja

dengan Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking

Revitalization of West Kalimantan Cultural Park as a Creative Space for Youth

with Creative Placemaking Architectural Approach

Nabila Zalfaa Rizky Widiyani

21512027

Supervisor

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



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**



**ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**



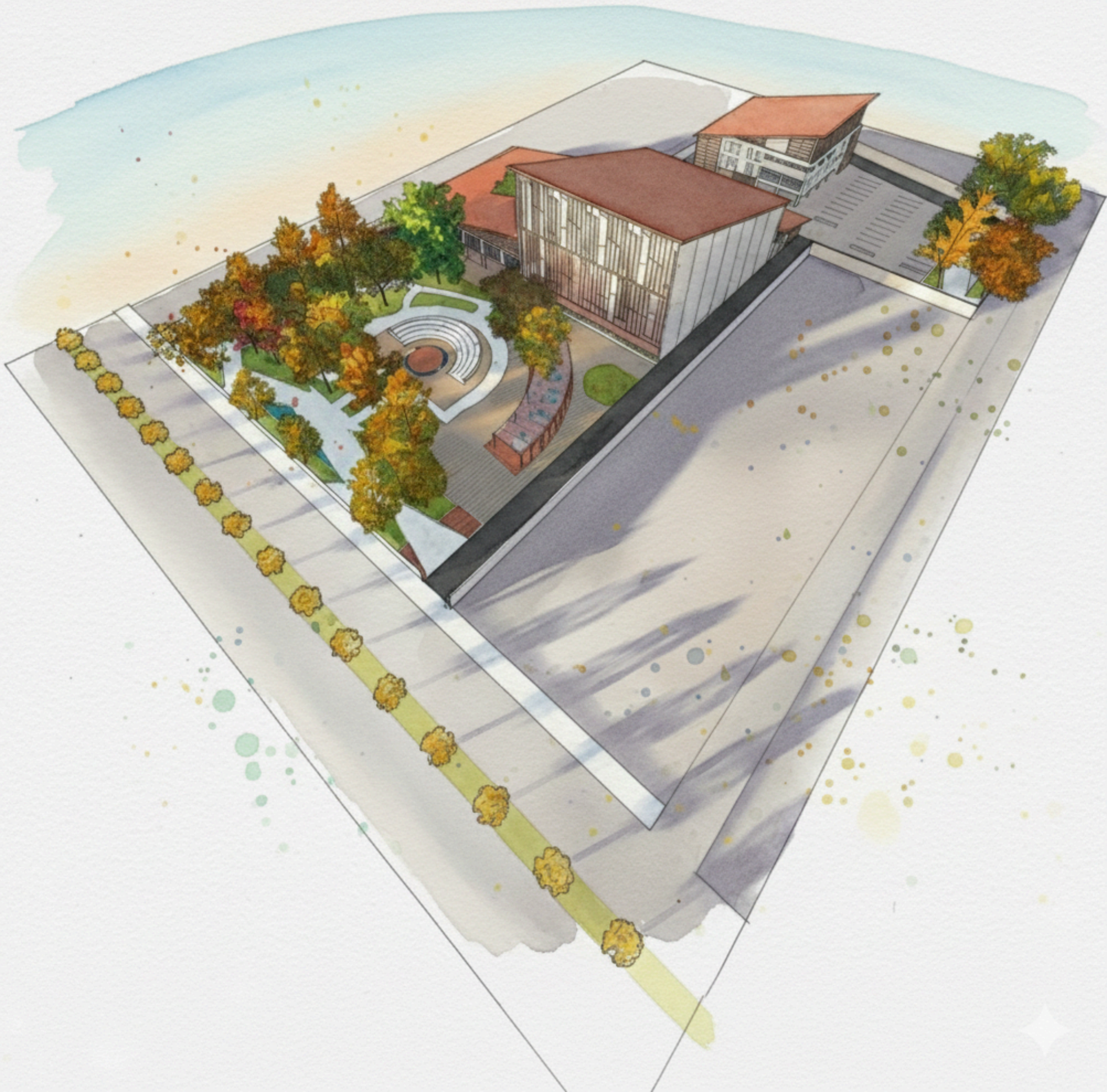
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



**BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA**



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR





Studio Akhir Arsitektur

**Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat
Sebagai Ruang Kreatif Remaja**

Pendekatan Creative Placemaking

Laboratorium Reka Ruang dan Rupa

Disusun Oleh :

Nabila Zalfaa Rizky Widiyani
21512027

Dosen Pembimbing :

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

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Jalan Kaliurang KM 14.5 Sleman, DI. Yogyakarta,
55584



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



Studio Akhir Arsitektur

Revitalization of West Kalimantan Cultural Park as a Creative Space for Youth

Creative Placemaking Architectural Approach

Laboratorium Reka Ruang dan Rupa

Disusun Oleh :
Nabila Zalfaa Rizky Widiyani
21512027

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

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Islamic University of Indonesia
Jalan Kaliurang KM 14.5 Sleman, DI Yogyakarta,
55584



Lembar Pengesahan

Validity sheet

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled

Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Creative Placemaking

Revitalization of West Kalimantan Cultural Park as a Creative Space for Youth with Creative Placemaking Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa
Student's Full Name : **Nabila Zalfaa Rizky Widiyani**


Nama Induk Mahasiswa
Student's Identification : **21512027**

Telah diuji dan disetujui pada
Has been evaluated and agreed on : **Yogyakarta, 28 November 2025**

Pembimbing
Supervisor

Penguji 1
1st Jury


Penguji 2
2nd Jury



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




Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari., S.T., M.A.



Prof. Dr. -Ing. Ir.Ar. Ilya Fadjar Maharika,
MA., IAI.

Diketahui oleh/ Acknowledge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



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



Catatan Dosen Pembimbing

Supervisor's Notes

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir

Bachelor Final Project Report Book Assessment

Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Creative Placemaking

Revitalization of West Kalimantan Cultural Park as a Creative Space for Youth with Creative Placemaking Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Nabila Zalfaa Rizky Widiyani
Student's Full Name

Nama Induk Mahasiswa : 21512027
Student's Identification

Kualitas Buku Studio Akhir desain Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Book Quality

Kualitas pada buku laporan akhir :

Sedang*) **Baik*)** **Sangat baik*)**

*) Mohon Dilingkari Salah Satu

Sehingga,

Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan

*) Mohon Dilingkari Untuk Menjadi Acuan Produk Tugas Akhir

Yogyakarta, 3 Desember 2025

Pembimbing

Supervisor

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

Pernyataan Keaslian Statement of Authenticity

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Zalfaa Rizky Widiyani
NIM : 21512157
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

“Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Creative Placemaking”

Adalah sebuah karya yang saya kerjakan sendiri, kecuali karya dan teori yang dicantumkan referensinya, dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya yang bertentangan dengan kaidah akademik.

Apabila di kemudian hari terbukti adanya plagiat, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Saya juga menyerahkan hak kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk menggunakan karya ini bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 3 Desember 2025
Penyusun



Nabila Zalfaa Rizky Widiyani

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakaatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan anugerah-Nya yang memungkinkan penulis untuk menyelesaikan Laporan Studio Akhir Desain Arsitektur berjudul "Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking" ini dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Arsitektur di Program Studi Arsitektur.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak yang sangat berharga bagi penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, atas doa, cinta, dan dukungan yang terus-menerus mengalir selama proses studi dan penyusunan laporan ini.
2. Ibu Arif Budi Sholihah, S. T. , M. Sc. , Ph. D., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti dalam penyusunan laporan ini.
3. Ibu Dr. -Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S. T., M. A. dan Bapak Prof. Dr. -Ing. Ir. Ar. Ilya Fadjar Maharika, MA., IAI. , selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam proses penyempurnaan tugas akhir ini.
4. Teman-teman tercinta seperti Tazkya, Divana, Naya, Putri, Aisyah, Dela, Chika, Puja, Fetty, Meisa, Kartika, Jengrani, dan Teo yang selalu memberi dukungan dan semangat selama penulisan laporan ini.
5. Semua dosen Arsitektur yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga selama penulis menjalani pendidikan.
6. Teman-teman Arsitektur angkatan 2021 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang selalu mendukung dan mewarnai perjalanan studi penulis.

Yogyakarta, 3 Desember 2025

Penulis

Nabila Zalfaa Rizky Widiyani



ABSTRAK

Perencanaan revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat di Pontianak sebagai tempat kreatif bagi remaja dibahas dengan menggunakan pendekatan arsitektur Creative Placemaking. Latar belakang proyek ini adalah kurangnya fasilitas seni dan budaya yang ditujukan khusus untuk remaja di Pontianak, meskipun terdapat potensi budaya dan semangat yang tinggi dari generasi muda. Tujuan utama adalah membangun ruang yang dapat digunakan untuk berbagai fungsi, yang mendukung ungkapan kreatif, kerja sama, serta interaksi antara berbagai kelompok remaja dan masyarakat luas.

Konsep Creative Placemaking digunakan untuk menggabungkan toko seni, ruang pameran, tempat kerja bersama yang ramah bagi remaja, studio, dan fasilitas untuk beribadah. Perancangan ini diharapkan mampu menciptakan ekosistem yang dinamis bagi seniman muda, profesional kreatif, komunitas remaja, dan masyarakat umum. Hal ini bertujuan untuk mendorong inovasi, keberlanjutan di bidang ekonomi kreatif, serta menjadikan lokasi sebagai tujuan budaya dan pusat pengembangan potensi remaja.

ABSTRACT

The design of the revitalization of the Cultural Park of West Kalimantan in Pontianak as a creative space for youth is discussed using the architectural approach of Creative Placemaking. The background of this project lies in the limited artistic and cultural facilities specifically designed for teenagers in Pontianak, despite the strong cultural potential and high enthusiasm from the younger generation. The primary goal is to create a multifunctional space that encourages creative expression, collaboration, and interaction among various groups of young individuals and the general public.

The concept of Creative Placemaking is utilized to combine art shops, exhibition spaces, youth-friendly co-working areas, studios, and places of worship. This design is expected to create a dynamic ecosystem for young artists, creative professionals, the youth community, and the general public, fostering innovation, sustainable economic creativity, and positioning the location as a cultural destination as well as a center for the development of youth potential.

1

Pendahuluan

1.1 LATAR BELAKANG



Gambar 1: Sungai Kapuas

Sumber: <https://www.kompas.com/stori/read/2023/12/04/210000979/sejarah-kota-pontianak> (2025)

Pontianak, yang berperan sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan Barat, memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, terutama yang berasal dari suku Dayak, Melayu, dan Tionghoa. Keberagaman tersebut menjadi potensi besar dalam pengembangan seni dan budaya yang perlu dijaga serta dilestarikan agar tidak tergerus oleh arus globalisasi. Namun, kendati tingginya antusiasme masyarakat terhadap seni, fasilitas pendukung seperti ruang pertunjukan, ruang latihan, dan pusat informasi seni di Pontianak masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan para pelaku seni dan komunitas budaya menghadapi kesulitan dalam mengekspresikan kreativitas serta mengembangkan bakat mereka secara optimal.

Saat ini, terdapat lebih dari 160 kelompok seni dan komunitas kreatif yang aktif di Pontianak, yang mencakup berbagai bidang, mulai dari seni tradisional hingga seni kontemporer. Namun, kendala utama dalam pengembangan kegiatan seni dan budaya di kota ini adalah terbatasnya infrastruktur dan ruang publik yang representatif. Banyak komunitas seni yang kesulitan dalam mencari tempat untuk latihan dan pertunjukan, sehingga potensi besar yang dimiliki oleh Pontianak belum sepenuhnya dapat dimaksimalkan untuk kemajuan daerah.

Menanggapi kebutuhan tersebut, Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat berupaya untuk mengoptimalkan keberadaan Taman Budaya Kalimantan Barat sebagai ruang publik yang kreatif dan inklusif. Gubernur Kalimantan Barat, Drs. H. Ria Norsan, menegaskan bahwa Taman Budaya akan dikembangkan menjadi ruang terbuka yang ramah dan fungsional untuk mendukung aktivitas seni dan kebudayaan masyarakat. Fasilitas seperti ruang kerja akan disediakan sebagai tempat berkumpul, berdiskusi, dan berkreasi, sehingga para pelaku seni, komunitas budaya, dan generasi muda memiliki wadah untuk mengekspresikan diri secara positif (Pontianak Post, 2025).

Lebih lanjut, revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat juga melibatkan komunitas seni secara aktif dalam proses perencanaan dan pengelolaan. Hal ini diupayakan agar kebutuhan dan aspirasi para pelaku seni dapat terakomodasi dengan baik, serta untuk menciptakan sinergi antara pemerintah dan komunitas dalam memajukan sektor kebudayaan. Menurut Gubernur Norsan, pelibatan komunitas seni diharapkan dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab bersama dalam menjaga serta mengembangkan fasilitas publik tersebut (Aksaraloka, 2025).



Gambar 2: Tugu Digulis

Sumber: <https://www.orami.co.id/magazine/wisata-pontianak> (2025)

Selain itu, ruang pertemuan yang terdapat di kawasan Dekranasda dan Museum Kalimantan Barat juga dioptimalkan untuk mendukung kegiatan masyarakat dan acara budaya, sehingga memberikan manfaat ekonomi, sosial, dan budaya secara lebih luas.

Pontianak memiliki potensi wisata budaya yang besar, yang mendukung ekonomi kreatif dan pariwisata di daerah tersebut. Kota ini terkenal dengan festival budaya tahunan yang menarik wisatawan, seperti Festival Cap Go Meh, yang masuk dalam Kalender Event Nasional Kementerian Pariwisata pada 2025. Titik Kulminasi Matahari yang terjadi dua kali setahun di Tugu Khatulistiwa juga menjadi daya tarik edukatif. Festival lainnya, seperti Festival Pesona Kulminasi, Pekan Gawai Dayak, Festival Danau Sentarum, dan acara Saprahan Khatulistiwa, semakin memperkaya kalender wisata Kalimantan Barat dan memperkuat Pontianak sebagai destinasi wisata budaya.


Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat berkomitmen untuk mengembangkan sektor pariwisata dengan meluncurkan Calendar of Event yang mencakup 41 agenda wisata pada tahun 2025, lebih banyak dari tahun sebelumnya. Agenda ini meliputi festival budaya, wisata alam, kuliner, olahraga, dan MICE, dengan tujuan meningkatkan kunjungan wisatawan serta membuka peluang bagi UMKM dan komunitas seni. Sinergi antara pengembangan pusat kesenian, seperti Taman Budaya Kalbar, dan kalender acara ini bertujuan mengoptimalkan potensi wisata budaya di Pontianak. Fasilitas yang baik dan pengelolaan yang melibatkan komunitas seni akan menjadikan pusat kesenian sebagai daya tarik wisata dan ruang edukasi, memperkuat identitas lokal, dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.


1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Kurangnya Fasilitas Kesenian di Pontianak

Konten Media Partner

Penonton Harus Duduk Lesehan untuk Menyaksikan Pagelaran Seni


Hi Pontianak 
25 April 2019 9:47 WIB




Kondisi Taman Budaya Kalimantan Barat yang memprihatinkan. Foto: Teri Bulat

Konten Media Partner

Pemerintah Sudah Sering Janji Perbaiki Taman Budaya Kalbar

Hi Pontianak 
25 April 2019 12:58 WIB









an Budaya Kalimantan Barat yang tak pernah sejak dibangun pada 1982. Foto: Teri Bulat

Meski Memprihatinkan, Taman Budaya Masih Tetap Digunakan

Tayang: Selasa, 9 Januari 2018 20:00 WIB [Baca tanpa iklan](#)

Penulis: Muzammilul Abrori | Editor: Jamadin



Taman Budaya Provinsi Kalimantan Barat, yang didirikan pada tahun 1982, saat ini berada dalam keadaan yang mengkhawatirkan dan belum pernah mendapatkan perbaikan yang signifikan. Sebagai hasilnya, sarana penunjang untuk pertunjukan seni menjadi sangat minim. Para penonton yang ingin menikmati pertunjukan harus bersedia duduk di lantai karena tidak tersedia kursi yang memadai. Kondisi panggung juga sangat mengkhawatirkan karena terdapat beberapa bagian papan yang berlubang. Bahkan, ruang ganti pemain dan lemari penyimpanan kostum mengalami kerusakan yang signifikan, ditunjukkan oleh langit-langit yang telah runtuh.

Walaupun demikian, Taman Budaya ini tetap berfungsi sebagai pusat kegiatan untuk komunitas seni di Pontianak. Ruang-ruang latihan di dalamnya masih digunakan secara aktif oleh beragam kelompok seni.

Keadaan Taman Budaya yang semakin memburuk ini telah menimbulkan kekecewaan di antara para seniman dan budayawan di daerah tersebut. Musisi Nursalim Yadi Anugerah menyatakan bahwa janji-janji perbaikan dan renovasi yang diberikan oleh pemerintah dan lembaga terkait selama ini hanya omong kosong semata. Tindakan protes juga pernah dilakukan dengan cara tidak mengadakan pertunjukan di Taman Budaya sebagai ungkapan kekecewaan terhadap minimnya perhatian. Para seniman mengharapkan terjadinya perubahan dan semangat baru dalam pengelolaan Taman Budaya Kalimantan Barat sehingga tempat ini dapat kembali berfungsi sebagai ruang yang sesuai untuk pengembangan dan penghargaan terhadap seni dan budaya.

Taman Budaya Kalimantan Barat adalah pusat seni dan budaya terbesar di Kalimantan Barat, yang **didirikan pada tahun 1978**. Tempat ini menjadi tujuan utama bagi seniman dan penggemar seni. Namun, seiring berjalannya waktu, keadaannya menurun, dan kurang terawat. **Area pertunjukan yang dulunya megah kini tidak memadai, dengan masalah pada sistem penghawaan dan pencahayaan. Kapasitas penonton saat ini hanya sekitar 275 kursi, jauh dari kebutuhan saat acara yang bisa menarik 2 hingga 3 kali lipat penonton.** (SADDAN, 2016).

Dalam perbincangan dengan Bapak Gabriel Manuel, SE. , MSn, kurator museum Taman Budaya Kalimantan Barat, beliau menyatakan bahwa bangunan taman budaya saat ini tidak sesuai dengan ukuran dan standar yang ditetapkan. **Taman budaya mengalami penurunan kualitas karena fasilitas yang tidak memadai, menghalangi kegiatan seni dan budaya. Sarana yang ada juga tidak bisa menampung pengunjung yang terus bertambah, mengancam kenyamanan dan keselamatan mereka.**

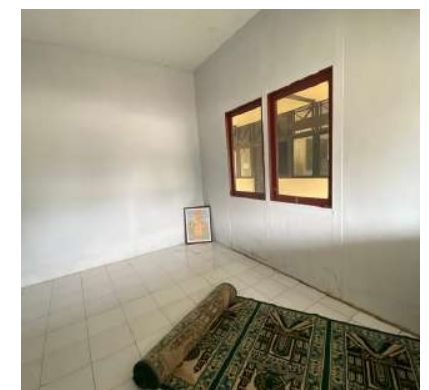
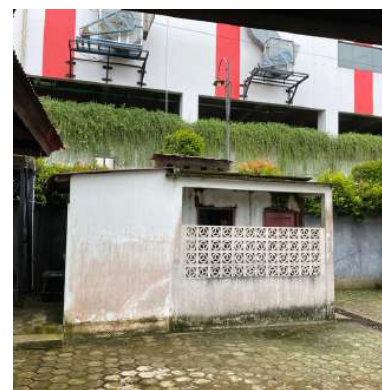
- **Kondisi Fisik Bangunan:** Banyak elemen dari bangunan yang mengalami kerusakan, tidak berfungsi dengan baik, atau tidak memenuhi standar keselamatan modern.
- **Fungsi yang Terbatas:** Keterbatasan tempat pertunjukan yang layak, ruang latihan yang cukup, serta fasilitas pendukung lainnya menghalangi kreativitas dan produktivitas para seniman.
- **Standar Pelayanan yang Minim:** Kualitas layanan dan fasilitas penunjang seperti toilet, ruang ganti, serta aksesibilitas bagi individu penyandang disabilitas masih berada di bawah standar yang diharapkan.



Keadaan kursi yang sudah rapuh, benar-benar tidak memungkinkan untuk diduduki oleh penonton yang menyaksikan pertunjukan seni di atas panggung.



Beberapa anak SMA sedang berlatih teater di gedung Taman Budaya. Meski fasilitas dan keadaan gedung memperhatikan, Taman Budaya masih menjadi satu-satunya pusat pertunjukan seni di Kalbar, Selasa (9/1/2018).



Gambar (kiri) toilet di samping panggung outdoor, (kanan) mushola.

Kondisi toilet sudah sangat tidak layak, dan juga area mushola ini kecil dan juga arah kiblat mengarah langsung ke pintu keluar sehingga menyulitkan pengguna untuk keluar masuk mushola.



Gambar ruang ganti (kiri) dan toilet untuk seniman (kanan) yang terdapat di Taman Budaya.

Ruang ganti di bangunan ini masih digunakan oleh pengguna meskipun dalam keadaan yang tidak memadai. Toilet seniman saat ini tidak berfungsi lagi karena kondisinya yang sudah tidak layak.

LATAR BELAKANG

1.1.2 Creative Space



Gambar 5: Ilustrasi Creative Space

Sumber: <https://id.pinterest.com> (2025)

Sebuah ruang kreatif adalah tempat, baik secara fisik maupun virtual, yang dirancang khusus untuk mendukung kreativitas, inovasi, dan kerjasama antara individu dan komunitas. Lebih dari sekadar lokasi untuk berkumpul, ruang kreatif menawarkan suasana yang mendukung pertukaran gagasan, pengembangan keterampilan, serta pelaksanaan proyek-proyek kreatif. Di Pontianak, pengembangan ruang kreatif memiliki peluang signifikan untuk memberdayakan bakat lokal, mendorong kemajuan ekonomi kreatif, dan memperkaya aspek sosial budaya kota.

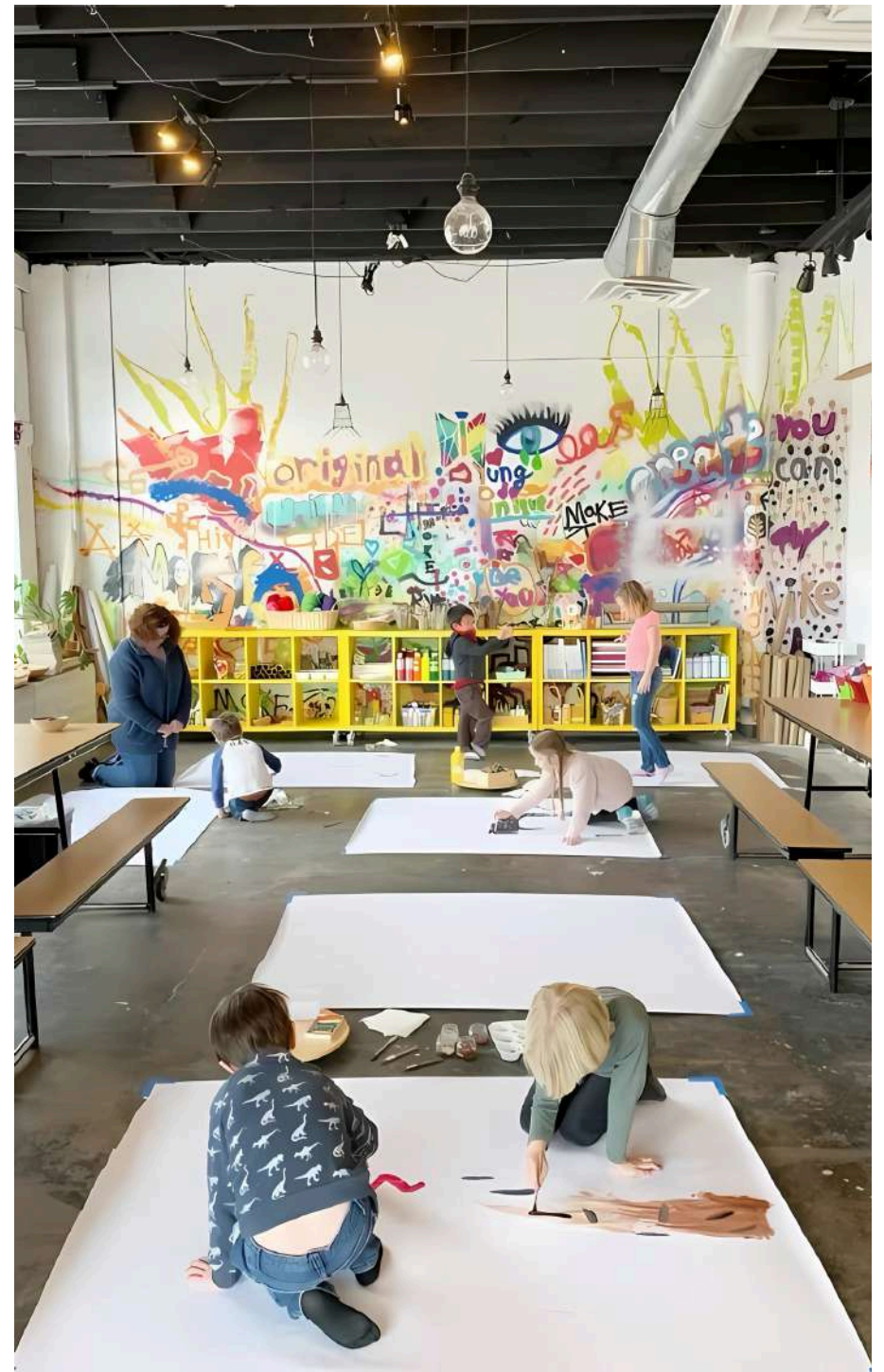
Pengembangan ruang kreatif di Pontianak dapat memiliki berbagai jenis, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi khas kota tersebut. Sebagai contoh, situs bangunan bersejarah bisa diperbaharui menjadi pusat seni dan budaya yang memiliki galeri pameran, ruang pertunjukan, dan studio kreatif. Gudang-gudang lama yang berada di tepi sungai Kapuas dapat diubah menjadi ruang kerja bersama yang dilengkapi dengan fasilitas produksi seperti studio foto dan video, serta area pertemuan untuk kolaborasi proyek. Sebagai pilihan lain, taman kota atau ruang publik terbuka dapat dihidupkan dengan memasang seni interaktif serta menyediakan area pertunjukan luar ruangan yang dapat disesuaikan.

Hubungan dengan artikel berita mengenai revitalisasi Taman Budaya menjadi lebih berarti. Langkah-langkah yang diambil oleh pemerintah daerah untuk mengikutsertakan komunitas seni serta memaksimalkan Taman Budaya sebagai ruang publik yang kreatif untuk seni dan pemuda saat ini dapat dilihat sebagai penerapan nyata dari konsep ruang kreatif. Taman Budaya, dengan kemampuan untuk mengubah bangunan-bangunan bersejarah dan ruang publik yang ada, memiliki kesempatan luas untuk menjelma menjadi salah satu contoh nyata dari ruang kreatif yang diuraikan dalam paragraf tambahan tersebut, yang dapat memberdayakan bakat-bakat lokal dan mendorong pertumbuhan ekosistem kreatif di Pontianak.

Mengaitkan konsep *creative space* dengan dua artikel berita tentang revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat menunjukkan sinergi antara ruang kreatif dan upaya pemerintah daerah dalam mengoptimalkan aset budaya. Artikel dari Aksaraloka. com menekankan komitmen Gubernur Kalimantan Barat, H. Sutarmidji, untuk melibatkan komunitas seni dalam proses revitalisasi. Hal ini penting untuk menciptakan *creative space* yang autentik dan memenuhi kebutuhan pelaku seni lokal, dengan harapan bahwa revitalisasi tidak hanya menghasilkan bangunan baru tetapi juga ruang yang hidup dan dinamis.

Artikel dari Pontianak Post menunjukkan optimisme pemerintah dalam mengubah Taman Budaya menjadi ruang publik kreatif untuk seni dan remaja. Fokus pada remaja sebagai target utama revitalisasi menunjukkan kesadaran akan pentingnya menyediakan tempat bagi generasi muda untuk mengekspresikan kreativitas dan mengembangkan potensi diri. Taman Budaya diharapkan menjadi tempat yang tidak hanya menampilkan seni tradisional tetapi juga terbuka bagi berbagai bentuk ekspresi kreatif.

Kedua artikel menunjukkan bahwa revitalisasi Taman Budaya memiliki visi yang sejalan dengan konsep *creative space*. Partisipasi komunitas seni dan perhatian pada kebutuhan ruang kreatif bagi remaja adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan ekosistem kreatif di Kalimantan Barat. Dengan perencanaan dan implementasi yang baik, Taman Budaya dapat menjadi *creative space* yang sukses, berkontribusi pada perkembangan seni, budaya, dan potensi generasi muda di wilayah tersebut.



Gambar 6: Ilustrasi Creative Space
Sumber: [https://id.pinterest.com\(2025\)](https://id.pinterest.com(2025))

KOMUNITAS SENI

Di Pontianak

1. Komunitas Imagirupa

Komunitas Imagirupa Pontianak hadir sebagai ruang berkarya yang dinamis bagi seniman muda, terutama mahasiswa dan anak-anak muda yang berbakat di bidang seni rupa, khususnya seni menggambar. Lebih dari sekadar tempat berkumpul, komunitas ini menjadi sumber inspirasi yang mendorong inovasi, kolaborasi, dan pertumbuhan kreativitas di kalangan seniman Pontianak.

Aktivitas & Kolaborasi

Imagirupa aktif menggelar berbagai kegiatan, seperti:

- Pameran seni – Memberi kesempatan bagi anggota untuk menampilkan karya terbaik mereka.
- Kolaborasi lintas komunitas – Bekerja sama dengan komunitas lain seperti Siberdaya, Emehdeyeh, dan Oikosnomos untuk menciptakan karya yang beragam dan bernuansa lokal.

Kontribusi bagi Seni Pontianak

Imagirupa berperan penting dalam:

- Menyediakan wadah ekspresi bagi generasi muda untuk mengasah bakat.
- Memperkaya dunia seni rupa di Pontianak melalui karya-karya kreatif.
- Memperkuat jaringan seniman lokal, menciptakan ekosistem seni yang lebih hidup.

2. IKANMAS (Ikatan Mahasiswa Seni) Pontianak

Sebagai wadah berkumpulnya mahasiswa seni di Pontianak, IKANMAS hadir untuk mewadahi kreativitas dan menjadi ruang kolaborasi bagi para seniman muda. Komunitas ini fokus pada pengembangan bakat seni rupa, musik, teater, dan bidang seni lainnya di kalangan mahasiswa.

Aktivitas & Kegiatan

- Pameran Seni – Menyediakan panggung bagi mahasiswa untuk menampilkan karya terbaik mereka.
- Workshop & Diskusi – Mengadakan sesi belajar bersama untuk meningkatkan keterampilan seni.
- Kolaborasi Lintas Kampus – Bekerja sama dengan komunitas seni kampus lain di Pontianak.
- Pentas Seni & Festival – Ikut serta dalam event kebudayaan lokal dan nasional.

