

TUGAS AKHIR PERANCANGAN

TAMAN REKREASI BUDAYA MELAYU RIAU
DI TEPIAN DANAU PLTA KOTO PANJANG

*Arsitektur Melayu pada Penampilan Bangunan dan Pemanfaatan Potensi Alam
pada Penataan Ruang Luar*

MALAYAN RECREATION PARK
AT THE LAKESIDE OF KOTO PANJANG PLTA

*Malayan Architecture on The Building Performance and Nature Potential
Utilization in Outdoor Space*



Disusun Oleh:

DINI HARYANTI
04 512 116

Dosen Pembimbing:

IR. H. HANIF BUDIMAN, MSA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM YOGYAKARTA
2008

LEMBAR PENGESAHAN

TAMAN REKREASI BUDAYA MELAYU RIAU DI TEPIAN DANAU PLTA KOTO PANJANG

Arsitektur Melayu pada Penampilan Bangunan dan Pemanfaatan Potensi Alam pada Penataan Ruang Luar

MALAYAN RECREATION PARK AT THE LAKESIDE OF KOTO PANJANG PLTA

Malayan Architecture on The Building Performance and Nature Potential Utilization in Outdoor Space



Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur



Hastuti Saptorini
Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum Wr. Wb,

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat dan nikmatnya kepada hambanya. Do'a, salawat dan salam kepada jujungan kita Nabi besar Muhammad SAW keluarga dan sahabat – sahabatnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan akibat keterbatasan ilmu, kemampuan dan waktu yang dimiliki. Dalam pelaksanaan tugas akhir ini tentunya tidak luput dari berbagai macam kendala, namun berkat bantuan dan dukungan dari berbagai macam pihak Alhamdulillah Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini dibuat sebagai salah satu persyaratan akademis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur Di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil penulis dalam tugas akhir ini adalah ***“Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau di Tepian Danau PLTA Koto Panjang”*** dengan penekanan ***Arsitektur Melayu pada Penampilan Bangunan dan Pemanfaatan Potensi Alam pada Penataan Ruang Luar.***

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, saran dan pengarahan yang sangat membantu dari berbagai macam pihak dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan yang dihadapi. Untuk itu penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. **Ibu Ir. Hastuti Saptorini MA**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. **Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA**, selaku dosen pembimbing. Terima kasih banyak Pak atas semua bimbingan, saran dan kritik yang pasti berguna buat saya nantinya. Terima kasih juga buat keringanan-keringanan yang sering dikasih terutama masalah waktu.
3. **Ibu Rini Darmawati, MT**, selaku dosen penguji. Terima Kasih Bu atas saran dan kritiknya yang sangat berguna dari awal proposal dan skematik, sehingga bisa lebih menyempurnakan Tugas Akhir ini pada saat pendadaran.

4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Arsitektur UII selaku pengajar yang sudah banyak memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, selaku panitia Tugas Akhir. Terima Kasih buat bantuan dan saran-sarannya selama Tugas Akhir.
6. Mama dan Papa. Makasih ya Ma, Pa...buat semua doa , semangat, kesabaran, nasihat-nasihat, dan dukungannya yang sangat berlimpah. Makasih udah berjuang untuk menuhin kebutuhan ketiga anak-anaknya. Maaf sering nyusahin dengan banyaknya permintaan selama masih kuliah..sampai kapanpun pasti gak akan pernah bisa terbayarkan.
7. Tina Andrilina, selaku kakak penulis, makasih ya buat saran-saran dan pengalaman selama kuliah. Achmad Bachren, adek yang selalu nyusahin..hehe..tapi lumayan bisa jadi teman menggila selama kuliah di jogja. Kuliah yang benar, sayang otak kamu yang pinter buat dipakai males-malesan. Mudah-mudahan kita bertiga bisa sukses ya..trus nyenengin mama papa ! Amin..
8. Agung Budhi Trilaksono, makasih banyak buat hari-harinya selama 2 tahun ini.. Makasih buat bantuan fisiknya selama kuliah..apalagi selama nyelesain TA ini. Makasih buat kerepotan-kerepotan yang selalu ditanggapi dengan sabar.. Mudah-mudahan kita berdua bisa sama-sama sukses ya. Amin..
9. Alia, Tika, Diva..teman-teman semasa kuliah. Maaf..tahun-tahun terakhir suka ga bisa ikut maen bareng..itu juga karena pengen cepet-cepet lulus bu! Maklum..otakku terbatas..suka nge-hang kalo maen dan kuliah berbarengan. Hehe..mudah-mudahan bisa temenan trus sampai nanti-nanti ya!
10. Padang dan Ana, makasih bantuan maketnya. Maaf ya diburu-buruin terus..hehe..
11. Teman-teman satu bimbingan (Abrar, Putut, Febri, Yudhi, Romadhona). Terutama Febri, sori sering ngerepotin dengan sms nanya ini itu, soalnya cuma tau nomermu mas..hehe..Mudah-mudahan habis ini kita sama-sama sukses ya smua! Amin..
12. Om, tante dan teman-teman orang tua di Pekanbaru yang udah bantu selama proses pencarian data. Terima Kasih.
13. Semua pihak-pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Sekali lagi terima kasih ya Allah..atas segala kemurahan, kemudahan, rezeki yang telah Engkau berikan..Alhamdulillah..

Page | **iv**

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Untuk itu penulis mohon maaf atas segala kekeliruan yang tidak disengaja, dan memohon saran, kritik, dan koreksi yang berguna dalam penyempurnaan laporan ini.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan semua pembaca, semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada kita semua. Amin ya Robbal'alamin. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Wabillahitaufik walhidayah

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 November 2008

(DINI HARYANTI)

TAMAN REKREASI BUDAYA MELAYU RIAU

*Arsitektur Melayu pada Penampilan Bangunan dan Pemanfaatan Potensi Alam pada
Penataan Ruang Luar*

Oleh:

DINI HARYANTI [04.512.116]

Pembimbing:

IR. H. HANIF BUDIMAN, MSA

ABSTRAKSI

Seorang Budayawan Riau, Al-Azhar, dalam satu website Melayu Riau, mengungkapkan bahwa Seni dan Budaya Melayu sangat berpeluang untuk dikembangkan di Provinsi Riau. Selain faktor keberadaan suku Melayu, kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, peluang tersebut juga datang karena adanya otonomi daerah dan visi Riau 2020, Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu di Asia Tenggara.

Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau ini merupakan sebuah wadah pembelajaran Seni Budaya Melayu, yang memanfaatkan potensi daerah Danau PLTA Koto Panjang yang masih alami, sebagai media pendukung untuk menciptakan satu ruang luar yang rekreatif. Diharapkan aspek rekreatif disini menjadi magnet untuk menarik pengunjung datang untuk berekreasi sambil belajar Seni dan Budaya Melayu Riau. Di kawasan ini Pengunjung bisa refreshing badan dan pikiran dengan kondisi kawasan yang alami sekaligus diarahkan untuk belajar budaya melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan. Sehingga ketika mereka pulang dari kawasan ini bukan sekedar menjadi lebih fresh secara fisik tapi juga dapat menambah ilmu pengetahuan mereka akan budaya lokal, yaitu budaya Melayu Riau.

Kombinasi aspek budaya dan aspek rekreasi menjadi konsep dalam perancangan kawasan ini. Potensi budaya akan tampak pada citra visual massa-massa bangunan dan penataan ruang dalam. Pada penataan ruang luar, potensi Danau PLTA Koto Panjang akan dimanfaatkan untuk menciptakan ruang luar yang rekreatif yang secara tidak langsung akan membuka pikiran pengunjung untuk lebih semangat belajar Seni dan Budaya Melayu Riau.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Abstraksi	v
Daftar Isi	vi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Batasan Judul	1
1.2 Latar Belakang	2
1.2.1 Potensi Pengembangan Unsur Kebudayaan Melayu Riau..	2
1.2.2 Minimnya Pengetahuan Budaya Melayu Masyarakat Riau	3
1.2.3 Wadah Untuk Unsur Budaya Melayu yang Terpisah	3
1.2.4 Minimnya Kawasan Wisata Alam di Riau Daratan.....	4
1.2.5 Kondisi Geografis Kabupaten Kampar.....	5
1.3 Permasalahan.....	7
1.4 Tujuan dan Saran.....	7
1.5 Lingkup Pembahasan.....	8
1.6 Metode Pembahasan.....	8
1.7 Keaslisan Penulisan.....	9
1.8 Kerangka Pola Pikir.....	10

BAB II

DATA DAN TEORI

2.1 Tinjauan Kabupaten Kampar.....	11
2.1.1 Fasilitas dan Infrastruktur.....	11
2.1.2 Pariwisata.....	12
2.2 Tinjauan Unsur Kebudayaan Melayu Riau.....	15
2.2.1 Seni Bina Melayu.....	15
2.2.1.1 Rumah Melayu Tradisional.....	15

2.2.1.2	Rumah Melayu Modern.....	22
2.2.2	Seni Kerajinan Tangan.....	23
2.2.3	Seni Tari.....	25
2.3	Data Potensi Site.....	27
2.4	Tinjauan Bangunan Tepi Air.....	34
2.5	Tinjauan Penataan Sirkulasi Ruang Luar.....	36
2.6	Studi Kasus	37
2.7	Standard Fasilitas Kegiatan Seni dan Budaya.....	42

BAB III

ANALISA DAN KONSEP

3.1	Analisa Kebutuhan Ruang.....	55
3.1.1	Identifikasi Pengguna Bangunan.....	55
3.1.2	Kegiatan.....	56
3.1.3	Pola Kegiatan.....	57
3.1.4	Pengelompokan Ruang.....	62
3.1.5	Kebutuhan Ruang.....	64
3.1.6	Analisis hubungan Ruang.....	69
3.2	Analisa Tata Ruang Luar.....	71
3.3	Analisa Potensi Site.....	73
3.4	Analisa Penampilan Bangunan.....	80
3.5	Analisa Bangunan Tepi Air.....	86

BAB IV

KONSEP

4.1	Zoning.....	91
4.2	Penempatan Zoning Pada Site.....	95
4.3	Konsep Penampilan Bangunan	97
	SKEMATIK DESAIN	100

BAB V

PENGEMBANGAN DESAIN

5.1	Situasi.....	113
5.2	Siteplan.....	113
5.3	Alur Sirkulasi.....	114
5.4	Massa Bangunan.....	115
5.5	Potongan Lingkungan.....	125
5.6	Detil-detil.....	126
5.7	Tampak Bangunan.....	128
5.8	Interior.....	131
5.9	Eksterior.....	133
DAFTAR PUSTAKA		142



BAB I PENDAHULUAN

1.1 BATASAN JUDUL

Judul : **Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau di Kabupaten Kampar**

Pengertian **taman** adalah ruang terbuka hijau yang berfungsi sebagai wadah kegiatan publik yang aktif.

Pengertian **rekreasi** adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan memiliki daya tarik tersendiri.

Pengertian **budaya** menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminta, adalah sama dengan pikiran, akal budi (penulis;intuisi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat. Jadi kebudayaan dapat berarti benda abstrak (non materiil) maupun benda nyata (materiil).

Pengertian **taman rekreasi** adalah merupakan tempat atau wadah untuk menemukan sesuatu yang berfungsi sebagai obat psikologis untuk seseorang maupun sekelompok orang. Yang dapat memberikan kepuasan tersendiri. (*kinerhart and Winston, The Study of Human Interaction*). Arti lain secara etimologi adalah sekumpulan ruang aktivitas untuk bersenang-senang dan menghilangkan kebosanan.

Jadi kesimpulannya **Taman Rekreasi Budaya** adalah suatu ruang atau wadah yang berfungsi untuk menampung kegiatan rekreasi yaitu kegiatan yang berhubungan dengan keadaan psikologi seseorang, dengan adanya unsur-unsur kebudayaan di dalamnya baik yang berupa materiil dan non materiil.

Sub Judul : Perpaduan Arsitektur Melayu Tradisional dan Modern Dan Pemanfaatan Potensi Alam pada Penataan Ruang Luar

Pengertian:

Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau ini merupakan suatu wadah yang dapat menjadi obat psikologis bagi pengunjung yang datang melalui pemanfaatan potensi alam sekitar Danau PLTA Koto Panjang yang masih sangat



alami sehingga tercipta suasana yang rekreatif dan santai bagi pengunjung. Melalui suasana rekreatif dan santai yang tercipta itu diharapkan pembelajaran budaya, melalui fasilitas-fasilitas yang disediakan, akan lebih mudah terserap oleh pengunjung.

1.2 LATAR BELAKANG

1.2.1 Potensi Pengembangan Unsur-Unsur Kebudayaan Melayu Riau

Budaya Melayu Riau sebagai salah satu bagian dari budaya-budaya yang tumbuh dan berkembang di wilayah nusantara, telah menunjukkan identitasnya yang khas dari dahulu sampai sekarang. Dalam perjalanannya Budaya Melayu Riau mengalami pasang surut pada beberapa daerah. Banyak unsur-unsur budaya Melayu yang mengalami kemunduran dan tergeser oleh kebudayaan-kebudayaan baru yang datang dari luar. Untuk itu setiap elemen masyarakat dan juga pemerintah perlu melakukan usaha-usaha untuk melestarikannya.

Seni dan Budaya Melayu di Provinsi Riau mengandung banyak sekali unsur-unsur budaya yang sangat menarik, baik untuk sekedar dinikmati atau dipelajari secara mendalam. Unsur-unsur budaya ini antara lain meliputi Seni Bina Melayu, yaitu seni yang berkaitan dengan arsitektur bangunan-bangunan tradisional Melayu Riau yang penuh dengan elemen-elemen dekoratif yang semuanya memiliki filosofi tersendiri. Ada juga Seni Pertunjukan meliputi tariantarian tradisional yang memiliki keunikan tersendiri pada setiap kabupaten. Perbedaan-perbedaan kecil antara satu kabupaten dengan kabupaten lain membuat semakin beragamnya kebudayaan Melayu di Provinsi Riau, namun tetap memiliki satu *guideline* yaitu budaya melayu, budaya yang selalu merujuk pada syariat Islam.

Menurut Budayawan Riau, Al-Azhar, Seni Budaya Melayu sangat berpeluang untuk dikembangkan di Provinsi Riau, selain faktor keberadaan suku Melayu, peluang tersebut juga datang karena adanya otonomi daerah dan visi Riau 2020, Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu di Asia Tenggara. Disamping itu, peluang berkembangnya seni budaya Melayu di Riau tidak terlepas dari kemajuan dan kesejahteraan masyarakat, khususnya di bidang



perekonomian, teknologi informasi dan komunikasi, transportasi serta Pariwisata. Untuk itulah kata Azhar, sangat di sayangkan bila seni budaya melayu tidak di dikembangkan di dunia ini, apalagi seni budaya melayu telah merujuk dan umumnya sesuai dengan ajaran syariat Islam.

Sumber: Badan Informasi dan Komunikasi Kesatuan Bangsa Provinsi Riau

1.2.2 Minimnya Pengetahuan Budaya Melayu Masyarakat Riau.

Selama ini, terutama generasi muda banyak yang tidak mengenal secara rinci unsur-unsur yang meliputi kebudayaan melayu. Rendahnya pengetahuan masyarakat akan budaya melayu ini mungkin juga tidak lepas dari kurang memadainya fasilitas-fasilitas seni dan budaya. Bukan saja dari segi kuantitas, tapi juga kualitas. Fasilitas pembelajaran seni budaya melayu dibuat terlalu kaku, tidak ada fasilitas penunjang yang dapat menarik masyarakat untuk mempelajari seni budaya melayu.

Padahal Seni budaya melayu banyak menyimpan kekayaan seni budaya yang saat ini dapat dibilang tenggelam dari seni budaya modern. Seni budaya melayu kita meliputi berbagai seni, ada seni pertunjukan yang terdiri dari teater tradisi, tari modern tradisional, musik tradisional, permainan rakyat, upacara adat dan siklus kehidupan sedangkan pada seni Rupa kita dapat menjumpai adanya seni pahat, seni relief, seni lukis dan seni kerajinan.

Sementara itu dari seni sastra dapat ditemukan juga adanya Sya'ir, Koba, Prosa dan Puisi. Sedangkan pada praktik sosial lainnya dapat dilihat adanya mata pencaharian orang melayu, teknologi, sistem sosial, pengetahuan dan kepercayaan.

1.2.3 Taman Rekreasi Budaya Melayu sebagai Wadah Untuk Menampung Unsur-Unsur Budaya Melayu yang Masih Terpisah.

Kebudayaan Melayu di Propinsi Riau, pada dasarnya terdiri dari unsur-unsur budaya yang beragam dan sangat menarik untuk dinikmati. Unsur-unsur budaya ini masih terletak terpencar-pencar, dan belum ada wadah yang menjadi pusat untuk merangkum seluruh komponen budaya Melayu ini. Dengan adanya Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau ini, pemerintah Propinsi Riau dapat



menggabungkan seluruh aset-aset budaya yang ada di propinsi ini ke dalam satu wadah yang terpadu dan bisa mencerminkan identitas kebudayaan melayu secara keseluruhan sekaligus menjadi tempat pengunjung relaks dengan desain kawasan yang ramah lingkungan.

1.2.4 Minimnya Kawasan Wisata Alam yang Terancang dengan Baik di Provinsi Riau Daratan.



Gambar 1.1
Peta Provinsi Riau

Sumber : website Badan Informasi Komunikasi dan Kesatuan Bangsa Provinsi Riau

Kondisi alam kota Pekanbaru sebagai ibukota Provinsi Riau memang tidak banyak memiliki objek yang bisa dijadikan tempat wisata alam, seperti pantai, gunung dan danau. Hal inilah yang menyebabkan belum banyak tempat wisata di kota ini yang memanfaatkan alam sebagai objeknya. Hanya ada beberapa tempat wisata alam yang memanfaatkan hutan-hutan yang memang masih banyak terdapat di Pekanbaru sebagai objek utama, antara lain Taman Alam Mayang.