Peran & Kontribusi

- Mendorong ekspresi seni mahasiswa melalui berbagai program kreatif.
- Memperkuat jaringan seniman muda di Pontianak.
- Menjadi jembatan antara kampus dan dunia seni profesional

3. Oikosnomos FEB UNTAN

UKM Seni Oikosnomos: Ruang Kreatif Mahasiswa FEB UNTAN
UKM Seni Oikosnomos adalah wadah ekspresi seni bagi mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura (FEB UNTAN), terutama dalam bidang senipertunjukan seperti teater. Dengan visi mengembangkan potensi non-akademis dan menumbuhkan apresiasi seni, Oikosnomos bertekad menjadi ikon seni di lingkungan FEB UNTAN.

Untuk mencapai tujuannya, Oikosnomos aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan seni, termasuk pelatihan bagi anggota baru. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk pengkaderan dan membangun loyalitas, tetapi juga sebagai sarana memperkenalkan sejarah dan nilai-nilai Oikosnomos. Selain kegiatan internal, Oikosnomos juga menjalin kolaborasi dengan komunitas seni lain di Pontianak, menunjukkan komitmennya dalam memperluas jaringan dan berkontribusi pada perkembangan seni di tingkat regional. Melalui kegiatan-kegiatan kreatif dan inovatif, UKM Seni Oikosnomos berperan penting dalam memperkaya kehidupan kampus.

HASIL WAWANCARA

Dengan Komunitas Seni

1. Syech Nauval Salsabil Saman (21 Tahun)

Komunitas Imagirupa Pontianak (Ketua)

- **Jenis kegiatan seni apa saja yang biasa dilakukan?**

Pameran, Workshop, Kegiatan Kolaborasi, Sketsa Rupa (menggambar bareng)

- **Apa saja kendala atau tantangan yang dihadapi komunitas Anda dalam beraktivitas?**

Tantangan yang biasanya dihadapi adalah keterbatasan tempat dan fasilitas yang memadai untuk mengadakan kegiatan kesenian. Kami tidak memiliki tempat khusus yang bisa dimanfaatkan untuk mengadakan kegiatan maupun menyimpan keperluan inventaris, sehingga perlu memanfaatkan fasilitas kota sebagai tempat berkegiatan. Kalaupun hendak mengadakan kegiatan di luar, kami menyesuaikan tempat yang tidak memerlukan izin khusus (semisal taman kota) agar tidak kerepotan mengurus surat izin untuk berkegiatan.

- **Fasilitas apa saja yang paling Anda harapkan ada di sebuah community art center untuk mendukung kegiatan komunitas anda?**

Jika direalisasikan, kami berharap agar tempat ini menyediakan segala fasilitas yang menunjang, khususnya untuk seni rupa.

Misalnya :

- Ruang serba guna dengan cahaya yang baik yang bisa dimanfaatkan untuk pameran, mengadakan diskusi kesenian, ataupun workshop.
- Disediakan ruang studio untuk teman-teman komunitas seni berkarya.
- Perpustakaan seni yang menyediakan beragam literatur kesenian yang dapat diakses oleh banyak orang demi meningkatkan wawasan kesenian. Perpustakaan Seni ini juga bisa menjadi wadah bagi para penulis maupun kurator seni untuk menyimpan karya tulisnya agar dapat bermanfaat dan diakses oleh semua khalayak.
- Taman yang bisa digunakan untuk berkegiatan secara outdoor.
- Art shop, demi menciptakan perputaran ekonomi di tempat ini.

- **Bagaimana sebaiknya community art center dikelola agar dapat bermanfaat bagi semua komunitas seni?**

1. Pengelolaan Community Art Center dapat dilakukan dari yang paling dasar terlebih dahulu, yaitu pembentukan struktur pengurus tempat ini dengan baik, mengedepankan meritokrasi dan inklusif, misalnya terdiri dari perwakilan berbagai macam bidang seni layaknya musik, rupa, teater, tari, sastra, dll. agar Community Art Center dapat berkembang dengan maksimal, karena saya rasa potensi kesenian di Pontianak sedang berkembang dan memangdirasa perlu untuk disediakan suatu wadah yang dapat menampung banyak komunitas-komunitas seni di kota ini.
2. Mengadakan kegiatan yang beragam di Community Art Center agar dapat menghidupkan tempat ini dan menarik perhatian khalayak dari berbagai latar belakang seni yang berbeda, baik itu seniman, penikmat seni, atau bahkan orang awam sekalipun.
3. Fasilitas yang disediakan diharapkan dapat dikelola secara efektif, yang dapat diakses oleh berbagai komunitas seni secara bergantian, sesuai dengan prosedur peminjaman ruangan.
4. Sumber pendanaan berkelanjutan untuk mengadakan kegiatan, bisa dengan cara pengajuan proposal ke pemerintah atau NGO, kerjasama dengan bisnis lokal, ataupun memanfaatkan art shop (jika ada) untuk menjadikannya satu sumber dana kegiatan.

HASIL WAWANCARA

Dengan Komunitas Seni

2. Sovi Audina (21 Tahun)

IKANMAS (Ikatan Mahasiswa Seni) Pontianak (Ketua)

- **Jenis kegiatan seni apa saja yang biasa dilakukan?**

Workshop, Latihan Rutin, Kegiatan Kolaborasi, Ujian pementasan

- **Apa saja kendala atau tantangan yang dihadapi komunitas Anda dalam beraktivitas?**

Kendala utama yaitu biaya. Kendala lainnya adalah keterbatasan kapasitas penonton untuk panggung

- **Apakah komunitas Anda memiliki ruang atau tempat khusus untuk beraktivitas?**

Ruang kaca untuk tari, ruangan musik tradisi, ruang piano, studio rekaman, ruang jahit, ruang artistik, dan panggung. Biasanya juga melakukan pementasan diluar seperti taman budaya.

3. Yoga Ferdinan (20 Tahun)

IKANMAS (Ikatan Mahasiswa Seni) Pontianak (Angota)

- **Jenis kegiatan seni apa saja yang biasa dilakukan?**

Latihan Rutin

- **Apa saja kendala atau tantangan yang dihadapi komunitas Anda dalam beraktivitas?**

Minim nya perlengkapan yg ada pada ruangan

- **Apakah komunitas Anda memiliki ruang atau tempat khusus untuk beraktivitas?**

Ruang musik tradisional dan modern/studio, aula pertunjukan, dan ruang piano, ruang kaca/ruang untk penari.

4. Sri Manuru (22 Tahun)

Oikosnomos FEB UNTAN (Kepala Divisi Teater)

- **Jenis kegiatan seni apa saja yang biasa dilakukan?**

Workshop, Diskusi, Latihan Rutin, Kegiatan Kolaborasi, Pementasan Teater.

- **Apakah komunitas Anda memiliki ruang atau tempat khusus untuk beraktivitas?**

Panggung, studio FEB UNTAN, Taman Budaya

- **Fasilitas apa saja yang paling Anda harapkan ada di sebuah community art center untuk mendukung kegiatan komunitas anda?**

Ruang Teater

- **Fasilitas apa saja yang paling Anda harapkan ada di sebuah community art center untuk mendukung kegiatan komunitas anda?**

Ruang Teater, Studio pribadi

- **Bagaimana sebaiknya community art center dikelola agar dapat bermanfaat bagi semua komunitas seni?**

Karena di Pontianak hanya ada Taman Budaya, alangkah baiknya jika lebih dikelola dengan baik seperti memperbaiki yg rusak fasilitasnya, seperti wc, lantai panggung, pendingin ruangan, atau bisa juga dibuat lebih besar dan dijadikan tempat seluruh kegiatan Seni.

- **Apakah Anda memiliki saran atau masukan lain terkait perancangan community art center di Pontianak?**

Diperbesar dan di perbaiki fasilitas yang ada, dan biaya sewa sudah naik diselaraskan dengan pengadaan fasilitas yg memadai.

LATAR BELAKANG

1.1.3 Placemaking



Gambar 7: Placemakin

Sumber: <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/> (2025)

Pendekatan Arsitektur Placemaking

Placemaking merupakan sebuah konsep, filosofi, dan pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas ruang publik melalui penggabungan yang seimbang antara kualitas ruang dan kualitas manusia. Proses ini melibatkan partisipasi komunitas secara kolaboratif dalam menata ulang dan menemukan kembali ruang publik sebagai pusat kehidupan komunitas. Dengan demikian, hal ini memperkuat hubungan antara individu dan tempat yang mereka gunakan bersama.

Secara umum, placemaking tidak hanya berkaitan dengan desain fisik kota, melainkan juga melibatkan fasilitasi pola penggunaan ruang yang kreatif dengan mempertimbangkan identitas fisik, budaya, dan sosial yang khas dari suatu lokasi. Selain itu, placemaking juga mendukung evolusi berkelanjutan dari area tersebut. Pendekatan ini menekankan pengembangan berbasis komunitas yang memanfaatkan aset dan potensi lokal untuk menciptakan ruang publik yang berkualitas, yang berkontribusi terhadap kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat (Binus, 2021).

Creative Placemaking

Creative placemaking merupakan suatu pendekatan yang bertujuan untuk menghidupkan dan menjiwai ruang publik maupun privat melalui integrasi seni, budaya, serta kreativitas masyarakat. Pendekatan ini diarahkan untuk menciptakan tempat yang memiliki makna dan kualitas yang tinggi. Selain itu, tujuan dari creative placemaking adalah untuk meningkatkan keberlangsungan bisnis lokal, meningkatkan keselamatan publik, serta mempertemukan berbagai kelompok masyarakat (Wardhani, Hartanti, & Utomo, 2023).

Secara lebih mendetail, creative placemaking merupakan suatu pendekatan yang mengintegrasikan tujuan pengembangan komunitas, budaya, dan ekonomi dengan berlandaskan pada aset lokal. Prinsip-prinsip dasar dari pendekatan ini meliputi:

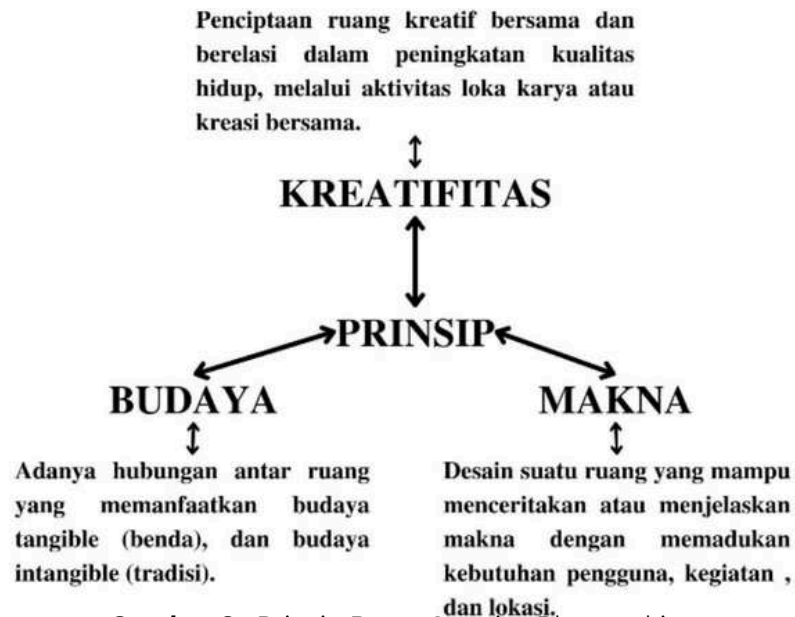
1. Pemanfaatan sumber daya kolaboratif yang memberikan makna baru terhadap aset budaya, baik yang bersifat tangible maupun intangible.
2. Penciptaan makna melalui narasi dan pengalaman yang melibatkan jaringan industri kreatif.
3. Pembentukan ruang kreatif bersama yang bersifat kolaboratif, yang bertujuan untuk menginspirasi dan memfasilitasi penciptaan seni dan budaya.

Tujuan akhir dari creative placemaking adalah menciptakan suatu "tempat" yang lebih dari sekadar ruang fisik, melainkan sebuah lokasi yang memiliki makna sosial, budaya, dan ekonomi yang mendalam, serta mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan keberlanjutan komunitas seni lokal (Wardhani, Hartanti, & Utomo, 2023).

Aspek	Placemaking	Creative Placemaking
Fokus utama	Penciptaan ruang publik yang nyaman, fungsional, dan bermakna.	Pengintegrasian seni, budaya, dan kreativitas dalam ruang publik dan privat.
Pendekatan	Melibatkan komunitas untuk memperkuat identitas lokal dan interaksi sosial.	Melibatkan seni dan budaya sebagai alat revitalisasi dan pengembangan ekonomi kreatif.
Tujuan	Meningkatkan kualitas tempat dan rasa memiliki masyarakat.	Menciptakan tempat yang bermakna dengan aktivitas kreatif yang mendukung ekonomi dan budaya lokal.
Contoh kegiatan	Penataan ruang terbuka, fasilitas umum, area sosial.	Festival seni, mural, workshop kreatif, revitalisasi berbasis seni.

Tabel 1: Perbedaan Placemaking dan Creative Placemaking
Sumber: Penulis (2025)

Prinsip Dasar Creative Placemaking



Gambar 8 : Prinsip Dasar Creative Placemaking

Sumber: (Wahyuning,, Ischak, & Utomo, 2022) (2025)

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan pusat dari pembentukan tempat yang kreatif. Di tempat ini, masyarakat diundang untuk berinovasi dan bekerja sama dalam menghasilkan ruang yang tidak hanya praktis, tetapi juga memiliki nilai seni dan sosial. Kreativitas mendorong lahirnya gagasan baru yang dapat meningkatkan kualitas ruang dan kehidupan bersama.

2. Budaya

Prinsip budaya menekankan pentingnya interaksi antara ruang yang memanfaatkan elemen-elemen budaya, baik yang bersifat nyata (benda fisik seperti bangunan, seni, kerajinan tangan) maupun yang tidak tampak (nilai, tradisi, kebiasaan). Dengan menggabungkan budaya lokal, ruang yang dihasilkan menjadi lebih memiliki makna dan relevan dengan identitas komunitas setempat.

3. Makna

Makna dalam penciptaan tempat yang kreatif adalah mengenai bagaimana suatu ruang dapat "bercerita" atau menggambarkan nilai-nilai yang ingin disampaikan. Desain suatu ruang hendaknya dapat menyatukan kebutuhan para pengguna, aktivitas yang terjadi, serta sifat dari lokasi, sehingga dapat tercipta ruang yang tidak hanya menarik, tetapi juga berguna dan memiliki makna bagi penggunanya.

Sasaran Creative Placemaking

Sasaran Utama	Penjelasan Singkat
Memperkuat karakter dan identitas lokal	Mengintegrasikan budaya, arti, dan inovasi dalam perancangan ruang publik.
Menghadirkan lingkungan yang berarti dan penuh renungan terkait seni dan budaya.	Ruang yang menggambarkan arti dan mendukung kegiatan seni serta budaya.
Penggabungan seni dan budaya.	Menjadikan seni serta budaya sebagai komponen utama dalam desain.
Keterlibatan masyarakat	Menyertakan masyarakat setempat dalam proses perencanaan dan pengembangan area.
Ruang untuk kreativitas dan interaksi sosial.	Membangun tempat bersama yang nyaman dan mendorong interaksi antar pengguna.
Pemanfaatan kearifan lokal	Menggunakan prinsip lokal untuk melestarikan identitas budaya dan peran ruang.
Pengoptimalan fungsi dan pengaturan ruang.	Perencanaan lokasi, pembagian zona, desain bangunan, struktur, dan fasilitas yang mendukung ekosistem kreatif.

Tabel 2: Sasaran Creative Placemaking

Taman Budaya Kalimantan Barat, yang merupakan pusat kebudayaan provinsi, memiliki kemampuan yang signifikan untuk berkembang menjadi tempat kreatif yang aktif bagi generasi muda. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur creative placemaking, revitalisasi area ini bertujuan tidak hanya untuk memperbaharui fisik bangunan dan lingkungan, tetapi juga untuk mengembangkan ekosistem kreatif yang inklusif serta memberdayakan kaum muda. Konsep ini didasarkan pada tiga indikator utama:

1. Social Opportunity (Peluang Sosial)

Indikator ini menunjukkan bahwa creative placemaking dapat berfungsi sebagai pendorong untuk menciptakan dan memperkuat hubungan sosial di dalam suatu komunitas. Lebih dari sekadar transformasi fisik, inisiatif creative placemaking yang berhasil menciptakan kesempatan untuk interaksi yang lebih mendalam, partisipasi yang lebih luas, dan rasa kepemilikan yang lebih kuat.



Indikator ini menekankan bagaimana creative placemaking menghasilkan peluang untuk interaksi sosial yang lebih intensif serta partisipasi yang lebih luas dalam komunitas. Ini mengubah area fisik menjadi lokasi yang mendorong kerja sama dan memperkuat hubungan sosial.

2. Physical Form (Bentuk Fisik)

Indikator ini menekankan perubahan ruang fisik dengan menerapkan elemen kreatif. Ini berkaitan dengan cara elemen-elemen seperti arsitektur bangunan, area umum, sistem infrastruktur, dan karya seni digabungkan untuk menghasilkan lingkungan yang lebih menarik, berguna, dan memiliki makna.



Indikator ini menilai perubahan fisik di suatu tempat yang terjadi akibat penerapan elemen kreatif. Hal ini melibatkan penerapan arsitektur, perancangan ruang publik, infrastruktur, serta karya seni yang disatukan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik, fungsional, dan bermakna.

3. Quality of Place (Kualitas Tempat)

Indikator ini adalah akumulasi dari kesempatan sosial yang telah diciptakan serta perubahan fisik yang telah dilakukan. "Kualitas Tempat" mencakup seluruh karakter, suasana, dan daya tarik dari suatu lokasi setelah dilakukannya inisiatif creative placemaking. Sebuah lingkungan yang sebelumnya dianggap biasa dapat berubah menjadi tempat yang memiliki "jiwa" yang mendalam, di mana orang merasa bangga, nyaman, dan terhubung secara emosional.

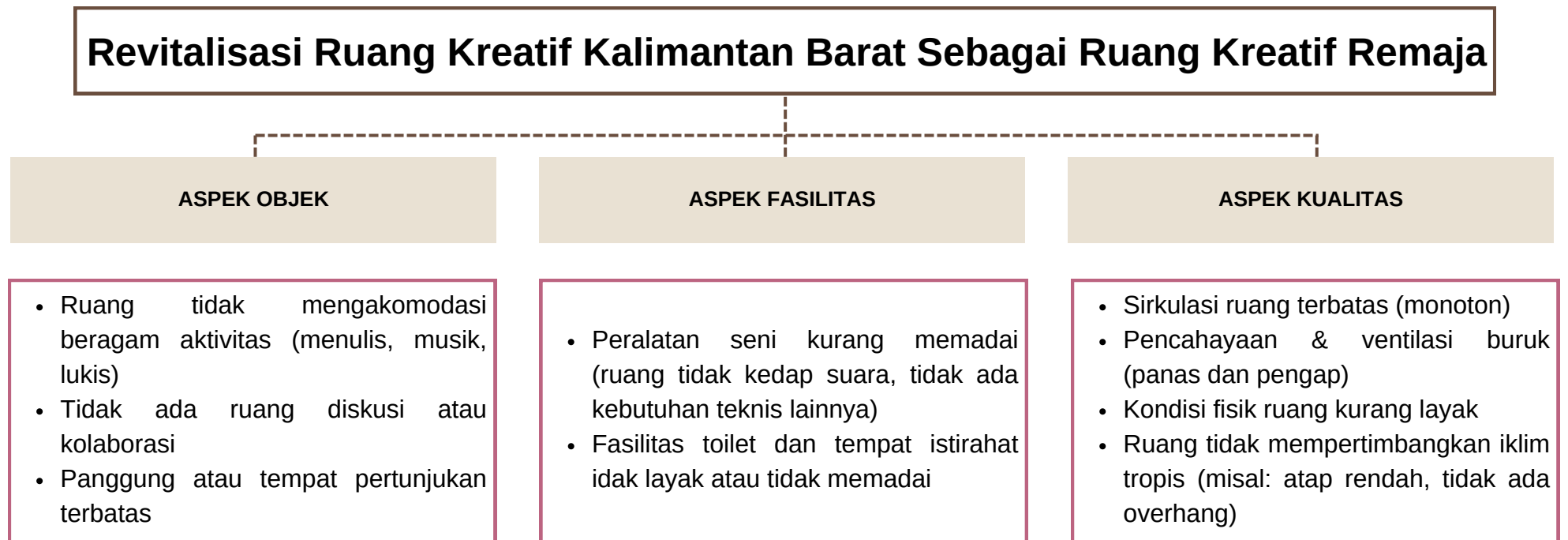


Indikator ini merupakan hasil pengumpulan dari kesempatan sosial dan perubahan fisik yang telah dilaksanakan. Ini mengevaluasi seberapa baik suatu wilayah telah berubah menjadi "tempat" yang dinamis, di mana individu merasa bangga, nyaman, dan terikat secara emosional. Ini merupakan ukuran keseluruhan dari keberhasilan creative placemaking dalam menciptakan ruang yang berkualitas.

Taman Budaya Kalimantan Barat, yang merupakan pusat kebudayaan provinsi, memiliki kemampuan yang signifikan untuk berkembang menjadi tempat kreatif yang aktif bagi generasi muda. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur creative placemaking, revitalisasi area ini bertujuan tidak hanya untuk memperbaharui fisik bangunan dan lingkungan, tetapi juga untuk mengembangkan ekosistem kreatif yang inklusif serta memberdayakan kaum muda. Konsep ini didasarkan pada tiga indikator utama:

<p>1. Social Opportunity (Peluang Sosial)</p>	<p>Indikator ini menunjukkan bahwa creative placemaking dapat berfungsi sebagai pendorong untuk menciptakan dan memperkuat hubungan sosial di dalam suatu komunitas. Lebih dari sekadar transformasi fisik, inisiatif creative placemaking yang berhasil menciptakan kesempatan untuk interaksi yang lebih mendalam, partisipasi yang lebih luas, dan rasa kepemilikan yang lebih kuat.</p>	<p>Indikator ini menekankan bagaimana creative placemaking menghasilkan peluang untuk interaksi sosial yang lebih intensif serta partisipasi yang lebih luas dalam komunitas. Ini mengubah area fisik menjadi lokasi yang mendorong kerja sama dan memperkuat hubungan sosial.</p>
<p>2. Physical Form (Bentuk Fisik)</p>	<p>Indikator ini menekankan perubahan ruang fisik dengan menerapkan elemen kreatif. Ini berkaitan dengan cara elemen-elemen seperti arsitektur bangunan, area umum, sistem infrastruktur, dan karya seni digabungkan untuk menghasilkan lingkungan yang lebih menarik, berguna, dan memiliki makna.</p>	<p>Indikator ini menilai perubahan fisik di suatu tempat yang terjadi akibat penerapan elemen kreatif. Hal ini melibatkan penerapan arsitektur, perancangan ruang publik, infrastruktur, serta karya seni yang disatukan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik, fungsional, dan bermakna.</p>
<p>3. Quality of Place (Kualitas Tempat)</p>	<p>Indikator ini adalah akumulasi dari kesempatan sosial yang telah diciptakan serta perubahan fisik yang telah dilakukan. "Kualitas Tempat" mencakup seluruh karakter, suasana, dan daya tarik dari suatu lokasi setelah dilakukannya inisiatif creative placemaking. Sebuah lingkungan yang sebelumnya dianggap biasa dapat berubah menjadi tempat yang memiliki "jiwa" yang mendalam, di mana orang merasa bangga, nyaman, dan terhubung secara emosional.</p>	<p>Indikator ini merupakan hasil pengumpulan dari kesempatan sosial dan perubahan fisik yang telah dilaksanakan. Ini mengevaluasi seberapa baik suatu wilayah telah berubah menjadi "tempat" yang dinamis, di mana individu merasa bangga, nyaman, dan terikat secara emosional. Ini merupakan ukuran keseluruhan dari keberhasilan creative placemaking dalam menciptakan ruang yang berkualitas.</p>

1.2 PETA PERSOALAN



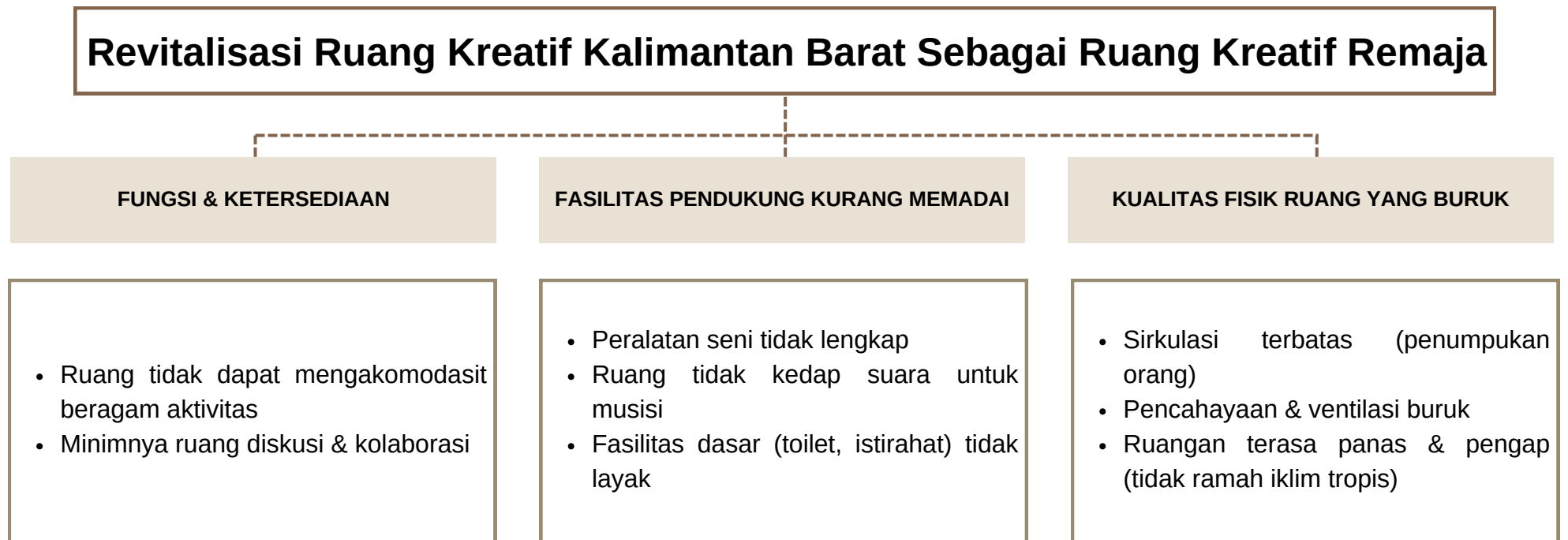
Secara keseluruhan, keadaan taman budaya di Kalimantan Barat saat ini mencerminkan adanya beberapa tanda masalah mendasar yang menghalangi pertumbuhannya dan pemanfaatannya secara maksimal. Dari segi fungsi dan ketersediaan ruang, tampak bahwa banyak area yang ada tidak dapat mendukung berbagai kegiatan kreatif dengan baik. Ruang-ruang yang dirancang dengan satu fungsi yang tetap ini menghambat potensi untuk berkreasi dan berinovasi. Sebagai contoh, ruang yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk pertunjukan tari juga dapat dialihfungsikan menjadi area pameran seni rupa atau lokakarya kreatif. Namun, keterbatasan desain yang ada menjadikan hal ini sulit untuk direalisasikan. Selain itu, kurangnya ruang yang secara khusus disediakan untuk berdiskusi atau berkumpul sehingga secara tidak langsung juga menghalangi interaksi antara komunitas kreatif, dengan demikian mengurangi potensi kolaborasi dan pertukaran ide yang optimal.

Selain itu, teridentifikasi pula adanya permasalahan mendasar terkait fasilitas dukungan yang sangat penting bagi kegiatan kreatif. Keterbatasan peralatan seni yang tidak memadai menjadi masalah utama bagi para pencipta, seperti ketiadaan ruangan kedap suara yang sesuai untuk musisi atau studio dengan pencahayaan yang baik untuk videografer.

Lebih buruk lagi, fasilitas dasar seperti toilet atau ruang istirahat sering kali kurang terawat atau tidak mencukupi, sehingga membuat para pengguna merasa tidak nyaman dan enggan untuk tinggal lebih lama di sana.

Sebagai kesimpulan, dari sisi kualitas fisik, keadaan ruang yang tersedia dinilai kurang baik dan tidak mendukung tingkat produktivitas. Sirkulasi yang terbatas sering kali menyebabkan terjadinya penumpukan saat berlangsungnya sebuah acara, sementara pada waktu lainnya, ruang tersebut terasa sepi. Pencahayaan dan sirkulasi udara yang kurang baik, serta desain yang tidak memperhatikan iklim tropis Pontianak, menyebabkan ruangan menjadi panas dan tidak nyaman. Keadaan lingkungan yang tidak nyaman ini secara langsung berdampak pada kreativitas dan kenyamanan para penggunanya. Secara keseluruhan, faktor-faktor inilah yang menjadi landasan bagi analisis masalah yang lebih mendalam, di mana aspek fisik dan fungsional ini akan dihubungkan dengan sumber masalah yang bersifat konseptual dan arsitektural.

1.3 PETA KONFLIK



Masalah-masalah ini dibagi menjadi tiga aspek utama:

- **Fungsi dan Ketersediaan Ruang**

Isu ini mengutamakan fungsi serta ketersediaan ruang yang bersangkutan. Ruang yang saat ini tersedia tidak mampu menampung berbagai kegiatan kreatif dengan baik, seperti melukis, bermain musik, atau menari. Tata ruang yang kaku menghalangi kemungkinan inovasi dan kerja sama. Di samping itu, kekurangan area yang secara khusus disediakan untuk diskusi atau pertemuan secara informal juga menghalangi interaksi antara komunitas kreatif, sehingga potensi sinergi dan pertukaran ide tidak dapat dicapai secara optimal.

- **Fasilitas Pendukung yang Tidak Cukup**

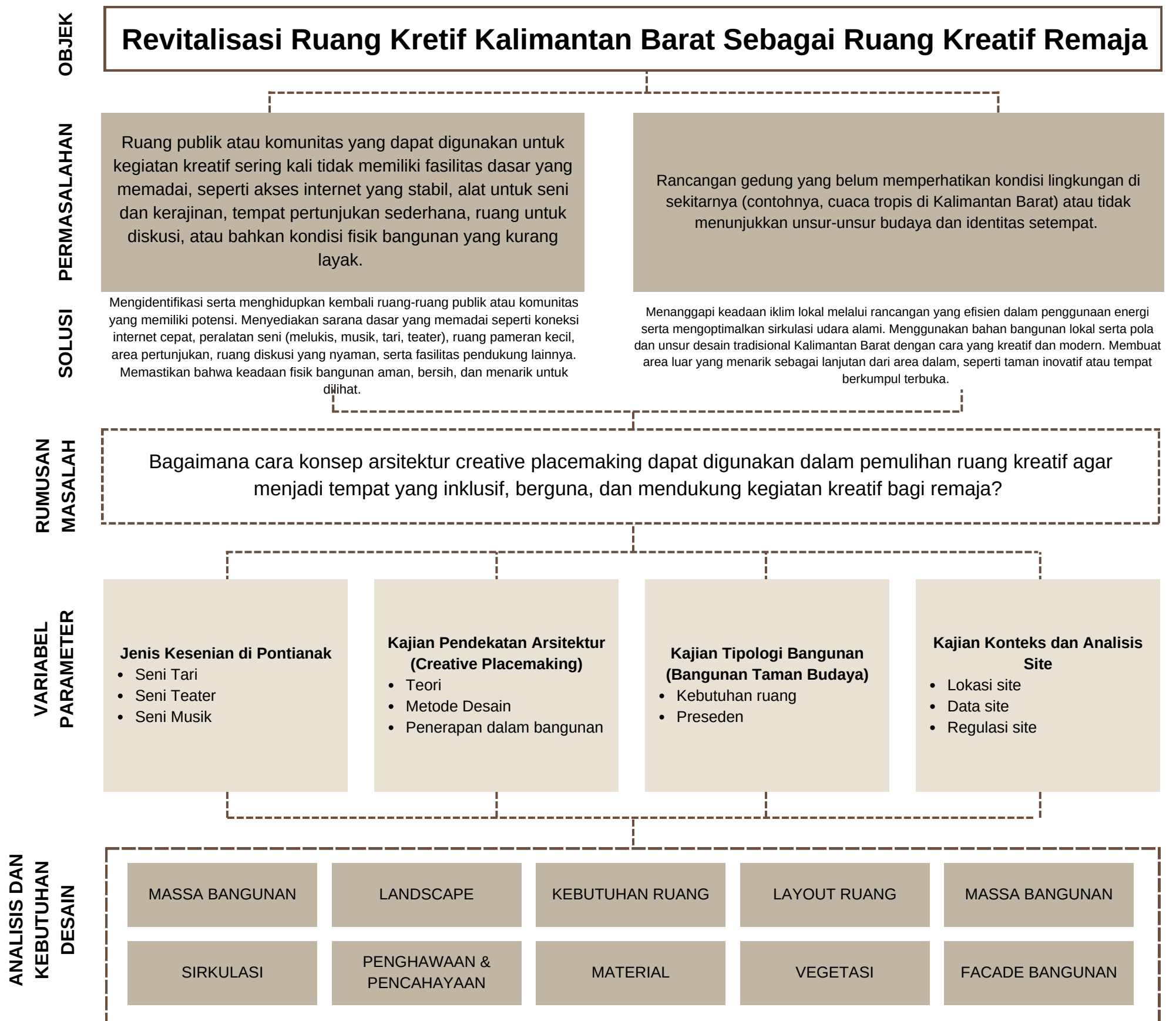
Isu ini berkaitan dengan infrastruktur dan perlengkapan yang tidak memadai untuk menunjang kegiatan kreatif. Kekurangan peralatan seni yang tidak memadai menjadi hambatan bagi para pencipta. Sebagai contoh, tidak terdapat ruang kedap suara yang memadai untuk para musisi. Lebih mengkhawatirkan, fasilitas dasar seperti toilet atau ruang istirahat sering kali kurang terawat atau tidak mencukupi, sehingga pengguna merasa tidak nyaman dan enggan untuk berlama-lama di situ.

- **Kualitas Fisik Ruang yang Tidak Memadai**

Aspek ini menekankan permasalahan terkait keadaan fisik dan lingkungan dari ruang tersebut. Sirkulasi yang terbatas seringkali menyebabkan terjadi penumpukan pada saat acara, sedangkan di waktu lainnya ruang terasa sepi. Pencahayaan dan udara yang kurang baik, serta desain yang tidak memperhatikan iklim tropis Pontianak, membuat ruangan menjadi panas dan terasa sesak. Kondisi lingkungan yang kurang nyaman ini secara langsung berdampak pada kreativitas dan kenyamanan para pengguna.

Berdasarkan analisis, ruang kreatif di Kalimantan Barat menghadapi sejumlah tantangan besar yang menghalangi potensi para penggunanya. Isu utama mencakup batasan pada fungsi dan fasilitas, seperti tidak adanya alat seni yang memadai, serta keadaan fisik lingkungan yang tidak baik, mencakup sirkulasi udara, pencahayaan, dan ventilasi yang kurang memadai. Ketidaknyamanan ini menyebabkan adanya perbedaan besar antara kebutuhan komunitas kreatif dan kondisi ruang yang tersedia, sehingga diperlukan strategi perancangan yang menyeluruh untuk menjadikannya sebagai area yang dinamis dan memiliki peluang untuk berkembang.

1.4 PETA PERMASALAHAN



1.5 RUMUSAN MASALAH

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah gedung pertunjukan seni di Pontianak yang dapat mewadahi perkembangan seni yang pesat, mendukung kegiatan budaya yang inovatif, dan multifungsi?

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang ruang-ruang dalam bangunan sehingga efektif dan efisien untuk berbagai kegiatan seperti studio, sanggar, pertunjukan, pameran, dan administrasi?
2. Bagaimana mengatur sirkulasi pengunjung dan pengguna gedung yang baik untuk memudahkan akses dan mengurangi gangguan?
3. Bagaimana mengatasi kapasitas pengunjung dan menyediakan fasilitas pendukung yang memadai?

1.6 TUJUAN & BATASAN

Tujuan & Batasan

Berdasarkan penjelasan latar belakang, maka tujuan dan batasannya sebagai berikut:

Tujuan

- Merancang sebuah Ruang Kreatif Seni di Pontianak yang akan menjadi pusat kegiatan budaya yang inovatif dan multifungsi.
- Mewadahi dan mendukung perkembangan seni di Pontianak, baik seni modern maupun tradisional.
- Menyediakan fasilitas yang memadai untuk berbagai kegiatan seni seperti pertunjukan, pameran, latihan, dan produksi.
- Menciptakan ruang yang nyaman dan fungsional bagi pelaku seni, pengunjung, dan staf administrasi.
- Menjadi ikon arsitektur yang representatif bagi kota Pontianak.

Batasan

Batasan penelitian ini adalah tentang merancang Ruang Kreatif Seni di Pontianak. Fokusnya adalah menyediakan fasilitas untuk berbagai kegiatan seni, menciptakan ruang yang nyaman dan fungsional, serta berharap menjadi ikon arsitektur kota. Penelitian menggunakan pendekatan *creative placemaking* yang menekankan pada satu lokasi untuk menggali bagaimana seni dan budaya membentuk identitas dan meningkatkan kualitas ruang publik. Namun, hal ini membatasi penelitian terhadap dampak *creative placemaking* di tempat lain di Pontianak dan kemungkinan intervensi seni dan budaya yang tidak tercakup dalam fasilitas yang direncanakan.

1.7 ORIGINALITAS

Perancangan Ruang Komunitas
Dengan Pendekatan Creative
Placemaking Di Tepian Mahakam,
Samarinda

Penulis: Kevin Fadillah Muadzin
Tahun: 2022
Instance: UII

Pembahasan:

Di Tepian Mahakam Samarinda, Desain Ruang Komunitas ini mengusulkan ruang untuk kegiatan masyarakat yang menggunakan metode pembuatan tempat kreatif. Secara arsitektural, desain ini berfokus pada penyediaan ruang yang fleksibel dan multifungsi untuk berbagai kegiatan remaja dan industri kreatif. Pendekatan Creative Placemaking diimplementasikan melalui penciptaan tempat yang bermakna dengan penekanan pada kualitas ruang, bentuk fisik, dan kesempatan sosial. Selain itu, perangkat Generative Design SYNTACTIC digunakan dalam perancangan ini untuk mengoptimalkan konektivitas, integrasi, dan visibilitas dalam tata ruang. Ini menghasilkan rancangan dengan dua massa dan ruang terbuka yang optimal. Dirancang untuk menciptakan keterhubungan visual antara ruang dalam dan lingkungan sekitar, orientasi massa bangunan dirancang untuk memaksimalkan pemandangan Sungai Mahakam.

Perbedaan:

- Lokasi site
- Penggunaan Generative Design SYNTACTIC digunakan dalam perancangan ini untuk mengoptimalkan konektivitas, integrasi, dan visibilitas dalam tata ruang.

Perancangan Bobung Art Space di
Gunung Kidul dengan Pendekatan
Ekologis

Penulis: Allysa Putri Mawarni
Tahun: 2025
Instance: UII

Pembahasan:

Tujuan desain arsitektur Bobung Art Space di Gunung Kidul adalah untuk menyediakan ruang pameran dan edukasi untuk kerajinan Topeng Panji. Pendekatan ekologis ini tercermin dalam pemanfaatan material lokal seperti kayu Sengon dan Pule, serta upaya untuk mengintegrasikan bangunan dengan kontur dan terasering Gunung Kidul. Dengan mengurangi penebangan pohon dan mengoptimalkan orientasi bangunan terhadap matahari, desain bertujuan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang, sekaligus mengurangi dampak lingkungan. Akibatnya, perancangan ini tidak hanya menekankan fungsi ruang tetapi juga keselarasan dan keberlanjutan.

Perbedaan:

- Pendekatan (Pendekatan Ekologis)
- Lokasi site

Perancangan Creative Hub
Seni kulit Manding dengan
Pendekatan Creative Placemaking

Penulis: Achika Sandra Ryanti M
Tahun: 2024
Instance: UII

Pembahasan:

Dalam desain arsitekturalnya, Creative Hub Seni Kulit Manding mengusulkan pendekatan tempat kreatif. Tujuannya adalah untuk mengembangkan industri kreatif lokal dengan menyediakan tempat untuk kegiatan kreatif yang berkaitan dengan seni kulit. Secara arsitektural, desain hub ini menekankan pada penyediaan ruang yang fleksibel dan dapat disesuaikan untuk berbagai tujuan, seperti pameran, workshop, ruang produksi, dan ruang interaksi sosial. Upaya ini mencerminkan pendekatan kreatif untuk menciptakan ruang yang memiliki makna dan identitas yang kuat, yang mendorong interaksi antara pengrajin, pengunjung, dan komunitas di dalamnya. Untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, menarik, dan mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif di Manding, desain arsitektur juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan integrasi dengan lingkungan sekitar.

Perbedaan:

- Lokasi site

1.8 METODE PERANCANGAN

Metode yang diterapkan dalam perancangan adalah pendekatan arsitektur creative placemaking. Penciptaan tempat yang kreatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk menghidupkan dan memberikan kekayaan makna pada ruang publik dan privat dengan menggabungkan seni, budaya, serta kreativitas masyarakat.

Kajian Konteks



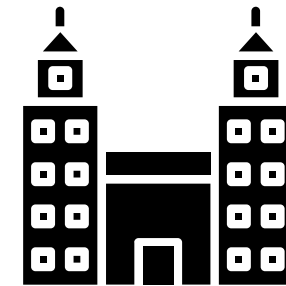
- **Analisis Fisik:** Menyelidiki keadaan fisik Kota Pontianak, mencakup cuaca (suhu, curah hujan, kecepatan angin, sinar matahari), kondisi tanah, penggunaan lahan, fasilitas, dan kemudahan akses.
- **Analisis Sosial-Budaya:** Mempelajari dinamika sosial, struktur demografi, keragaman etnis, tradisi, seni budaya setempat, serta kebutuhan dan harapan komunitas seni.
- **Analisis Ekonomi:** Menemukan kemungkinan ekonomi kreatif, industri setempat, pariwisata budaya, serta peluang dan tantangan dalam pengembangan ekonomi di area kreatif.
- **Regulasi dan Kebijakan:** Menelaah peraturan lokal yang berkaitan dengan penggunaan lahan, bangunan, serta pelestarian budaya yang berhubungan dengan proyek desain.

Kajian Tipologi Bangunan



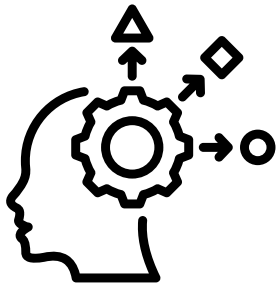
- **Identifikasi Tipe Ruang:** Menetapkan tipe-tipe ruang yang diperlukan untuk mendukung kegiatan seni dan budaya, seperti ruang pertunjukan, ruang pameran, studio/sanggar, ruang kerja bersama, toko seni, ruang diskusi/workshop, dan ruang pengelolaan.
- **Analisis Peran dan Keterkaitan Ruang:** Mengkaji peran setiap ruang dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain, termasuk rombongan pengguna (pengunjung, seniman, pengelola), kebutuhan area publik dan pribadi, serta zona kegiatan.
- **Standar dan Panduan:** Menganalisis standar ruang, ukuran, dan fasilitas yang sesuai dengan jenis kegiatan dan pengguna, termasuk aksesibilitas bagi penyandang disabilitas serta norma keselamatan.

Studi Preseden



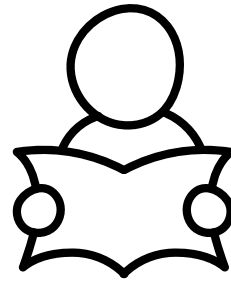
- **Pemilihan Preseden:** Memilih contoh-contoh ruang seni yang kreatif yang sesuai, baik dari tingkat lokal maupun internasional, yang mengimplementasikan prinsip-prinsip creative placemaking atau memiliki ciri-ciri yang diinginkan.
- **Analisis Preseden:** Mengkaji elemen-elemen seperti konsep desain, fungsi ruang, fleksibilitas, pemanfaatan teknologi, jenis material, dan respons terhadap konteks, guna memperoleh inspirasi dan pembelajaran yang bermanfaat.
- **Identifikasi Lesson Learn:** Menyusun pelajaran-pelajaran yang dapat diterapkan dalam desain ruang kreatif di Pontianak.

Pengembangan Konsep



- **Perumusan Konsep:** Menghasilkan konsep desain yang berlandaskan pada hasil penelitian konteks, tipologi, dan contoh sebelumnya, serta prinsip-prinsip creative placemaking. Konsep ini mencakup gagasan inti, tema, dan karakter ruang yang ingin dibangun.
- **Penetapan Tujuan dan Strategi:** Menentukan tujuan perancangan yang jelas, terukur, realistis, relevan, dan memiliki batas waktu, serta menyusun strategi untuk mencapai tujuan tersebut. Strategi ini mencakup cara seni, budaya, dan kreativitas akan dikombinasikan dalam suatu ruang.
- **Identifikasi Unsur Utama:** Menetapkan unsur-unsur fisik dan non-fisik yang akan menjadi karakteristik ruang kreatif, seperti aspek budaya setempat, area interaksi, adaptabilitas ruang, dan pemanfaatan teknologi.

Pengembangan Desain



- **Perancangan Makro:** Menyusun layout keseluruhan ruang, pembagian zona, alur sirkulasi, serta bentuk keseluruhan bangunan.
- **Perancangan Mikro:** Mengatur dengan cermat setiap area, termasuk ukuran, perbandingan, pencahayaan, sirkulasi udara, suara, dan bahan.
- **Perancangan Komponen Pendukung:** Mengembangkan elemen lanskap, perabot, tanda, dan elemen dekoratif yang memperkuat konsep serta fungsi ruang.

Evaluasi



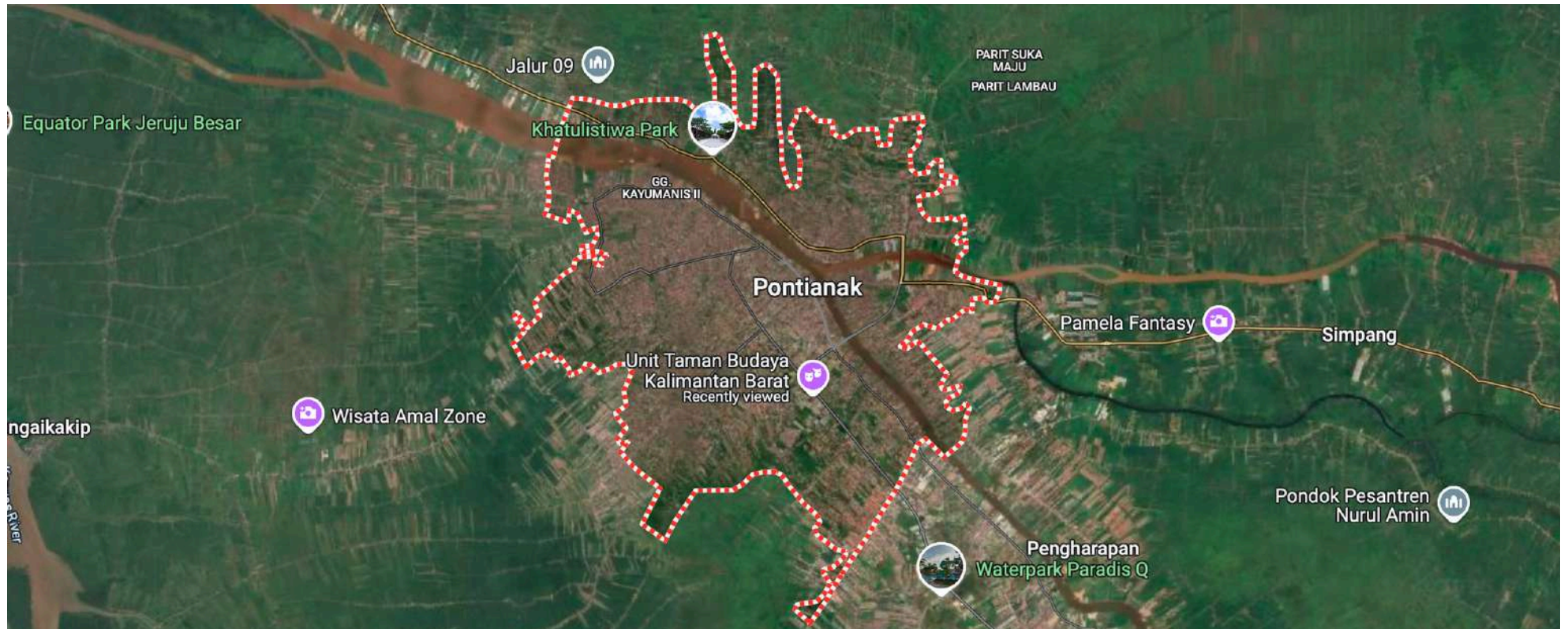
- **Evaluasi Desain:** Menganalisis desain berdasarkan tujuan dan strategi yang telah ditentukan, serta prinsip-prinsip creative placemaking. Evaluasi mencakup unsur fungsional, estetika, sosial-budaya, dan keberlanjutan.
- **Menemukan Masalah dan Peluang:** Menentukan masalah atau kekurangan dalam desain, serta peluang untuk pengembangan di masa mendatang.
- **Penyempurnaan Desain:** Melakukan perbaikan dan peningkatan desain berdasarkan hasil penilaian, guna mencapai desain yang terbaik.

2

**Penelusuran Persoalan
Perancangan**

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.1 Kota Pontianak



Gambar 9: Kota Pontianak
Sumber: <https://shorturl.at/qN0ue> (2025)

Wilayah Pontianak memiliki titik koordinat $0^{\circ} 0' 0.0000''$ N, $109^{\circ} 20' 0.0096''$ E. Batas wilayahnya antara lain:

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

Pontianak, yang merupakan ibukota Provinsi Kalimantan Barat, merupakan sebuah kota yang memiliki karakteristik unik karena terletak di garis khatulistiwa, yang dapat dikenali melalui keberadaan Tugu Khatulistiwa. Kota ini juga dikenal dengan julukan "Kota Seribu Parit" disebabkan oleh jaringan sungai dan kanal yang melintasinya, terutama Sungai Kapuas dan Sungai Landak. Dengan topografi yang didominasi oleh dataran rendah dan sebagian besar wilayahnya berupa rawa, Pontianak memiliki ciri khas tersendiri. Berdasarkan data kependudukan, jumlah penduduk Kota Pontianak pada tahun 2023 tercatat sebanyak 674.849 jiwa.

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.2 Peta Lokasi



Gambar 10: Lokasi Site
Sumber: Google Earth (2025)

Alamat: Jl. Jenderal Ahmad Yani No.12, Parit Tokaya, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78113

Taman Budaya di Pontianak, Kalimantan Barat, merupakan suatu kompleks yang didedikasikan untuk pelestarian dan pengembangan seni serta budaya lokal. Lokasinya strategis dan mudah diakses.

Area sekitar bangunan Taman Budaya:

- **Dekat dengan Pusat Kota:** Taman Budaya terletak tidak jauh dari pusat Kota Pontianak, sehingga memudahkan masyarakat untuk mengunjunginya.
- **Berdekatan dengan Fasilitas Publik Lain:** Taman Budaya berada di kawasan yang juga terdapat fasilitas publik lainnya, seperti museum (misalnya Museum Kalimantan Barat), gedung Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda), atau ruang pertemuan.



Gambar 11: Ukuran Site
Sumber: Google Earth (2025)

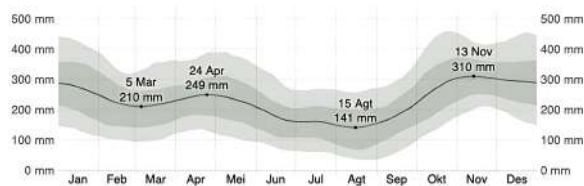
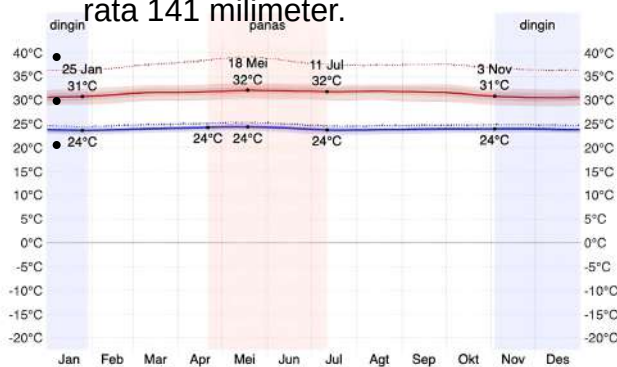
- **Potensi Interaksi Komunitas Seni:** Keberadaan Taman Budaya diharapkan menjadi pusat interaksi bagi komunitas seni dan budaya di Kalimantan Barat. Area sekitarnya mungkin menjadi tempat berkumpul atau berdiskusi bagi para seniman dan budayawan.
- **Akses ke Jalan Utama:** Kemungkinan besar, Taman Budaya memiliki akses yang baik ke jalan utama di Pontianak, seperti Jalan Ahmad Yani, yang merupakan salah satu arteri penting kota. Hal ini memudahkan pengunjung dari berbagai penjuru kota untuk mencapai lokasi.
- **Pengembangan Ruang Publik Kreatif:** Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat memiliki rencana untuk terus mengoptimalkan Taman Budaya sebagai ruang publik yang kreatif dan inklusif, yang dapat dimanfaatkan oleh pelaku seni, budaya, dan generasi muda. Ini mengindikasikan adanya perhatian terhadap pengembangan fasilitas dan lingkungan di sekitar Taman Budaya agar menjadi lebih menarik dan fungsional.

2.1 KAJIAN KONTEKS

2.1.3 Iklim & Lingkungan

Temperature & Curah Hujan

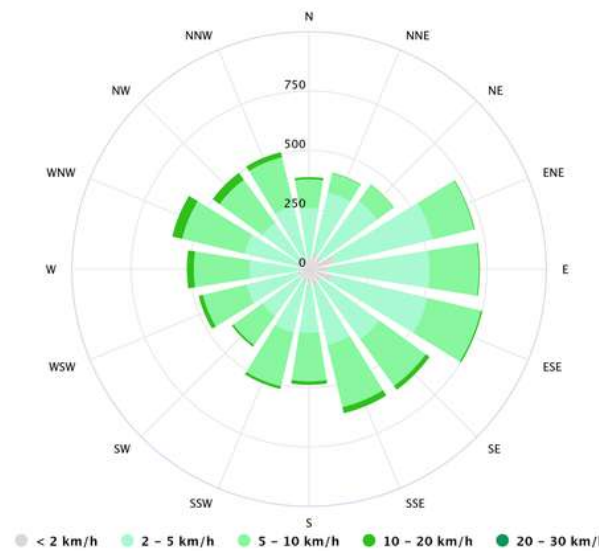
- Musim panas di Kota Pontianak berlangsung selama 2,7 bulan, dari 21 April hingga 11 Juli, dengan suhu rata-rata tertinggi melebihi 32°C. Mei adalah bulan terpanas, dengan suhu terendah 24°C dan tertinggi 32°C. Musim dingin berlangsung selama 2,8 bulan, dari 3 November hingga 29 Januari, dengan suhu tertinggi di bawah 31°C. Desember adalah bulan terdingin, dengan suhu terendah 24°C dan tertinggi 31°C.
- Kota Pontianak memiliki variasi curah hujan yang signifikan setiap bulan sepanjang tahun. Curah hujan tertinggi terjadi di bulan November, mencapai rata-rata 309 milimeter. Sebaliknya, bulan Agustus memiliki curah hujan terendah, dengan rata-rata 141 milimeter.



Gambar 12: Iklim di Pontianak
Sumber: weatherspark.com (2025)

Angin

Arah angin utama yang perlu diperhatikan berasal dari Barat Laut dan Barat Daya, dengan kecepatan yang biasanya berkisar antara 5 hingga 10 km/jam. Dalam keadaan ini, tanggapan terhadap rancangan bangunan harus ditujukan untuk memaksimalkan kemampuan ventilasi alami. Memperhatikan lokasi bukaan dan arah bangunan yang dapat menghasilkan aliran udara silang yang efektif di dalam ruangan, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan termal dan sekaligus mengurangi ketergantungan pada sistem pendingin buatan.

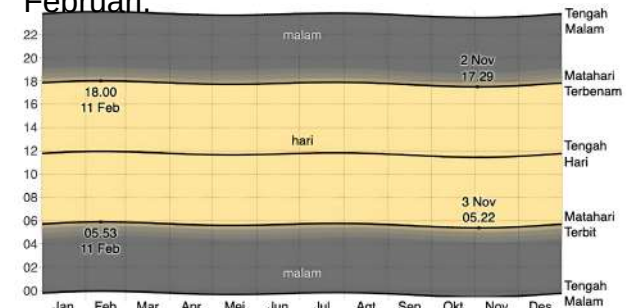


Gambar 13: Windrose

Sumber: <http://meteoblue.com> (2025)

Matahari

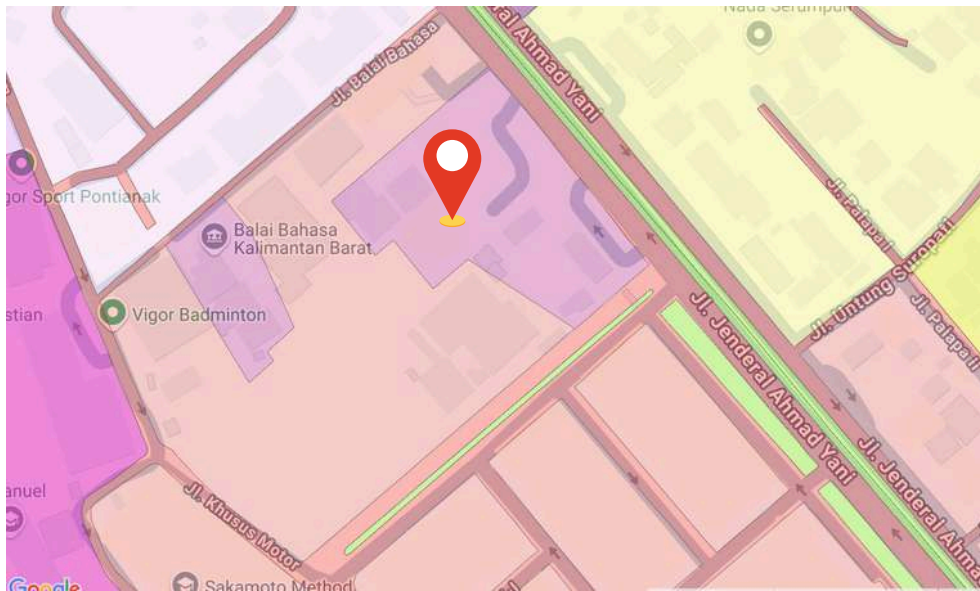
Lama hari di Kota Pontianak tidak mengalami banyak perbedaan sepanjang tahun, tetap dalam rentang 7 menit dari 12 jam dalam sehari. Pada tahun 2025, hari yang memiliki durasi paling pendek adalah pada 21 Juni, dengan lama siang hari selama 12 jam dan 7 menit; sedangkan hari terpanjang terjadi pada 21 Desember, dengan durasi siang hari selama 12 jam dan 8 menit. Waktu matahari terbit paling awal tercatat pada pukul 05. 22 di hari 3 November, sementara matahari terbit yang terakhir terjadi 31 menit kemudian, yaitu pada pukul 05. 53 di hari 11 Februari. Matahari akan terbenam untuk pertama kalinya paling awal pada pukul 17. 29 pada tanggal 2 November, sedangkan untuk terakhir kalinya, matahari akan terbenam 31 menit lebih lambat pada pukul 18. 00 pada tanggal 11 Februari.



Gambar 14: Matahari di Pontianak
Sumber: weatherspark.com (2025)

2.2 PERATURAN DAERAH

2.2.1 Peraturan RTRW



Gambar 15: RTRW di Pontianak

Sumber: <https://v2.simtaru-pontianak.id/informasi-tata-ruang/peta-pola-ruang-rdtr> (2025)

Taman Budaya Pontianak terletak di tempat yang sangat strategis di pusat area perkantoran yang padat, yaitu di sepanjang Jalan Ahmad Yani, Pontianak Selatan. Sebagai jalan utama, daerah ini terkenal dengan aktivitas lalu lintas yang ramai dan pergerakan kendaraan yang cenderung cepat. Keberadaan Taman Budaya di tengah keramaian ini menjadikannya sebuah tempat perlindungan budaya di tengah aktivitas kota.

Dikelilingi oleh berbagai fasilitas penting seperti kantor pemerintah dan pusat perbelanjaan, posisi sentral Taman Budaya semakin menegaskan fungsinya sebagai bagian penting dalam perkembangan pusat kota Pontianak. Kemudahan akses dari berbagai arah di kota menjadikannya sebagai ruang publik yang potensial untuk dinikmati oleh berbagai kelompok masyarakat.

Dengan posisi yang sangat strategis, Taman Budaya memiliki peluang besar untuk menjadi pusat kegiatan seni dan budaya yang lebih dinamis dan terhubung dengan kehidupan kota. Namun, keadaan fisik gedung yang sangat buruk, seperti yang telah dilaporkan sebelumnya, menjadi tantangan signifikan dalam merealisasikan potensi tersebut. Perhatian dan tindakan konkret dari pemerintah sangat diperlukan untuk memaksimalkan fungsi Taman Budaya di lokasi strategis ini.

Penghitungan Regulasi

- **Koefisien Dasar Bangunan (KDB)**

Maksimum 60%, KDB merujuk pada persentase area lantai dasar bangunan yang diizinkan untuk dibangun di atas lahan. Dalam situasi ini, KDB yang diperbolehkan adalah 60%, yang berarti maksimum 60% dari luas lahan dapat digunakan untuk bangunan di tingkat dasar.

- **Koefisien Lantai Bangunan (KLB)**

Maksimal 3,6 Koefisien Lantai Bangunan (KLB) merupakan rasio antara total luas lantai bangunan dan luas tanah yang dimiliki. KLB maksimum 3,6 berarti total luas semua lantai gedung tidak boleh melebihi 3,6 kali luas tanah.

- **Koefisien Dasar Hijau (KDH)**

Minimum 40%, Koefisien Dasar Hijau (KDH) merupakan persentase paling sedikit dari luas area yang harus terdiri atas ruang terbuka hijau. Di tempat ini, setidaknya 40% dari total luas lahan diwajibkan untuk dijadikan sebagai area hijau.