Berbeda dengan Pekanbaru, pada daerah-daerah lain di beberapa kabupaten yang terdapat di Riau sebenarnya sudah cukup banyak objek wisata alam yang tersedia. Hal ini bisa terwujud karena kondisi geografis nya yang



cukup berpeluang untuk pengembangan kawasan wisata. Sebenarnya selama ini, Riau merupakan peringkat dua dalam hal pariwisata setelah Bali (sumber: www.riau.go.id). Namun semua kawasan wisata alam yang ada itu terletak di daerah Kepulauan Riau yang kini telah membentuk Provinsi sendiri. Sehingga secara otomatis, setelah Kepri melepaskan diri dari Riau, Provinsi Riau Daratan kini tidak memiliki kawasan wisata yang terancang dengan baik, karena selama ini pemerintah berkonsentrasi pada pengembangan-pengembangan pariwisata yang ada di daerah Kepri.

Sebenarnya Riau daratan juga memiliki potensi yang besar. Hanya saja, perlu ditingkatkan infrastruktur dan promosi untuk meningkatkan industri pariwisata Provinsi Riau Daratan. Karena memang kondisi alam Riau Daratan memang tidak seindah wilayah Kepulauan Riau. Perlu diciptakan suasana yang kondusif untuk membangkitkan pariwisata di Riau daratan. Potensi pariwisata merupakan satu potensi yang tak pernah habis, yang berbeda dengan kekayaan alam. Salah satu potensi tersebut adalah wisatawan asing. Seperti yang diungkapkan oleh Gubernur Riau, HM Rusli Zainal, setiap tahun wisatawan dari Singapura sebanyak 2 juta orang pergi ke luar negeri. Jika kita dapat menarik mereka untuk datang ke Riau, maka tentu pariwisata daerah ini akan maju pesat. Disebutkan pula, banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Misalnya adalah wisata alam yang masih belum terkelola, wisata belanja, wisata makanan dan juga wisata budaya.

1.2.5 Kondisi Geografis Kabupaten Kampar yang Sangat Berpeluang Untuk Dikembangkan.

Kondisi geografis Kota Pekanbaru yang tidak banyak memiliki objek yang bisa dijadikan tempat wisata alam, seperti pantai, gunung dan danau, menyebabkan belum banyak tempat wisata di kota ini yang memanfaatkan alam sebagai objeknya. Namun, tidak sama halnya dengan beberapa kabupaten lain di Provinsi ini, pada Kabupaten Kampar, keberadaan bukit-bukit, hutan, danau, dan sungai yang banyak terdapat disini, bisa dijadikan landasan untuk membuat suatu kawasan wisata. Suasananya yang masih cenderung tenang dan alami,



dan jaraknya ibukotanya yang hanya 60km dari Kota Pekanbaru, dengan akses yang cukup lancar, wilayah kabupaten ini diharapkan dapat dikembangkan sebagai Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau Terpadu, yang dapat dijadikan sebagai magnet yang kuat untuk menarik wisatawan, baik domestik maupun asing datang ke Provinsi Riau.



Bukit-bukit



Danau PLTA KotoPanjang



Sungai Kampar



Hutan-hutan

Gambar 1.2
Kondisi Geografis Kabupaten Kampar
Sumber: Survey



1.3 PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang suatu Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau yang dapat menjadi tempat rekreasi sekaligus tempat pembelajaran budaya bagi masyarakat Riau dan pendatang.

1.3.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana memasukkan Arsitektur Melayu Riau ke dalam citra visual massa-massa bangunan di kawasan ini.
2. Bagaimana memanfaatkan potensi Danau PLTA Koto Panjang yang masih alami agar dapat tercipta ruang luar yang rekreatif .

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendapatkan rancangan Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau yang dapat menjadi tempat rekreasi sekaligus tempat pembelajaran budaya bagi masyarakat Riau dan pendatang.

1.4.2 Sasaran

1. Menciptakan suasana ruang luar yang rekreatif melalui pemanfaatan potensi alam danau PLTA Koto Panjang.
2. Merencanakan dan merancang kawasan yang dapat memasukkan Arsitektur Melayu Riau pada citra visual bangunannya.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Arsitektural

1. Mengenai unsur-unsur budaya melayu sebagai elemen pembentuk citra bangunan.
2. Pemanfaatan potensi Danau PLTA Koto Panjang ke dalam pengolahan landscape.



1.5.2 Non Arsitektural

Pembahasan meliputi pengertian taman rekreasi budaya, unsur-unsur budaya Melayu Riau, kondisi Kabupaten Kampar sebagai lokasi kawasan, serta keberadaan kebudayaan melayu dan hubungannya dengan lingkungan sekitar.

1.6 METODE PEMBAHASAN

1. Survey Literatur

- Studi tentang unsur-unsur budaya Melayu Riau.
- Mempelajari hal-hal tentang taman rekreasi budaya.
- Studi literatur tentang perancangan-perancangan yang terkait dengan judul.

2. Survey Instansional

- Studi data dari instansi-instansi terkait.

3. Survey Lokasi

- Observasi terhadap lokasi, pengukuran kontur site, lingkungan sekitar site, analisa site.
- Observasi langsung pada bangunan-bangunan berarsitektur melayu Riau dan juga bangunan lain yang dapat dijadikan referensi.
- Observasi pada objek wisata lain yang ada di provinsi Riau.

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari penjiplakan penulisan ini dengan penulisan lainnya yang sejenis, berikut ini disebutkan beberapa penulisan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literatur:

a. **Taman Rekreasi Budaya di Tepian Sungai Mahakam**, Nur Eny Fitriany (TA/UII/2006)

Penekanan : Perpaduan Dua Budaya Asli Kalimantan Timur (Dayak dan Kutai) dan Penataan Ruang Luar

b. **Pusat Kebudayaan Melayu di Pontianak Sebagai Wadah Pelestarian Seni dan Budaya**, Urny Rahmany (TA/UII/2005)



Penekanan: Transformasi Arsitektur Melayu Pada Citra Visual Bangunan

c. **Malay Heritage Center**, Rizqi Amalina (TA/UII/2007)

Penekanan: Arsitektur Green Building sebagai Citra Fasad dan Pola Bentuk Ruang



1.8 KERANGKA POLA PIKIR

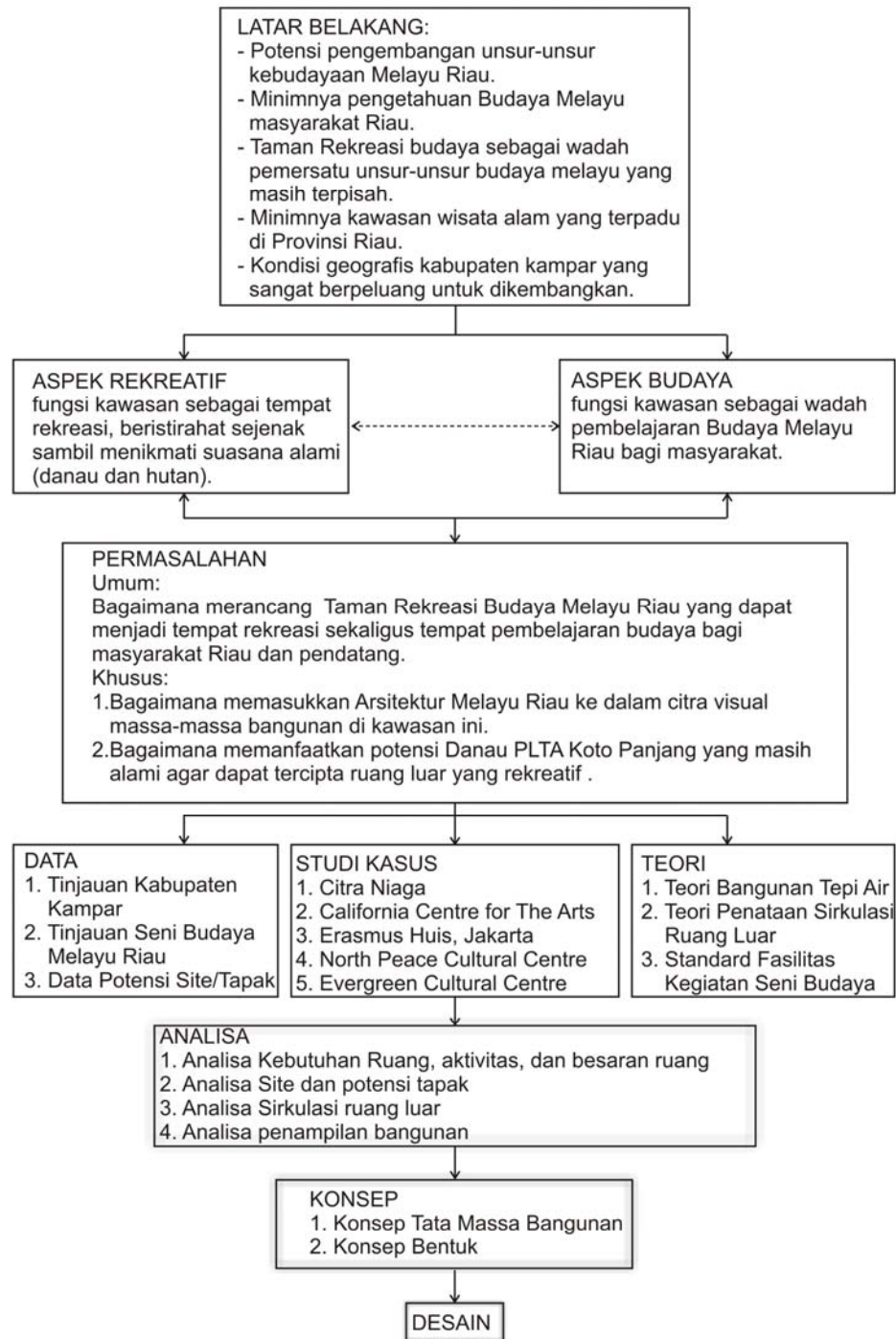


Diagram 1.1
Kerangka Pola Pikir
Sumber: Pemikiran



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 TINJAUAN KABUPATEN KAMPAR

Kabupaten Kampar merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Propinsi Riau. Terletak diantara 1025' Lintang Utara – 0020' Lintang Selatan, 100042' – 103028' Bujur Timur.

Batasannya adalah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : Kabupaten Bengkalis dan Rokan Hulu.
- Sebelah Selatan : Kabupaten Indragiri Hulu dan Kuantan Singingi.
- Sebelah Barat : Propinsi Sumatera Barat.
- Sebelah Timur : Kabupaten Pelalawan dan Kota Pekanbaru.

Kabupaten Kampar dengan populasi 415.344 orang, dibagi dalam 13 kecamatan yang meliputi area seluas 11.707,64 km², hampir seluruh daerah merupakan dataran rendah, kecuali beberapa daerah yang dilalui oleh Bukit Barisan dengan ketinggian 200 – 300 m diatas permukaan laut. Iklim di Kabupaten Kampar adalah tropis dengan suhu rata-rata 22°C – 31°C. Musim kemarau berlangsung antara bulan Maret – Agustus, sementara musim hujan berlangsung antara bulan September – February. Di Kabupaten ini terdapat tiga Sungai besar, yaitu Siak, Rokan, dan Kampar yang salah satunya bermuara di Selat Malaka. Sungai Kampar sepanjang 413,5 km dengan kedalaman rata – rata 7,7 m dan lebar 143 m. Sungai Siak sepanjang 90 km dengan kedalaman rata – rata 8 – 12 m. Disamping itu terdapat lebih kurang seratus sungai yang dapat menghubungkan satu desa ke desa lainnya.

2.1.1 FASILITAS DAN INFRASTRUKTUR

2.1.1.1 Transportasi

Transportasi secara umum dapat diperlancar dengan menggunakan jalan yang sudah ada sepanjang 1.836,48 km yang terdiri dari 459,33 km jalan aspal, 849,85 km jalan kerikil, dan 527,30 km jalan tanah. Bagaimanapun juga,



transportasi sungai tetap memegang peranan penting untuk menghubungkan desa-desa. Transportasi udara untuk masyarakat Kampar biasanya melalui Bandar Udara Sultan Syarif Kasim II di Pekanbaru, yang berjarak 60 km dari Bangkinang.

2.1.1.2 Listrik

Suplai kebutuhan listrik di Kabupaten Kampar di sediakan oleh PLN cabang Bangkinang dengan 4 mesin diesel dengan menggunakan Pembangkit Listrik Tenaga Air (PLTA) Koto Panjang dengan kapasitas 114,240 Kwh pada tahun 2001.

2.1.1.3 Telekomunikasi

Layanan telekomunikasi di Kampar disediakan oleh PT Telkom yang disediakan untuk sambungan lokal dan interlokal, serta telepon selular.

2.1.1.4 Air Bersih

Suplai air bersih didistribusi oleh PDAM Tirta Kampar. Layanan PDAM ini untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga, industri, perkantoran, sekolah, dan pertokoan. Kapasitas air yang disediakan oleh PDAM tersebut tercatat sebanyak 971.818 m³.

2.1.1.5 Fasilitas Pendukung Lainnya

Terdapat beberapa bank komersial yang beroperasi di Bangkinang dan beberapa kota lainnya, yaitu BRI, BNI, Bank Riau, dan BPR. Disamping itu terdapat Rumah Sakit Umum dan swasta di Bangkinang.

2.1.2 PARIWISATA

Beberapa tempat wisata alam dan wisata budaya yang telah ada di Kabupaten Kampar :

2.1.2.1 Candi Muara Takus

Candi ini berada 130 km dari Pekanbaru, tepatnya di tempat pertemuan sungai Kampar Kanan dan Kampar Kiri. Tempat ini merupakan candi Budha kuno yang merupakan peninggalan sejarah. Kompleks candi Muara Takus, satu-satunya peninggalan sejarah yang berbentuk candi di Riau. Candi yang bersifat budhistis ini merupakan bukti pernahnya agama Budha berkembang di kawasan



ini beberapa abad yang silam. Candi ini berjarak sekitar 20km dengan site Kawasan Wisata Budaya Melayu Riau yang akan dirancang ini. Diharapkan keberadaan candi ini juga dapat menjadi magnet bagi wisatawan untuk datang ke kawasan ini.



Gambar 2.1
Candi Muara Takus
Sumber : Survey

2.1.2.2 Danau Koto Panjang

Danau ini terletak sekitar 15 km dari Kota Bangkinang, atau 100 km dari Pekanbaru. Danau ini merupakan danau buatan manusia yang tujuannya adalah sebagai waduk untuk proyek Pembangkit Listrik Tenaga Air – yang mengumpulkan air sejumlah 12.400 ha, dan terdapat 3 pulau di dalamnya. Berlokasi di desa Merangin, Bangkinang Barat, Kabupaten Kampar. Di danau PLTA Koto Panjang ini kita dapat menyaksikan pemandangan alam yang sangat indah, dengan deretan bukit-bukit yang ditumbuhi pepohonan dengan jenis yang beragam. Namun, belum ada tempat wisata yang dirancang dengan baik untuk mewadahi orang-orang yang ingin menikmati pemandangan alam disini.



Gambar 2.2
Danau PLTA Koto Panjang
Sumber : Survey



2.2 TINJAUAN UNSUR KEBUDAYAAN MELAYU RIAU

2.2.1 SENI BINA MELAYU

Dalam budaya Melayu, seni pembangunan rumah disebut dengan istilah 'Seni Bina'. Rumah memiliki arti yang sangat penting bagi orang Melayu. Rumah bukan saja sebagai tempat tinggal dimana kegiatan kehidupan dilakukan dengan sebaik-baiknya, tetapi juga menjadi lambang kesempurnaan hidup. Beberapa ungkapan tradisional Melayu menyebutkan rumah sebagai "cahaya hidup di bumi, tempat beradat berketurunan, tempat berlabuh kaum kerabat, tempat singgah dagang lalu, hutang orang tua kepada anaknya". (*Rumah Melayu: Memangku Adat menjemput zaman*)

2.2.1.1 RUMAH MELAYU TRADISIONAL

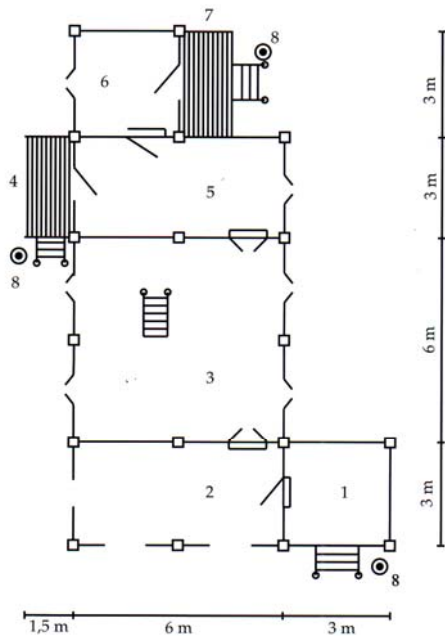


Gambar 2.3
Rumah Melayu Tradisional di Melaka (kiri) &
Rumah Melayu Lama di Pekanbaru (kanan)
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

Karakteristik Rumah Melayu Tradisional

Rumah tradisional Melayu pada umumnya terdiri dari tiga jenis, yaitu : Rumah Tiang Enam, Rumah Tiang Enam Berserambi, dan Rumah Tiang Dua Belas atau Rumah Serambi dengan tiang induk sebanyak dua belas buah.

Tipologi rumah tradisional Melayu adalah rumah panggung atau berkolong, dan memiliki tiang-tiang tinggi. Tinggi tiang penyangga rumah sekitar dua sampai dua setengah meter. Tinggi rumah induk bagian atas sekitar tiga atau tiga setengah meter. Suasana dalam ruangan sejuk dan segar karena banyak memiliki jendela serta lubang angin (ventilasi).