- **Garis Sempadan Bangunan (GSB)**

Merupakan garis yang menentukan jarak depan bangunan dari tepi jalan atau batas tanah. Peraturan GSB di area ini adalah:

1. Sempadan Muka (depan): 1-8 meter (jarak terdekat bangunan dari jalan di bagian depan berkisar antara 1 hingga 8 meter).
2. Sempadan Belakang: 3-4 meter (jarak minimal antara bangunan dan batas tanah di sisi belakang adalah antara 3 sampai 4 meter).
3. Sempadan Samping: 3-4 meter (jarak minimum yang harus dijaga antara bangunan dengan batas tanah di sebelah berkisar antara 3 hingga 4 meter).

2.4 KAJIAN ISU

2.4.1 Kerusakan di Taman Budaya

Taman Budaya di Pontianak, Kalimantan Barat, yang seharusnya menjadi kebanggaan serta sentra kegiatan seni dan budaya, saat ini berada dalam keadaan yang sangat mengkhawatirkan. Berdasarkan informasi dari berbagai media, fasilitas-fasilitas penting di dalamnya mengalami kerusakan yang besar dan terlihat tidak terurus. Salah satu tanda yang paling jelas adalah hilangnya kursi penonton, yang mengharuskan para pencinta seni untuk menikmati pertunjukan dengan duduk di lantai. Situasi ini jelas mengurangi kenyamanan serta penghargaan terhadap seni yang dipamerkan.

Selain isu tempat duduk, kerusakan juga terjadi di area panggung, di mana terdapat bagian yang berlubang dan dapat membahayakan para penampil. Fasilitas pendukung yang penting, seperti toilet, juga tidak berfungsi dengan baik, yang menambah ketidaknyamanan bagi pengunjung dan penyelenggara acara. Selain itu, keadaan ruang rias dan wardrobe yang atapnya rusak, serta kaca ruang operator yang pecah, semakin menurunkan citra dan fungsi Taman Budaya ini. Fasilitas di belakang panggung yang seharusnya membantu kelancaran pertunjukan juga dilaporkan tidak cukup memadai.



Kondisi fisik dari bangunan Taman Budaya secara keseluruhan juga sangat mencemaskan. Bangunan yang telah ada sejak tahun 1982 ini memperlihatkan gejala ketidaklayakan dengan kursi penonton yang lemah dan lantai yang hampir runtuh. Kekurangan pencahayaan yang mengganggu kegiatan di malam hari, cat dinding yang mengelupas, dan pemandangan tumpukan kayu yang tidak teratur semakin menambah kesan pengabaian terhadap warisan budaya ini. Dengan ironis, di tengah berbagai keterbatasan dan kerusakan yang ada, Taman Budaya ini tetap menjadi satu-satunya harapan bagi seniman-seniman lokal untuk berlatih dan mempresentasikan karya-karya mereka.

Ketidakpuasan dan harapan untuk terjadinya perubahan terus disampaikan oleh komunitas seni di Pontianak. Pernyataan mengenai perbaikan dan renovasi dari pemerintah daerah dan instansi yang bersangkutan sesungguhnya telah sering disampaikan sejak waktu yang lama. Namun, sampai saat ini, tidak ada langkah konkret yang berarti untuk menyelesaikan masalah ini. Para seniman dan pelaku budaya mengungkapkan bahwa kemampuan Taman Budaya sebagai tempat untuk mengekspresikan dan menjaga budaya lokal tidak dapat berkembang secara maksimal dalam situasi yang serba terbatas ini.



Gambar 16: Kerusakan Taman Budaya di Pontianak
Sumber: googleimages.com(2025)

Taman Budaya Kalimantan Barat adalah pusat seni dan budaya terbesar di Kalimantan Barat, yang **didirikan pada tahun 1978**. Tempat ini menjadi tujuan utama bagi seniman dan penggemar seni. Namun, seiring berjalannya waktu, keadaannya menurun, dan kurang terawat. **Area pertunjukan yang dulunya megah kini tidak memadai, dengan masalah pada sistem penghawaan dan pencahayaan. Kapasitas penonton saat ini hanya sekitar 275 kursi, jauh dari kebutuhan saat acara yang bisa menarik 2 hingga 3 kali lipat penonton.** (SADDAN, 2016).

Dalam perbincangan dengan Bapak Gabriel Manuel, SE. , MSn, kurator museum Taman Budaya Kalimantan Barat, beliau menyatakan bahwa **bangunan taman budaya saat ini tidak sesuai dengan ukuran dan standar yang ditetapkan.** Taman budaya mengalami penurunan kualitas karena **fasilitas yang tidak memadai, menghalangi kegiatan seni dan budaya. Sarana yang ada juga tidak bisa menampung pengunjung yang terus bertambah, mengancam kenyamanan dan keselamatan mereka.** Untuk memulihkan taman budaya sebagai pusat seni, perlu dilakukan perbaikan menyeluruh melalui redesain yang mencakup renovasi fisik dan peningkatan fasilitas serta integrasi nilai-nilai budaya lokal.



Dapat dilihat gambar di atas, area pertunjukan outdoor harus dilakukan perbaikan, karena area ini sudah kurang layak, dan juga terdapat beberapa genangan air di area tribut sehingga dapat mengganggu kenyamanan penonton.



Gambar (kiri) toilet di samping panggung outdoor, (kanan) mushola.

Kondisi toilet sudah sangat tidak layak, dan juga area mushola ini kecil dan juga arah kiblat mengarah langsung ke pintu keluar sehingga menyulitkan pengguna untuk keluar masuk mushola.



Gambar ruang ganti (kiri) dan toilet untuk seniman (kanan) yang terdapat di Taman Budaya.

Ruang ganti di bangunan ini masih digunakan oleh pengguna meskipun dalam keadaan yang tidak memadai. Toilet seniman saat ini tidak berfungsi lagi karena kondisinya yang sudah tidak layak.

2.4 KAJIAN ISU

2.4.2 Rencana Revitalisasi Oleh Gubernur Kalimantan | Norsan Pastikan Revitalisasi Taman Budaya Kalbar Libatkan Komunitas Seni



Aksaraloka 27 April 2025 2 Min Baca



Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat (Pemprov Kalbar) sedang melakukan upaya untuk memaksimalkan Taman Budaya Kalbar sebagai ruang publik yang kreatif, yang ditujukan untuk seni dan generasi muda. Gubernur Kalimantan Barat, Ria Norsan, mengungkapkan bahwa Taman Budaya akan dikembangkan menjadi area terbuka yang mendukung dan berfungsi untuk kegiatan seni serta budaya masyarakat.

Rencana pembangunan ini meliputi penyediaan tempat kerja bagi para seniman dan generasi muda untuk berkumpul, berdiskusi, serta berkreasi. Selain itu, pemerintah juga tengah mempertimbangkan untuk menyewakan ruang pertemuan yang baru saja dibangun di kompleks Dekranasda untuk kegiatan umum, sebagai upaya untuk menghasilkan pendapatan guna pemeliharaan gedung. Pemerintah berencana untuk merenovasi Museum Kalbar guna meningkatkan fasilitasnya dan menarik pengunjung lebih banyak.

Artikel lainnya membahas tentang pembaruan Taman Budaya Kalbar yang dipastikan akan melibatkan komunitas seni. Gubernur Kalimantan Barat, Ria Norsan, menekankan bahwa pembangunan ruang kerja bersama di Taman Budaya Kalbar tidak akan menghambat kegiatan seni dan budaya. Proyek ini disusun untuk mendukung perkembangan Taman Budaya di masa yang akan datang.

Pemprov Kalbar Optimalkan Taman Budaya Sebagai Ruang Publik Kreatif untuk Seni dan Remaja

Novantar Ramses Negara
Senin, 21 April 2025 | 09:38 WIB



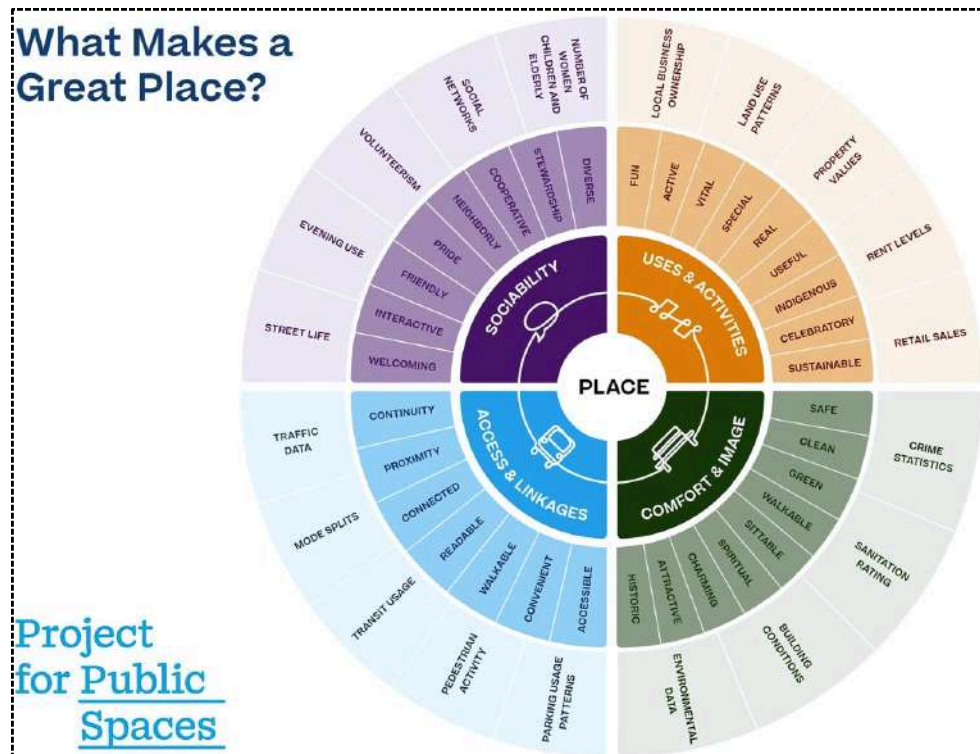
Revitalisasi Taman Budaya akan dilaksanakan secara bertahap dan menyeluruh, yang juga mencakup perbaikan fasilitas lain yang sudah tidak memadai. Norsan juga bersedia untuk berdiskusi dengan para seniman dan budayawan dari berbagai komunitas. Ia mengundang semua elemen masyarakat untuk memberikan dukungan terhadap program pembangunan daerah.

Kedua artikel ini menyoroti tekad Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat untuk menjadikan Taman Budaya Kalbar sebagai pusat kegiatan seni dan budaya yang kontemporer serta inklusif. Dengan melibatkan masyarakat seni dan menyediakan fasilitas yang memadai, diharapkan Taman Budaya dapat menjadi tempat bagi generasi muda untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Inisiatif Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat untuk meningkatkan dan memperbaharui Taman Budaya Kalbar menandakan komitmen yang kuat dalam memajukan ekosistem seni serta budaya di daerah tersebut. Dengan penekanan pada penyediaan tempat yang kreatif bagi generasi muda serta keterlibatan aktif masyarakat seni, Taman Budaya diharapkan dapat berubah menjadi ruang publik yang hidup, terbuka bagi semua, dan memberikan kontribusi yang berarti terhadap kemajuan kreativitas serta pelestarian budaya di Kalimantan Barat.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.1 Placemaking



Gambar 7: Placemakin

Sumber: <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>(2025)

Pendekatan Arsitektur Placemaking

Placemaking merupakan sebuah konsep, filosofi, dan pendekatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas ruang publik melalui penggabungan yang seimbang antara kualitas ruang dan kualitas manusia. Proses ini melibatkan partisipasi komunitas secara kolaboratif dalam menata ulang dan menemukan kembali ruang publik sebagai pusat kehidupan komunitas. Dengan demikian, hal ini memperkuat hubungan antara individu dan tempat yang mereka gunakan bersama.

Secara umum, placemaking tidak hanya berkaitan dengan desain fisik kota, melainkan juga melibatkan fasilitasi pola penggunaan ruang yang kreatif dengan mempertimbangkan identitas fisik, budaya, dan sosial yang khas dari suatu lokasi. Selain itu, placemaking juga mendukung evolusi berkelanjutan dari area tersebut. Pendekatan ini menekankan pengembangan berbasis komunitas yang memanfaatkan aset dan potensi lokal untuk menciptakan ruang publik yang berkualitas, yang berkontribusi terhadap kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat (Binus, 2021).

Tempat kreatif adalah suatu cabang atau perkembangan dari placemaking yang secara khusus menggabungkan seni, budaya, dan kreativitas dalam proses pengembangan lokasi. Jika placemaking umumnya menekankan pada penciptaan ruang publik yang fungsional, menarik, dan berorientasi pada komunitas, creative placemaking memanfaatkan aset budaya dan kreatif untuk merealisasikan tujuan tersebut.

Seni dan budaya berperan penting dalam model placemaking karena dapat menarik orang, mendorong interaksi, dan membangun komunitas. Aktivitas seperti pameran seni, pertunjukan musik, festival budaya, dan lokakarya kreatif mengubah ruang biasa menjadi tempat yang hidup. Placemaking juga mempertimbangkan identitas lokal yang unik, merayakan karakter fisik, budaya, dan sosial suatu lokasi melalui ekspresi seni, seperti mural dan patung yang mencerminkan sejarah dan cerita daerah.

Partisipasi komunitas menjadi aspek penting dalam placemaking, seringkali melibatkan kolaborasi antara artis dan warga dalam proses kreatif. Ini menciptakan karya seni dan memperkuat ikatan sosial serta rasa memiliki terhadap ruang publik. Placemaking juga dapat meningkatkan nilai dan daya tarik ekonomi suatu area. Kehadiran seni dan budaya dapat menarik wisatawan dan meningkatkan peluang kerja di sektor kreatif, menjadikan area tersebut lebih menarik bagi bisnis dan investasi.

Akhirnya, tujuan dari placemaking adalah menciptakan ruang publik berkualitas. Dengan menambahkan unsur estetika dan pengalaman emosional, ruang seperti taman dengan instalasi seni interaktif atau jalanan dengan pertunjukan dapat menawarkan pengalaman yang lebih kaya dibandingkan ruang yang sekadar fungsional.

Taman Budaya Kalimantan Barat, yang merupakan pusat kebudayaan provinsi, memiliki kemampuan yang signifikan untuk berkembang menjadi tempat kreatif yang aktif bagi generasi muda. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur creative placemaking, revitalisasi area ini bertujuan tidak hanya untuk memperbaharui fisik bangunan dan lingkungan, tetapi juga untuk mengembangkan ekosistem kreatif yang inklusif serta memberdayakan kaum muda. Konsep ini didasarkan pada tiga indikator utama:

1. Social Opportunity (Peluang Sosial)

Indikator ini menunjukkan bahwa creative placemaking dapat berfungsi sebagai pendorong untuk menciptakan dan memperkuat hubungan sosial di dalam suatu komunitas. Lebih dari sekadar transformasi fisik, inisiatif creative placemaking yang berhasil menciptakan kesempatan untuk interaksi yang lebih mendalam, partisipasi yang lebih luas, dan rasa kepemilikan yang lebih kuat.

2. Physical Form (Bentuk Fisik)

Indikator ini menekankan perubahan ruang fisik dengan menerapkan elemen kreatif. Ini berkaitan dengan cara elemen-elemen seperti arsitektur bangunan, area umum, sistem infrastruktur, dan karya seni digabungkan untuk menghasilkan lingkungan yang lebih menarik, berguna, dan memiliki makna.

3. Quality of Place (Kualitas Tempat)

Indikator ini adalah akumulasi dari kesempatan sosial yang telah diciptakan serta perubahan fisik yang telah dilakukan. "Kualitas Tempat" mencakup seluruh karakter, suasana, dan daya tarik dari suatu lokasi setelah dilakukannya inisiatif creative placemaking. Sebuah lingkungan yang sebelumnya dianggap biasa dapat berubah menjadi tempat yang memiliki "jiwa" yang mendalam, di mana orang merasa bangga, nyaman, dan terhubung secara emosional.

Meningkatkan keterlibatan sosial dan kerja sama di antara para remaja. Pembangunan ruang komunal yang bervariasi, mulai dari amphitheater terbuka untuk acara pertunjukan dan pertemuan santai, hingga lounge komunitas yang dilengkapi dengan fasilitas untuk mendukung diskusi dan kerja kelompok, akan memudahkan terjadinya interaksi yang alami. Sehingga, gedung yang telah direvitalisasi bukan hanya berfungsi sebagai lokasi untuk beraktivitas, tetapi juga sebagai infrastruktur sosial yang secara aktif mendukung pembentukan komunitas kreatif bagi para remaja.

Mengidentifikasi area-area yang memiliki potensi untuk diubah menjadi tempat bagi kegiatan kreatif bagi remaja. Perombakan ruang-ruang ini harus mengutamakan fleksibilitas dan fungsi ganda, sehingga berbagai aktivitas seni, budaya, dan kewirausahaan dapat dilaksanakan. Penambahan elemen arsitektur yang peka terhadap kebutuhan remaja, seperti area pameran digital, zona co-working kreatif, atau ruang pertunjukan luar yang dilengkapi dengan teknologi pendukung, akan membuat Taman Budaya lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Keterlibatan seniman dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan program dan pengelolaan ruang. Pelaksanaan kegiatan-kegiatan rutin yang menampilkan identitas budaya Kalimantan Barat dengan penghayatan modern oleh kaum muda, serta penyediaan sarana yang mendukung ungkapan diri mereka dalam berbagai jenis seni, akan menguatkan citra Taman Budaya sebagai pusat kreativitas yang penting dan membanggakan bagi generasi penerus.

Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat bertujuan untuk menciptakan ruang yang mendukung kebutuhan dan potensi remaja menggunakan arsitektur. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas ruang publik agar menjadi lebih dinamis dan menarik bagi remaja, dengan menyediakan area untuk kegiatan kreatif seperti pertunjukan seni dan ruang hangout.

Arsitektur akan dirancang untuk menciptakan ruang fleksibel dan estetis, dengan elemen seperti panggung terbuka dan galeri mini interaktif. Selain itu, proyek ini juga bertujuan untuk memperkuat identitas lokal dengan memungkinkan remaja mengekspresikan budaya mereka melalui seni, serta menciptakan identitas baru bagi Taman Budaya sebagai pusat inovasi.

Keterlibatan remaja dalam perancangan taman adalah penting untuk memastikan bahwa ruang ini sesuai dengan keinginan mereka, sehingga membangun rasa kepemilikan. Arsitektur akan mendukung partisipasi melalui desain yang memungkinkan kreativitas remaja dalam prosesnya.

Proyek ini juga bertujuan membangun koneksi sosial antar remaja dari berbagai latar belakang, dengan menciptakan ruang pertemuan yang inspiratif. Selain itu, ada penekanan pada pembangunan ekonomi dengan memberikan pelatihan keterampilan kreatif dan ruang untuk memamerkan karya remaja.



Gambar 18: Ilustrasi Creative Placemaking
Sumber: <https://id.pinterest.com> (2025)

Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking sangat tepat untuk Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat sebagai Ruang Kreatif Remaja. **Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan remaja yang butuh ruang untuk ekspresi diri dan pengembangan potensi.** Tidak cukup hanya menyediakan infrastruktur fisik; tempat tersebut harus penuh dengan program dan aktivitas yang mendorong kreativitas dan interaksi sosial. **Melibatkan remaja dalam perencanaan dan desain memberi mereka rasa kepemilikan terhadap ruang, sehingga hasilnya relevan dan menarik bagi mereka.**

Selain itu, **pendekatan ini memberikan manfaat jangka panjang** yang melampaui aspek fisik. Dengan mengintegrasikan seni dan budaya, **creative placemaking dapat memperkuat identitas lokal Kalimantan Barat melalui pandangan generasi muda, menumbuhkan kebanggaan budaya.** Pusat kreatif yang hidup dapat **mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan memberikan alternatif positif bagi remaja, mengurangi risiko sosial dan meningkatkan kesejahteraan mental.** Desain yang fleksibel memastikan bahwa Taman Budaya dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan tren di masa depan.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.2 Placemaking: Social Opportunity

Social Opportunity dalam konteks placemaking (dan khususnya creative placemaking) merujuk pada **bagaimana suatu tempat dirancang dan diprogram untuk menciptakan, memperkuat, dan memperluas kesempatan bagi interaksi sosial, partisipasi aktif komunitas, dan pembangunan hubungan antarindividu.** Ini adalah inti dari mengapa suatu ruang fisik bisa bertransformasi menjadi "tempat" yang hidup dan bermakna.

Indikator ini melihat lebih dari sekadar keberadaan fasilitas fisik; ia mengukur seberapa efektif desain dan program di suatu area dapat memicu koneksi manusia, memfasilitasi dialog, mendorong kolaborasi, dan memungkinkan masyarakat merasa memiliki serta terlibat dalam lingkungan mereka. Ini berarti menciptakan suasana yang inklusif, mengundang, dan aman bagi semua orang untuk berkumpul, berbagi ide, dan berpartisipasi dalam kehidupan publik.

Tujuan utamanya adalah **mengubah ruang pasif menjadi katalisator sosial**, di mana masyarakat merasa nyaman untuk:

- Berinteraksi secara spontan.
- Terlibat dalam kegiatan bersama.
- Membentuk ikatan sosial.
- Mengembangkan rasa kebersamaan dan identitas komunal.
- Berpartisipasi dalam pengambilan keputusan atau perencanaan yang memengaruhi lingkungan mereka.

Tujuan utama adalah menciptakan desain dan program **Taman Budaya yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan partisipasi aktif di kalangan remaja, menjadikannya pusat sosial yang hidup.**

Salah satu contoh penerapannya adalah **menciptakan ruang lounge yang nyaman** dengan berbagai jenis tempat duduk dan area terbuka, untuk **membuat remaja merasa nyaman berkumpul dan bercakap-cakap.**

Konsep kedua adalah **zona kolaborasi kreatif**, dengan menyediakan **studio atau workshop** untuk penggunaan bersama, dilengkapi dengan alat-alat dasar. Ini bertujuan **untuk memfasilitasi kerja sama dalam proyek seni rupa, musik, tari, teater, atau konten digital, serta mengembangkan keterampilan sosial.**

Selain itu, **program acara yang dirancang dan dipandu oleh remaja**, seperti open mic nights atau festival film pendek, akan memberdayakan mereka **untuk menjadi penyelenggara dan terhubung dengan sesama remaja berminat serupa.**

Penting juga ada **platform komunikasi dan jaringan berupa papan buletin**, baik fisik maupun digital, di mana **remaja bisa berbagi informasi tentang acara atau proyek kolaboratif.** Ini bertujuan **untuk memperkuat rasa komunitas di antara mereka.**

Area fleksibel untuk kegiatan spontan akan mendukung kreativitas tanpa perlu menunggu acara terstruktur, sehingga remaja bisa langsung beraksi saat memiliki ide.

Pendekatan ini tidak hanya menguntungkan secara fisik tetapi juga mengintegrasikan seni dan budaya, **menumbuhkan identitas lokal Kalimantan Barat di mata generasi muda, serta memberikan dampak positif bagi ekonomi lokal melalui industri kreatif.** Ini juga menyediakan alternatif positif bagi remaja, mengurangi risiko sosial, dan meningkatkan kesejahteraan mental mereka. Fleksibilitas desain ini memastikan Taman Budaya terus relevan dengan kebutuhan generasi mendatang.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.3 Placemaking: Physical Form

Placemaking: Physical Form adalah suatu metode dalam pengembangan ruang publik yang menitikberatkan pada perancangan dan pengaturan unsur-unsur fisik guna menghadirkan lokasi yang berfungsi, menarik, dan memiliki makna bagi penggunanya. Ini lebih dari sekadar membangun atau merenovasi; ini berkaitan dengan cara bentuk fisik suatu ruang dapat memengaruhi pengalaman, interaksi, dan karakteristik sebuah tempat. Intinya adalah menciptakan lingkungan fisik yang sesuai dengan kebutuhan dan harapan komunitas, sehingga lokasi tersebut berubah menjadi lebih dari sekadar lahan kosong, melainkan sebagai pusat kegiatan dan interaksi sosial.

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam Bentuk Fisik mencakup:

- **Tata Letak (Layout):** Distribusi elemen-elemen seperti gedung, jalur pejalan kaki, area tempat duduk, dan ruang terbuka yang hijau.
 - **Bahan dan Tekstur:** Pemilihan bahan yang sesuai dengan karakteristik lokal, cuaca, dan keindahan yang diinginkan.
 - **Pencahayaan (Lighting):** Rancangan pencahayaan yang membangun suasana, meningkatkan keselamatan, dan mempertegas elemen-elemen tertentu.
 - **Perabot Jalan (Street Furniture):** Ketersediaan kursi, tempat sampah, papan informasi, serta unsur lainnya yang membantu meningkatkan kenyamanan dan fungsi.
 - **Penanaman (Taman/Pekarangan):** Penerapan tanaman untuk menghasilkan teduh, estetika, dan pembatasan area.
 - **Estetika dan Seni:** Penggabungan elemen-elemen seni, patung, atau mural yang memberikan ciri khas dan daya tarik visual.
- **Zona Ekspresi Visual & Seni Jalanan** mendorong kaum muda untuk membuat mural dan grafiti yang terinspirasi oleh motif Dayak atau legenda lokal seperti asal usul Danau Sentarum. Penggunaan warna-warna cerah yang diasosiasikan dengan Kalimantan Barat meningkatkan ekspresi budaya dan memungkinkan remaja untuk mengeksplorasi dan mempromosikan estetika lokal.
 - **Panggung Fleksibel & Ruang Pertunjukan Spontan** dapat dirancang untuk mencerminkan arsitektur rumah panjang tradisional, memadukan material lokal dan instrumen tradisional untuk sesi musik. Pengaturan ini menginspirasi kreativitas dalam musik, tari, dan teater yang berakar pada tradisi lokal.
 - **Pusat Kolaborasi & Kreasi Bersama** menampilkan meja-meja komunal dengan simbol persatuan dan tempat duduk yang memamerkan pola motif lokal. Area ini mendorong kerja sama dan memperkenalkan bahasa dan kearifan lokal melalui papan interaktif yang menampilkan acara budaya dan kutipan seniman.
 - **Taman Digital & Media Baru** memanfaatkan teknologi modern dalam pengaturan yang terinspirasi oleh rumah-rumah tradisional, menawarkan layar interaktif untuk memamerkan mitos, kerajinan, dan dokumenter lokal. Remaja dapat membuat vlog dan podcast tentang budaya mereka, menyebarkan pengetahuan ke khalayak yang lebih luas.
 - **Perabot Jalanan Inovatif** menggabungkan bentuk dan motif tradisional ke dalam bangku dan lampu, merayakan budaya lokal sambil mendaur ulang material. Pendekatan desain ini menciptakan lingkungan yang fungsional namun kaya akan narasi yang terkait dengan warisan Kalimantan Barat.
 - **Pencahayaan Dinamis** menyempurnakan ruang di malam hari, menyoroti bentuk dan simbol tradisional melalui proyeksi kreatif. Pencahayaan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menarik dan indah secara visual yang merayakan budaya lokal.
 - **Galeri Mini Remaja & Toko Pop-up** memungkinkan remaja untuk memajang dan menjual karya seni atau kerajinan mereka yang terinspirasi oleh budaya lokal. Platform ini mendukung kreativitas ekonomi dan mempromosikan produk lokal, membantu untuk berbagi dan mengembangkan identitas budaya.

2.5 KAJIAN TEMA

2.5.4 Placemaking: Quality of Place

Placemaking: Quality of Place mengacu pada penciptaan ruang yang tidak hanya berfungsi secara fisik tetapi juga memiliki "jiwa" dan makna bagi pengguna. Fokusnya adalah pada **bagaimana suatu ruang memengaruhi perasaan, interaksi, dan aktivitas orang**. Kualitas suatu tempat diukur dari seberapa baik tempat tersebut mendukung kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.

Untuk mencapai Kualitas Tempat yang tinggi, ada tiga pilar penting:

- **Konektivitas** melibatkan seberapa mudah dan nyamannya suatu tempat dapat diakses. Ini termasuk jalur fisik, transportasi, dan seberapa baik suatu tempat terintegrasi dengan lingkungan sekitarnya.
- **Integritas** berarti konsistensi dan keaslian suatu tempat, memastikan bahwa elemen fisik, budaya, dan fungsionalnya mendukung keseluruhan yang kohesif.
- **Visibilitas** mengacu pada seberapa terlihat suatu tempat, baik secara fisik maupun dalam hal informasi. Ini tentang memastikan bahwa tempat tersebut mudah ditemukan dan menarik perhatian.

Untuk meningkatkan **conectibility (keterhubungan)**, perlu dibuat **jalur pejalan kaki dan sepeda yang luas dan terpisah dari jalan kendaraan**, menghubungkan Taman Budaya dengan area balai bahasa dan museum kalbar. **Transportasi publik harus efisien**, selain itu, perlu ada **area drop-off yang aman dan nyaman untuk orang tua dan disabilitas**, serta **tempat parkir sepeda dan motor yang terawat**.

Dalam aspek **(integrity) integritas**, **desain bangunan harus mencerminkan arsitektur lokal Kalimantan Barat dengan elemen tradisional yang diadaptasi secara modern**. Penggunaan **material lokal sangat dianjurkan** untuk **mendukung ekonomi setempat dan menciptakan nilai autentik**. **Narasi budaya juga harus diintegrasikan melalui mural dan instalasi seni, sehingga remaja dapat lebih terhubung dengan warisan mereka**. Fasilitas harus tahan lama, mudah dirawat, dan nyaman untuk digunakan oleh remaja, dengan konsistensi tema yang mengedepankan kreativitas remaja dan budaya lokal.

Untuk **visibility (visibilitas)**, penting untuk **menciptakan landmark yang menonjol dan mudah dikenali serta menggunakan pencahayaan yang kreatif di malam hari**. Desain area kreatif harus transparan agar aktivitas di dalamnya terlihat. Promosi bisa dilakukan dengan papan informasi digital dan kampanye media sosial yang menarik bagi remaja, serta mengadakan program kunjungan dan workshop untuk umum sehingga dapat menarik perhatian komunitas dan pengunjung.

Social Opportunity

Contoh penerapan ini mencakup:

- Membuat area bersantai yang nyaman dengan berbagai pilihan tempat duduk agar remaja dapat berkumpul dan berbincang-bincang.
- Menyediakan area kerja sama kreatif dengan studio atau lokakarya yang dilengkapi dengan peralatan dasar untuk mendukung kolaborasi dalam proyek seni atau musik.
- Menyelenggarakan acara yang dirancang dan dipandu oleh para remaja, seperti malam open mic atau festival film pendek.
- Menyediakan wadah komunikasi dan jaringan (papan buletin fisik atau digital) untuk pertukaran informasi terkait acara atau proyek bersama.
- Membuat ruang yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan mendadak.

Physical Form

Contoh penerapan dalam situasi remaja dan tradisi daerah:

- Zona Ekspresi Visual dan Seni Jalanan untuk mural dan grafiti yang terinspirasi oleh pola Dayak.
- Panggung yang dapat disesuaikan dan area pertunjukan yang bersifat spontan, mencerminkan desain arsitektur rumah panjang yang tradisional.
- Pusat Kolaborasi dan Kreasi Bersama memiliki meja komunal yang memperlihatkan pola desain lokal.
- Taman Digital dan Media Baru yang menggunakan teknologi terbaru untuk menampilkan cerita mistis dan kerajinan daerah.
- Perabot Jalanan yang inovatif, memadukan desain serta corak tradisional.
- Pencahayaan yang berubah-ubah yang menonjolkan bentuk dan simbol-simbol tradisional.
- Galeri Mini Remaja dan Toko Pop-up untuk menampilkan serta menjual karya seni.

Quality of Place

Untuk meningkatkan kualitas site:

- **Konektivitas:** Membangun jalur bagi pejalan kaki dan pengendara sepeda yang luas, yang menghubungkan Taman Budaya dengan kawasan balai bahasa serta museum Kalbar. Menyediakan transportasi umum yang efektif, zona penurunan penumpang yang aman, dan fasilitas parkir yang terjaga.
- **Integritas:** Desain gedung menggambarkan arsitektur khas Kalimantan Barat dengan unsur-unsur tradisional yang telah disesuaikan secara modern. Pemanfaatan bahan lokal dan penggabungan cerita budaya melalui mural dan karya seni instalasi. Fasilitas hendaknya memiliki daya tahan yang baik, mudah dalam perawatannya, serta memberikan kenyamanan bagi remaja, dengan tema yang konsisten mengedepankan kreativitas remaja dan budaya setempat.
- **Visibilitas:** Membangun tanda pengenal yang mencolok, memanfaatkan pencahayaan yang inovatif pada malam hari, serta merancang area kreatif yang terbuka dan jelas. Promosi dapat dilakukan melalui penggunaan papan informasi digital, kampanye di media sosial, serta program kunjungan atau lokakarya bagi masyarakat umum.

2.6 STUDI PRESEDEN

2.6.1 Ciputra Concert Hall-Jakarta

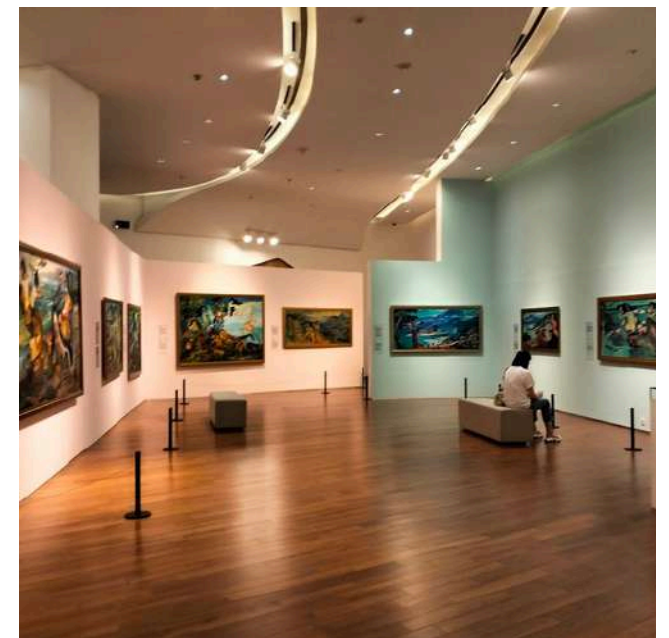


Gambar 19: Ciputra Concert Hall
Sumber: google.com (2025)

Nama Arsitek: RMJM (Robert Matthew Johnson-Marshall)

Tahun Dibuat: 2014

Ciputra Concert Hall, yang merupakan bagian dari kompleks Ciputra Artpreneur di Jakarta, adalah sebuah gedung pertunjukan modern yang dirancang dengan standar internasional. Arsitekturnya mengusung gaya kontemporer dan fungsional, dengan penekanan kuat pada kualitas akustik dan pengalaman visual yang optimal bagi penonton. Desainnya cenderung bersih, elegan, dan minimalis, menghindari ornamen berlebihan demi menonjolkan fungsi utama sebagai ruang pertunjukan kelas dunia. Fasad bangunan mungkin terlihat sederhana dari luar, namun interiornya dirancang dengan sangat cermat, menggunakan material berkualitas tinggi dan teknologi terkini untuk menciptakan lingkungan yang ideal bagi musik klasik, opera, atau pertunjukan lainnya. Integrasinya dengan pusat perbelanjaan dan galeri seni juga mencerminkan konsep bangunan multifungsi di pusat kota metropolitan.





- **Fleksibilitas Desain untuk Berbagai Kepentingan:**

Struktur modul dan sarana yang lengkap menggambarkan pentingnya fleksibilitas dalam desain untuk memenuhi berbagai jenis pertunjukan dan kegiatan. Ini menjamin pemanfaatan tempat secara optimal dan daya tarik yang lebih luas.

- **Menghargai dan Menggabungkan Budaya Lokal**

Integrasi karya seni Hendra Gunawan dalam desain interior merupakan contoh yang baik tentang bagaimana arsitektur modern dapat menghormati serta mendorong pelestarian warisan budaya lokal, memberikan identitas yang kokoh bagi bangunan tersebut.

Lesson Learn

- **Integrasi Fungsi yang Berhasil**

Ciputra Concert Hall membuktikan bahwa pusat seni dan budaya dengan standar internasional dapat dengan sukses digabungkan ke dalam kompleks komersial yang multifungsi. Hal ini menghasilkan kerja sama yang saling menguntungkan, menarik pengunjung ke pusat perbelanjaan dan juga mempermudah akses terhadap seni.

- **Signifikansi Akustik dan Visual dalam Desain Konser**

Desain bulat dan penghitungan akustik yang tepat adalah faktor utama keberhasilan Ciputra Concert Hall sebagai tempat pertunjukan tingkat dunia. Hal ini menekankan bahwa untuk gedung dengan fungsi tertentu seperti ruang konser, desain yang mementingkan pengalaman indrawi (suara dan visual) sangat penting.



2.6.2 Gedung Kesenian Cak Durasim - Surabaya



Gambar 20: Gedung Cak Durasim
Sumber: google.com (2025)

Tahun Dibuat: Beroperasi sejak tahun 1970-an, dengan berbagai pengembangan dan revitalisasi.

Taman Budaya Jawa Timur, yang kerap dikenal sebagai Gedung Kesenian Cak Durasim, terletak di Surabaya dan merupakan sebuah kompleks seni serta budaya yang mencerminkan kombinasi antara arsitektur tradisional Jawa Timur dengan elemen modern yang fungsional. Struktur-struktur di dalamnya biasanya menggunakan komponen khas seperti pendopo (aula terbuka tradisional Jawa) dengan atap Joglo Limasan atau Tajug, yang merupakan tipe atap yang terkenal di Jawa. Walaupun telah dilakukan sejumlah revitalisasi untuk memenuhi kebutuhan pertunjukan modern, semangat dari arsitektur lokal tetap dijaga, terutama dalam bentuk massa bangunan, penggunaan bahan, dan pengaturan ruang yang mendukung aktivitas seni bersama. Ini adalah lokasi di mana seni tradisional Jawa Timur, termasuk tari, musik, dan teater, tetap ada dan mengalami perkembangan.





- **Arsitektur sebagai Sarana Pelestarian Seni Tradisional**

Struktur ini berperan sebagai pengingat dan pelindung tradisi seni yang telah lama ada di Jawa Timur. Desain bangunannya berperan dalam menciptakan suasana yang mendukung pelestarian dan pengembangan seni tradisional, sehingga memastikan keberlanjutannya bagi generasi yang akan datang.

- **Keseimbangan antara Keindahan dan Kegunaan**

Walaupun menonjolkan identitas lokal, rancangan tersebut juga memikirkan aspek fungsionalitas sebagai area untuk pertunjukan. Ini menunjukkan bahwa desain bangunan budaya dapat menciptakan keseimbangan antara keindahan estetika yang tradisional dan kebutuhan fungsional sebuah gedung seni masa kini.

Lesson Learn

- **Revitalisasi yang Menjaga Identitas Lokal**

Taman Budaya Jawa Timur menunjukkan bahwa struktur bangunan yang telah ada sejak lama, bahkan yang berasal dari tradisi, dapat direvitalisasi dan diperbarui tanpa menghilangkan karakter arsitektur lokalnya. Hal ini sangat penting untuk memelihara kesinambungan budaya di dalam lingkungan kota yang terus berubah.

- **Penggunaan Pendopo sebagai Ruang Komunal yang Fleksibel**

Konsep pendopo, yang merupakan aula terbuka tradisional, sangat berguna untuk kegiatan seni dan budaya bersama. Desain ini menghasilkan area yang luas, serbaguna, dan ramah untuk berbagai kegiatan, mulai dari pameran hingga pertunjukan, yang mendukung interaksi antara seniman dan publik.



2.6.3 Graha Bhakti Budaya (Taman Ismail Marzuki - TIM, Jakarta)



Gambar 21: Graha Bhakti Budaya
Sumber: google.com(2025)

Tahun Dibuat: Kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM) didirikan pada tahun 1968, dengan Graha Bhakti Budaya sebagai salah satu gedung utamanya. TIM telah mengalami beberapa kali revitalisasi besar, termasuk yang terbaru selesai sekitar tahun 2022.

Graha Bhakti Budaya merupakan salah satu arena pertunjukan utama yang terletak di dalam kompleks Taman Ismail Marzuki (TIM), yang berfungsi sebagai pusat seni dan budaya di Jakarta. Arsitektur pada awalnya lebih mengarah pada gaya modernis fungsional yang terkenal di era 1960-an dan 1970-an, dengan fokus pada bentuk-bentuk geometris serta penggunaan material beton. Setelah penyegaran terbaru, desainnya menjadi lebih modern tetapi tetap menjaga esensi kegunaannya sebagai tempat untuk pertunjukan. Ruangnya dirancang untuk menampung berbagai jenis seni pertunjukan, mulai dari konser musik hingga pertunjukan teater.





- **Peran Infrastruktur dalam Perkembangan Seni**

Keberadaan sarana seperti Graha Bhakti Budaya sangat penting dalam mendukung kemajuan ekosistem seni. Dengan ruang yang cukup dan fasilitas yang selalu diupgrade, para seniman memiliki lokasi untuk mencipta, berlatih, dan memamerkan karya mereka kepada masyarakat.

- **Fleksibilitas Desain untuk Beragam Jenis Pertunjukan**

Meskipun biasanya digunakan untuk jenis pertunjukan tertentu, desain Graha Bhakti Budaya yang dapat disesuaikan memungkinkan beragam bentuk seni pertunjukan dilaksanakan di dalamnya. Hal ini menunjukkan signifikansi dari fleksibilitas dalam perancangan ruang pertunjukan demi mampu memenuhi beragam kebutuhan artistik.

Lesson Learn

- **Penyesuaian dan Pemulihan untuk Keberlanjutan**

Struktur lama, bahkan yang telah ada selama beberapa dekade, dapat disesuaikan dan dipulihkan secara signifikan agar sesuai dengan standar dan kebutuhan yang selalu berubah. Ini merupakan strategi krusial untuk menjamin kelangsungan operasional suatu bangunan budaya tanpa perlu membangunnya dari awal.

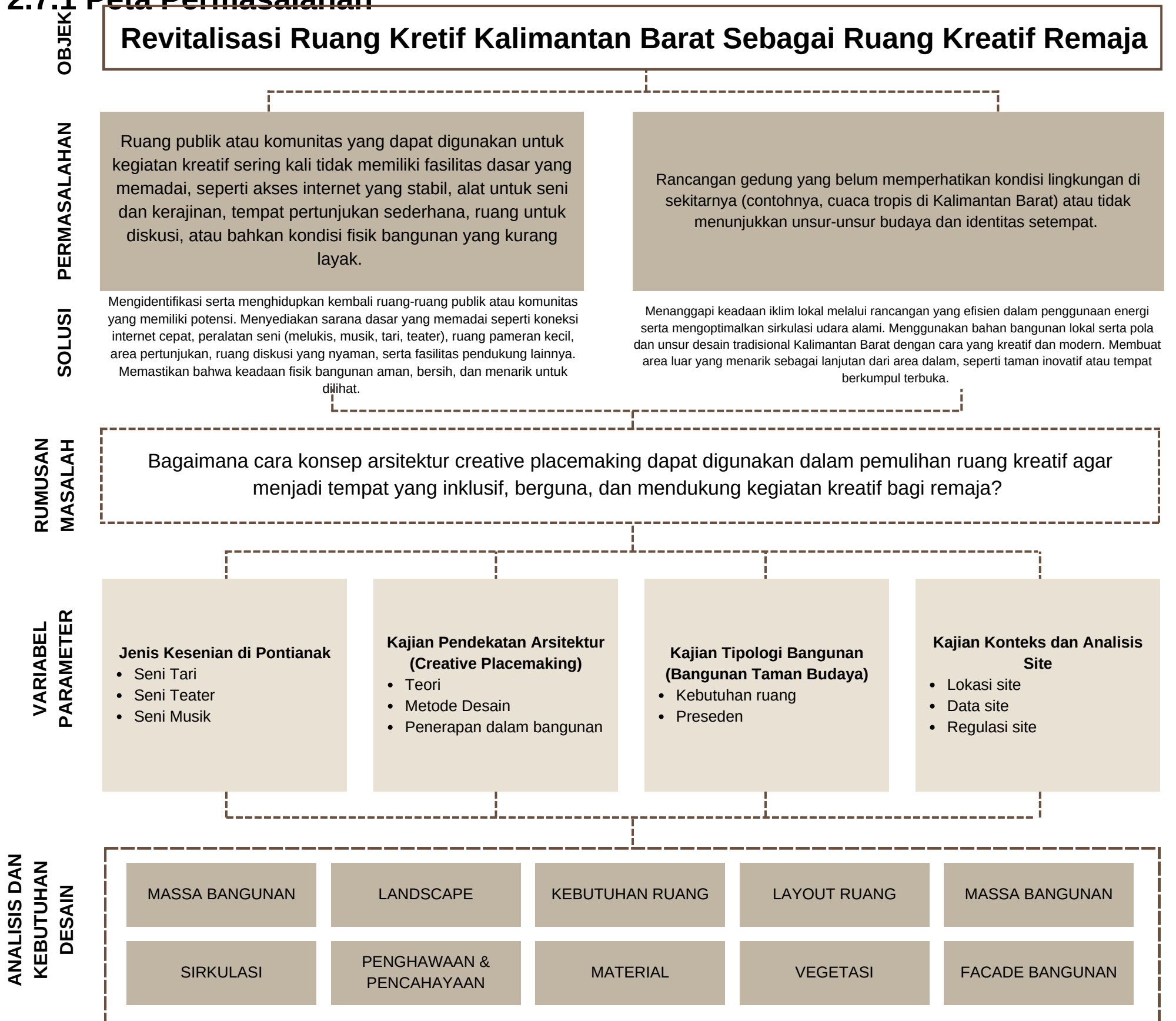
- **Keseimbangan Antara Estetika Modern dan Fungsi Desain**

Graha Bhakti Budaya, khususnya setelah dilakukan revitalisasi, menunjukkan bagaimana arsitektur modern dapat mencapai keseimbangan antara estetika yang minimalis dan mutakhir dengan fungsi yang maksimal untuk pertunjukan. Setiap komponen ditujukan untuk memperkuat pengalaman seni.



2.7 RUMUSAN PERSOALAN DESAIN

2.7.1 Peta Permasalahan



Peta permasalahan ini mengungkap sejumlah tantangan penting dalam usaha untuk menghidupkan kembali ruang kreatif bagi generasi muda di Kalimantan Barat. Masalah utamanya ada pada keadaan ruang publik atau komunitas yang sering kali tidak memiliki fasilitas dasar yang cukup. Kurangnya akses internet yang stabil, fasilitas untuk seni dan kerajinan, serta ruang pertemuan yang memadai merupakan hambatan utama bagi pertumbuhan kreativitas dan interaksi sosial di kalangan remaja. Keadaan fisik bangunan yang tidak terawat juga memperburuk masalah ini.

Selain itu, desain arsitektur bangunan yang ada sering kali tidak cukup mempertimbangkan konteks lingkungan sekitar, khususnya iklim tropis di Kalimantan Barat. Selain itu, rancangan gedung cenderung tidak menggali dan menunjukkan elemen-elemen budaya serta identitas setempat. Sebagai akibatnya, area-area tersebut terkesan umum dan tidak memiliki daya tarik khusus bagi remaja yang seharusnya menjadi pengguna utamanya. Ketiadaan kemampuan bangunan untuk mencerminkan kekayaan budaya setempat berpotensi menurunkan rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap ruang kreatif itu.

Salah satu aspek utama yang diperhatikan adalah minimnya keterlibatan dan kerja sama dalam proses perancangan. Menciptakan ruang kreatif tanpa mempertimbangkan pandangan dan kebutuhan remaja dapat menghasilkan ruang yang tidak relevan dan tidak sesuai dengan minat mereka. Pendekatan desain yang tidak melibatkan partisipasi berisiko menghasilkan ruang yang tidak efisien dalam mendukung berbagai kegiatan kreatif dan interaksi sosial yang aktif.

Untuk menangani berbagai isu ini, peta ini memberikan solusi yang menekankan pada penggunaan potensi lokal. Langkah pertama yang disarankan adalah mengenali dan mengelola ruang-ruang publik atau komunitas yang memiliki nilai sejarah, elemen desain yang menarik, potensi untuk kegiatan seni dan budaya, serta kemampuan untuk mendorong interaksi sosial. Revitalisasi ruang-ruang ini harus dilakukan dengan pendekatan desain yang mengedepankan kenyamanan, keamanan, kebersihan, dan daya tarik visual yang tinggi guna mendukung berbagai bentuk ekspresi seni.

Untuk mencapai solusi yang efektif, pendekatan arsitektur creative placemaking diusulkan sebagai kerangka kerja utama. Pendekatan ini menyoroti pentingnya gabungan seni, budaya, dan keterlibatan aktif masyarakat di setiap langkah proses perancangan. Sejumlah variabel dan parameter desain yang penting harus diperhatikan secara menyeluruh, mulai dari jenis seni yang berkembang di Pontianak hingga analisis mendalam mengenai konteks fisik dan regulasi lokasi.

Dengan menerapkan metode creative placemaking dan memperhatikan semua aspek desain secara menyeluruh, diharapkan ruang kreatif yang tercipta akan berfungsi sebagai tempat yang inklusif, efektif, dan memotivasi bagi para remaja di Kalimantan Barat. Ruang ini tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga dapat membangkitkan rasa kepemilikan, memperkuat identitas budaya, serta mendorong keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan kreatif yang bermanfaat untuk perkembangan mereka.



Gambar 22: Ilustrasi Kegiatan Workshop
Sumber: <https://id.pinterest.com> (2025)

3

**Hasil Rancangan dan
Pembuktian**

3.1 NARASI PERANCANGAN

Proyek ini bertujuan untuk memperbaharui Taman Budaya Kalimantan Barat di Pontianak, menjadikannya sebagai ruang kreatif yang aktif bagi para remaja. Latar belakang proyek ini adalah minimnya sarana seni dan budaya yang ditujukan untuk remaja di Pontianak, meskipun terdapat potensi kebudayaan yang melimpah serta semangat yang tinggi dari generasi muda. Taman Budaya yang ada saat ini dalam keadaan yang sangat memperhatikan dengan fasilitas yang kurang, seperti tidak adanya kursi yang cukup di area pertunjukan dan kerusakan pada ruang ganti. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan ruang yang dapat digunakan untuk berbagai fungsi, yang mendukung ekspresi kreatif, kolaborasi, dan interaksi antara berbagai kelompok remaja serta masyarakat secara umum, mengatasi keterbatasan infrastruktur yang ada, serta menyediakan sarana bagi para pelaku seni untuk mengekspresikan diri secara maksimal.

Pendekatan arsitektur Creative Placemaking diterapkan sebagai konsep utama untuk mencapai sasaran ini. Pendekatan ini menyatukan seni, budaya, dan inovasi masyarakat dalam ruang publik dan pribadi, dengan menekankan tiga dasar prinsip: Kreativitas, Budaya, dan Makna. Desain ini mengintegrasikan berbagai fungsi, termasuk toko seni, ruang pameran, area kerja bersama yang bersahabat bagi remaja, studio, dan tempat ibadah. Dengan menggabungkan unsur-unsur tersebut, diharapkan akan terbentuk ekosistem yang hidup bagi seniman muda, profesional kreatif, komunitas remaja, dan masyarakat luas, yang dapat mendorong inovasi, keberlanjutan ekonomi kreatif, serta menjadikan tempat ini sebagai pusat pengembangan potensi remaja dan tujuan budaya.

Desain ini dengan cermat mempertimbangkan "Peluang Sosial," "Bentuk Fisik," dan "Kualitas Tempat" sebagai indikator keberhasilan. Dalam dimensi Peluang Sosial, rancangan ini mengedepankan interaksi serta kolaborasi dengan menyusun area seperti taman, kantor, dan panggung yang berdekatan, sehingga menghasilkan peluang untuk pertemuan yang tidak terduga. Dalam aspek Bentuk Fisik, desain mengaplikasikan elemen inovatif yang disesuaikan dengan iklim setempat, memanfaatkan bahan bangunan yang berasal dari daerah tersebut, serta mengedepankan sirkulasi udara alami yang efisien. Selain itu, unsur seni jalanan, panggung yang dapat disesuaikan, dan pusat kerja sama dirancang untuk mencerminkan arsitektur tradisional Kalimantan Barat, sekaligus mendukung ekspresi kreatif. Akhirnya, kualitas lokasi ditingkatkan melalui konektivitas yang baik, keselarasan desain yang mencerminkan budaya setempat, serta daya tarik visual yang menarik, sehingga memastikan ruang ini dapat diakses dengan mudah dan memiliki makna bagi penggunanya.

3.2 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.2.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Komunitas Kesenian

Komunitas seni memiliki kebutuhan utama yang berkaitan dengan ekspresi dan pengembangan kreativitas. Mereka memerlukan tempat khusus untuk menciptakan karya seni, seperti ruang pertunjukan yang berfungsi sebagai lokasi untuk menampilkan hasil kreasi, ruang pameran untuk memperlihatkan karya seni visual, sanggar yang dapat berfungsi sebagai studio atau ruang kerja pribadi maupun kelompok, serta ruang kerja bersama yang dapat berperan sebagai tempat kolaborasi atau administrasi. Dalam pelaksanaan aktivitasnya, mereka membutuhkan akses dan tempat parkir yang memudahkan pengangkutan perlengkapan dan anggota, ruang latihan yang sesuai dengan jenis seni yang ditekuni, fasilitas pentas yang memadai, serta ruang workshop untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan.

Pengelola

Pengelola memiliki kebutuhan yang fokus pada kelancaran operasional dan administratif fasilitas. Mereka membutuhkan kantor administrasi sebagai pusat koordinasi dan ruang kerja untuk mengawasi sistem atau kegiatan. Proses kegiatan mereka mudah dipahami, meliputi akses ke lokasi kerja, area parkir untuk karyawan, dan ruang kerja yang mendukung pelaksanaan tugas-tugas manajerial.

Pengunjung

Perhatian utama pengunjung adalah bersenang-senang dan terlibat dengan karya seni atau acara yang diadakan. Mereka memerlukan akses ke ruang pertunjukan untuk melihat pertunjukan, ruang pameran untuk menikmati pameran, dan mungkin menggunakan ruang kerja bersama sebagai tempat menunggu atau bersantai. Adanya taman juga memberikan nilai lebih sebagai area terbuka. Dalam hal kegiatan, pengunjung memerlukan akses dan area parkir yang nyaman. Mereka tertarik untuk mengikuti workshop yang tersedia, memerlukan tempat duduk yang nyaman saat menyaksikan pertunjukan, membutuhkan ruang pameran yang terorganisir saat menikmati pameran, serta mungkin menginginkan fasilitas belanja di airshop untuk membeli produk yang relevan.

Pegawai / Servis

Pegawai/servis memiliki kebutuhan yang berkaitan dengan perawatan, keamanan, dan dukungan dalam operasional fasilitas. Mereka memerlukan pos pengamanan untuk menjalankan peran keamanan, ruang generator dan ruang mekanikal-elektrikal untuk memastikan ketersediaan utilitas, gudang untuk menyimpan peralatan, serta area pembersihan untuk kebutuhan kebersihan. Rangkaian kegiatan mereka mencakup akses ke berbagai bagian fasilitas guna melaksanakan tugas pelayanan dan pemeliharaan, serta tempat parkir untuk tenaga kerja.

3.2 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.2.2 Kegiatan yang Diwadahi

Komunitas Kesenian



Kegiatan komunitas kesenian adalah kegiatan penyaluran potensi yang berfokus kepada kegiatan kreasi, yang mencakup:

1. Ruang Pertunjukan
2. Ruang Serba Guna
3. Sanggar

Pengunjung



Kegiatan Masyarakat Aktif merupakan aktifitas yang menyalurkan potensi dengan penekanan pada kreasi yang ditujukan untuk pengunjung, yang mencakup:

1. Ruang Pertunjukan
2. Ruang Serba Guna
3. Taman

Pengelola



Kegiatan Pengelola adalah aktivitas yang berorientasi pada pengelola, yang mencakup:

1. Kantor Kepala
2. Ruang Staff

Pegawai / Servis



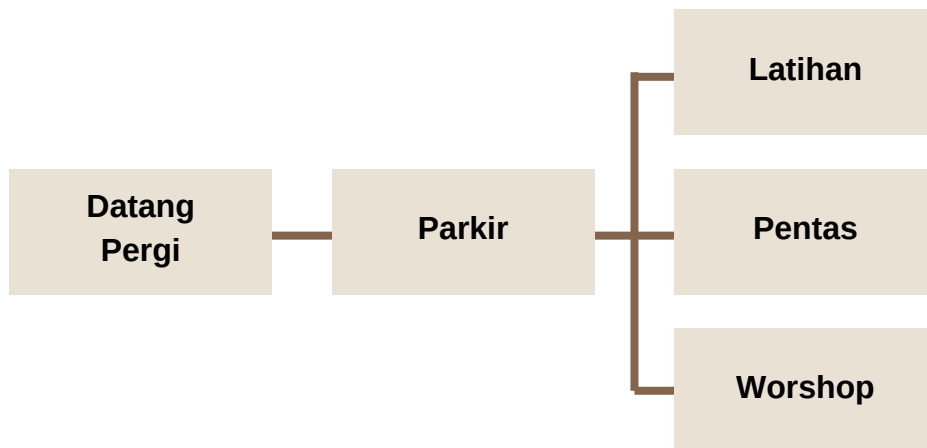
Kegiatan Servis merujuk pada aktivitas yang berfokus pada pelayanan yang mencakup:

1. Pos Satpam
2. Ruang Genset
3. Ruang ME
4. Gudang
5. Janitor

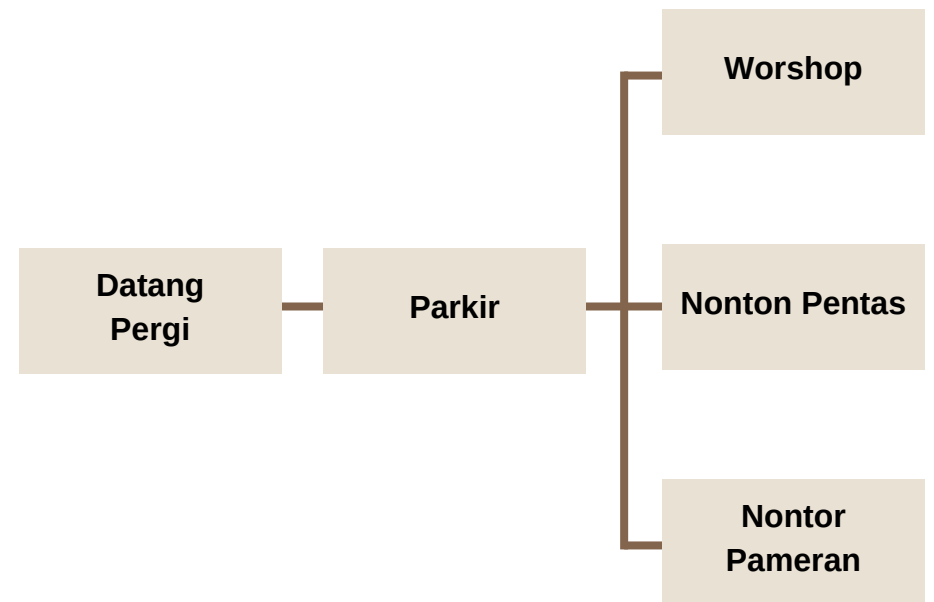
3.2 ANALISIS PENGGUNA & FUNGSI

3.2.3 Alur Kegiatan

Komunitas Kesenian



Pengunjung



Pengelola

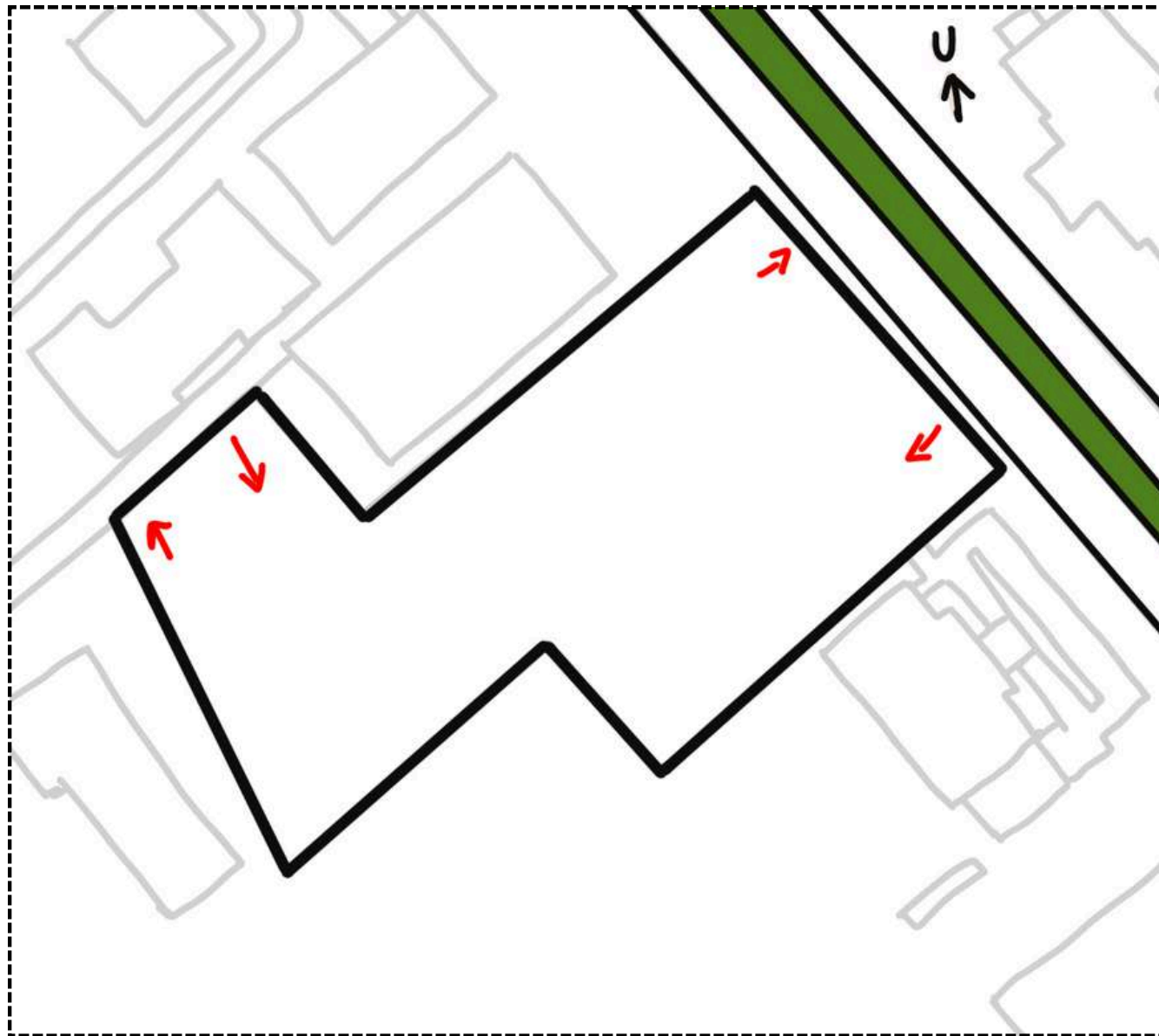


Pegawai / Servis



3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.3.1 Aksesibilitas



Gambar 24: Ilustrasi Sirkulasi di Site
Sumber: Penulis (2025)

Sisi Atas (Jalan Utama Jalan Ayani)

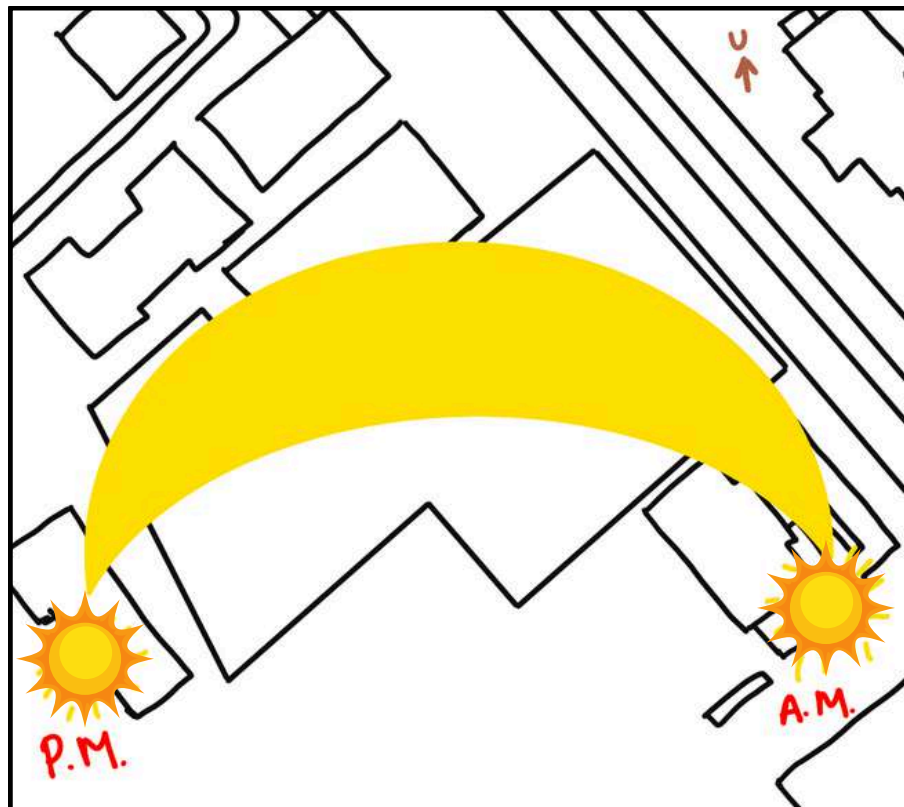
Sisi atas lokasi ini bersebelahan langsung dengan Jalan Ayani, yang merupakan jalan utama. Hal ini menunjukkan bahwa aksesibilitas dari arus lalu lintas utama sangat baik. Keuntungan memiliki akses langsung ke jalan utama adalah tingginya tingkat terlihat dan kemudahan akses dari berbagai arah yang dilewati Jalan Ayani. Namun, penting untuk mempertimbangkan kemungkinan kepadatan lalu lintas di jalan utama yang dapat berdampak pada kemudahan akses masuk dan keluar lokasi pada jam-jam sibuk.