Gambar 2.4
Denah Rumah Melayu Tradisional
Sumber : Rumah Melayu
Memangku Adat Menjemput Zaman

- Keterangan:
1. Selang depan
 2. Serambi depan
 3. Rumah induk
 4. Selang samping
 5. Serambi belakang
 6. Dapur
 7. Lantai selang
 8. Guci tempat air

- **Selang Depan**

Merupakan tempat untuk meletakkan barang yang tidak perlu dibawa ke dalam rumah, dan merupakan bagian depan yang terendah. Terdapat tiga anak tangga untuk naik ke ruang ini. Di sampingnya terdapat guci berisi air untuk mencuci kaki.

- **Serambi Depan**

Letaknya lebih tinggi dari selang depan. Untuk sampai ke ruangan ini, orang harus menaiki beberapa anak tangga yang berjumlah ganjil. Ruang ini memiliki banyak jendela setinggi bahu orang duduk. Dari jendela, orang yang duduk di lantai dapat melihat ke arah luar.

- **Ruang Induk**

Merupakan ruang di belakang serambi depan. Disebut juga dengan serambi tengah. Lantainya lebih tinggi 30cm dari serambi depan. Pada zaman dahulu antara serambi depan dan rumah induk tidak dibatasi dinding, tetapi karena perkembangan zaman, maka sekarang terdapat dinding pemisah antara ruang serambi depan dan rumah induk. Pada ruang induk ini terdapat tangga menuju ke loteng atau tempat tidur anak gadis. Jendela-jendela di ruangan ini serupa dengan serambi depan, letak daunnya setinggi bahu orang yang duduk di lantai dan dihiasi dengan terawang ukiran Melayu.



- **Serambi Belakang**

Pada sisi kanan rumah, terdapat selang samping yang mirip bentuknya dengan selang depan. Juga terdapat guci berisi air di dekat kaki tangga naik. Anak tangga menuju ruang ini berjumlah ganjil. Dari selang samping ini dengan melalui beberapa anak tangga berjumlah ganjil orang sampai ke serambi belakang. Letaknya di belakang rumah induk dan tingginya sama dengan serambi depan. Keadaan di ruang ini sama dengan ruang serambi depan.

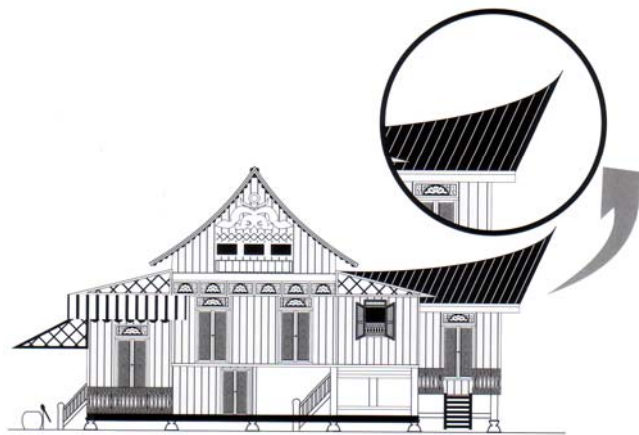
- **Ruang Dapur dan Lantai Selang**

Dari serambi belakang melalui sebuah pintu sampailah ke ruang dapur dengan menuruni anak tangga berjumlah ganjil. Jadi, lantai dapur lebih rendah dari serambi belakang dan serambi depan.

Bagian-Bagian Rumah Melayu

1. Atap

Bahan utama atap adalah daun nipah dan daun rumbia, tetapi pada perkembangannya sering digunakan atap seng. Rumah Melayu asli memiliki bubungan panjang sederhana dan tinggi. Ada kalanya terdapat bubungan panjang kembar. Pada pertemuan atap dibuat talang yang berguna untuk menampung air hujan. Pada kedua ujung perabung rumah induk dibuat terjungkit ke atas, dan pada bagian bawah bubungan atapnya melengkung, menambah seni kecantikan arsitektur rumah Melayu. Pada bagian dapur bubungan atap dibuat lebih tinggi, berjungkit. Bagian ini disebut *Gajah Minum* atau *Gajah Menyusu*.



Bubungan Atap Menjungkit (Gajah Minum)

Gambar 2.5

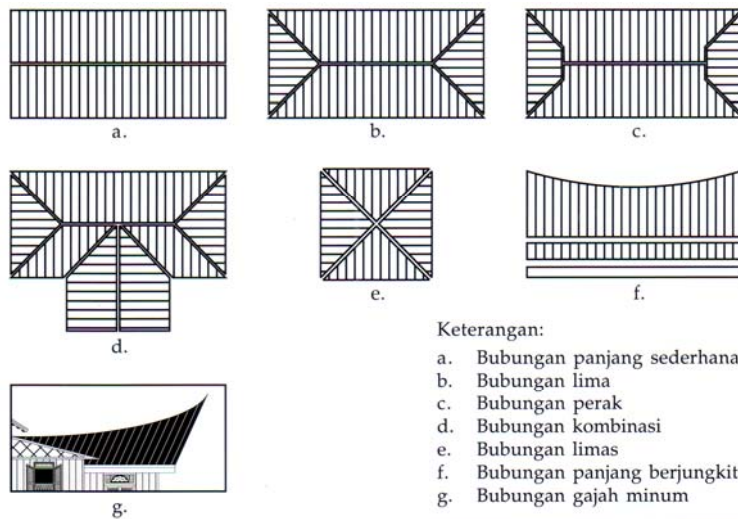
Bubungan Atap Menjungkit

Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman



Dilihat dari bentuknya, bubungan rumah Melayu dapat dibedakan menjadi :

1. Bubungan panjang sederhana
2. Bubungan lima
3. Bubungan perak
4. Bubungan Kombinasi
5. Bubungan Limas
6. Bubungan panjang berjungkit
7. Bubungan gajah minum



Keterangan:
 a. Bubungan panjang sederhana
 b. Bubungan lima
 c. Bubungan perak
 d. Bubungan kombinasi
 e. Bubungan limas
 f. Bubungan panjang berjungkit
 g. Bubungan gajah minum

Gambar 2.6
 Bentuk Atap Rumah Melayu
 Sumber : Rumah Melayu
 Memangku Adat Menjemput
 Zaman

Berbagai Bentuk Atap Rumah Melayu

Macam Atap Rumah Melayu Tradisional

- Atap Kajang



Gambar 2.7
 Bangunan Beratap Kajang
 Sumber : Survey



Gambar 2.8
 Bangunan Beratap Layar
 Sumber : Survey



- **Atap Layar**
- **Atap Lontik**

Jenis atap yang kedua ujung perabungnya melentik ke atas. Melambangkan bahwa pada awal dan akhir hidup manusia akan kembali kepada penciptanya.



Gambar 2.9
Bangunan Beratap Lontik
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

- **Atap Limas**



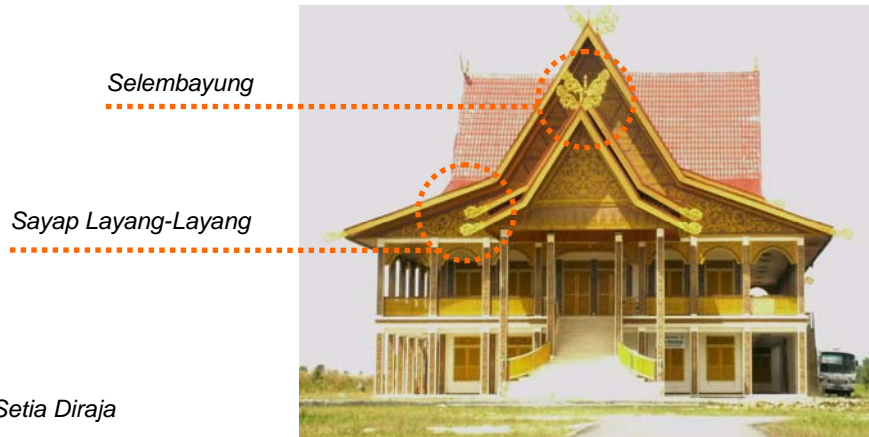
Gambar 2.10
Bangunan Beratap Limas
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

2. Selembayung

Adalah hiasan yang terletak bersilang pada kedua ujung perabung bangunan belah bubung dan rumah lontik.



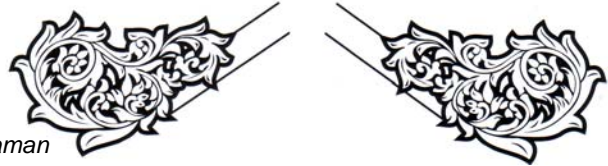
Gambar 2.11
Selembayung
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman



Gambar 2.12
Balai Adat Datuk Bandar Setia Diraja
Sumber : survey

3. Sayap Layang-Layang

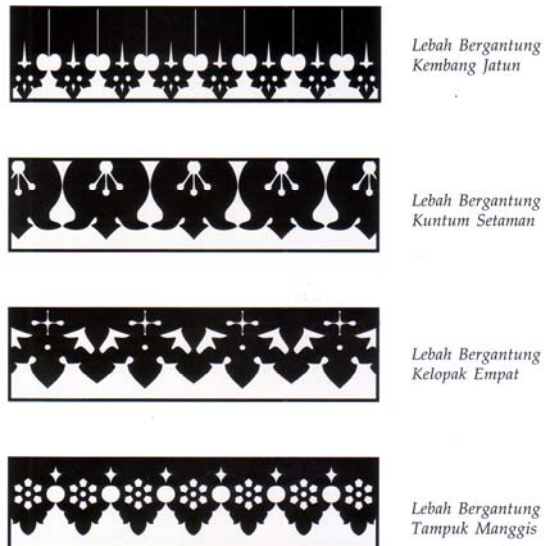
Hiasan ini terdapat pada keempat sudut cucuran atap. Bentuknya hampir sama dengan selembayung. Setiap bangunan yang berselembayung memakai sayap layangan sebagai padanannya.



Gambar 2.13
Sayap Layang-Layang
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

4. Lebah Bergantung

Hiasan ini terdapat pada lisplang dan kadang-kadang di bagian bawah anak tangga. Ada beberapa jenis motif lebah bergantung antara lain *Kembang Jatun*, *Kuntum Setaman*, *Kelopak Empat*, dan *Tampuk Manggis*. Hiasan ini mengandung makna 'manis'nya kehidupan rumah tangga, rela berkorban, dan tidak mementingkan diri sendiri.



Gambar 2.14
Berbagai Ragam Hias Lebah Bergantung
Survey : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman



5. Singap/Bidai

Bagian ini biasanya dibuat bertingkat dan diberi hiasan yang sekaligus berfungsi sebagai ventilasi.

Bidai satu : adalah bidai rata. Bangunan dengan bidai satu ini adalah bangunan umum, yang dapat dibuat oleh siapa saja.



Gambar 2.15
Ukiran Dasar Bidai Susun Dua
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat
Menjempu Zaman

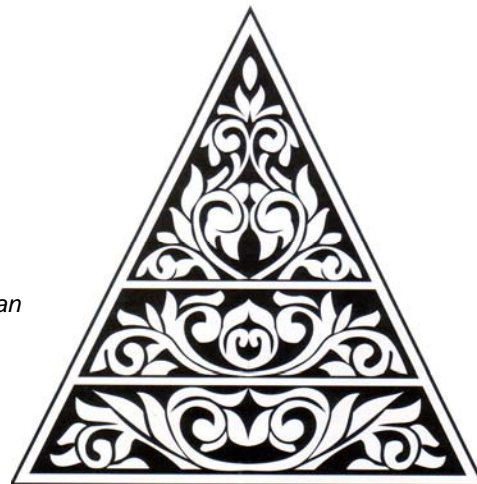


Gambar 2.16
Ukiran Dasar Bidai Susun Satu
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat
Menjempu Zaman

Bidai Dua : adalah bidai dua tingkat. Pada setiap tingkat diberi lantai yang disebut Lantai Buang atau Teban Layar dan Undan-undan. Bangunan ini melambangkan bahwa pemilik bangunan itu adalah orang berbangsa atau orang patut-patut.

Bidai Tiga : adalah bidai tiga tingkat. Bangunan ini khusus untuk istana, balai kerajaan, balai adapt, atau kediaman Datuk-datuk dan orang besar kerajaan.

Gambar 2.17
Ukiran pada Bidai Susun Tiga
Survey : Rumah Melayu Memangku Adat Menjempu Zaman





2.2.1.2 RUMAH MELAYU MODERN



Gambar 2.18
Rumah Kediaman Bupati Siak Sri Indrapura
Sumber : Survey



Gambar 2.19
Kediaman Mahyudin Al Mudra, Yogyakarta
Sumber : Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman

Akibat banyaknya orang Melayu yang merantau jauh dari tanah kelahirannya, dan ingin membangun rumah di tempat mereka tinggal sekarang, terjadi perubahan pada arsitektur Melayu. Mungkin seringkali keinginan mereka membuat rumah tradisional Melayu di suatu daerah terhambat oleh faktor-faktor tertentu yang menyebabkan mereka harus membuat perubahan-perubahan pada beberapa sisi sehingga terciptalah Rumah Melayu Modern.

- **Bahan Bangunan**

Dari aspek bahan bangunan di daerah-daerah tertentu, kayu sudah menjadi material yang sangat mahal, sehingga tiang kayu diganti dengan tiang beton, dinding kayu diganti dengan dinding tembok, lantai kayu diganti dengan lantai keramik, atap sirap diganti dengan genteng, juga penggunaan barang-barang baru seperti kaca, fiberglass, gypsum, metal, dan sebagainya.

- **Bentuk dan Fungsi**

Bentuk dan fungsi rumah pun berubah. Rumah tidak lagi harus berupa panggung, karena dengan pemakaian lantai keramik, bentuk rumah panggung mengharuskan lantai dicor beton, dan ini mengakibatkan biaya pembuatannya menjadi mahal. Lagi pula, ruang kosong di bawah lantai pada rumah panggung kurang efisien dari segi fungsi. Tujuan semula pemilihan bentuk rumah pada rumah tradisional, yaitu untuk mengantisipasi banjir dan pasang surut di daerah



pantai, atau sebagai tempat orang bekerja, tidak lagi sesuai dengan situasi dan kondisi rumah di perkotaan.

- **Multifungsi**

Pada rumah tradisional Melayu, rumah dibedakan berdasarkan fungsi-fungsinya menjadi rumah kediaman, rumah balai, rumah ibadah, dan rumah penyimpanan. Sedangkan rumah Melayu modern, sebuah rumah dapat saja berfungsi sekaligus sebagai rumah balai, rumah ibadah, dan tempat penyimpanan.

- **Landscape**

Taman merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sebuah rumah. Pada rumah Melayu tradisional, konsep tentang taman boleh dikata tidak pernah ada, sehingga taman-taman yang dibuat pada rumah Melayu modern tidak memiliki aturan yang baku.

2.2.2 SENI KERAJINAN TANGAN

Kerajinan tangan masyarakat Melayu yang paling dominan adalah Tenunan Melayu. Karena bagi masyarakat Melayu, termasuk masyarakat Melayu Riau, peranan dan kedudukan pakaian amat penting dalam adat dan kehidupan. Setiap tenunan dibuat dengan corak dan ragi yang mengandung lambang-lambang tertentu. Lambang-lambang tersebut mengandung makna dan falsafah yang tinggi.

Permasalahan yang dihadapi seni tenun saat ini adalah kenyataan yang menunjukkan bahwa aneka ragam corak dan ragi tenunan Melayu yang ada di tiap-tiap daerah di Riau belum tersebar luas. Bahkan, masyarakat daerah pun banyak yang tidak mengetahui keberadaan corak dan ragi yang terdapat di daerah mereka sendiri, serta makna yang dikandung tiap-tiap corak dan ragi tenunan tersebut. Mungkin ini disebabkan karena minimnya pembelajaran budaya lokal kepada masyarakat Melayu Riau.



Corak dan Ragi dalam Kebudayaan Melayu

Masyarakat Melayu Riau memiliki beraneka ragam corak dasar yang sejak ratusan tahun silam menjadi bagian dari khazanah budayanya. Sebagian dari corak-corak itu dikekalkan dalam **bentuk ukiran** (kayu, perunggu, emas, perak); sebagian lagi dalam **bentuk tenunan kain** (tenunan Siak, tenunan Bukitbatu, tenunan Daik Lingga, tenunan Pelalawan, tenunan Indragiri,dll); dan sebagian lagi dalam **bentuk sulaman**, tekat, dan suji; serta dalam **bentuk sulaman**. (pandan, rotan, dan akar-akaran).

Bagi masyarakat Melayu Riau, corak menjadi lambang yang mengandung makna dan falsafah yang tinggi. Untuk itu corak menjadi suatu hal yang penting untuk tetap dilestarikan ataupun dikembangkan.

Corak dasar Melayu Riau umumnya bersumber dari alam, yakni terdiri dari flora, fauna, dan benda-benda angkasa.



Gambar 2.20
Baju Tradisional Melayu
Sumber: www.melayuonline.com

Masalah Yang Dihadapi Pengrajin Tenun

Sekarang corak-corak Melayu Riau tidak lagi mencuat ke permukaan, bahkan sebagian sudah hilang sama sekali. Hal itu terjadi karena perajinnya nyaris punah dan pewarisannya tak berjalan sebagaimana mestinya. (Corak dan ragi Tenun Melayu Riau)



Gambar 2.21
Ibu Negara meninjau peragaan pembuatan kain tenun tradisional Riau, di Siak Sri Indrapura
Sumber : <http://www.presidentri.go.id>

Masalah yang dihadapi perajin tak hanya menyangkut kurangnya pengetahuan tentang corak, tetapi juga perajinnya yang amat kurang. Kalaupun ada perajin, baik perajin ukiran, tenunan, sulaman, tekak, suji, anyaman, dan sebagainya, mereka belum mampu hidup dari hasil kerajinannya.

Di sisi lain, membanjirnya benda-benda kerajinan dari luar daerah, baik hasil tangan maupun pabrik, menyebabkan perajin lokal kalah bersaing. Mereka tak hanya kalah dalam pemasaran, tetapi juga kadangkala kalah pula dalam hal mutu, kemasan dan ragi.