Sisi Bawah (Jalan Kecil menuju Akses Mall)

Bagian bawah lokasi dihubungkan dengan jalan yang lebih sempit dan memberikan akses langsung ke sebuah pusat perbelanjaan. Jalan sempit ini dapat mengalami kepadatan lalu lintas karena berada dekat dengan pusat perbelanjaan. Walaupun jalan kecil ini memiliki jumlah lalu lintas yang lebih sedikit jika dibandingkan dengan Jalan Ayani, tingkat kepadatan lalu lintas menuju dan dari mall dapat berdampak pada kemudahan akses ke lokasi tersebut, terutama pada saat-saat sibuk atau pada akhir pekan. Kedekatan dengan pusat perbelanjaan tetap menjadi nilai positif, menarik pejalan kaki dan kendaraan yang menuju atau meninggalkan tempat belanja.

3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.3.2 Matahari



Gambar 25: Analisis Matahari
Sumber: Penulis (2025)

Paparan sinar matahari yang signifikan pada area depan dan belakang bangunan memerlukan suatu desain fasad yang khusus sebagai lapisan perlindungan adaptif. Strategi desain fasad yang dapat diterapkan meliputi penggunaan overhang atau sun shading (baik horizontal maupun vertikal), pemilihan material reflektif, serta pertimbangan terhadap penggunaan material berkinerja tinggi, seperti kaca film reflektif selektif atau sistem fasad ganda, yang berfungsi untuk mengurangi panas dan silau sambil tetap memelihara cahaya alami.

Penanggulangan dapat dilakukan menggunakan berbagai cara, yaitu:

1. Facade
2. Overhang / Sun Shading
3. Double Facade



Gambar 26: Contoh Penanggulangan Cuaca
Sumber: <https://id.pinterest.com>(2025)

3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.3.3 Angin



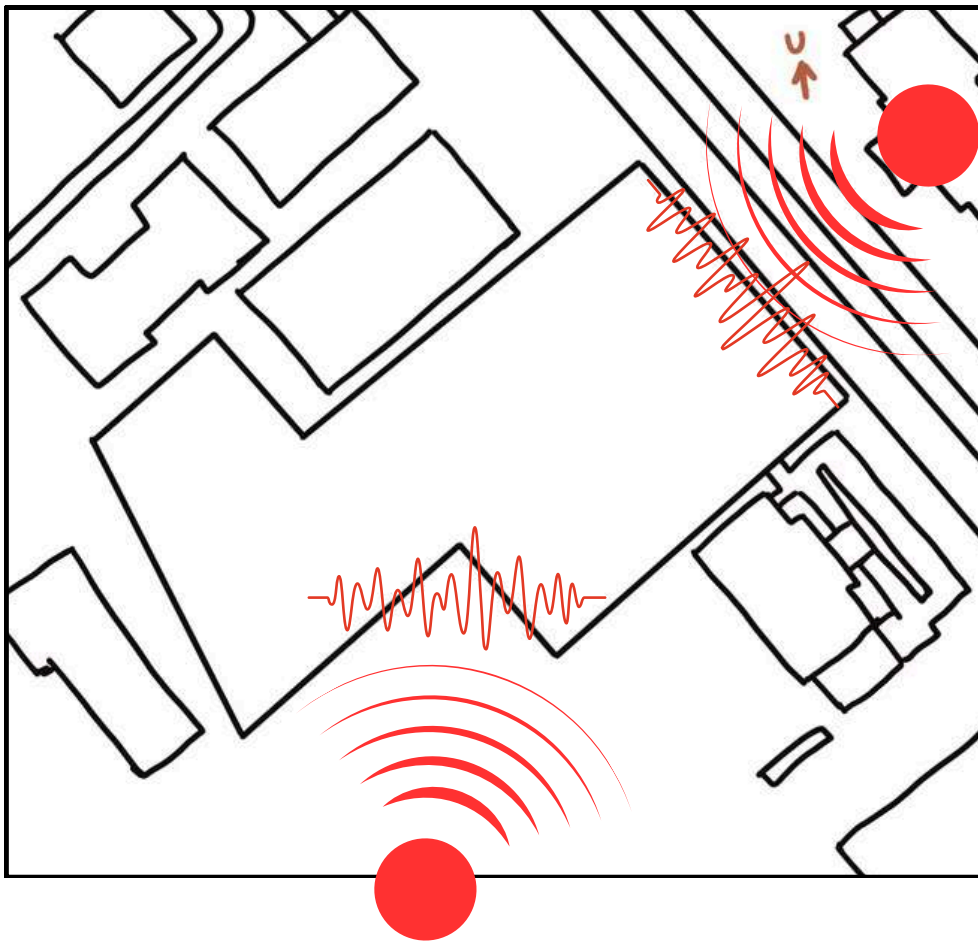
Gambar 27: Analisis Angin
Sumber: Penulis (2025)

Arah **angin dominan** yang harus diperhatikan berasal dari **arah Barat Laut dan Barat Daya** dengan kecepatan yang umumnya berkisar antara **5-10 km/jam**. Dalam hal ini, respons terhadap desain bangunan **sebaiknya diarahkan untuk mengoptimalkan potensi ventilasi alami**. Memperhatikan **penempatan bukaan serta orientasi bangunan** yang dapat **menciptakan aliran udara silang yang efisien di dalam ruang**, sehingga dapat **meningkatkan kenyamanan termal sekaligus mengurangi ketergantungan pada sistem pendingin buatan**.

Di samping itu, penting untuk **mengantisipasi** kemungkinan terjadinya **angin kencang** dengan kecepatan antara **10-20 km/jam** yang **umumnya berasal dari arah Barat Laut**. Oleh karena itu, desain bangunan, termasuk **pemilihan material fasad dan detail konstruksi**, perlu disusun sedemikian rupa **agar mampu menahan tekanan angin yang mungkin timbul**. Pertimbangan untuk **menambah elemen lansekap atau struktur pelindung di sisi Barat Laut** juga dapat bermanfaat untuk memecah atau mengarahkan aliran angin, sehingga menciptakan lingkungan luar bangunan yang lebih nyaman dan aman.

3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.3.4 Noise



Gambar 28: Analisis Noise
Sumber: Penulis (2025)

- **Sumber Kebisingan Bawah (Mall)**

Suara yang dihasilkan oleh mall dapat berasal dari beragam kegiatan, seperti:

1. Suara kendaraan yang melintas di zona parkir atau tempat menurunkan penumpang.
2. Suara yang dihasilkan oleh kegiatan manusia (pengunjung dan pekerja) baik di dalam maupun di luar pusat perbelanjaan.
3. Suara dari sistem mekanis (AC, kipas angin exhaust) di pusat perbelanjaan.
4. Terdapat suara dari acara atau promosi yang diadakan di pusat perbelanjaan.

- **Sumber Kebisingan Jalan Utama (Ayani)**

Suara bising dari jalan utama biasanya berasal dari:

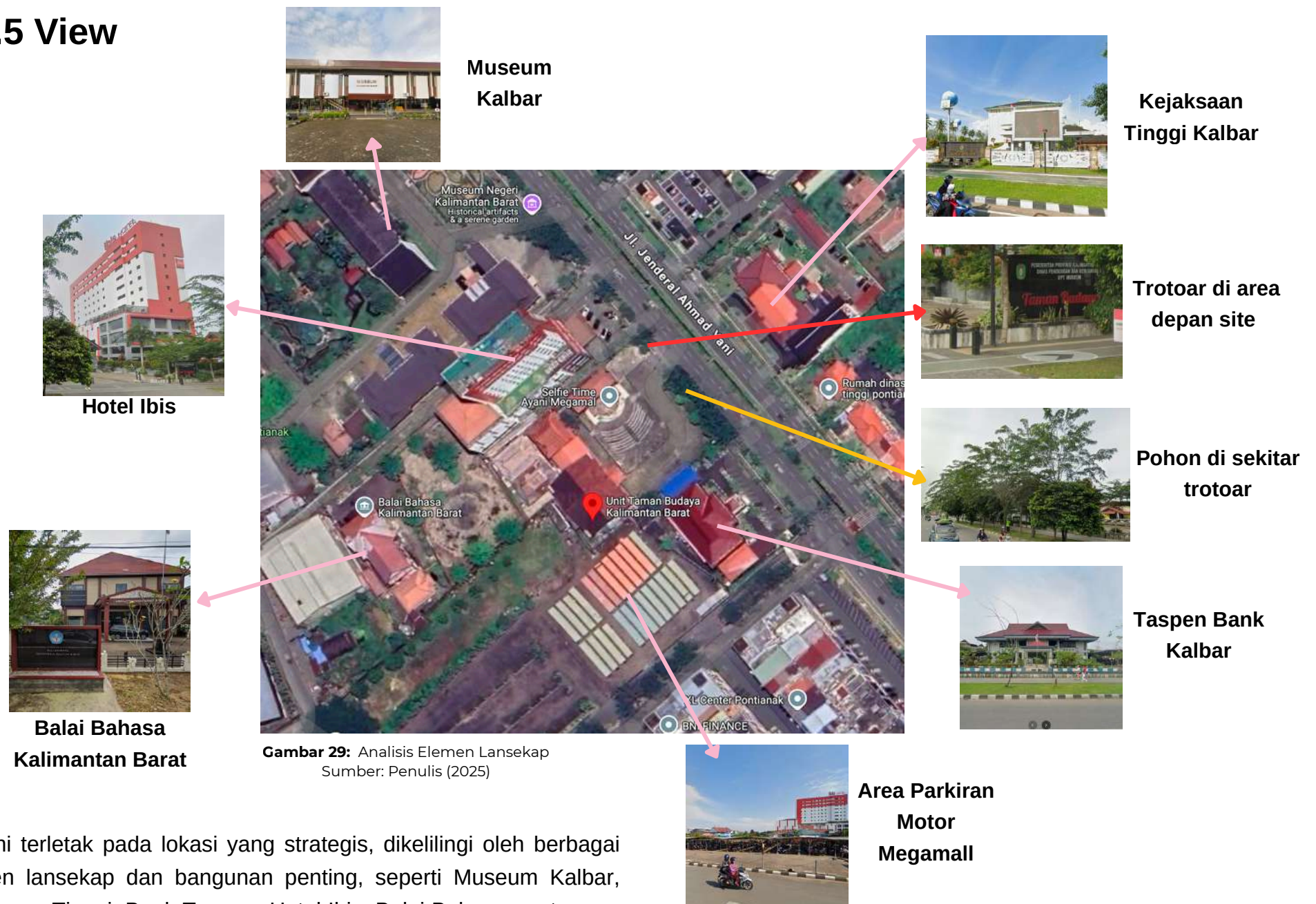
1. Kendaraan yang melintas, seperti mobil, sepeda motor, bus, dan truk, menghasilkan suara yang terdiri dari suara mesin, bunyi klakson, serta suara gesekan antara ban dan aspal.
2. Suara sirene dari mobil layanan darurat.
3. Kebisingan dapat bertambah pada waktu puncak.

- **Cara Penanggulangannya**

1. Bangunan yang kurang sensitif terhadap suara (service, koridor, kamar mandi, gudang)
2. Vegetasi
3. Double Skin Facade

3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

3.3.5 View



Site ini terletak pada lokasi yang strategis, dikelilingi oleh berbagai elemen lansekap dan bangunan penting, seperti Museum Kalbar, Kejaksaan Tinggi, Bank Taspen, Hotel Ibis, Balai Bahasa, serta area parkir Megamall. Keberadaan trotoar dan pepohonan di sekitar tapak memberikan modal positif bagi pengembangan ruang publik. Potensi yang dimiliki oleh tapak ini terletak pada tingkat aksesibilitas yang tinggi dan kedekatannya dengan beragam fasilitas. Namun, tantangan yang dihadapi mencakup pengelolaan lalu lintas, respons terhadap konteks lingkungan yang beragam, serta penciptaan integrasi yang baik dengan ruang publik di sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan desain harus berfokus pada konektivitas pejalan kaki, respons terhadap karakter lingkungan, manajemen lalu lintas dan parkir yang efektif, serta peningkatan ruang terbuka hijau.

Potensi:

- Kedekatan dengan berbagai fasilitas publik dan komersial, seperti museum, kantor pemerintah, bank, hotel, dan pusat perbelanjaan, dapat meningkatkan nilai strategis serta aksesibilitas lahan.
- Keberadaan trotoar dan pepohonan di sekitar lahan memberikan fondasi untuk pengembangan ruang publik yang ramah bagi pejalan kaki serta berwawasan lingkungan.
- Variasi fungsi bangunan di sekitar lahan dapat menciptakan lingkungan yang dinamis dan menarik.

3.3 ANALISIS TAPAK & KONTEKS LOKASI

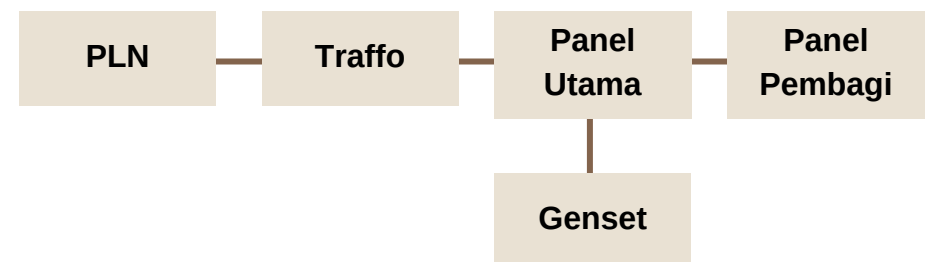
3.3.6 Utilitas

AIR



- **Sumber Air:** Penyediaan air berasal dari PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum), yang berfungsi sebagai penyedia utama air bersih di daerah perkotaan. Ini menunjukkan bahwa terdapat jaringan air bersih publik yang sampai ke lokasi tersebut.
- **Sistem Distribusi:** Air dari PDAM selanjutnya dipindahkan ke GWT (Tangki Air Bawah Tanah) atau tangki penyimpanan air di bawah tanah. Fungsi GWT adalah sebagai tempat penyimpanan air sebelum didistribusikan ke dalam bangunan.
- **Penyimpanan Akhir:** Dari GWT, air dipindahkan ke Tangki Atap. Tangki atap berperan penting dalam mempertahankan tekanan air yang konsisten di seluruh gedung, khususnya pada tingkat yang lebih tinggi.
- **Penggunaan Akhir:** Air dari tangki atap selanjutnya disalurkan ke berbagai perlengkapan sanitasi dalam bangunan, seperti keran, shower, toilet, dan sebagainya.

LISTRIK



- **Sumber Energi Listrik:** Penyedia listrik utama berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat jaringan listrik umum yang mencapai lokasi tersebut.
- **Transformator:** Aliran listrik dari jaringan PLN dapat diturunkan tegangannya menggunakan Trafo (transformator) yang berada di sekitar lokasi, agar sesuai dengan kebutuhan gedung.
- **Distribusi Utama:** Listrik yang berasal dari trafo kemudian diteruskan ke Panel Utama pada bangunan. Panel utama berperan sebagai sumber awal distribusi listrik untuk seluruh gedung.
- **Distribusi Listrik:** Dari panel utama, energi listrik disalurkan ke sejumlah Panel Pembagi yang lebih kecil yang berada di berbagai zona atau lantai gedung. Panel distribusi ini kemudian mendistribusikan listrik ke berbagai instalasi dan perangkat listrik.
- **Sumber Cadangan:** Tempat ini juga dilengkapi dengan Genset (set generator). Genset berperan sebagai sumber listrik alternatif saat terdapat pemadaman listrik dari PLN, sehingga kegiatan penting dalam bangunan tetap dapat berlangsung.

4

Hasil Akhir Rancangan

4.1 DESKRIPSI RANCANGAN

Rancangan ini merupakan penerapan dari gagasan Creative Placemaking, yang bertujuan untuk mengubah ruang publik menjadi pusat kreativitas dan interaksi yang aktif bagi masyarakat, terutama kalangan remaja. Wilayah komunal ini dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul; melainkan juga sebagai pusat inovasi dan kolaborasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana yang efisien dan memotivasi, di mana energi kreatif para remaja dapat dituangkan, berbagi gagasan, dan berkembang melalui berbagai kegiatan seni dan dialog.

Desain area ini dibagi secara efisien menjadi tiga zona yang saling terhubung. Zona Komunal, yang terletak di amfiteater terbuka yang nyaman di antara pohon-pohon, berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan menjadi lokasi utama bagi para remaja untuk berkumpul serta berdiskusi. Amfiteater ini dirancang dengan tujuan fleksibel, berfungsi sebagai panggung untuk pertunjukan seni, pameran, dan juga sebagai tempat bersantai untuk diskusi. Fungsi ini didukung oleh Zona Pertunjukan, termasuk Area Studio, yang khusus menyediakan fasilitas untuk berekspresi seni. Fasilitas ini mencakup segala jenis pertunjukan formal hingga dialog kreatif yang lebih mendalam, sehingga menjadikannya sebagai tempat yang mendorong perkembangan kreativitas.

Untuk memastikan keberlangsungan dan efektivitas semua kegiatan kreatif serta komunal, desain ini dilengkapi dengan Area Perkantoran. Zona ini menjalankan berbagai tugas administratif, koordinasi, dan manajerial yang krusial. Dengan dukungan struktural ini, seluruh area dapat berfungsi dengan baik, memastikan bahwa Zona Komunal dan Zona Pertunjukan selalu siap mendukung inisiatif serta kolaborasi yang berasal dari komunitas remaja. Secara keseluruhan, desain ini menghasilkan ekosistem yang utuh yang menggabungkan area untuk berekspresi, berinteraksi, dan dukungan operasional.



4.2 PROPERTY SIZE

LANTAI 2 UMUM					
NAMA RUANGAN	JUMLAH	KAPASITAS	STANDAR (m2) UNIT/ORANG	SUMBER	LUAS (m2)
LOBBY	1	300	0,8	NAD	240
RESEPSIONIS	1	2	6	NM	12
SATPAM	1		12	SB	12
TOILET PRIA	1 WC 3 URINOIR 2 WASTAFEL		2m2/WC 1,6m2/URINOIR 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	8,6
TOILET WANITA	3 WC 2 WASTAFEL		2m2/WC 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	7,8
TOILET DISABILITAS	2		2,5	PMPU	5
LUAS BANGUNAN					285,4
SIRKULASI 30%					85,62
JUMLAH + SIRKULASI 30%					371,02
PEMBULATAN					380

KANTOR					
NAMA RUANGAN	JUMLAH	KAPASITAS	STANDAR (m2) UNIT/ORANG	SUMBER	LUAS (m2)
RUANG KEPALA	1		15	NAD	15
RUANG STAFF ADMINISTRASI	1	10	5,5	NAD	55
RUANG RAPAT	1	20	1,5	NAD	30
RUANG ARSIP & GUDANG	1		16	NAD	16
PANTRY	1	5	2	ASUMSI	10
TOILET STAFF PRIA	1 WC 2 URINOIR 1 WASTAFEL		2m2/WC 1,6m2/URINOIR 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	6,1
TOILET STAFF WANITA	2 WC 1 WASTAFEL		2m2/WC 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	4,9
TOILET DIFABEL	1		2,5	PMPU	2,5
LUAS BANGUNAN					139,5
SIRKULASI 30%					41,85
LUAS + SIRKULASI 30%					181,35
PEMBULATAN					185

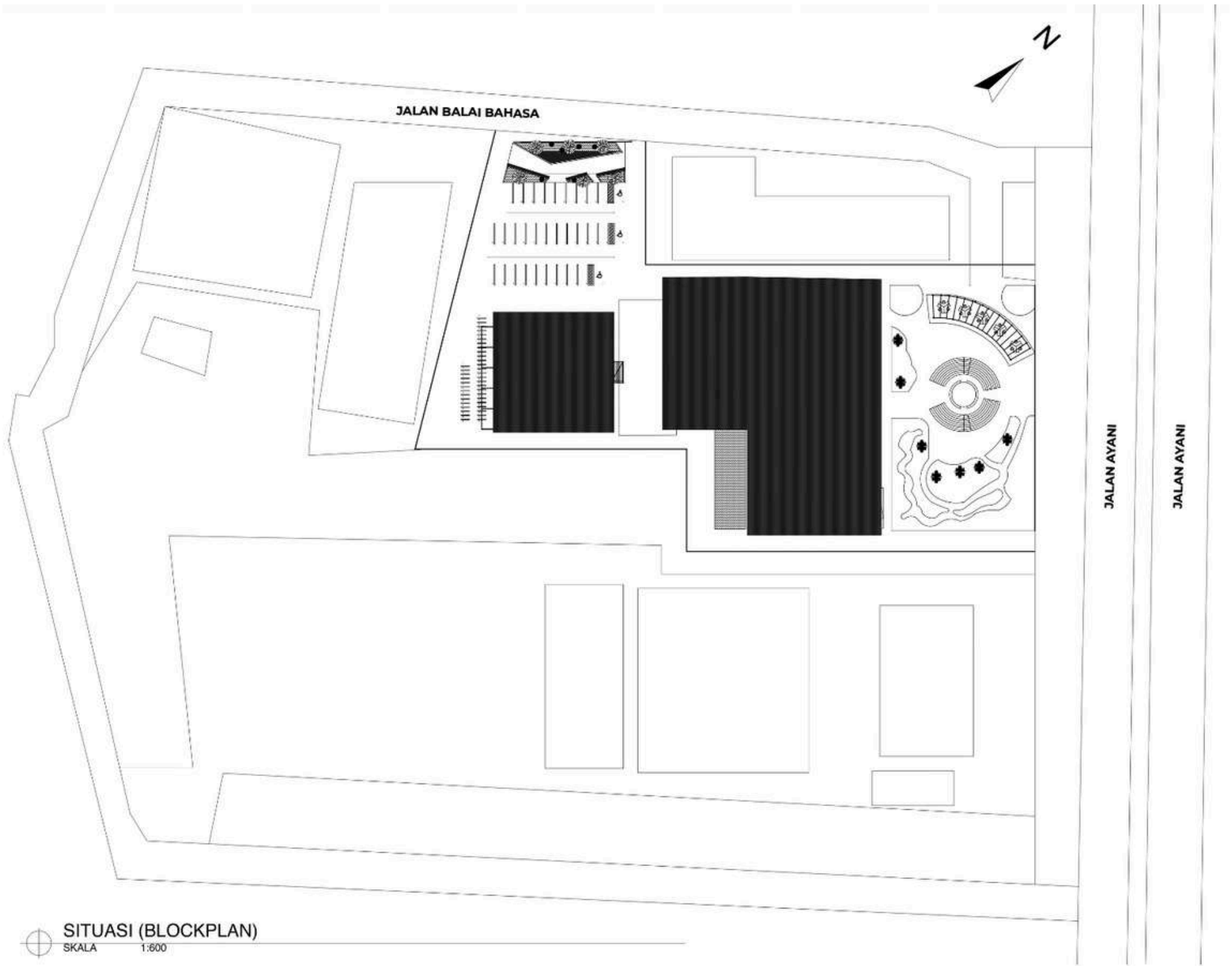
LANTAI 3 UMUM					
NAMA RUANGAN	JUMLAH	KAPASITAS	STANDAR (m2) UNIT/ORANG	SUMBER	LUAS (m2)
LOBBY	1	500	0,8	NAD	400
RESEPSIONIS	1	2	6	NM	12
AREA JUAL TIKET	1	2	6	NM	12
RUANG TUNGGU PENONTON	1	150	2	NAD	300
FnB	1	200	1,5	N	300
TOILET PRIA	3 WC 4 URINOIR 3 WASTAFEL		2m2/WC 1,6m2/URINOIR 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	15,1
TOILET WANITA	5 WC 2 WASTAFEL		2m2/WC 0,9m2 /WASTAFEL	NAD	11,8
TOILET DIFABEL	2		2,5	PMPU	5
LUAS BANGUNAN					1055,9
SIRKULASI 30%					316,77
LUAS + SIRKULASI 30%					1372,67
PEMBULATAN					1380

SERVICE					
NAMA RUANGAN	JUMLAH	KAPASITAS	STANDAR (m2) UNIT/ORANG	SUMBER	LUAS (m2)
RUANG JARINGAN	1	3	6	ASUMSI	18
RUANG ALAT	1		30	ASUMSI	30
RUANG PUSAT KEAMANAN	1	5	5	NAD	25
POS KEAMANAN	2	8	4	NAD	32
RUANG GENSET	1	5	10	ASUMSI	50
RUANG MEE	1	5	10	ASUMSI	50
RUANG POMPA	1	5	10	ASUMSI	50
JANITOR	1	10	6	NAD	60
GUDANG	1		30	ASUMSI	30
LUAS BANGUNAN					345
SIRKULASI 30%					103,5
LUAS + SIRKULASI 30%					448,5
PEMBULATAN					450

PARKIRAN					
NAMA RUANGAN	JUMLAH	KAPASITAS	STANDAR (m2) UNIT/ORANG	SUMBER	LUAS (m2)
PARKIRAN MOTOR	237	237	2	DJPD	475
PARKIRAN MOBIL	34	34	12,5	DJPD	425
LUAS					900
SIRKULASI 30%					270
LUAS + SIRKULASI 30%					1170

4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.1 Situasi



4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.2 Rancangan Kawasan Tapak

Rancangan ini merupakan penerapan dari gagasan Creative Placemaking, yang bertujuan untuk mengubah ruang publik menjadi pusat kreativitas dan interaksi yang aktif bagi masyarakat, terutama kalangan remaja. Wilayah komunal ini dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul; melainkan juga sebagai pusat inovasi dan kolaborasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana yang efisien dan memotivasi, di mana energi kreatif para remaja dapat dituangkan, berbagi gagasan, dan berkembang melalui berbagai kegiatan seni dan dialog.

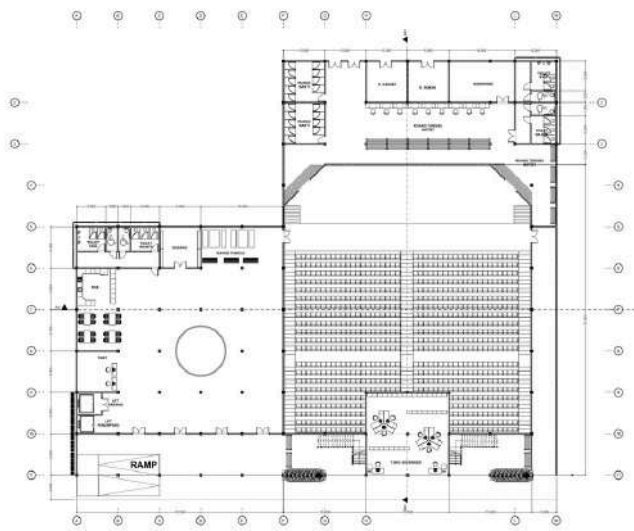
Desain area ini dibagi secara efisien menjadi tiga zona yang saling terhubung. Zona Komunal, yang terletak di amfiteater terbuka yang nyaman di antara pohon-pohon, berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan menjadi lokasi utama bagi para remaja untuk berkumpul serta berdiskusi. Amfiteater ini dirancang dengan tujuan fleksibel, berfungsi sebagai panggung untuk pertunjukan seni, pameran, dan juga sebagai tempat bersantai untuk diskusi. Fungsi ini didukung oleh Zona Pertunjukan, termasuk Area Studio, yang khusus menyediakan fasilitas untuk berekspresi seni. Fasilitas ini mencakup segala jenis pertunjukan formal hingga dialog kreatif yang lebih mendalam, sehingga menjadikannya sebagai tempat yang mendorong perkembangan kreativitas.