Untuk itu sangat perlu dibuat suatu wadah yang dapat menampung hasil kerajinan mereka untuk dipasarkan, sekaligus membantu para perajin tenun mengembangkan wawasan nya dalam hal corak dan ragi untuk semakin menambah khazanah budaya Melayu Riau.

2.2.3 SENI TARI

Beberapa tarian Melayu yang masih berkembang di Propinsi Riau adalah:

- Tari Zapin





Beberapa penari Zapin memeragakan tarian Zapin hasil kreasi baru yang tetap merujuk pada gaya rentak Zapin tradisional, saat Festival Semarak Zapin Serantau di Pulau Bengkalis, Riau.

Tarian Zapin merupakan salah satu dari beberapa jenis tarian Melayu yang masih eksis sampai sekarang. Tarian ini diinspirasi oleh keturunan Arab yang berasal dari Yaman. Menurut sejarah, tarian Zapin pada mulanya merupakan tarian hiburan di kalangan raja-raja di istana setelah dibawa dari Yaman oleh para pedagang-pedagang di awal abad ke-16. Masyarakat Melayu termasuk seniman dan budayawannya memiliki daya kreasi yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan kreasi tari Zapin yang identik dengan budaya Melayu maupun dalam hal berpantun. Seniman dan budayawannya mampu membuat seni tradisinya, tidak mandek tapi penuh dinamika yang selalu dapat diterima dalam setiap keadaan. Tarian tradisional ini bersifat edukatif dan sekaligus menghibur, digunakan sebagai media dakwah Islamiyah melalui syair lagu-lagu zapin yang didendangkan.

Musik pengiring tari zapin terdiri dari dua alat utama, yaitu alat musik petik gambus dan tiga buah alat musik tabuh gendang kecil yang disebut marwas. Menurut versi lain tari ini diiringi oleh musik ensemble yang terdiri dari pemain marwas, gendang, suling, biola, akordion, dumbuk, harmonium, dan vokal.

Sebelum tahun 1960, zapin hanya ditarikan oleh penari laki-laki. Namun kini sudah biasa ditarikan oleh penari perempuan bahkan penari campuran laki-laki dengan perempuan. Tari Zapin sangat banyak ragam gerak tarinya, walaupun pada dasarnya gerak dasar zapin-nya sama, ditarikan oleh rakyat di



pesisir timur dan barat Sumatera, Semenanjung Malaysia, kepulauan Riau, pesisir Kalimantan dan Brunei Darussalam.

Tari Zapin Kreasi Baru

Pada mulanya, Zapin adalah tarian yang bertumpu pada gerak kaki dengan iringan musik gambus dan marwas di pesisir Melayu. Seni tradisional yang tumbuh sejak abad ke-13 Masehi itu lantas melahirkan berbagai kreasi tari dan musik baru. Kini, di pentas nasional, Zapin menelusupkan warna Melayu yang rancak-mendayu.

Gerakan yang bebas, musik campuran, dan dengan alat peraga memang bukan ciri Zapin tradisional. Dalam pakem lama, penari dituntut tampil lebih santun. Meski bergerak mengikuti pola-lantai, gerakan tangan dan kaki masih tetap rapat. Kaki tidak boleh mengangkang, tangan tak bisa diangkat tinggi-tinggi.

Pakaian penari biasanya hanya baju kurung atau cekak musang yang dililit kain sarung atau songket di pinggang. iringan musik sederhana dihasilkan dari tepakan marwas dan petikan gambus serta lantunan syair-syair Melayu. Irama musik dan gerak diulang-ulang agak monoton.

2.3 DATA POTENSI SITE

• Danau PLTA Koto Panjang

Terletak 15 km dari Kota Bangkinang, atau sekitar 100km dari Pekanbaru. Danau Koto Panjang ini merupakan danau buatan yang sengaja dibuat untuk Pembangkit Listrik Tenaga Air. Awalnya pada danau ini terdapat 3 desa yang kemudian diratakan untuk dijadikan danau.

- Luas danau 12.400 ha.
- Dikelilingi oleh Pegunungan Bukit Barisan, sehingga tercipta view yang sangat bagus dari site ke arah danau. Kondisi sekitar danau sebagian besar masih merupakan hutan.
- Banyak orang yang sering memancing di danau itu. Hal ini merupakan potensi bagi Taman Rekreasi Budaya ini untuk membuat area pemancingan bagi pengunjung.



- Di tengah-tengah danau ada beberapa tempat penangkaran ikan, sehingga dapat menambah potensi rekreasi pada danau ini.



- **Vegetasi**

Vegetasi yang dominant pada site adalah Pohon Akasia. Kondisi pohon-pohon Akasia tersebut cukup rindang, sehingga dapat menjadi potensi untuk dimanfaatkan sebagai kanopi alami pada ruang luar, sehingga tercipta ruang luar yang sejuk dan matahari tidak langsung menyinari pengunjung yang berada di luar.





Vegetasi yang sudah ada merupakan potensi bagi site. Sepertinya pohon-pohon ini sudah diatur letaknya dari dahulu, mengingat dulu lokasi ini pernah dimanfaatkan sebagai rest area sederhana. Pohon-pohon rindang ini berjejer di pinggir jalan pada site, bisa bermanfaat sebagai barrier kebisingan ataupun peneduh untuk parkir.



Pada bagian tengah site tidak terdapat vegetasi, hal ini juga dapat memudahkan perletakan massa-massa bangunan. Vegetasi baru berada lagi di bagian hampir ke arah danau. Kondisi pohon-pohon tersebut cukup rindang, sehingga pada bagian tersebut nantinya dapat dimanfaatkan sebagai zona public, sehingga tercipta ruang luar yang sejuk dan nyaman.

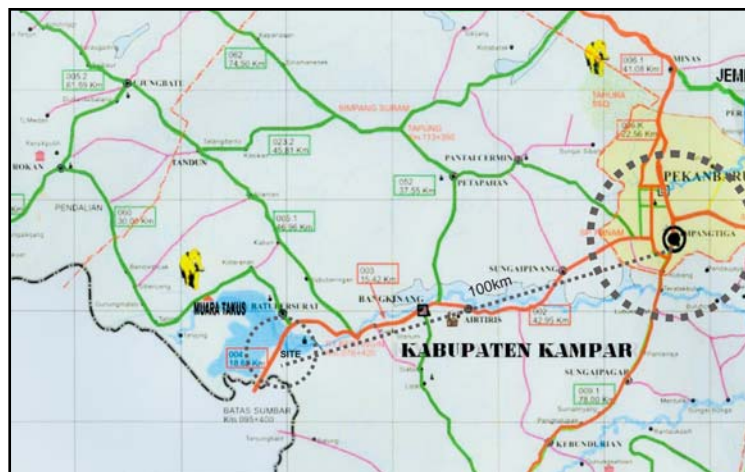
- **Kontur**

Site berada lebih tinggi dari jalan. Terdapat kontur yang cukup banyak pada site, namun perbedaan ketinggian antar kontur tidak terlalu besar.

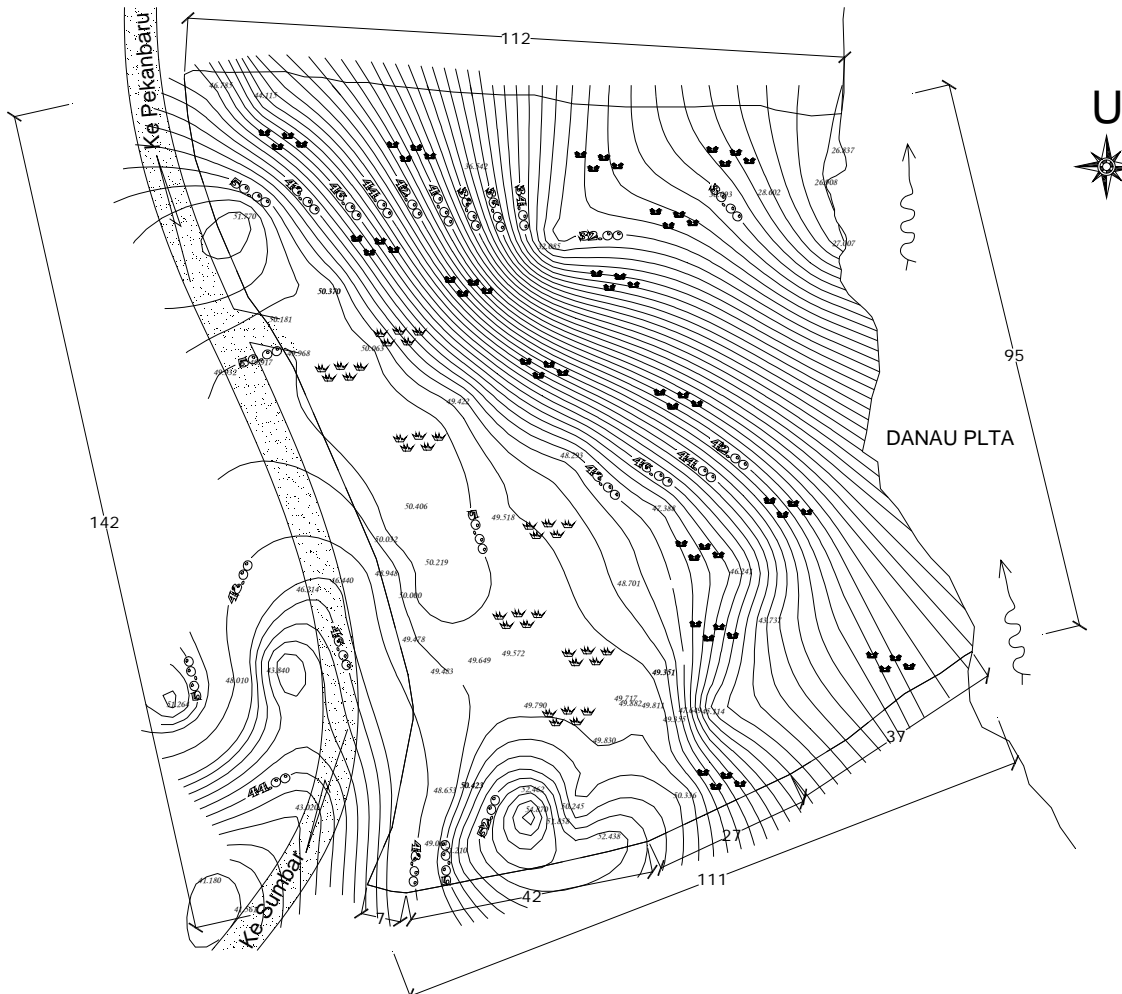


IDENTIFIKASI PROYEK

SITE Lokasi: Jl. Raya Pekanbaru – Padang km. 102
Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar
Propinsi Riau



Gambar 2.22
Lokasi Site Terhadap Kota Pekanbaru
Sumber : Dinas PU



Gambar 2.23
Batas dan Ukuran Site
Sumber : Survey

Adapun beberapa pertimbangan pemilihan lokasi tersebut adalah:

1. Site terletak sekitar 100km dari kota Pekanbaru. Namun didukung dengan kondisi jalan yang baik, dan dilewati oleh jalan antar Propinsi yang dilalui oleh banyak kendaraan yang akan menuju Sumatra Barat dan sebaliknya.
2. Letaknya yang tidak di tengah kota, dengan didukung oleh kondisi lingkungan yang masih alami dengan adanya hutan-hutan, bukit serta danau, membuat site cocok untuk dijadikan sebuah kawasan yang



diharapkan bisa me-*refresh* sejenak pikiran para pengunjung dari masalah-masalah yang ada di tengah kota.

3. Kondisi geografis kabupaten Kampar terutama pada bagian site berada yaitu di sekitar pegunungan Bukit Barisan, ketinggiannya 200-300 dpl, membuat hawa disini cenderung lebih sejuk dan cocok untuk dibuat sebagai kawasan wisata.



Gambar 2.24
Kondisi jalan di Kampar menuju site
Sumber : Survey



BATASAN SITE



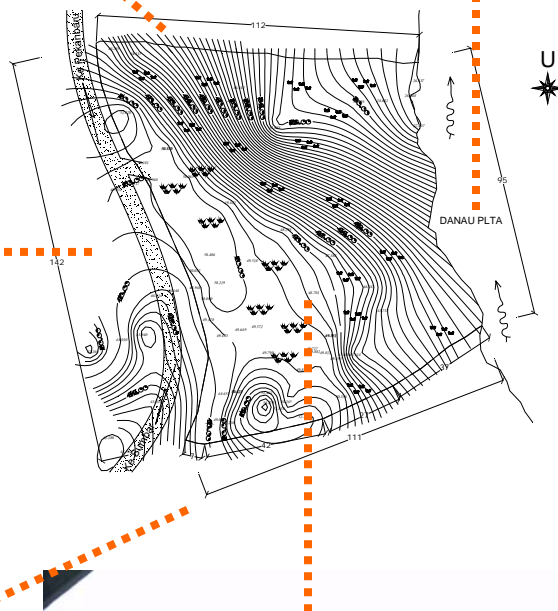
Batas Sebelah Utara—Hutan



Batas Sebelah Timur--Danau



Batas Sebelah Barat—Bukit



Batas Sebelah Selatan—Bukit



Site



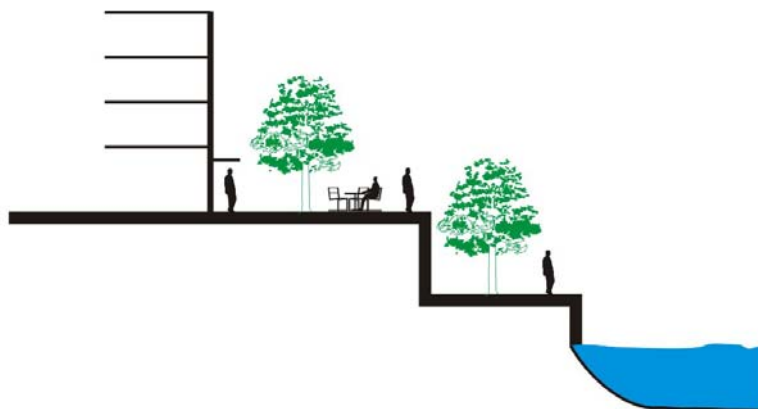
2.4 TINJAUAN BANGUNAN TEPI AIR

2.4.1 Prinsip-prinsip Dasar Bangunan Tepi Air

Dasar dari bangunan tepi air adalah pengolahan kawasan yang lebih hidup dan atraktif, disain seharusnya dapat mendorong akses publik ke air dan dapat menciptakan lingkungan pedestrian yang menyenangkan, ruang-ruang public, semi publik (cth : kafe terbuka) dan ruang privat serta fasilitas pada bangunan seharusnya menjadi konfigurasi untuk memberikan akses public yang maksimum menuju ke pinggiran air dalam waktu bersamaan juga menjamin keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan. (*Richard M. Daley, Mayor, Chicago River Urban Design Guideline*)

Berikut adalah prinsip-prinsip pada bangunan tepi air:

- disain di muka air : Ketinggian air dari bangunan di tepian air seharusnya diolah secara arsitektural sama seperti fasade utama. Setiap rancangan atau pengolahan dibuat dengan memanfaatkan keuntungan dari view positif ke arah sungai, baik pandangan orang dari dalam site ke air maupun sebaliknya.
- Jarak Tepi Air Dengan Bangunan : Untuk mengakomodasi pedestrian sepanjang air, jarak bangunan dengan tepi air minimal 30 feet (9,14m). Itu dibagi menjadi dua bagian yaitu street level dan dock level masing-masing sekitar 15 feet (4,57m). Jarak optimalnya adalah 50 feet (15,24m) yaitu 25 feet (7,6m) untuk street level dan 25 feet untuk dock level.



Gambar 2.25

jarak antara bangunan dan tepi danau, dengan street level dan dock level berbeda

Sumber : *Chicago river urban design guidelines*



Gambar 2.26

jarak antara danau dan bangunan dengan street dan dock level sama

Sumber : Chicago river urban design guidelines

- c. Massa Bangunan Tepi Air : untuk menghindari kemonotonan dan memberikan akses ke air yang lebih baik, panjang bangunan sejajar air harusnya tidak lebih dari 400 feet (122m). Dan jarak antar bangunan minimal 50 feet (15,24m).
- d. Pengolahan Pada Bagian View Yang Negatif : bagian tepi sungai yang tidak menguntungkan atau memiliki view yang negative harus dihindari, yang termasuk bagian yang tidak menguntungkan antara lain :
- Dinding kosong (dinding tanpa pintu, jendela, atau pengolahan arsitektural)
 - Pagar atau kawat berduri
 - Ruang utilitas atau tangga rumah
 - Truk/galangan kapal
 - Parkir
 - Gudang
 - Peralatan mekanikal elektrik
 - Sampah atau kontainer sampah atau fasilitas perawatan bangunan lainnya
 - Papan iklan



e. Pengolahan Tepian Air :

- Mempertahankan kondisi alami tepian air agar tetap eksis, membersihkan kawasan tersebut dari sampah dan puing, vegetasi yang ada bisa dipertahankan atau dipindahkan tapi tidak dihilangkan seluruhnya, karena akar dari pohon-pohon tersebut dapat membantu menstabilkan kondisi tanah pinggiran air. Vegetasi bisa dipangkas untuk menambahkan kualitas view ke air. Tepian air yang curam bisa diolah kembali konturnya agar menghasilkan lereng yang lebih landai.
- Jika pada tepi air dibutuhkan struktur yang massif atau kuat, maka dalam pengolahan struktur tersebut misalnya terbuat dari beton, harus ada akses untuk kapal-kapal kecil.

f. Koridor Pedestrian yang Bersih :

Untuk menjamin kondisi sirkulasi pedestrian yang lega dan nyaman, maka diberi space atau ruang selebar kurang lebih 8 feet (2,4m) untuk koridor pedestrian dari tepi air. Koridor pedestrian ini harus bebas dari segala yang menghalangi seperti : bangku-bangku, tanaman, tiang lampu, tempat sampah, pohon, dll. Tetapi bila tepian air masih dalam kondisi yang alami maka koridor pedestrian yang terbebas dari pohon tidak harus diadakan karena dapat merusak vegetasi yang ada dan menghilangkan keistimewaan lainnya.

2.5 TINJAUAN PENATAAN SIRKULASI RUANG LUAR

Sistem sirkulasi di dalam sebuah site sangat dibutuhkan, sehingga dapat menentukan tata letak tapak seluruhnya. Pada dasarnya ada 3 buah tipe sistem sirkulasi, yaitu sistem pejalan kaki, kendaraan roda dua (bermotor maupun tidak), dan kendaraan roda empat. Cara mengatur sistem sirkulasi ada empat, yaitu : linier, grid, radial dan organik. (Kim W. Todd)

- **Pola Grid**

Sistem ini memungkinkan gerakan bebas dalam banyak arah yang berbeda-beda. Sistem grid sering dipakai pada kawasan lahan tanpa



mengindahkan kondisi-kondisi alam atau keistimewaan yang ada yang dapat memperkaya karakter daerah tersebut jika dilestarikan. Variasi pada pola ini memberi perhatian lebih banyak kepada kondisi tapak dan menganekaragamkan jarak diantara persimpangan terhadap pola lalu lintas dan karakter alamiah. Sistem ini juga dapat menggabungkan pengembangan tulang punggung dan simpul.

- **Pola Radial**

Sistem ini melibatkan konvergensi lalu lintas pada sebuah titik pusat, yang fungsional dan memudahkan sepanjang titik-titik tersebut

- **Pola Linier**

Sistem linier dicirikan dengan garis-garis gerakan yang berkesinambungan pada satu arah atau lebih.

- **Pola Organik**

Sistem ini paling peka terhadap kondisi tapak, bahkan kadang dengan mengorbankan fungsi yang logis oleh sistem tersebut dan penafsiran yang mudah oleh pemakai.

2.6 STUDI KASUS KAWASAN WISATA BUDAYA

1. Citra Niaga

Citra Niaga merupakan sebuah kawasan pusat perbelanjaan dan arena promosi di Samarinda. Komplek Citra Niaga terdiri dari 137 ruko, menempati sepertiga dari 2,7 hektar kawasan ini. Dan 52 unit toko Citra Niaga Plaza, kawasan ini memang diperuntukkan 60 persen bagi pedagang ekonomi lemah, yakni pedagang kaki lima, tata ruangnya pun disesuaikan dengan kebiasaan berjualan mereka sehingga bangunannya seperti pondok kecil, dengan konsep gubahan massanya seperti sarang laba-laba, tidak ada pintu depan atau pintu belakang atau pintu keluar, pengunjung bisa masuk dari segala penjuru, sehingga semua pedagang berada dalam posisi yang sama strategis dan tidak ada yang terisolasi.

Pada bangunan Citra Niaga terdapat ruang terbuka yang lengkap dengan pendopo, ruang terbuka ini selain sebagai ruang public juga berfungsi sebagai pengikat dari keseluruhan massa bangunan.



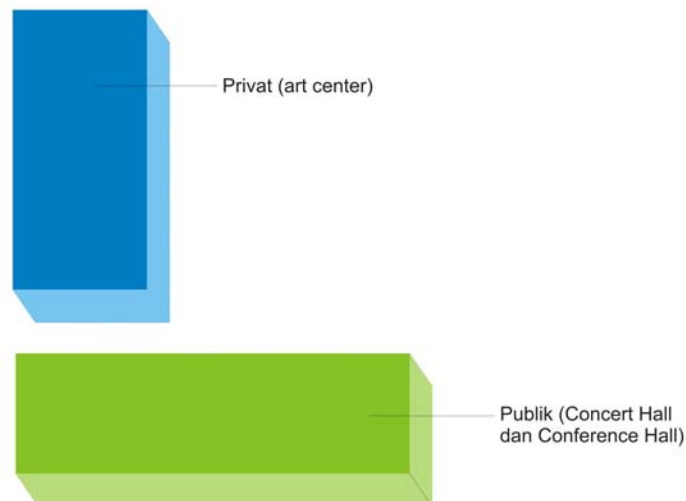
Gambar 2.27
Menara pada kawasan Citra Niaga Samarinda



Menara merupakan point of interest dari kawasan Citra Niaga. Konsep point of interest ini bisa diadopsi pada bangunan, diwujudkan dalam bentuk dan fungsi berbeda sesuai dengan kegiatan rekreasi.

2. California Centre for The Arts

- **Organisasi Denah** : Secara umum denah keseluruhan membentuk konfigurasi “letter L” dimana lengan yang satu merupakan ruang-ruang yang bersifat privat dan lengan yang lain merupakan ruang-ruang yang bersifat publik.



Gambar 2.28
Pengelompokan Massa Bangunan California Centre for The Arts
Sumber : Analisa



- **Pengelompokan Fungsi** : Fungsi-fungsi ruang terbagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu : concert hall, the theatre, art center, dan conference hall. Ruang-ruang terbuka berfungsi sebagai ruang positif yang memiliki karakter tegas, diaksentuasi oleh gerbang, menara, dan jendela. Ruang-ruang terbuka ini memberi suasana akrab, dilingkupi oleh elemen-elemen yang menjadi view bagi masing-masing bangunan.
- **Bentuk Massa Bangunan** : Bentuk bangunan California for The Arts disajikan dengan menggabungkan bentuk massa yang massif dengan massa yang repetitive sehingga menciptakan kesatuan yang cukup dinamis. Tetapi kesan bebas-aktif masih terasa.
- **Struktur dan Material Bangunan** : Struktur bangunan menggunakan sistem rangka beton bertulang dan dinding pemikul, sedangkan atap menggunakan variasi struktur rangka kayu, rangka baja dan dak beton. Untuk material bangunan digunakan dinding bata yang diekspos dan semen.
- **Konsep Bangunan** : Desain bangunan menggunakan gaya mediteranian ala California, dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan rancangan bangunan balai kota yang menggunakan gaya yang sama, yang berada di blok yang sama, sehingga membentuk pusat kemasyarakatan di kota tersebut.

3. Erasmus Huis, Jakarta (Pusat Kebudayaan Belanda)

Visi dan Misi

- Mempromosikan kebudayaan Belanda di Indonesia.
- Menstimulir pertukaran antara kebudayaan Indonesia dan Belanda
- Meningkatkan hubungan baik dan kerjasama antara Indonesia dan Belanda

Kegiatan



Kegiatan yang diadakan antara lain ceramah, diskusi, pemutaran film, pameran dan konser dengan menampilkan budaya yang terkemuka baik dari Belanda maupun Indonesia. Pada lingkungan barunya Erasmus Huis membentuk suatu program baru hasil kerjasama dengan sekolah musik, lembaga pendidikan kesenian, museum, gallery, dan lembaga kebudayaan lainnya, serta menyelenggarakan kursus bahasa Belanda.

Kepegawaian

Karyawan lokal dan staff yang bekerja di Erasmus Huis berjumlah 10 orang, terdiri dari teknisi, sound system operator, pustakawan, asisten pustakawan, bagian administrasi keuangan dan sekretaris.

Fasilitas Fisik

a. Auditorium

Auditorium terletak di lantai dua dengan kapasitas 320 orang pengunjung, luas lantai 350m² dan dengan kualitas akustik yang sangat baik sehingga dikenal sebagai pusat musik Eropa di Jakarta. Konser-konser besar diadakan setiap tahun dengan menampilkan musisi-musisi dari Belanda dan Indonesia. Pada auditorium ini juga biasanya diadakan pemutaran film.

b. Ruang Pameran

Ruang pameran mempunyai luas 200m². Setiap tahunnya digelar sepuluh pameran yang bertema sejarah budaya atau budaya.

c. Perpustakaan

Perpustakaan mempunyai koleksi buku-buku, koran dan majalah yang mencapai 20.000 judul. Jenis buku yang disajikan berkaitan dengan kebudayaan Indonesia-Belanda, antara lain mengenai sejarah Belanda dan Indonesia, arsitektur Belanda dan Indonesia dan sastra Belanda.

d. Perpustakaan Musik



Koleksi CD musik Belanda yang terdapat di perpustakaan musik ini mencapai 600 buah CD. CD ini ada yang berupa lagu-lagu Belanda yang asli maupun berupa rekaman konser-konser musik yang diadakan di Erasmus Huis.

e. Ruang Internet

Fasilitas Internet terletak di perpustakaan. Di ruangan ini pengunjung bisa melihat video dan DVD yang menyajikan informasi umum tentang negeri Belanda.

4. North Peace Cultural Centre

Fasilitas

- Theatre dengan kapasitas 413 tempat duduk.
- Peace Gallery North, museum-class art gallery exhibiting talents and works of artists and artisans, from local to international stature.
- The Cultured Café menyediakan daily lunch specials and a wonderful bistro-style menu in the centre's bright and open atrium style lobby.
- Four meeting rooms with complete office assistance and catering facilities.
- Banquet facilities for up to 200 people.
- One professional-quality dance studio.
- Perpustakaan.

5. Evergreen Cultural Centre, Canada

Misi

Menyediakan focal point yang terbaik dan mendukung seni melalui pengembangan yang kreatif, presentasi, apresiasi dalam aktivitas-aktivitas budaya dengan lingkup yang lebih luas.

Fasilitas



- Studio Theatre

Pada studio theatre ini pengunjung akan bisa mendapatkan sesuatu yang menyenangkan dengan menikmati bunyi symphony yang dinamis, dan berbagai macam bentuk atraksi musik yang menarik dengan kenyamanan audio visual.

- Art Gallery

Pada art gallery ini akan ditampilkan pameran-pameran visual art yang terbaik yang meliputi pameran temporer maupun permanent.

- Education Program

Difokuskan untuk menampilkan visual art bagi pelajar dan anak-anak. Selain itu peran serta orang tua juga menjadi sesuatu yang penting dalam kegiatan ini. Karya anak-anak ini kemudian akan ditampilkan dalam workshop. Proses pembelajaran ini dilakukan indoor dan outdoor.

2.7 STANDARD FASILITAS KEGIATAN SENI BUDAYA

2.7.1 Persyaratan Umum

Taman Rekreasi Budaya Melayu ini merupakan sebuah kawasan yang mewadahi seni dan budaya Melayu Riau, yang memiliki keragaman karakter dan spesifikasi ruang pada tiap kegiatan yang diwadahi. Persyaratan umum yang harus dipenuhi adalah:

- **Aksesibilitas** : kemudahan untuk menuju, mencapai dan memasuki segala fasilitas yang ada pada kawasan ini.
- **Fleksibilitas dan Kapabilitas** : memungkinkan suatu alih citra dan alih fungsi yang dapat membawa pengunjung untuk dapat menemukan apa yang mereka inginkan. Ruang-ruang tersebut harus mengacu pada kapasitas yang akan diwadahi dan memiliki fleksibilitas.
- **Efektifitas dan Efisien** : efektif dan efisien dalam segala hal. Dalam hal efektifitas fungsi ruang dan efektifitas penggunaan energi yang digunakan pada bangunan.



- **Keamanan dan Keselamatan** : bangunan didukung dengan sistem pengamanan yang baik dengan tidak mengesampingkan aspek estetis dan psikologis pengguna.
- **Kenyamanan** : kondisi alamiah lebih diutamakan walaupun tetap menggunakan sistem “air conditioning” untuk menciptakan ruang-ruang yang nyaman, seperti pemanfaatan daylight dan penghawaan alami.

2.7.2 Persyaratan Berdasarkan Kegiatan

2.7.2.1 Kelompok Kegiatan Pameran

Kegiatan ini merupakan kegiatan memamerkan hasil karya berupa lukisan, patung/sculpture, handycraft, dll. Pameran benda-benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman bentuk, dan urutan ruang-ruang yang sesuai. Pencahayaan juga cukup berpengaruh pada pameran benda-benda seni tersebut. Selain pencahayaan alami, pencahayaan buatan juga digunakan. Untuk pencahayaan alami, misalnya dapat menggunakan cahaya dari jendela, karena terdapat beberapa keuntungan yaitu mudah melihat keluar (memberi suasana santai), ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya.

Sirkulasi Ruang Pameran

Tipe sirkulasi ruang pameran terbagi atas dua :

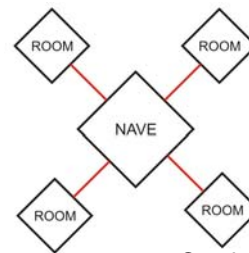
1. Sirkulasi Primer

Sirkulasi pengunjung dari satu ruang ke ruang yang lain untuk menikmati benda-benda yang dipamerkan. Hal yang mendasari pembentukan ruang-ruang sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjung menggunakan sistem yang umum digunakan, antara lain:

- a. **Nave to room**, yaitu sirkulasi dari ruang yang menjadi pusat ke ruang lain. Ruang



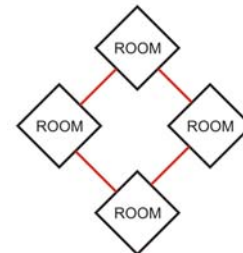
pusat merupakan suatu ruangan yang cukup luas sebagai pusat orientasi dan pengikat ruang-ruang lain sekitarnya.



Gambar 2.29

Sumber : Arsitektur, Bentuk dan Susunannya

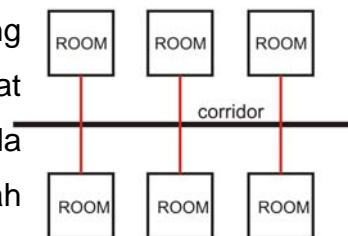
- b. **Room to room**, yaitu sirkulasi dari ruang ke ruang. Jenis ruang ini berurutan dan berkesinambungan dari satu ruang ke ruang lain.



Gambar 2.30

Sumber : Arsitektur, Bentuk dan Susunannya

- c. **Corridor to room**, yaitu sirkulasi dari koridor menuju ruang pameran. Susunan ruang seperti ini memungkinkan setiap ruang dapat dicapai dengan mudah melalui koridor. Pola sirkulasi lebih jelas sehingga mempermudah pengunjung untuk mengidentifikasi ruang.



Gambar 2.31

Sumber : Arsitektur, Bentuk dan Susunannya

2. Sirkulasi Sekunder

Jenis sirkulasi ini mengajak pengunjung untuk dapat bergerak dapat menikmati benda-benda yang dipamerkan. Sirkulasi sekunder akan terkait dengan penataan materi benda-benda pameran dua dimensi dan tiga dimensi yang tentu saja memiliki karakter yang berbeda.

- a. **Karakter objek dua dimensi**, hanya dapat dinikmati dari arah kedepan atau frontal. Objek dua dimensi mampu mengarahkan gerak pengunjung searah dengan tempat objek berada.
- b. **Karakter objek tiga dimensi**, dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan mampu membentuk ruang serta mengarahkan gerak pengunjung sesuai perletakannya.



Teknik Pameran

Teknik-teknik pameran dan peragaan terbagi atas :

1. Teknik Partisipasi (Participation Techniques)

Konsep tentang teknik ini adalah bahwa pengunjung diajak untuk terlibat dengan benda-benda pameran baik secara fisik maupun secara intelektual atau kedua-duanya. Jenis-jenisnya adalah :

- a. Activation, pengunjung aktif misalnya menekan tombol, menarik handle, dan lain sebagainya.
- b. Question and answer, pengunjung dirangsang intelektual dan keingintahuan.
- c. Physical involvement, pengunjung diajak untuk aktif secara fisik.
- d. Live demonstration, pengunjung diajak aktif untuk berdemonstrasi secara langsung.

2. Teknik Berdasarkan Objek (Object-Base Techniques)

Teknik-teknik dasar untuk memamerkan dapat digolongkan dalam tiga jenis :

- Open stage, meletakkan seluruh koleksi pada tempat pameran.
- Selective display, menampilkan hanya sebagian koleksi
- Thematic grouping, menampilkan benda-benda koleksi dalam suatu tema tertentu.

Bentuk-bentuk penanganan dalam memamerkan adalah sebagai berikut :

- a. Unsecured Object, cara ini dipakai untuk benda-benda yang cukup aman. Benda yang dipamerkan biasanya diam dan cukup besar.
- b. Fastened Object, pada cara ini benda-benda diikat dengan menggunakan sekrup agar tidak dapat diambil atau berpindah tempat. Ukuran benda yang dipamerkan biasanya cukup kecil.



- c. Enclosed Object, benda-benda yang dipamerkan dilindungi dengan pagar atau kaca.
- d. Hanging Object, benda-benda yang dipamerkan dengan cara digantung. Hal ini biasanya dilakukan pada ruangan yang cukup besar.
- e. Animated Object, benda-benda yang dipamerkan digerakkan.
- f. Dioramas, cara ini dapat digunakan melalui dua pilihan, yaitu miniature atau replica.
- g. Recreated Steersb and Villages, cara ini dilakukan dengan membuat artefak-artefak seperti aslinya untuk nmenggambarkan suatu sejarah.

3. Teknik Panel (Panel Techniques)

Teknik ini berfungsi untuk mempresentasikan informasi dengan menggunakan panel. Panel sendiri jika digunakan akan menyebabkan suasana monoton, menjemukan, dan dapat menimbulkan suasana negative.

4. Teknik Model (Model Techniques)

Jenis-jenisnya adalah :

- a. Replicas, suatu tiruan benda aslinya dengan skala satu banding satu.
- b. Miniatures, suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dari ukuran aslinya.
- c. Enlargements, suatu model dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran aslinya.

5. Teknik Simulasi (Simulation Techniques)

Teknik simulasi diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualang atau menggambarkan kondisi asli suatu objek atau peristiwa dalam pameran.