Untuk memastikan keberlangsungan dan efektivitas semua kegiatan kreatif serta komunal, desain ini dilengkapi dengan Area Perkantoran. Zona ini menjalankan berbagai tugas administratif, koordinasi, dan manajerial yang krusial. Dengan dukungan struktural ini, seluruh area dapat berfungsi dengan baik, memastikan bahwa Zona Komunal dan Zona Pertunjukan selalu siap mendukung inisiatif serta kolaborasi yang berasal dari komunitas remaja. Secara keseluruhan, desain ini menghasilkan ekosistem yang utuh yang menggabungkan area untuk berekspresi, berinteraksi, dan dukungan operasional.

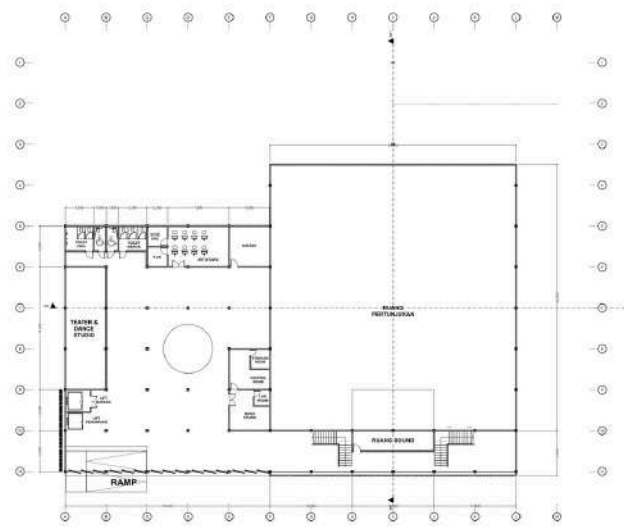


4.3 RANCANGAN AKHIR

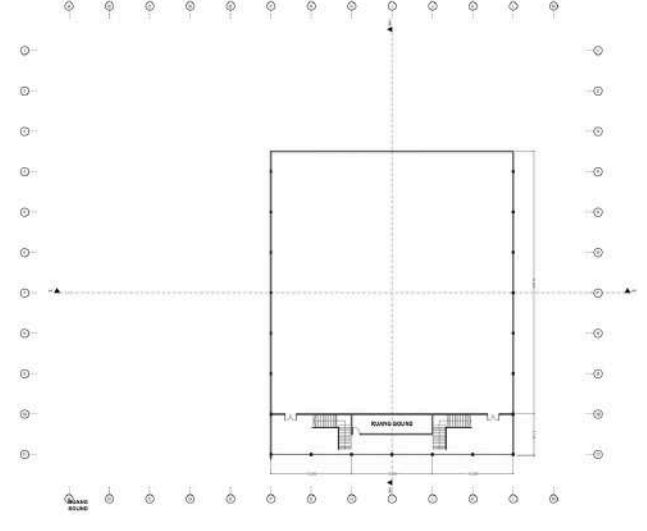
4.3.3 Gedung Pertunjukan



Lantai 1

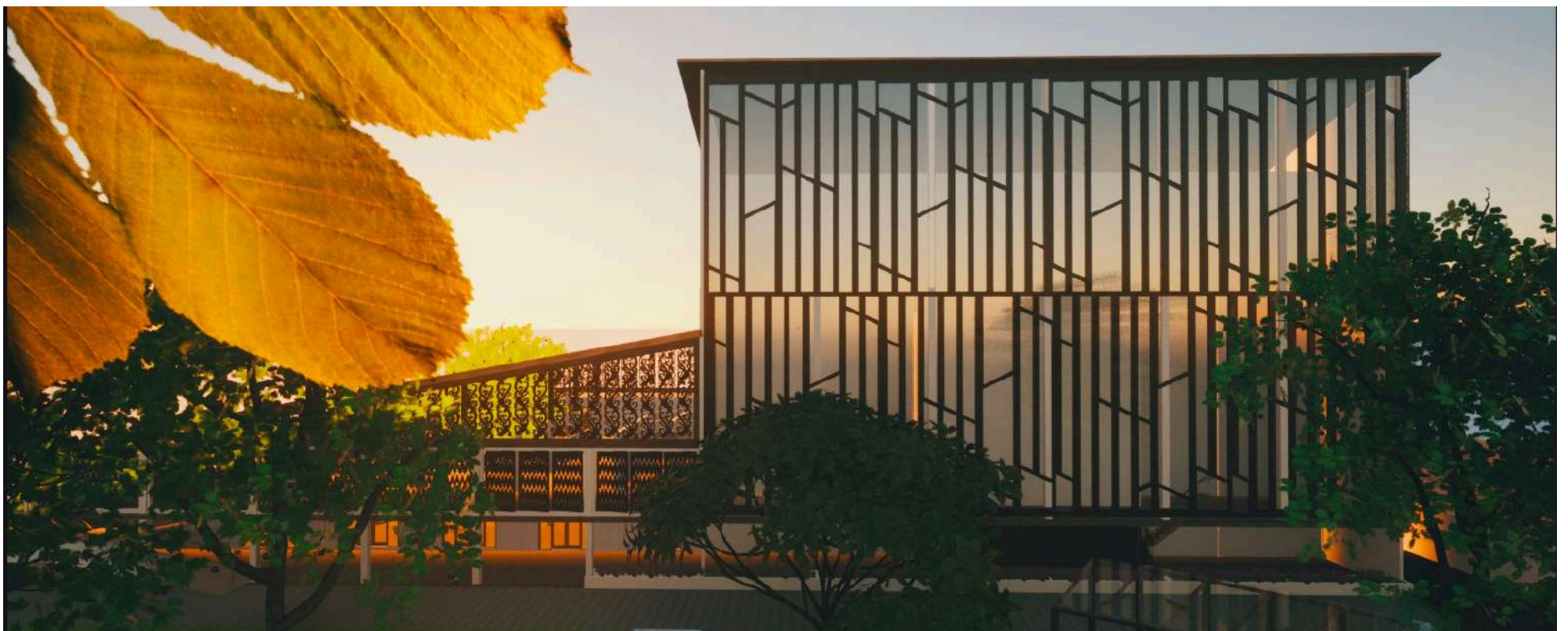


Lantai 2



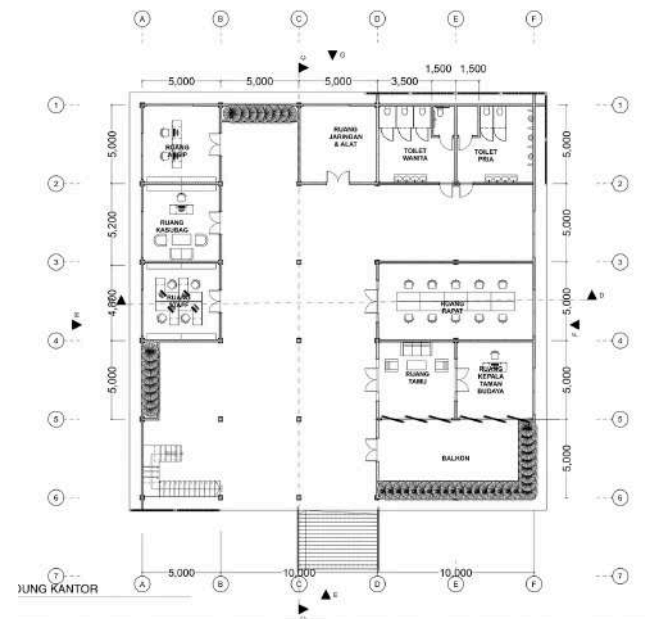
Lantai 3

Gedung Pertunjukan ini dirancang dengan dua tujuan utama: Lantai 1 berfungsi sebagai area publik dan akses utama yang mencakup loket penjualan tiket, area komersial (makanan/minuman), serta menjadi pintu masuk langsung ke Ruang Pertunjukan utama; sedangkan Lantai 2 secara khusus diperuntukkan sebagai pusat komunitas yang menyediakan berbagai studio, ruang diskusi, dan ruang pertemuan guna mendukung kegiatan berkumpul dan kolaborasi antara komunitas seni dan kreatif.



4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.4 Gedung Kantor

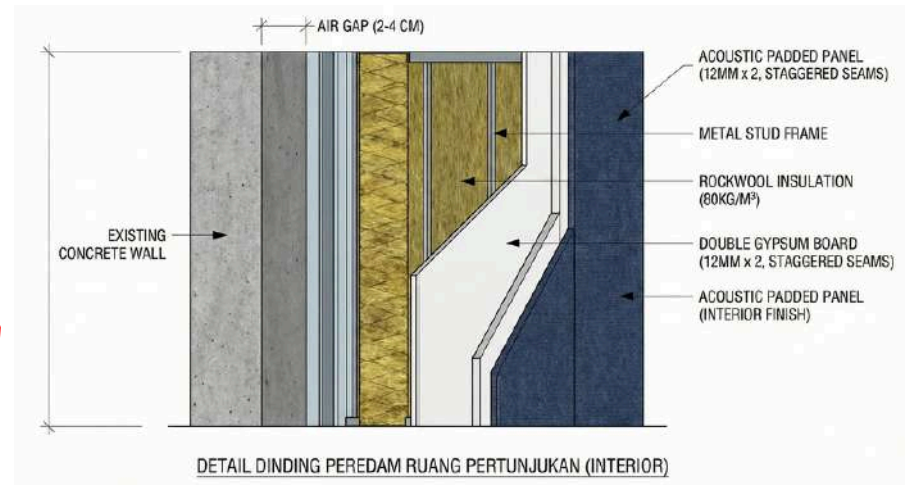
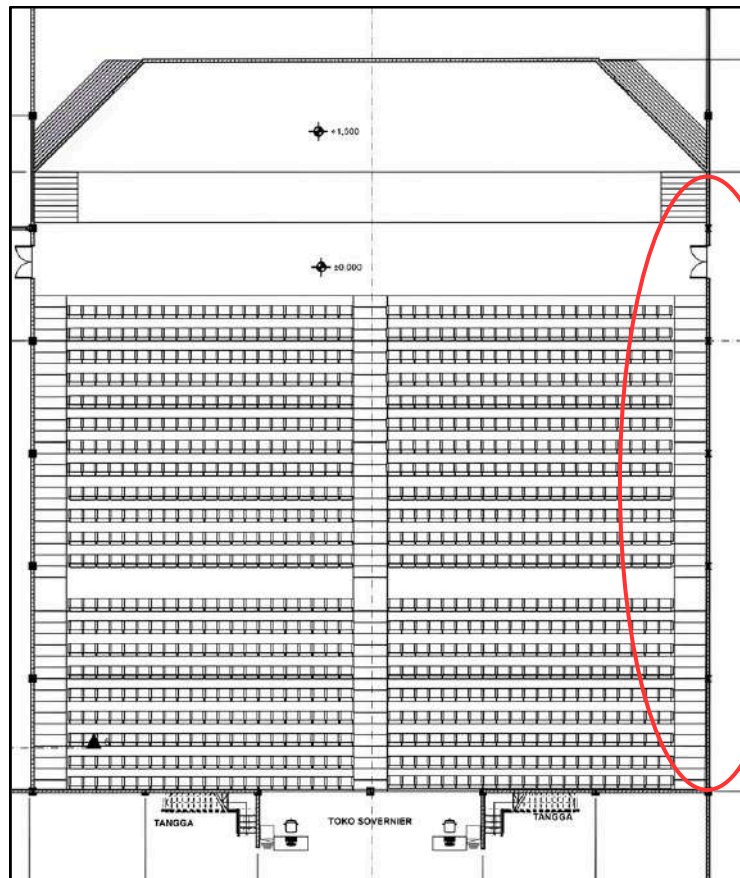


Rancangan Gedung Kantor ini mengorganisir fungsi-fungsinya secara vertikal: Lantai 1 berperan sebagai area publik dan fasilitas umum, yang mencakup Mushola sebagai tempat ibadah dan berbagai area layanan seperti toilet dan utilitas; sedangkan Lantai 2 sepenuhnya diperuntukkan sebagai pusat administrasi dan operasional kantor, dengan tata letak yang mendukung efisiensi kerja, termasuk area kerja terbuka untuk staf harian, beberapa kantor pribadi untuk manajerial, Ruang Rapat formal, serta fasilitas pendukung seperti toilet, yang semuanya diperlukan untuk kegiatan manajerial dan aktivitas staf harian.



4.3 RANCANGAN AKHIR

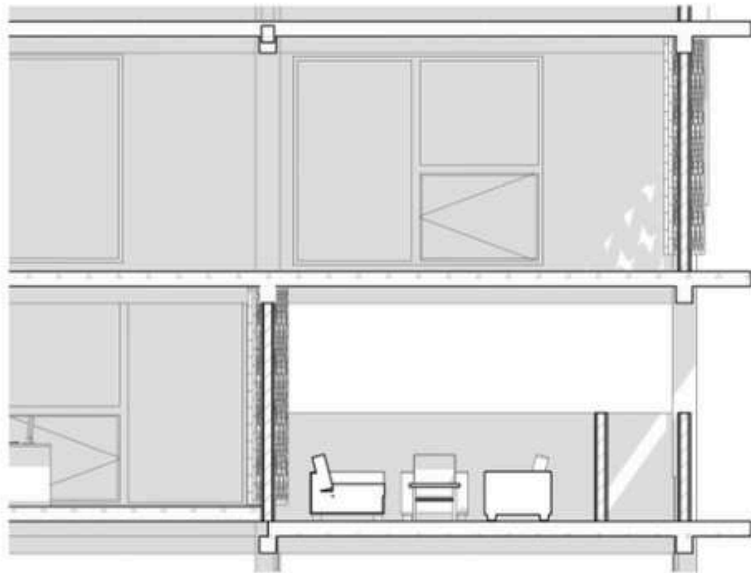
4.3.5 Detail Khusus Bangunan



- 1. DINDING BATA 15 CM (Penghalang yang Ada)**
Fungsi: Pelindung utama untuk menangkal frekuensi rendah (Bass/Subwoofer).
- 2. RONGGA UDARA / CELAH AIR (Pemisahan)**
 - Fungsi: Menghentikan perpindahan getaran mekanik dari dinding dalam ke struktur utama.
 - Spesifikasi: Jarak antara 2 hingga 4 cm (Rangka tidak boleh bersentuhan dengan dinding bata).
- 3. ISOLASI ROCKWOOL (Penyerap)**
 - Fungsi: Mengurangi resonansi "efek gendang" yang terjadi di dalam dinding.
 - Spesifikasi: Densitas Tinggi 80 kg/m³ (Diperlukan dalam bentuk padat).
- 4. GIPSUM BOARD GANDA (Massa Sekunder)**
 - Fungsi: Menutup kebocoran suara dari vokal dan musik.
 - Spesifikasi: Dua Lapis (12mm x 2) dipasang dengan pola Zig-Zag (sambungan silang).
- 5. PANEL SUARA (Perawatan Interior)**
 - Fungsi: Pengendali gema (Reverb) untuk memastikan suara audio tetap jelas dan detail.
 - Spesifikasi: Dinding Berlapis / Panel Kain.

4.3 RANCANGAN AKHIR

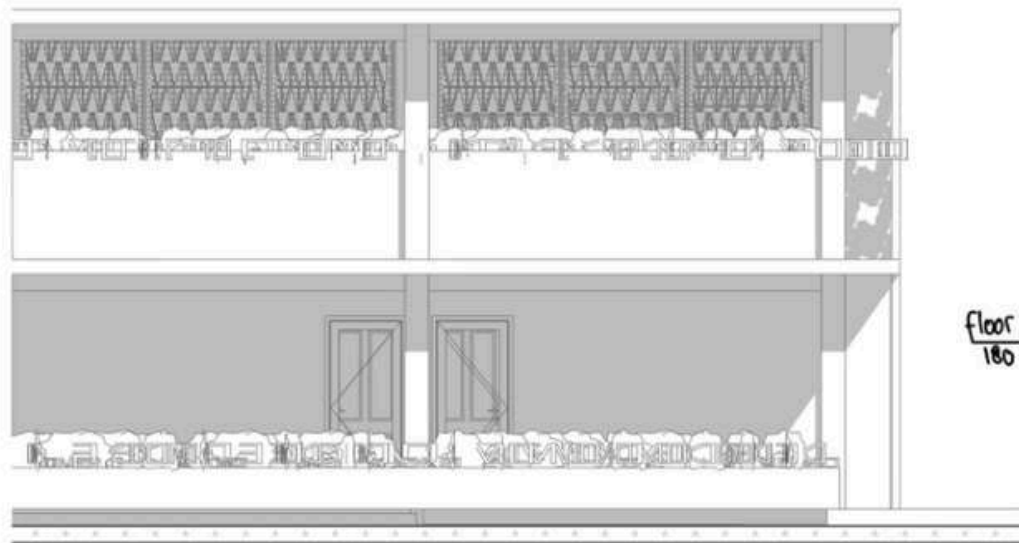
4.3.5 Detail Selubung



AA2

POTONGAN SUN SHADES

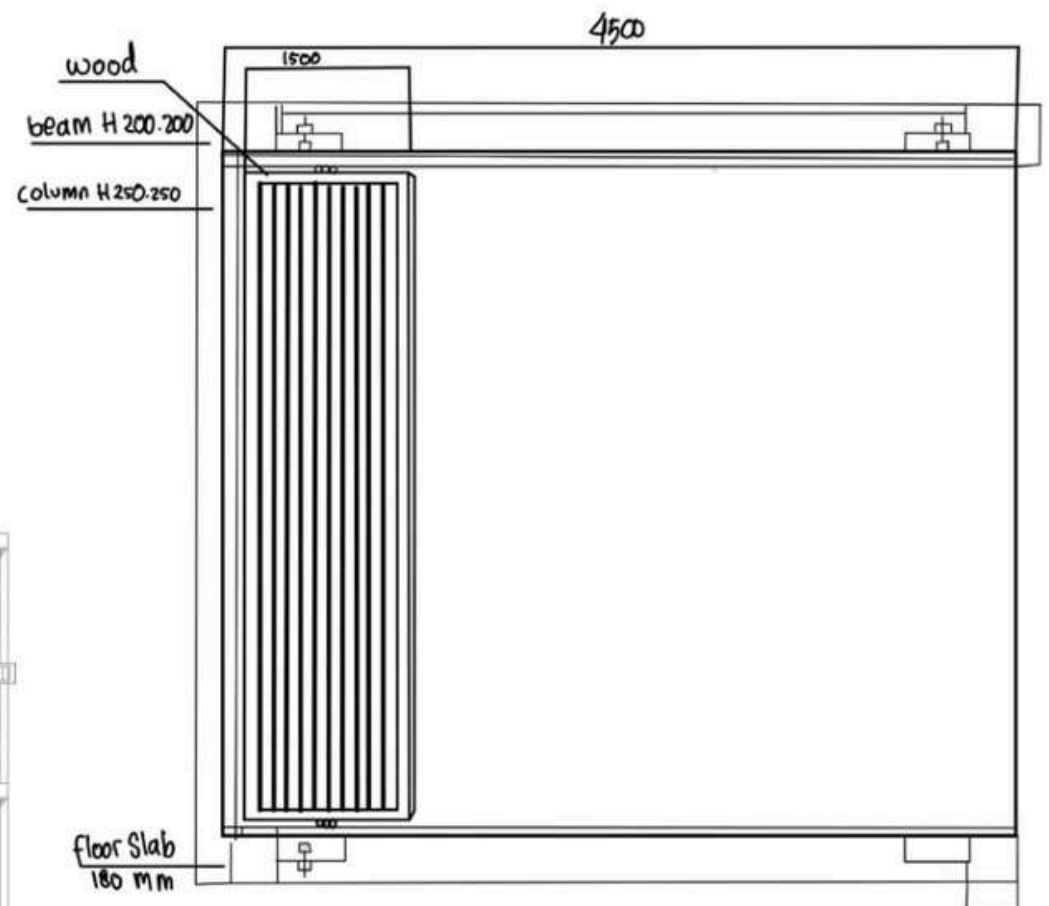
1:50



E

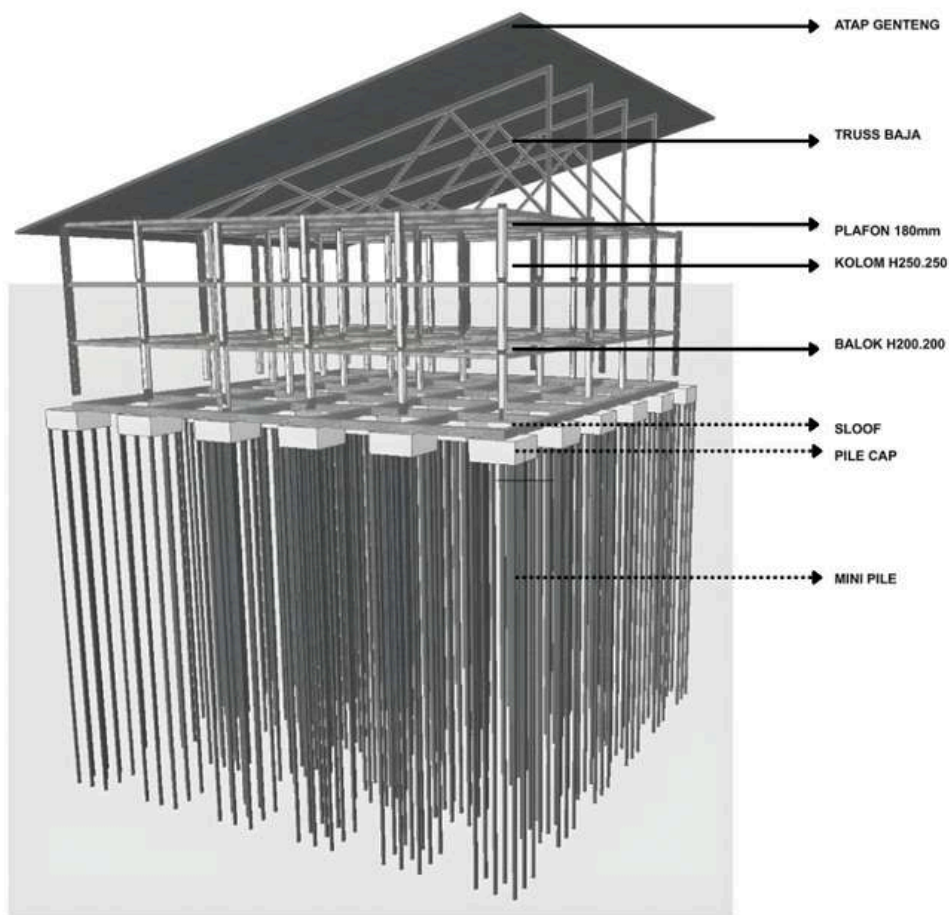
TAMPAK DEPAN KANTOR

1:50



4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.6 Struktur



1. Berat Struktur yang Lebih Ringan (Meringankan Beban pada Tanah Gambut)

Tanah di Pontianak lunak. Jika menggunakan beton, bangunannya akan terlalu berat dan berisiko amblas (turun). Sehingga baja jauh lebih ringan tapi tetap kuat, sehingga beban ke tanah lebih kecil dan bangunan lebih stabil.

2. Efisiensi untuk Area Luas (Teater)

Gedung teater mengharuskan adanya pandangan yang tidak terhalang. Rangka baja dapat mendukung atap yang besar tanpa memerlukan tiang di tengah ruangan, sehingga auditorium terasa lebih lapang dan nyaman.

3. Mengurangi Biaya Pondasi

Karena struktur di atas bersifat ringan, pondasi di bawah tidak perlu menanggung beban yang berat. Hal ini mengurangi pengeluaran, mengingat bahwa pondasi di lokasi tersebut sangat mahal karena perlu ditancapkan sedalam (-22 meter) untuk menemukan tanah yang kokoh.

4. Pemasangan yang Cepat dan Mudah

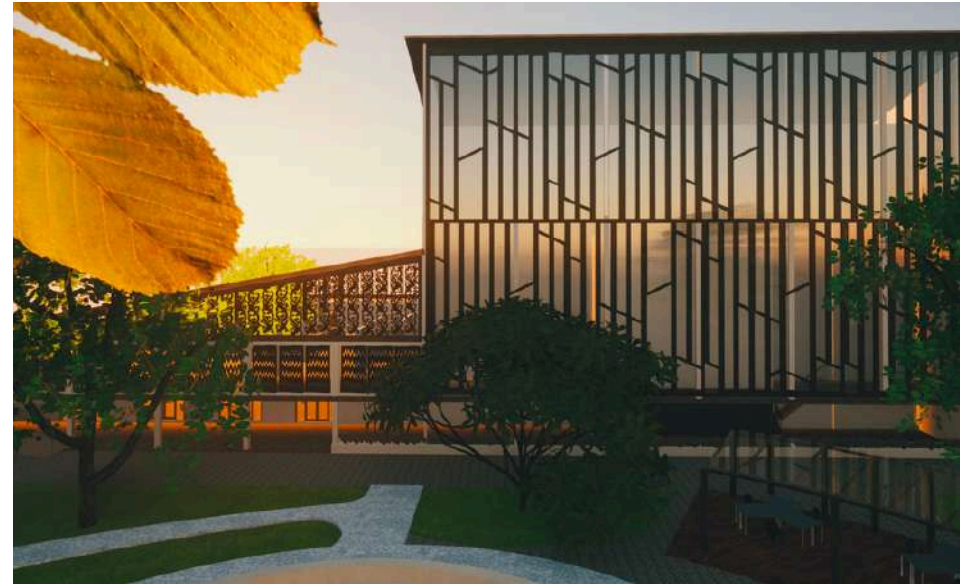
Baja diproduksi di pabrik dan hanya perlu dirakit di tempat (sistem prefabrikasi). Ini jauh lebih cepat dan bersih dibandingkan dengan proses pengecoran beton yang memerlukan waktu pengeringan yang lama serta banyak peralatan berat, yang dapat berisiko pada tanah yang berlumpur.

4.3 RANCANGAN AKHIR

3.3.7 Selubung



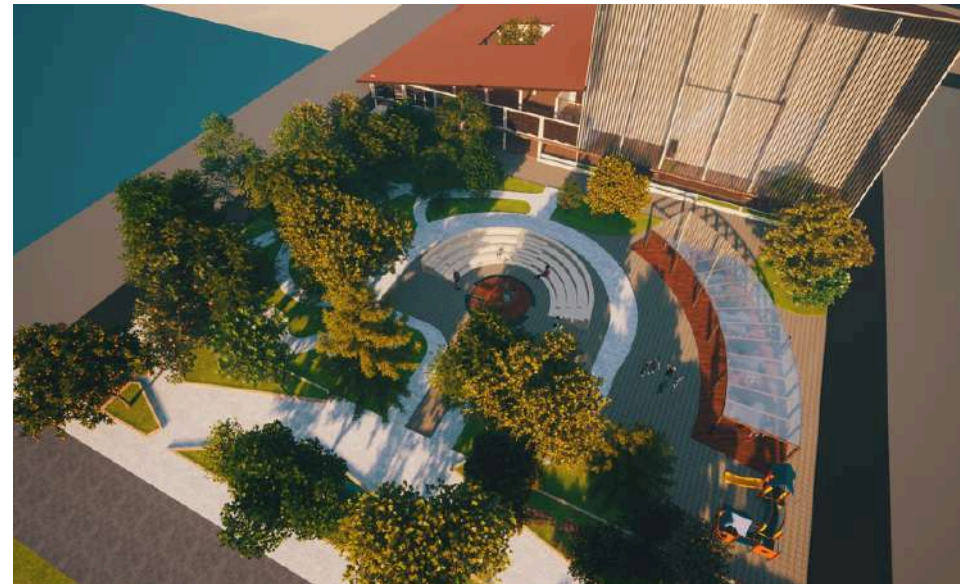
Fasad Gedung Kantor menunjukkan kombinasi yang khas antara desain modern dan hiasan tradisional Corak Insang. Secara visual, desain geometris yang tampak seperti insang ikan ini diterapkan pada permukaan dinding yang padat dan terutama terlihat jelas pada area atap miring bangunan. Aplikasi ini berfungsi tidak hanya sebagai hiasan, tetapi juga sebagai elemen peneduh pasif yang membantu mengurangi jumlah panas matahari yang masuk ke dalam ruangan. Secara filosofis, Corak Insang terinspirasi dari kekayaan budaya Melayu yang ada di daerah pesisir dan sungai, di mana insang ikan melambangkan kehidupan yang penuh semangat. Pemakaiannya di sini menggambarkan kekayaan sumber daya air, kesejahteraan, keberlanjutan usaha, dan adaptasi yang efektif—sebuah pesan yang sangat penting untuk kegiatan operasional dan bisnis sebuah kantor modern. Oleh karena itu, tampilan luar gedung ini mencerminkan harapan akan pertumbuhan dan kestabilan ekonomi yang berkelanjutan.



Fasad Gedung Pertunjukan dirancang dengan lebih dinamis, menerapkan rangkaian sirip vertikal yang menggambarkan keindahan Corak Dayak, khususnya motif sulur-suluran yang Anda tampilkan secara mendetail. Motif sulur-suluran, yang menggambarkan bentuk tumbuhan yang saling menjalar dan terhubung tanpa henti, diterapkan pada lapisan terluar (contohnya pada pagar atau elemen penyekat). Secara teknis, desain ini menghasilkan tampilan layar yang dengan efektif menyaring cahaya, memberikan privasi, dan menciptakan efek bayangan yang menarik di dalam ruangan gedung. Makna budayanya sangat mendalam; sulur-suluran Dayak melambangkan kehidupan yang senantiasa berkembang, kesuburan, siklus alam yang berkelanjutan, dan solidaritas komunitas yang kuat. Penerapan tampilan ini menegaskan bahwa Gedung Pertunjukan merupakan ruang yang aktif, dinamis, dan berperan sebagai tempat untuk menampilkan serta merayakan warisan dan ekspresi budaya yang mendalam dan berakar kuat.