6. Teknik Audio Visual (Audio Visual Techniques)

Teknik-teknik audio visual meliputi :

- Videotapes
- Videodiscs
- Talking Heads (suatu cara dengan menggunakan boneka untuk memberi kesan hidup)
- Projected Dioramas (suatu diorama yang ditambahi latar belakang yang hidup dibelakangnya),
- Chinese mirror (menggunakan titik-titik cermin untuk menunjukkan image tiga dimensional)
- Multimedia Presentations (menggunakan beberapa jenis teknik audio visual secara bersamaan)

2.7.2.2 Kelompok Kegiatan Pertunjukan

1. Sistem Penyajian pementasan

a. Panggung Terbuka (**amphitheatre**)

Diperuntukan bagi seni yang bersifat kolosal, massal, sesuai dengan karakteristik seni pertunjukan. Hal-hal yang harus diperhatikan dari sebuah amphitheatre antara lain layout tempat duduk, sudut pandang, jarak pandang, dan sirkulasi penonton dan kapasitas penonton.

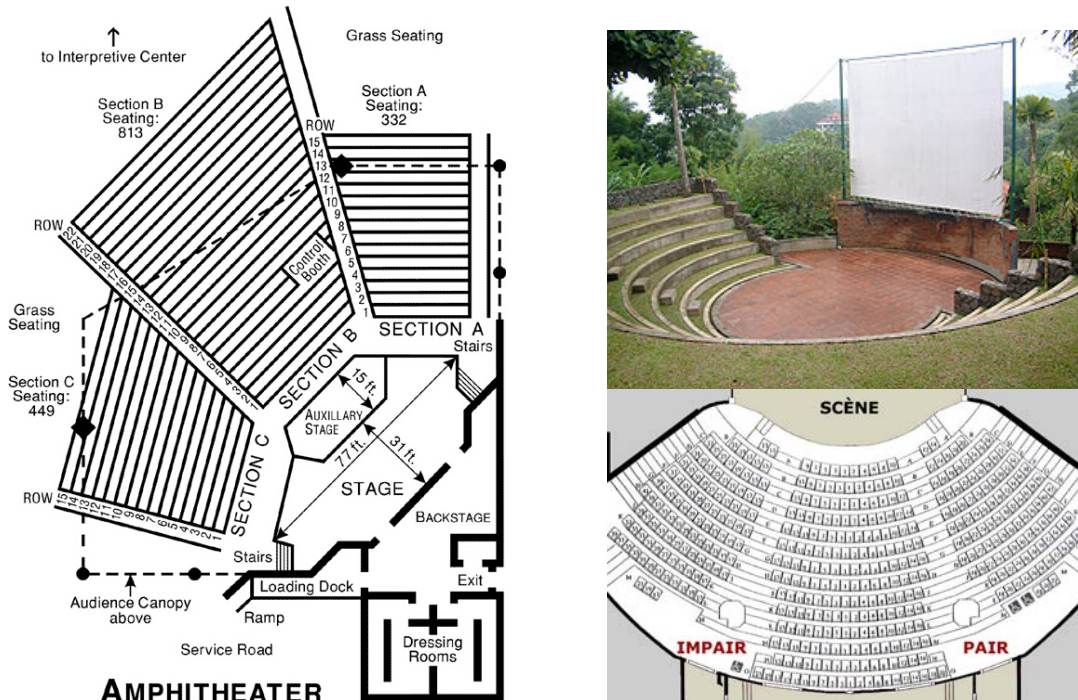
b. Panggung Tertutup (**auditorium**)

Auditorium selain digunakan sebagai ruang pertunjukan tertutup juga dapat digunakan untuk acara-acara seminar atau talkshow dalam skala besar. Oleh karena itu harus memenuhi persyaratan-persyaratan mengenai fungsi ruang dan faktor utilitas seperti faktor akustik serta faktor-faktor penentu yaitu luasan, besaran, dan fleksibilitas. Hal-hal lain yang juga harus diperhatikan sama halnya dengan amphitheatre, yaitu layout tempat duduk, sudut pandang, jarak pandang, dan sirkulasi penonton serta kapasitas penonton.

2. Persyaratan Ruang Pertunjukan



Dalam merancang suatu ruang pertunjukan masalah kenyamanan visual dan akustik menjadi hal yang harus diperhitungkan. Kenyamanan visual berhubungan dengan sudut pandang yang terbentuk yang memperhitungkan jarak ideal yang dibutuhkan dan masalah akustik berhubungan dengan pemantulan suara / bunyi, gema dan gaung yang tercipta.



Gambar 2.32

Gambar alternatif bentuk amphiteater

Beberapa alternative bentuk ruang pertunjukan:

- a. Denah empat persegi
Denah dengan bentuk ini merupakan denah yang paling sering digunakan dan dianggap berhasil. Pemantulan silang antara dinding-dinding sejajar menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik yang sangat diinginkan pada perancangan suatu ruang pertunjukan.
- b. Denah bentuk kipas
Denah bentuk kipas akan membawa penonton lebih dekat ke arah bunyi. Akan tetapi dinding belakang yang dilengkungkan cenderung menciptakan gema atau pemusatan bunyi.
- c. Denah Bentuk tapal kuda



Denah bentuk tapal kuda memiliki keistimewaan yaitu berupa kotak-kotak yang berhubungan (ring of boxes), yang satu berada di atas yang lain. Walaupun tanpa lapisan permukaan penyerap bunyi interior, kotak-kotak ini berperan secara efisien pada penyerapan bunyi.

d. Denah bentuk melingkar

Denah bentuk melingkar biasanya dihubungkan dengan atap kubah yang sangat tinggi. Tetapi bentuk ini sebaiknya dihindari karena penggunaan dinding melengkung akan menghasilkan gema, pemantulan dan pemusatan bunyi.

e. Denah bentuk tidak teratur

Denah dengan bentuk tidak teratur akan membawa penonton sangat dekat dengan sumber bunyi yang menjamin keakraban akustik dan ketegasan karena permukaannya mudah menghasilkan pemantulan bunyi.

2.7.2.2 Kelompok Kegiatan Pengelola

Beberapa hal yang harus diperhatikan untuk kegiatan pengelola yaitu pola sirkulasi, layout ruang, dan kenyamanan. Untuk ruang rapat dengan kapasitas 8-12 orang, hal yang harus diperhatikan yaitu kemudahan akses dari semua bagian dan tidak melalui daerah kerja.

2.7.2.3 Kelompok Kegiatan Penunjang

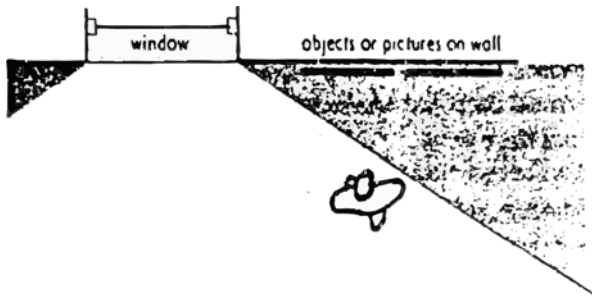
Untuk kegiatan tambahan yang menunjang kegiatan utama pada bangunan ini yaitu dengan penataan pola sirkulasi dan ruang luar yang nyaman.



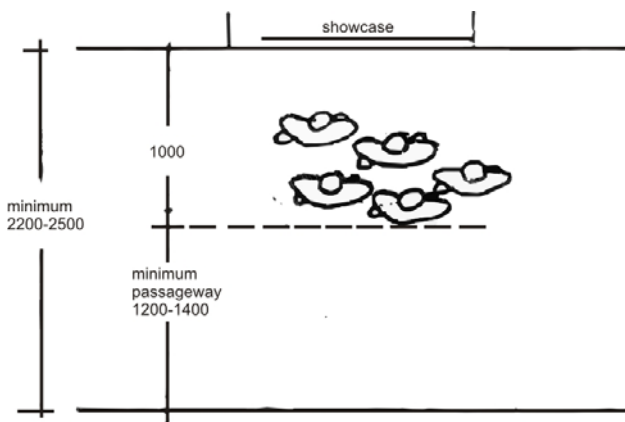
2.7.3 Standarisasi

2.7.3.1 Kelompok Kegiatan Pameran

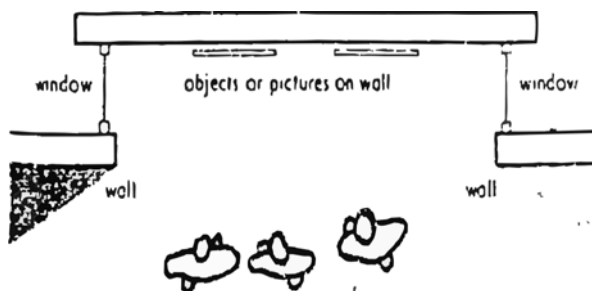
Selain jarak ideal masalah pencahayaan dan tata letak objek juga berpengaruh dalam menciptakan kenyamanan bagi pengguna.



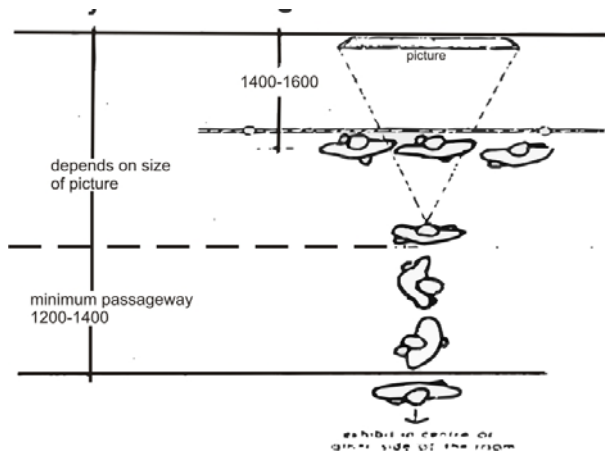
Gambar 2.32
Bukaan yang menonjol keluar memberi efek yang berbeda



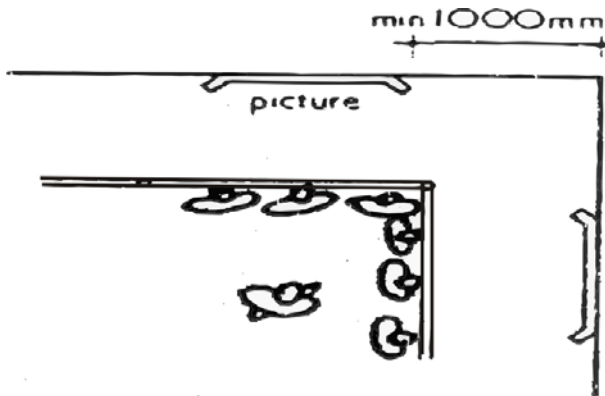
Gambar 2.33
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di dalam dinding.



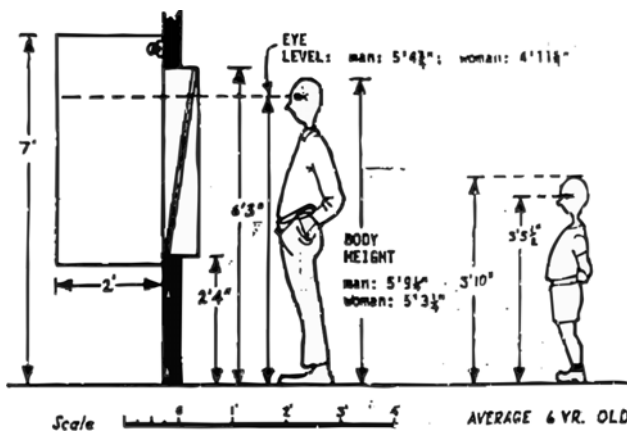
Gambar 2.34
Pencahayaan samping (jendela) memberi suasana santai, ruangan mudah mendapat udara segar dan suhu ruang dapat disesuaikan dengan suhu sebenarnya



Gambar 2.35
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di dinding.

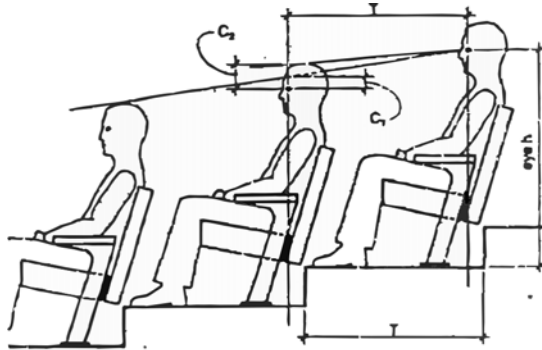


Gambar 2.36
Jarak pandang dan sirkulasi untuk objek di sudut ruangan.





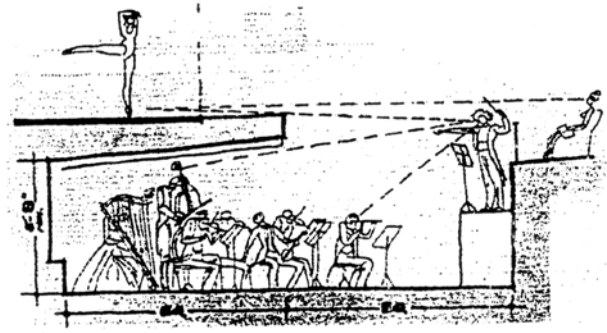
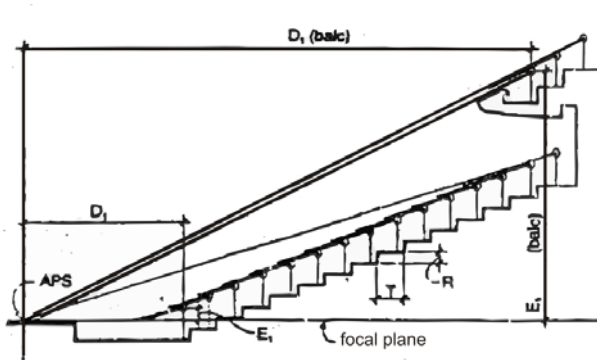
2.7.3.2 Kelompok Kegiatan Pertunjukan



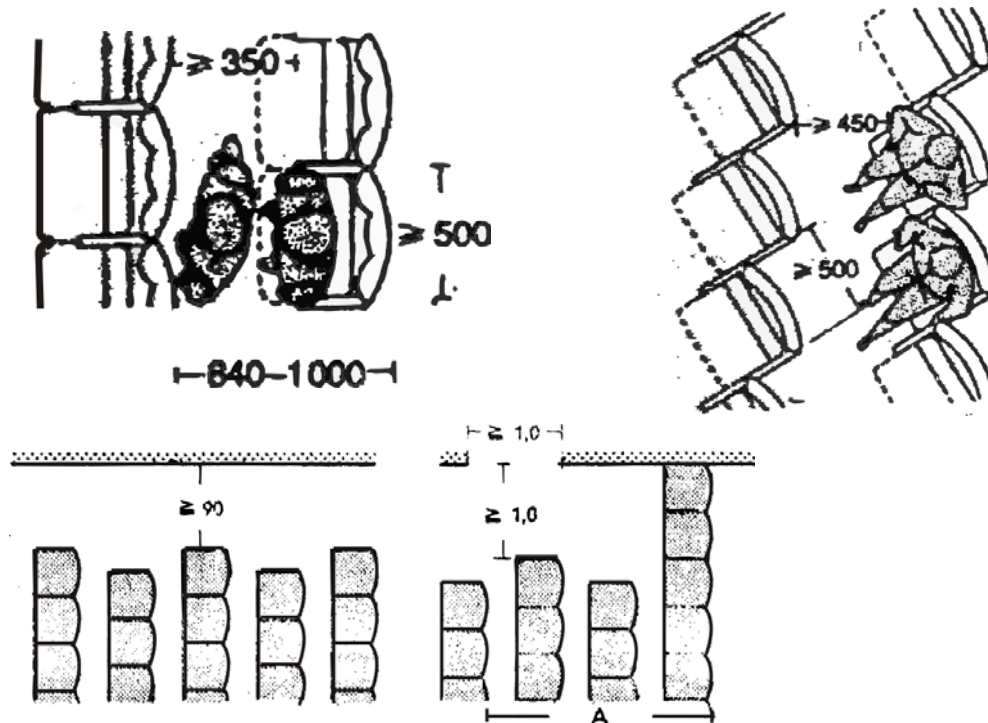
1 Typical seated spectator

Gambar 2.37

Standar tribun penonton, dimana T (jarak deretan) = 1m; $C1 = 6,5$ cm, asumsi bahwa penonton dapat melihat diantara kepala penonton deretan depannya; $C2 = 13$ cm, memungkinkan rata-rata penonton melihat dari atas kepala rata-rata penonton di depannya.

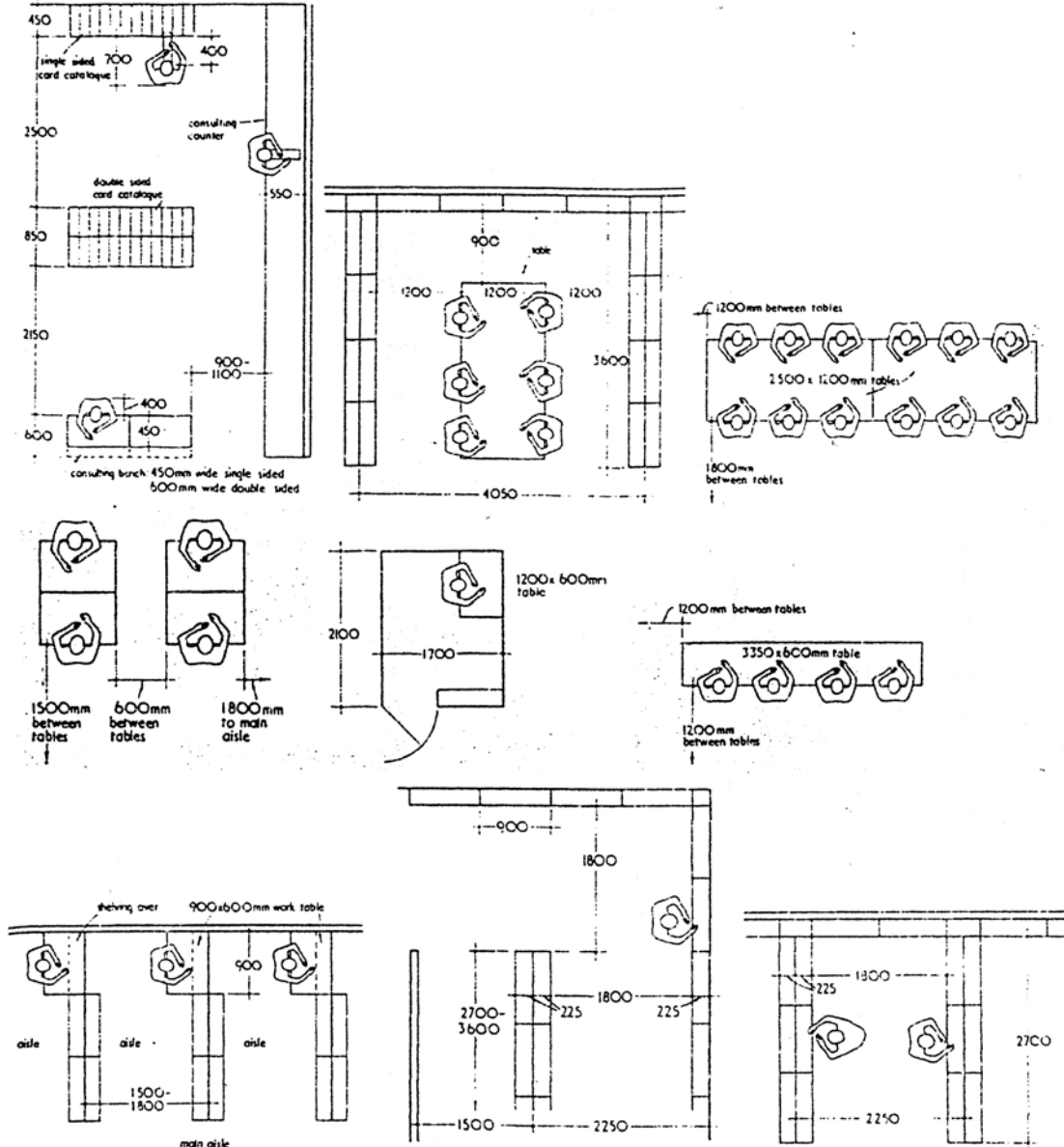


Layout Tempat Duduk Tribune Penonton



Gambar 2.38

Lay Out tempat Duduk Tribune Penonton

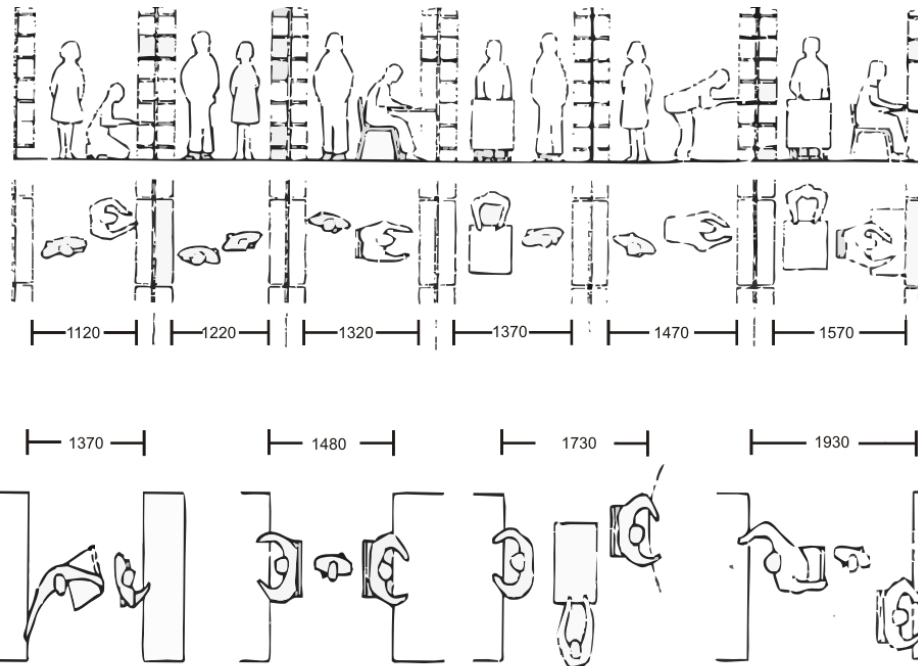


Gambar 2.39

Lay Out tempat Duduk Perpustakaan

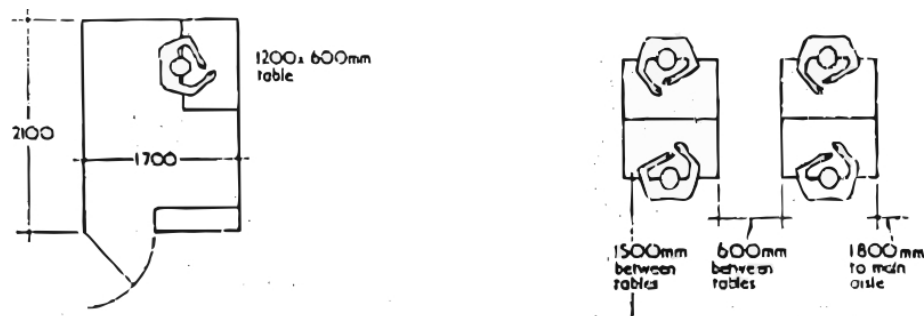


2.7.3.3 Perpustakaan

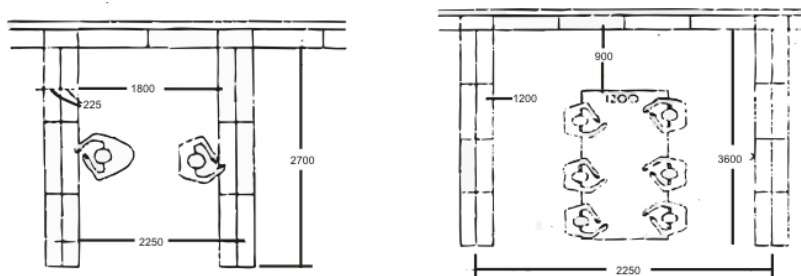


Adapun layout penataan perpustakaan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

- Satu orang dengan ruang tertutup dan dua meja baca kapasitas satu orang disatukan.



- Rak buku dan area untuk mengambil buku serta meja baca.





BAB III

ANALISIS

3.1 ANALISA KEBUTUHAN RUANG

3.1.1 Identifikasi Pengguna Bangunan

Yang dimaksud dengan pengguna yaitu orang-orang yang terlibat dalam kegiatan yang berada di dalam Taman Rekreasi Budaya ini. Ada dua jenis karakteristik pengguna pada bangunan ini, yaitu pengguna tetap seperti pengelola dan seniman/budayawan, dan ada pengguna tidak tetap seperti pengunjung.

Profil pengguna dapat dikelompokkan menjadi :

1. Pihak Pengelola, yaitu pihak yang tugasnya mengelola dan mengatur setiap kegiatan yang berada di dalam bangunan.
 - Kepala Pengelola
 - Staf administrasi/personalia
2. Pihak Pengunjung, yaitu masyarakat luas yang ingin menikmati hasil karya sebuah kesenian atau kebudayaan, dan yang ingin mengetahui lebih banyak tentang kesenian dan kebudayaan.
3. Pihak Seniman
 - Seniman yang secara rutin menggunakan fasilitas di Taman Rekreasi Budaya ini. Pengguna ini sebelumnya telah meminta ijin kepada pihak pengelola dan telah memiliki jadwal rutin setiap minggunya untuk menggunakan fasilitas yang ada.
 - Seniman yang secara tidak rutin menggunakan fasilitas Taman Rekreasi Budaya ini. Yaitu pengguna yang akan menggunakan fasilitas-fasilitas disini dalam jangka waktu tertentu, misalnya untuk mengadakan pertunjukan atau pameran.



3.1.2 Kegiatan

Suatu objek wisata harus mampu memenuhi beberapa kriteria atau faktor utama yang harus dipenuhi untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan kelangsungan industri pariwisata di objek tersebut, kriteria/faktor tersebut adalah:

(DRS. Oka A. Yoeti, *Pengantar Ilmu Pariwisata*)

1. Faktor Sesuatu yang Dapat Dilihat

Berupa objek atau atraksi yang mempunyai keunikan dan daya tarik bagi wisatawan pengunjung. Dapat berupa ruang pertunjukan indoor maupun outdoor untuk menggelar atraksi-atraksi seni, ruang pameran seperti gallery atau museum, atau bahkan pengunjung dapat melihat langsung bagaimana proses para seniman membuat kerajinan tangan yang mereka hasilkan.

2. Faktor Sesuatu yang Dapat Dilakukan

Berupa kegiatan wisata yang dapat dilakukan di objek maupun kegiatan olah raga serta kegiatan minat khusus yang dapat diwadahi oleh suatu kawasan wisata. Pada Taman Rekreasi Budaya ini dapat berupa ruang workshop, ruang-ruang untuk kursus singkat untuk membuat kerajinan tangan seperti yang dibuat seniman.

3. Faktor Sesuatu yang Dapat Diperoleh

Berupa souvenir shop, keperluan umum, pelayanan pos dan giro, telekomunikasi dan lain-lain.

4. Faktor Sesuatu sebagai Wadah Menginap/Istirahat

Berupa sarana akomodasi atau peristirahatan yang mampu menampung jumlah wisatawan pengunjung dalam jumlah dan kualitas tertentu.

5. Faktor adanya sesuatu yang dapat dimakan, diminum, dan penyegaran kembali

Berupa restoran dan tempat-tempat yang dapat dipergunakan sebagai sarana penyegaran kembali. Pada



kawasan ini dapat dibuat berupa restoran yang menyajikan masakan dengan standar internasional, maupun berupa food court dengan retail-retail kecil dimana setiap retail menyajikan jenis makanan khas daerah Melayu yang berbeda. Sehingga proses pembelajaran budaya pun bisa dilakukan melalui fasilitas food court ini, karena pengunjung yang datang dapat mengetahui jenis masakan khas Melayu yang mereka belum tahu sebelumnya.

3.1.3 Pola Kegiatan

1. Pola Kegiatan Seniman

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Seniman pertunjukan	Mengadakan pertunjukan	Amphitheatre
	Latihan pertunjukan	Rehearsal Rom
	Ganti baju	Dressing Room
	Make up	Make up Room
	Membersihkan make up	Cleansing Room
	Lavatory	Lavatory
	Ibadah	Musholla
	Menginap	Wisma Seni / penginapan
	Istirahat	Ruang Istirahat Seniman
	Duduk, makan, minum	Food Court
Seniman perajin	Mengadakan pameran	Gallery
	Menjual berbagai hasil karya seni	Art Shop
	Mengadakan workshop seni	Ruang workshop
	Mengadakan seminar kesenian	Auditorium



	Lavatory	Lavatory
	Ibadah	Musholla
	Menginap	Wisma Seni / penginapan
	Istirahat	Ruang Istirahat Seniman
	Duduk, makan, minum	Food Court
Seniman dari daerah lain	Mengurus perizinan dan administrasi untuk melakukan kegiatan	Ruang Pengelola
	Mengadakan pertunjukan	Amphitheatre
	Mengadakan pameran	
	Mengadakan workshop seni	Ruang Workshop
	Mengadakan seminar kesenian	Auditorium
	Menjual hasil karya seni yang sedang dipamerkan (transaksi)	Ruang Administrasi Gallery
	Lavatory	Lavatory
	Ibadah	Musholla
	Menginap	Wisma Seni / penginapan
	Istirahat	Ruang Istirahat Seniman
	Duduk, makan, minum	Food Court

Tabel 3.1
Pola Kegiatan Seniman
Sumber : Analisa



Hubungan Ruang Seniman

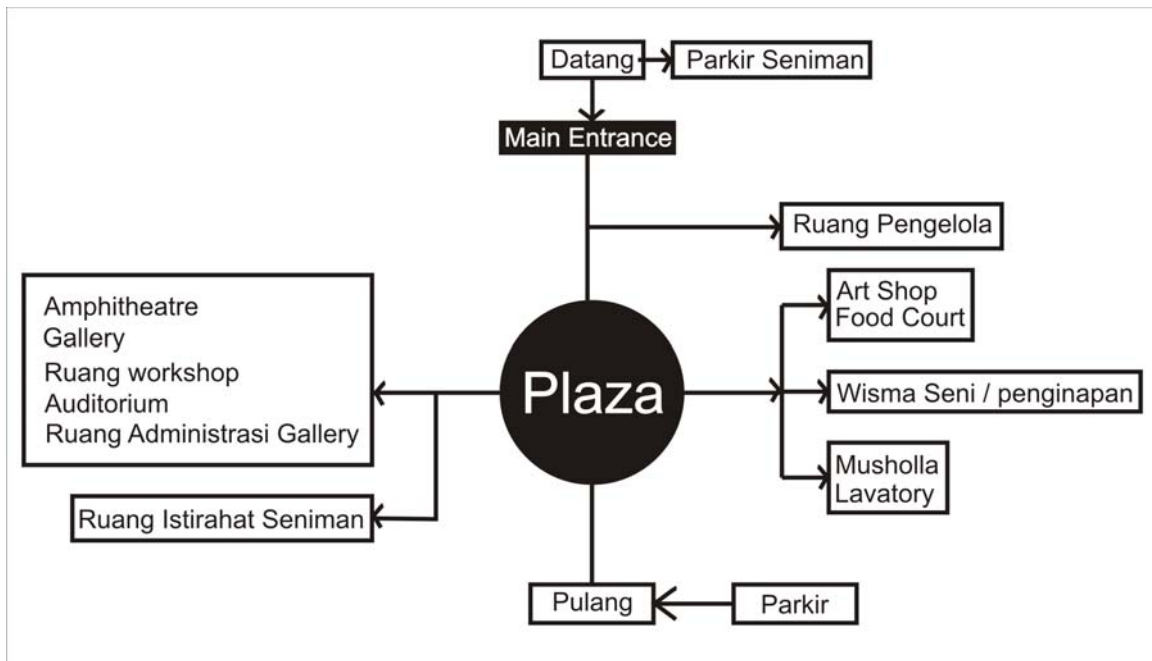


Diagram 3.1
Alur Kegiatan Seniman
Sumber : Analisa

2. Pola Kegiatan Pengunjung

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Pengunjung	Membeli tiket	Loket
	Mencari informasi seni	- Hall - Ruang Informasi
	Menonton pertunjukan seni	Ampitheatre
	Melihat pameran	Gallery
	Membeli hasil karya seni yang sedang dipamerkan	Ruang Administrasi Gallery
	Nonton film dokumenter atau budaya Melayu Riau	Ruang Audiovisual
	Membaca buku-buku kesenian / budaya	Perpustakaan
	Mengikuti workshop seni	Ruang Workshop



	Menghadiri seminar	Auditorium
	Shopping hasil karya seni	Art Shop
	Menginap	Penginapan
	Berdiri menikmati suasana pinggiran danau	Pedestrian pinggir danau
	Naik sepeda air	Dermaga
	Memancing ikan	Tempat mancing
	Duduk di pinggiran danau	Gazebo
	Istirahat, duduk-duduk, makan, minum	- Food Court - Restoran - Plaza
	Ibadah	Musholla
	Lavatory	Lavatory

Tabel 3.2
Pola Kegiatan Pengunjung
Sumber : Analisa

Hubungan Ruang Pengunjung

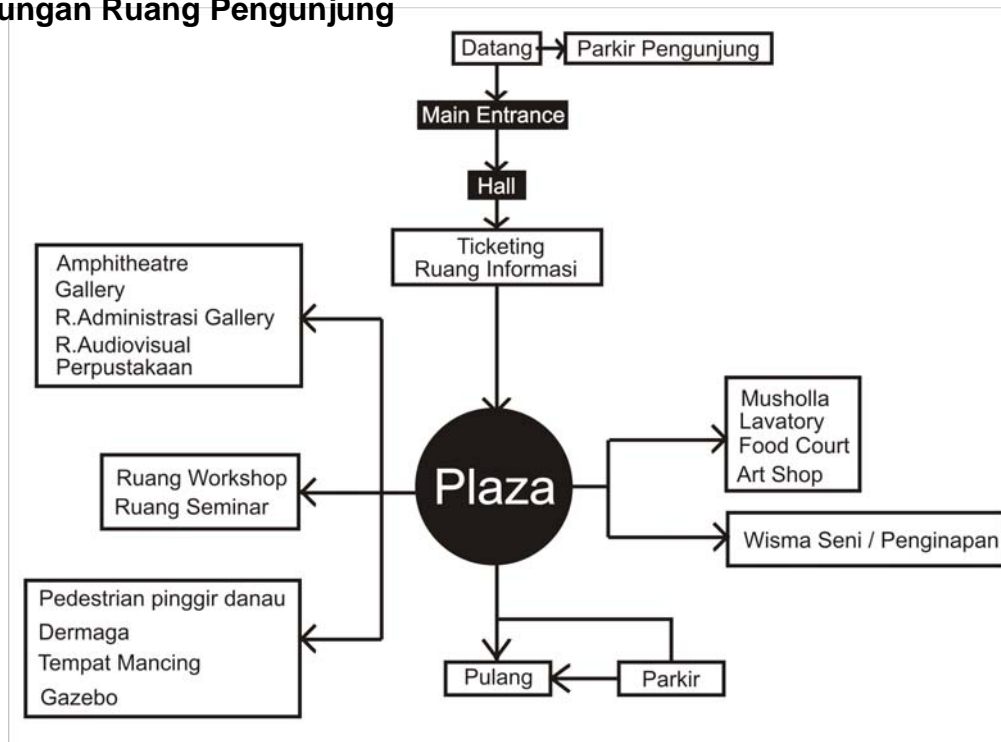


Diagram 3.2
Alur Kegiatan Pengunjung
Sumber : Analisa



- Plaza dan Hall merupakan ruang-ruang yang mengikat massa-massa bangunan dan pengunjung. Plaza akan mengarahkan pengunjung ke massa-massa bangunan yang lain, dan kembali berkumpul disana setelah mengunjungi massa-massa bangunan tersebut.
- Pengunjung yang datang dan parkir langsung diarahkan ke Hall. Disana pengunjung dapat mencari informasi seputar Taman Rekreasi Budaya ini atau tentang event-event yang akan digelar disini.
- Dari Hall pengunjung diarahkan langsung ke Plaza. Baru dari Plaza ini lah terdapat akses bagi pengunjung untuk menyebar ke massa-massa bangunan lain yang tersedia di Taman Rekreasi Budaya ini.