4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.9 Perspektif Eksterior



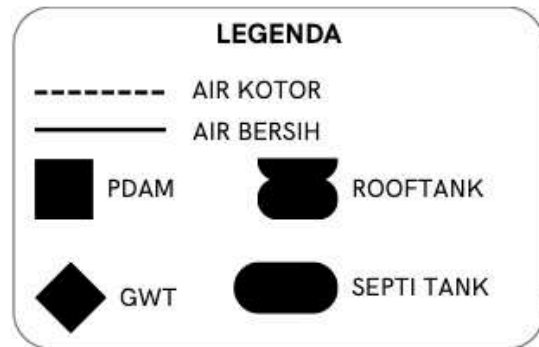
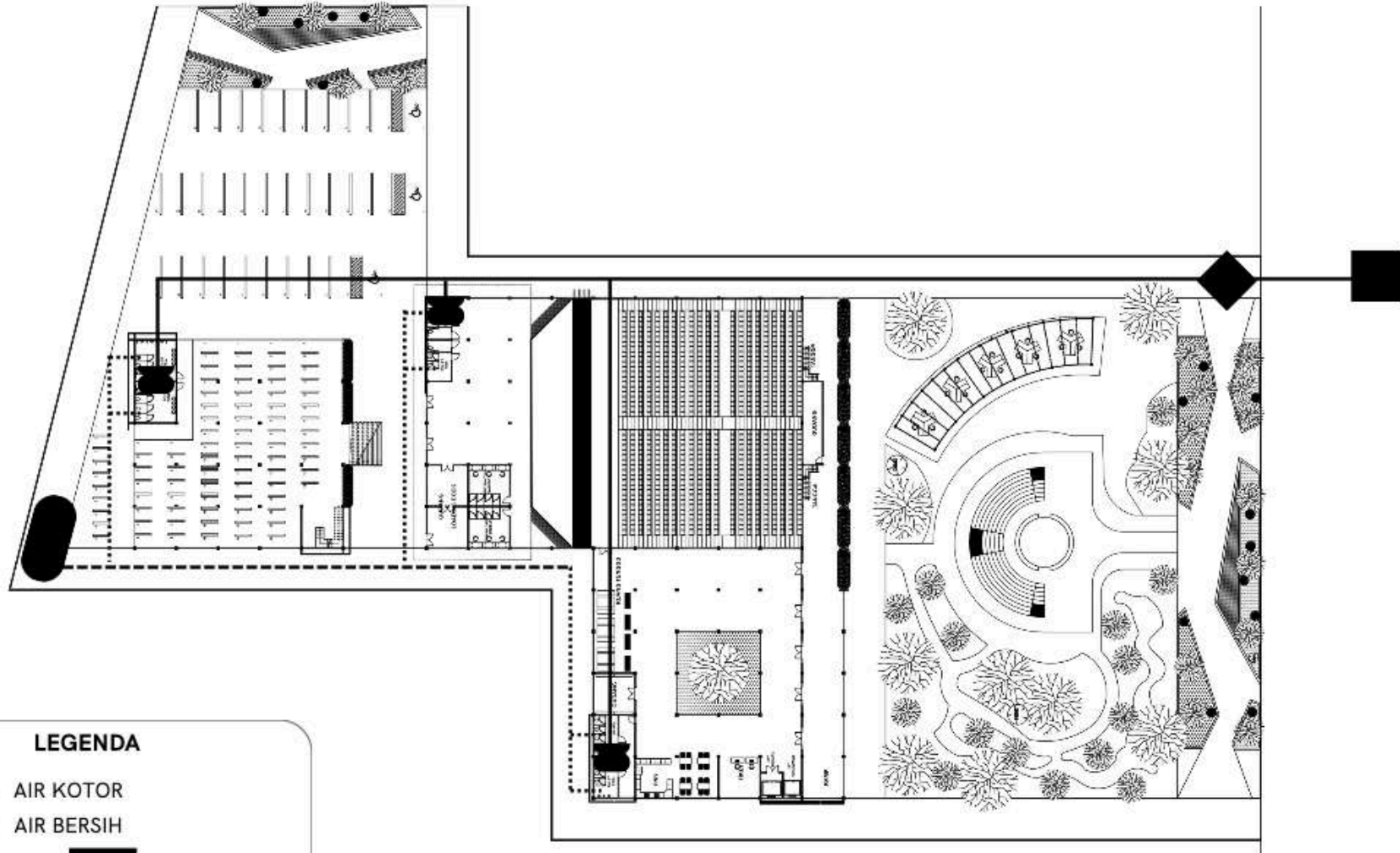
4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.10 Interior



4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.11 Sistem Utilitas

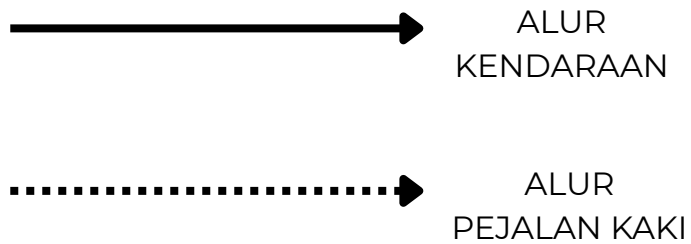


SKEMA JARINGAN AIR BERSIH & KOTOR
SKALA 1:400

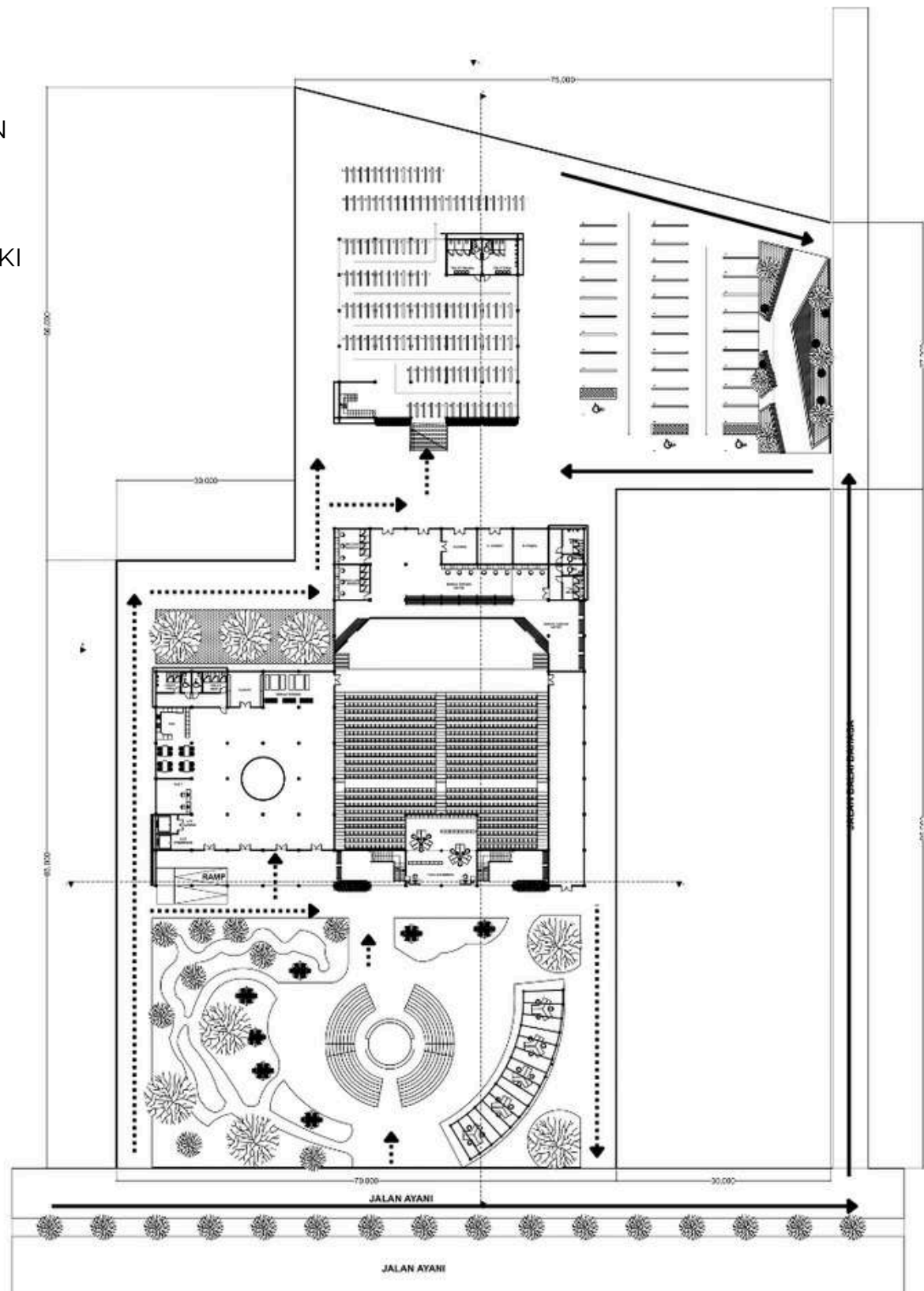


4.3 RANCANGAN AKHIR

4.3.12 Sistem Keselamatan Bangunan dan Disabilitas



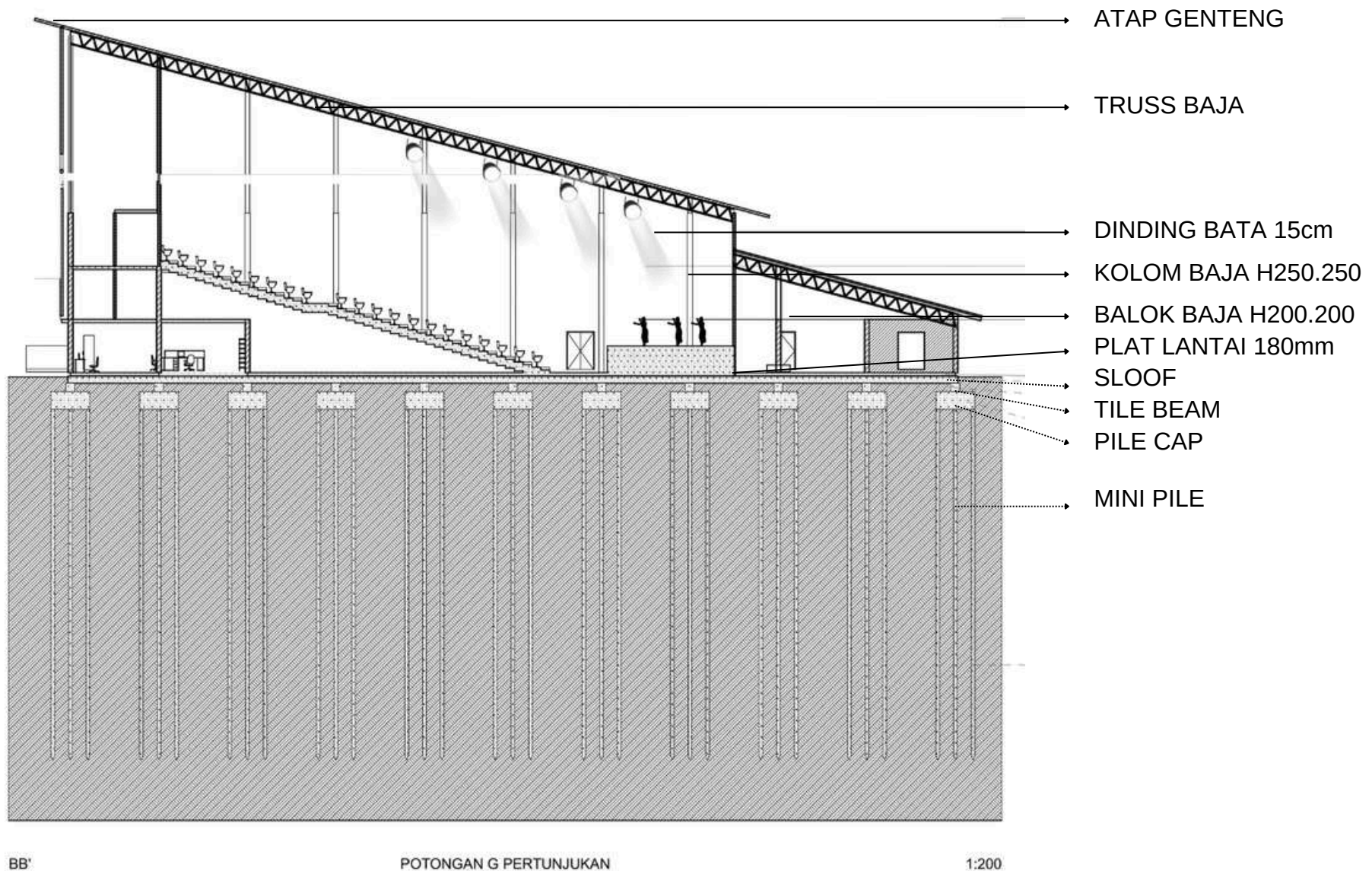
Sistem keselamatan pada bangunan ini dirancang dengan prinsip desain universal yang memprioritaskan keamanan seluruh penghuni, termasuk penyandang disabilitas. Guna menjamin evakuasi yang cepat dan tanpa hambatan saat situasi kritis, bangunan ini telah dilengkapi dengan infrastruktur vital berupa ramp (jalur landai) yang mudah diakses serta tangga darurat berstandar keselamatan tinggi. Kedua jalur evakuasi ini didesain secara strategis agar dapat langsung mengarah ke luar bangunan menuju titik kumpul aman, sehingga meminimalkan risiko terjebak dan memastikan setiap individu, baik pengguna kursi roda maupun pejalan kaki, memiliki akses yang setara terhadap keselamatan nyawa.



5

Hasil Evaluasi

5.2 Revisi Potongan Gedung Pertunjukan



Perubahan Struktural:

Revisi pada potongan gedung pertunjukan ini menampilkan perubahan mendasar pada sistem struktur atap, di mana penggunaan truss segitiga konvensional digantikan oleh struktur truss baja miring. Perubahan ini mengubah profil langit-langit (ceiling) yang sebelumnya datar menjadi miring mengikuti garis atap. Struktur ini ditopang oleh kolom baja H250.250 dan terintegrasi dengan elemen bangunan lainnya, menciptakan bentuk ruang yang secara geometris tidak lagi berupa kotak persegi, melainkan memiliki elevasi plafon yang bervariasi dari area panggung hingga ke belakang tribun.

Solusi Akustik:

Tujuan utama dari memiringkan plafon tersebut adalah sebagai strategi pasif untuk mengoptimalkan kualitas akustik ruang pertunjukan. Plafon datar yang sejajar dengan lantai cenderung menciptakan pantulan suara bolak-balik yang menyebabkan gema (flutter echo), yang dapat mengganggu kejelasan suara. Dengan mengubah desain menjadi plafon miring, bidang paralel di dalam ruangan dapat dihilangkan, sehingga gelombang suara dapat dipecah dan dipantulkan lebih merata ke arah penonton. Hasilnya, potensi gema berkurang drastis dan suara yang diterima oleh audiens menjadi lebih jernih dan fokus.

5.3 Revisi Pada Amphitheater Outdoor dan Taman

Berdasarkan evaluasi sidang kemarin, terdapat dua perubahan strategis utama pada area Amphitheater untuk memaksimalkan potensi visual dan fungsional kawasan:

- Reorientasi Arah Hadap (Menghadap Bangunan) Orientasi panggung dan tempat duduk amphitheater yang semula menghadap ke jalan raya, kini direvisi menjadi menghadap ke arah bangunan utama. Perubahan ini bertujuan menciptakan konektivitas visual dua arah yang saling menguntungkan:
 - Dari Dalam Bangunan: Pengguna gedung dapat menikmati pertunjukan atau aktivitas di amphitheater secara langsung dari dalam ruangan.
 - Dari Amphitheater: Audiens yang duduk di amphitheater mendapatkan latar belakang (backdrop) visual berupa desain fasad bangunan yang estetik.
- Penerapan Konsep Sunken (Menurun) Struktur amphitheater yang awalnya didesain menaik ke atas level tanah (raised), kini direvisi menjadi menurun ke bawah (sunken). Keputusan ini diambil untuk menjaga skala visual kawasan, sehingga pandangan orang dari arah jalan raya menuju bangunan utama tidak terhalang (unobstructed view) oleh struktur tribun amphitheater, membiarkan kemegahan bangunan tetap terekspos dengan baik.



6

Daftar Pustaka

DAFTAR PUSTAKA

- Kemdikbud. (2023). *Ruang Publik dan Pemanfaatannya*. Retrieved from <https://ltdikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/ruang-publik-dan-pemanfaatannya>
- Hantono, D., & Ariantantrie, N. (2018). KAJIAN RUANG PUBLIK DAN ISU YANG BERKEMBANG DI DALAMNYA.
- Binus. (2021). *Placemaking, do we know where we're heading to?* Retrieved from <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>
- Bimantoro, D., Dewiyanti, D., Aditya, N. C., & Natalia, T. W. (2022). STUDI KONSEP PENDEKATAN PLACEMAKING PADA PERANCANGAN RUANG PUBLIK M BLOC SPACE, JAKARTA SELATAN. *DESA Jurnal Desain dan Arsitektur*.
- Michael, G., & Ekomadyo, A. S. (2023). Rhythmanalysis: Memahami Ritus Sebagai Placemaking Temporal. *Jurnal Arsitektur Zonasi*.
- Wardhani, W. C., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). ELEMEN CREATIVE PLACEMAKING PADA PERANCANGAN RUANG PUBLIK UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER TEMPAT PUSAT SENI BUDAYA.
- Wahyuning,, P. F., Ischak, M., & Utomo, H. (2022). CREATIVE PLACEMAKING DENGAN PERSPEKTIF KEARIFAN LOKAL PADA PERANCANGAN PUSAT SENI DAN BUDAYA DI JIMBARAN, BALI. *Agora*.
- BRIN. (2023). Retrieved from <https://www.brin.go.id/news/115560/membangun-koneksi-kota-dan-penduduknya-melalui-pendekatan-placemaking>
- Muadzin, K. F. (2022). *Perancangan Ruang Komunitas Dengan Pendekatan Creative Placemaking Di Tepian Mahakam, Samarinda*. UII.
- Mawarni, A. P. (2025). *Perancangan Bobung Art Space di Gunung Kidul dengan Pendekatan Ekologis*. UII.
- Ryanti M, A. S. (2024). *Peracancangan Creative Hub Seni kulit Manding dengan Pendekatan Creative Placemaking*. UII.



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

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2835308127/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Nabila Zalfaa Rizky Widiyani
Nomor Mahasiswa : 21512027
Pembimbing : Arif Budi Sholihah ,S.T., M.Sc., Ph.D.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **7 (Tujuh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 12/4/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

6.1 APREB



Revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat Sebagai Ruang Kreatif Remaja dengan Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking

Rancangan ini merupakan penerapan dari gagasan Creative Placemaking, yang bertujuan untuk mengubah ruang publik menjadi pusat kreativitas dan interaksi yang aktif bagi masyarakat, terutama kalangan remaja. Wilayah komunal ini dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan juga sebagai pusat inovasi dan kolaborasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana yang efisien dan memotivasi, di mana energi kreatif para remaja dapat dituangkan, berbagi gagasan, dan berkembang melalui berbagai kegiatan seni dan dialog.

Desain area ini dibagi secara efisien menjadi tiga zona yang saling terhubung. Zona Komunal, yang terletak di amfiteater terbuka yang nyaman di antara pohon-pohon, berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan menjadi lokasi utama bagi para remaja untuk berkumpul serta berdiskusi. Amfiteater ini dirancang dengan tujuan fleksibel, berfungsi sebagai panggung untuk pertunjukan seni, pameran, dan juga sebagai tempat bersantai untuk diskusi.

Fungsi ini didukung oleh Zona Pertunjukan, termasuk Area Studio, yang khusus menyediakan fasilitas untuk bereksresi seni. Fasilitas ini mencakup segala jenis pertunjukan formal hingga dialog kreatif yang lebih mendalam, sehingga menjadikannya sebagai tempat yang mendorong perkembangan kreativitas.

Untuk memastikan keberlangsungan dan efektivitas semua kegiatan kreatif serta komunal, desain ini dilengkapi dengan Area Perkantoran. Zona ini menjalankan berbagai tugas administratif, koordinasi, dan manajerial yang krusial. Dengan dukungan struktural ini, seluruh area dapat berfungsi dengan baik, memastikan bahwa Zona Komunal dan Zona Pertunjukan selalu siap mendukung inisiatif serta kolaborasi yang berasal dari komunitas remaja. Secara keseluruhan, desain ini menghasilkan ekosistem yang utuh yang menggabungkan area untuk bereksresi, berinteraksi, dan dukungan operasional.



LOKASI SITE



Pontianak merupakan ibu kota dari Provinsi Kalimantan Barat yang dikenal sebagai Kota Khatulistiwa, sebab kota ini dilewati oleh garis ekuator pada posisi nol derajat. Kota ini didirkan oleh Syarif Abdurrahman Alkadrie pada tanggal 23 Oktober 1771 di titik pertemuan Sungai Kapuas dan Sungai Landak sehingga menjadikannya sebagai sebuah pusat perdagangan dan pelabuhan yang berkembang pesat. Ciri-ciri geografis yang dilalui oleh sungai-sungai besar memberikan identitas sebagai "Kota Seribu Pantai", yang mencerminkan kedekatan budayanya dengan ekosistem sungai. Penduduk Pontianak terdiri terutama dari etnis Melayu, Dayak, dan Tionghoa, yang menghasilkan keragaman budaya yang sangat kaya.



LATAR BELAKANG

Latar belakang proyek perencanaan revitalisasi Taman Budaya Kalimantan Barat di Pontianak adalah adanya kekurangan fasilitas seni dan budaya yang khusus diperuntukkan bagi remaja di kota ini. Namun, terdapat potensi budaya yang signifikan dan semangat yang besar dari generasi muda di Pontianak. Keadaan ini menjadi dasar untuk menciptakan tempat yang bisa menampung serta mendorong kreativitas para remaja.

Proyek ini memiliki tujuan utama untuk menanggulangi kekurangan tersebut dengan menciptakan ruang multifungsi yang didukung oleh Pendekatan Arsitektur Creative Placemaking. Ruang yang dirancang akan mendukung ekspresi kreatif kolaborasi, dan interaksi antara berbagai kelompok pemuda dan masyarakat secara umum. Dengan mengintegrasikan fasilitas ruang pertunjukan, tempat kerja bersama yang bersahabat bagi remaja, studio, dan tempat beribadah, rancangan ini diharapkan mampu membangun ekosistem yang dinamis yang menjadikan lokasi tersebut sebagai pusat kebudayaan serta pengembangan potensi remaja.

ISU PERMASALAHAN



Taman Budaya Kalimantan Barat adalah tempat yang menunjukkan kekayaan budaya dan seni daerah. Pengunjung dapat menikmati pertunjukan seni, pameran kerajinan, dan kegiatan budaya. Taman ini juga berfungsi untuk mendidik masyarakat tentang pelestarian warisan budaya dan sering digunakan untuk acara komunitas. Namun, taman ini sekarang mengalami penurunan kualitas yang signifikan. Banyak kerusakan fisik, seperti masalah ventilasi dan pencahayaan di area pertunjukan utama serta gangguan air di area luar ruangan. Jumlah tempat duduk hanya 275, jauh dari kebutuhan. Fasilitas pendukung, termasuk toilet, juga dalam kondisi buruk, menghambat kegiatan seni dan budaya serta mengancam kenyamanan pengunjung.

REGULASI & DATA SITE



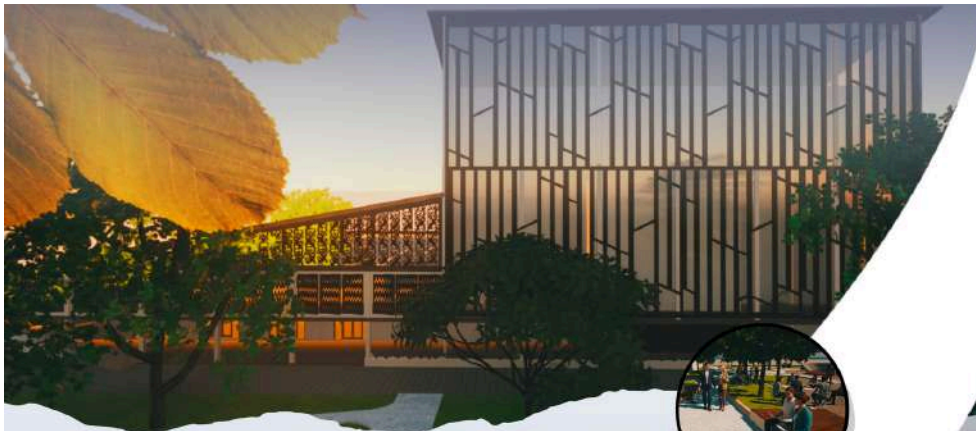
Kota Pontianak memiliki iklim tropis dengan suhu hangat dan hujan bervariasi. Musim panas berlangsung sekitar 2,7 bulan, dari April hingga Juli, dengan suhu rata-rata tinggi di atas 32°C, dan bulan Mei adalah bulan terpanas. Musim dingin berlangsung sekitar 2,8 bulan, dari November hingga Januari, dengan suhu tertinggi di bawah 31°C.

Hujan sangat deras, mencapai rata-rata 309 milimeter di bulan November, dan bulan Agustus adalah bulan terkecil dengan 141 milimeter. Arah angin utama berasal dari Barat Laut dan Barat Daya, dengan kecepatan 5 hingga 10 km/jam. Desain bangunan perlu meningkatkan ventilasi alami dengan memperhatikan lokasi dan orientasi bukaan untuk efektivitas aliran udara, sehingga menciptakan kenyamanan termal dan mengurangi penggunaan pendingin buatan.

KONSEP CREATIVE PLACEMAKING

Area komunal ini adalah penerapan dari konsep Creative Placemaking, yang secara efisien mengubah ruang publik menjadi pusat kreativitas bagi masyarakat. Dengan desain utama yang terdiri dari amfiteater terbuka yang nyaman di antara pohon-pohon, lokasi ini memiliki dua fungsi penting bagi para remaja: sebagai panggung yang fleksibel untuk berbagai bentuk seni (seperti pertunjukan dan pameran), serta sebagai area untuk berdiskusi, bertukar ide, dan berkolaborasi.





Rancangan ini merupakan penerapan dari gagasan Creative Placemaking, yang bertujuan untuk mengubah ruang publik menjadi pusat kreativitas dan interaksi yang aktif bagi masyarakat, terutama kalangan remaja. Wilayah komunal ini dirancang agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat berkumpul, melainkan juga sebagai pusat inovasi dan kolaborasi. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana yang efisien dan memotivasi, di mana energi kreatif para remaja dapat dituangkan, berbagi gagasan, dan berkembang menjadi berbagai kegiatan seni dan dialog.

Desain area ini dibagi secara efisien menjadi tiga zona yang saling terhubung. Zona Komunal, yang terletak di amfiteater terbuka yang nyaman di antara pohon-pohon, berfungsi sebagai pusat interaksi sosial dan menjadi lokasi utama bagi para remaja untuk berkumpul serta berdiskusi. Amfiteater ini dirancang dengan tujuan fleksibel, berfungsi sebagai panggung untuk pertunjukan seni, pameran, dan juga sebagai tempat bersantai untuk diskusi. Fungsi ini didukung oleh Zona Pertunjukan, termasuk Area Studio, yang khusus menyediakan fasilitas untuk berekspresi seni. Fasilitas ini mencakup segala jenis pertunjukan formal hingga dialog kreatif yang lebih mendalam, sehingga menjadikannya sebagai tempat yang mendorong perkembangan kreativitas.

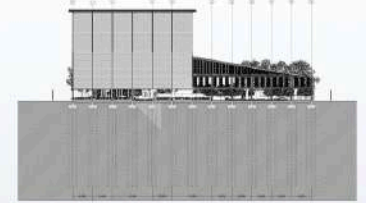
Kantor di lokasi ini berperan sebagai pusat administrasi dan layanan untuk menangani semua kebutuhan operasional dan manajerial. Selain itu, kami juga menyediakan Mushola yang berada di dekat kantor, memberikan kenyamanan bagi pengguna untuk melakukan ibadah.



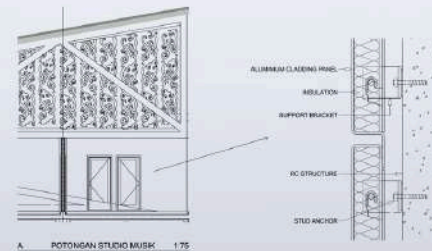
DENAH



POTONGAN SITE

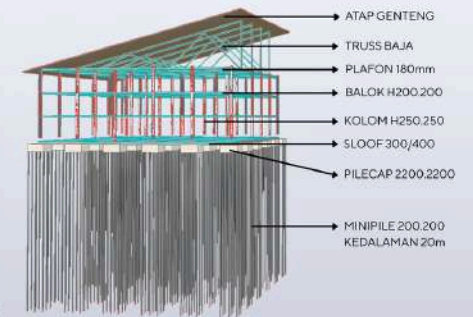


POTONGAN DETAIL



A. POTONGAN STUDIO MUSIK 1:75

EKSPLODE STRUKTUR



- ATAP GENTENG
- TRUSS BAJA
- PLAFON 180mm
- BALOK H200.200
- KOLOM H250.250
- SLOOF 300/400
- PILECAP 2200.2200
- MINIPILE 200.200 KEDALAMAN 20m

PENGHAWAAN & PENCAHAYAAN ALAMI



Penggunaan sunshades berfungsi untuk meningkatkan pencahayaan dan penghawaan alami dengan cara yang baik. Dalam pencahayaan, sunshades mengurangi silau dan memblokir sinar matahari langsung sehingga hanya cahaya lembut yang masuk, membuat penghuni nyaman tanpa harus menutup tirai. Dalam hal penghawaan, sunshades menjaga area sekitar tetap teduh, mengurangi panas dari sinar matahari dan membantu menjaga suhu interior agar tetap sejuk. Ini membuat udara segar yang masuk menjadi nyaman dan mendukung pengeluaran udara panas dengan baik.

Pemilihan bahan dan rancangan fondasi untuk struktur ini ditentukan oleh kebutuhan akan daya tahan yang maksimal dan penyesuaian dengan kondisi geoteknik yang khusus di Pontianak. Struktur atas menggunakan bahan baja (termasuk Truss, Balok H200.200, dan Kolom H250.250) karena material ini memberikan rasio kekuatan terhadap berat yang lebih baik, sehingga memungkinkan konstruksi yang akurat, cepat, dan tahan lama terhadap beban vertikal serta lateral. Sementara itu, keputusan yang paling penting adalah pemilihan Minipile 200.200 dengan kedalaman 20 meter. Kedalaman ini tidak ditentukan secara sembarangan, tetapi merupakan reaksi langsung terhadap sifat-sifat tanah di Pontianak yang didominasi oleh lapisan lempak (seperti gambut atau tanah liat) hingga kedalaman sekitar 15 meter. Dengan menancapkan minipile sedalam 20 meter, tiang pancang dipastikan menembus dan tertanam jauh ke dalam lapisan tanah keras di bawah lapisan lunak yang kritis, sehingga beban dan Pilecap dan Sloof dapat disalurkan dengan daya dukung maksimal sehingga mengurangi risiko penurunan struktural yang signifikan di masa depan.



Area taman ini direncanakan sebagai tempat umum yang nyaman dan tenang, sangat cocok untuk aktivitas sosial. Kehadiran bangku-bangku komunal membuat fasilitas ini dapat digunakan sebagai tempat berkumpul bagi remaja dalam melakukan diskusi santai.



Tempat ini dapat digunakan remaja yang ingin menunjukkan bakat mereka, seperti musik akustik, teater, atau tari. Dengan desain berbentuk lingkaran, suasana menjadi lebih dekat dengan penonton, yang membantu meningkatkan kepercayaan diri.



Tempat ini sangat cocok untuk diskusi remaja-remaja. Tempat ini juga bisa menjadi area pameran untuk karya seni, proyek sekolah, atau kerajinan tangan. Ruang yang luas dan terlindungi dari cuaca menjadikannya fleksibel untuk berbagai kegiatan bersama remaja.



Studio Musik adalah ruang latihan yang profesional, dirancang untuk membantu remaja berlatih musik. Fasilitas ini kedap suara dan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai genre musik.



Studio ini berperan sebagai pusat untuk kreativitas visual, dirancang untuk membantu remaja dalam mengeksplorasi kemampuan mereka di bidang seni rupa.



Ruangan ini adalah teater besar yang berfungsi sebagai tempat utama untuk pertunjukan. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan kesempatan kepada pengunjung dan remaja untuk memamerkan seni mereka, bisa berupa pertunjukan musik, teater, dan tari.

6.2 MAKET



6.3 QR CODE

Untuk melihat detail Gambar Teknik, Apreb, serta Foto Maket, Anda dapat memindai kode QR yang tersedia dibawah ini.



SCAN ME