3. Pola Kegiatan Pengelola

Pelaku	Pola Kegiatan	Nama Ruang
Kepala Pengelola	Memimpin pengelolaan Taman Rekreasi Budaya	Ruang Kepala Pengelola
Wakil Pengelola		Ruang wakil pengelola
Kepala Divisi Pemberian Informasi	Memimpin divisi pemberian informasi	Ruang Divisi Pemberian Informasi
Staf Divisi Pemberian Informasi	Bekerja pada divisi pemberian informasi	Ruang Divisi Pemberian Informasi
Kepala Divisi Pagelaran	Memimpin divisi pagelaran	Ruang Divisi Pagelaran
Staf Divisi Pagelaran	Bekerja pada divisi pagelaran	Ruang Divisi Pagelaran
Kepala Administrasi	Memimpin bagian administrasi	- Ruang Kepala Administrasi
Staf Administrasi	- Mengatur administrasi Taman Rekreasi Budaya - Mengatur Keuangan	- Ruang administrasi - Ruang Keuangan



Pengelola	Mengadakan rapat	Ruang rapat
Pengelola	Lavatory	Lavatory
Pengelola	Ibadah	Musholla
Tamu	Menunggu	Ruang Tamu

Tabel 3.3
Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisa

Hubungan Ruang Pengelola

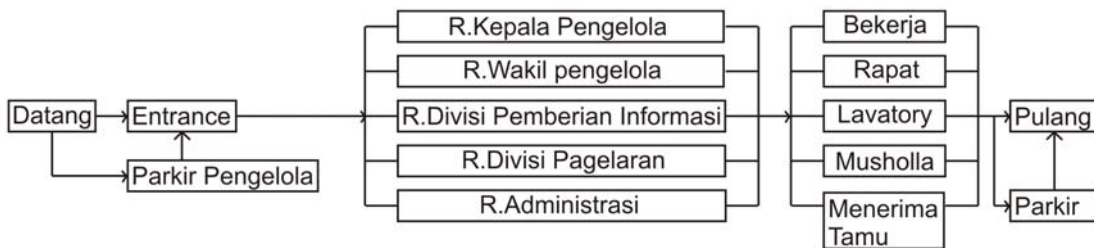


Diagram 3.3
Alur Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisa

3.1.4 Pengelompokan Ruang

1. Analisis Kegiatan Utama

Secara garis besar, kegiatan utama yang akan diwadahi pada Pusat Kebudayaan Melayu meliputi 2 hal pokok, yaitu:

- **Fasilitas pemberian informasi**
 - Hall Utama
 - Perpustakaan
 - Ruang Informasi
 - Ruang Audiovisual
 - Ruang Workshop
 - Ruang Seminar
 - Gallery
- **Fasilitas pagelaran**
 - Amphitheater



2. Analisis Kegiatan Penunjang

- Plaza
- ATM Center
- Art Shop
- Area Rekreasi
- Pengelola
- Food Court
- Penginapan / Wisma Seni
- Musholla

3. Analisis Kegiatan Service

Kegiatan Service pada Taman Rekreasi Budaya Melayu Riau ini meliputi:

1. Parkir
 - Parkir pengunjung
 - Parkir motor, dengan kapasitas 100 motor
 - Parkir mobil, dengan kapasitas 70 mobil
 - Parkir bus, dengan kapasitas 5 bus
 - Parkir seniman dan pengelola
 - Parkir mobil
 - Parkir bus
 - Parkir Truk
2. Lavatory
3. Pos Parkir
4. Cleaning Service
5. Kantin Karyawan
6. Pekerjaan mekanikal elektrik
7. Gudang
8. Ruang Keamanan



3.1.5 Kebutuhan Ruang

3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Ruang Utama

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
1	Hall Utama	200	0,54/org	1	108	32,4	140,4	N
Perpustakaan								
1	Locker						6	A
2	Ruang Baca	50 orang	1,8/org	2	180	54	234	A
3	Ruang Buku	4000buku (80/rak)	1,3/rak	50 rak	65	19,5	84,5	A
4	Ruang Fotocopy	2 mesin	3	1	6	1,2	7,2	A
5	Ruang Komputer	20 orang	1,8/org	1	36	10,8	46,8	A
6	Ruang Pengawas		3x4	1			12	A
7	Ruang Staff Perpustakaan	4 orang	4	1	16	4,8	20,8	A
8	Gudang						18	A
9	Ruang Processing						24	A
10	Lavatory Pria	2 wc, 3 urinoir, 2 wastafel		1	18	5,4	24	A
11	Lavatory Wanita	2 wc, 3 wastafel		1	18	5,4	24	A
	Total Luasan						501,3	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30 %	Luas Total	Sumber
Ruang Informasi								
1	Ruang Informasi Manual	10 orang	5 petugas @ 7m ² /orang + 5 tamu @ 4m ² /orang	1	55	16,5	71,5	A
2	Ruang Staff Informasi	5	8/org	1	40	12	52	N
3	Ruang audiovisual	100 orang	0,6/org	1	60	18	78	A



4	Auditorium / Ruang Seminar	200	0,6/org	1	120	36	156	N
5	Ruang Workshop	50	0,9/org	4	180	54	234	A
6	Lavatory			2	24		48	A
	Total Luasan						693,5	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
Gallery								
1	Ruang Pamer Tetap	200 buah	2	1	400	120	520	A
2	Ruang Pamer Temporer			1			100	A
3	Ruang Perawatan	10	1,6	2	32	9,6	41,6	A
4	Gudang						36	A
5	Ruang Informasi & Resepsionis	2	8	1	16	4,8	20,8	A
6	Ruang Administrasi	2	8	1	16	4,8	20,8	A
7	Ruang Staff Gallery (pemandu)	5	4	1	20	6	26	A
8	Ruang CCTV						36	A
9	Lavatory			2	12		24	A
	Total Luasan						825,2	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30 %	Luas Total	Sumber
Amphitheater								
1	Panggung Utama	40 orang	4,41	1	176,4	52,92	230	A
2	Panggung Instrumen	10 orang		1	40	12	52	A
3	R. Operator Sound	5 orang	7,2/org	1	36	10,8	46,8	A
4	R. Operator Lighting	5 orang	7,2/org	1	36	10,8	46,8	A
5	Tribun Penonton	400 orang	0,6	1	240	72	312	N
6	Rehearsal Room	40	4,41	1	176,4	52,92	230	A



7	Dressing Room	4orang/unit	1,5/org	10	60	18	78	N
8	Make Up Room	20orang/unit	2/org	2	80	24	104	N
9	Cleansing Room			2	32	6,4	38,4	A
10	Ruang Tunggu Seniman	40 orang	0,6	1	24	7,2	31,2	A
11	Pantry			1			12	A
12	Gudang			1			24	A
13	Lavatory Pemain			1			24	A
14	Lavatory Penonton			1			24	A
	Total Luasan						1253,2	

3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Ruang Penunjang

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
1	Plaza	500 org	0,54/org	1	270	81	251	N
2	ATM Centre	4 mesin	2	1	8	2,4	10,4	N
3	Art Shop / Souvenir Shop			3	18		54	A
4	Area Rekreasi							
	- Gazebo		3x3	5			45	A
	- Playground			1			100	A
	Area Rekreasi Air							
	- Dermaga Sepeda Air			1	36		36	A
	- Tempat Mancing			3	36		108	A
	Total Luasan						604,4	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
Pengelola								
1	Ruang Tamu	30	0,8/org	1	16	4,8	20,8	N
2	Ruang Kepala Pengelola	1		1			16	A
3	Ruang wakil pengelola	1		1			16	A



4	Ruang Divisi Pemberian Informasi	5	8	1	40	12	52	N
5	Ruang Divisi Pagelaran	5	8	1	40	12	52	N
6	Ruang Administrasi	5	8	1	40	12	52	N
7	Ruang Keuangan	5	8	1	40	12	52	N
8	Ruang Rapat	20	2,16/org	1	43,2	12,96	56,16	N
9	Lavatory			2	12		24	A
10	Musholla	20	1	1	20	6	26	A
	Total Luasan						366,96	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
Food Court								
1	Kios		3x4	8	96	28,8	124,8	A
2	Ruang Makan		2,35/set kursi	100	235	70,5	305,5	N
3	Restoran		2,35/set kursi	30	70,5	21,15	91,65	N
4	Dapur & karyawan						48	A
5	Pria - Urinoir - Toilet - Wastafel	4 2 2		1	18	5,4	24	A
6	Wanita - Toilet - Wastafel	4 4		1	18	5,4	24	A
	Total Luasan						617,95	

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
Penginapan / Wisma Seni								
1	Ruang Tidur	2 kasur	24	10	240	72	312	A
2	Service						48	A



	Total Luasan						360	
--	---------------------	--	--	--	--	--	------------	--

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
Musholla								
1	Ruang Sholat	50	1	1	50	15	65	A
2	Ruang Wudhu		6	2			12	A
3	Lavatory	2 wc, 2wastafel		2			12	A
	Total Luasan						89	

3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Ruang Servis

No	Ruang	Kapasitas	Standard (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sirkulasi 30%	Luas Total	Sumber
1. Parkir								
1	Parkir Pengunjung							
	- Bus	5	44/Bus	1	220	66	286	T
	- Mobil	70 mobil	12,5/ mobil	1	875	262,5	1137,5	T
	- Motor	100 motor	1,75/ motor	1	175	52,5	227,5	T
2	Parkir Seniman dan Pengelola							
	- Mobil	20 mobil	12,5/ mobil	1	250	75	325	T
	- Motor	25 motor	1,75/ motor	1	44	13,2	57,2	T
2. Lavatory								
1	Pria							
	- Urinoir	4		1	18	5,4	24	A
	- Toilet	2						
	- Wastafel	2						
2	Wanita							
	- Toilet	4		1	18	5,4	24	A
	- Wastafel	4						
3	Pos Parkir	2	1,5	2	6	1,8	7,8	A
4	R. Cleaning Service	10	3	1	30	9	39	A



5	Kantin Karyawan	30	1,5	1	45	13,5	58,5	T
	- R. Makan							A
	- R. Persiapan			1	18	5,4	23,4	A
6	Ruang MEE	1 genset		1			36	A
7	Gudang			1	18	5,4	23,4	A
8	R. Keamanan	8 orang	1,28	1	10,2	3,01	13,25	N
					4			
	Total Luasan						2282,55	

Tabel 3.4
Kebutuhan Ruang
Sumber : Analisa

Luasan Total

Kelompok Kegiatan	Total Luasan (M ²)
Ruang Utama	
Penunjang dan Pengelola	
Servis	
LUAS TOTAL	7754,46

KETERANGAN

A : HASIL ANALISA

T : TIME SAVER STANDART

N : DATA ARSITEK NEUFERT

Luas Bangunan : 5092,26

Luas Ruang Luar : 2662,2 +

Total Luasan : 7754,46

Luas Site : 12.000

BCR : $\frac{5092,26}{12.000} \times 100 \% = 42 \%$



3.1.6 Analisis hubungan Ruang

3.1.6.1 Hubungan Antar Kelompok Ruang

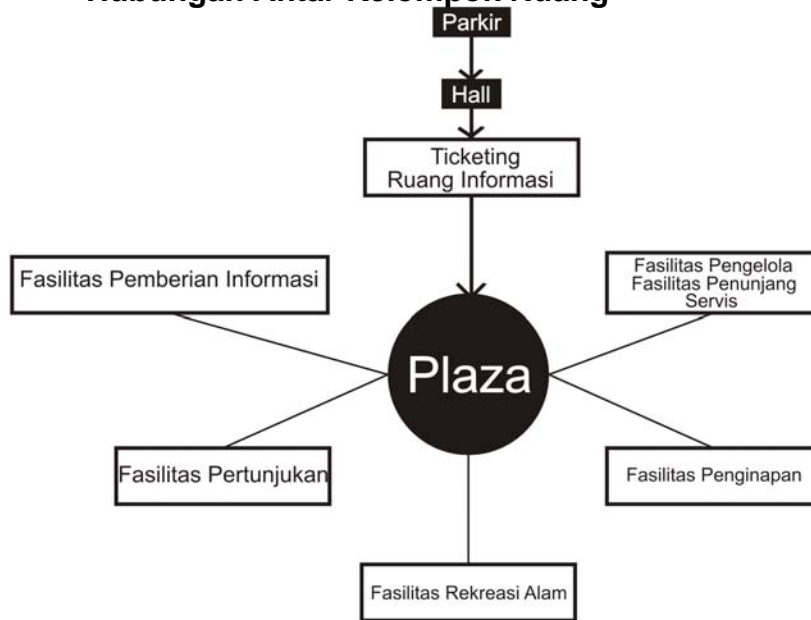
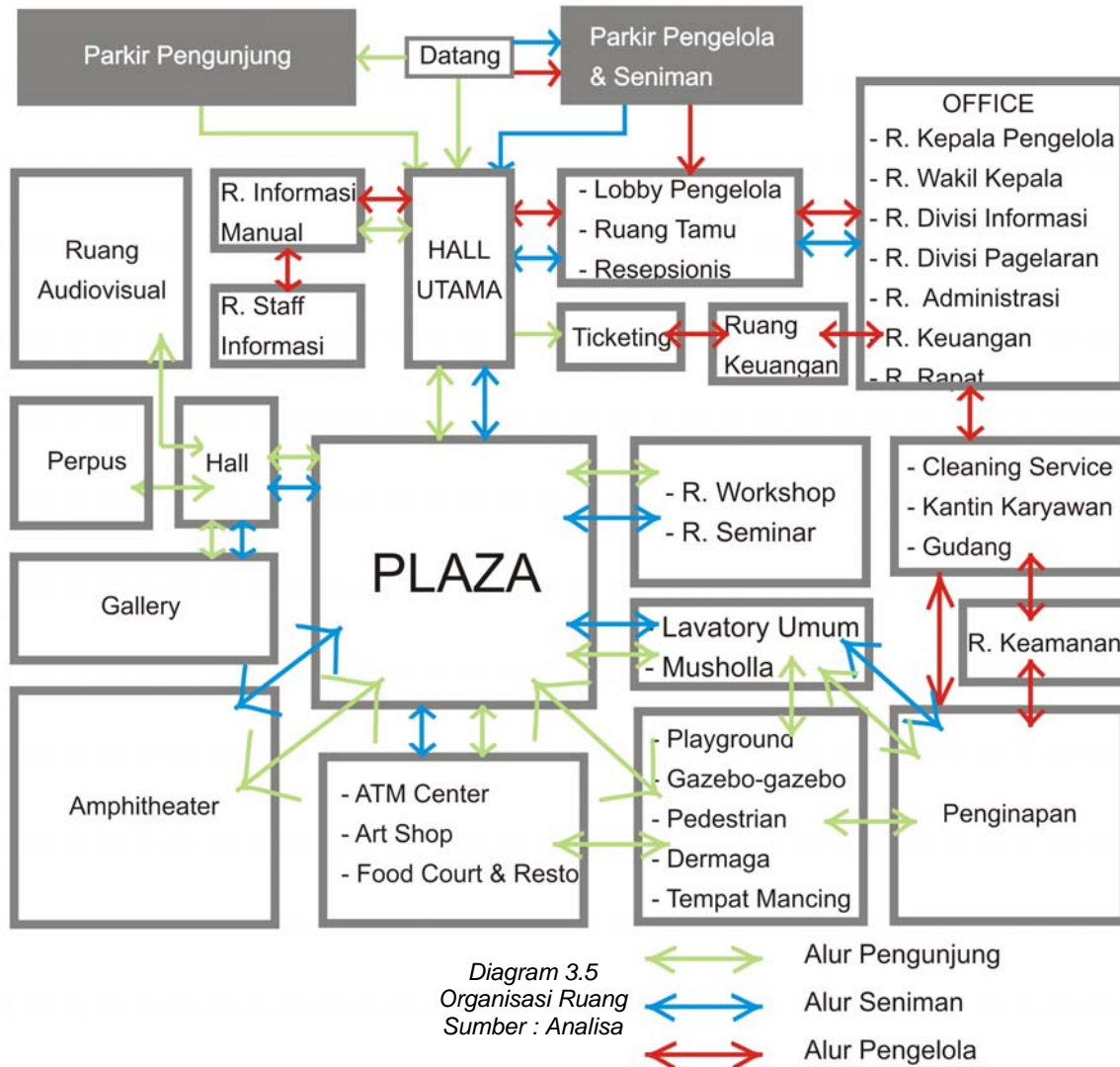


Diagram 3.4
Hubungan Antar Kelompok Ruang
Sumber : Analisa

Hall utama merupakan akses satu-satunya bagi pengunjung dan seniman untuk memasuki kawasan Taman Rekreasi Budaya ini. Hal ini dilakukan agar terdapat satu sistem kontrol yang dapat dimonitor dengan baik dan mudah. Pada hall terdapat Ruang Informasi, Ticketing dan Keamanan. Pengunjung harus melewati ruangan-ruangan ini untuk bisa terus masuk ke Plaza. Dari Plaza kemudian pengunjung dan seniman baru didistribusikan ke arah fasilitas-fasilitas yang akan mereka kunjungi. Plaza juga berfungsi sebagai pengikat fasilitas-fasilitas yang ada agar menjadi satu kesatuan.



3.1.6.2 Organisasi Ruang



3.2 Analisa Tata Ruang Luar

Keberadaan bangunan senantiasa berhubungan dengan elemen ruang luar. Pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ini, ruang luar dirancang dengan memanfaatkan potensi alam yang ada pada site (danau, vegetasi, dan kontur), agar tercipta suasana rekreatif sekaligus mendukung terciptanya pencahayaan dan penghawaan alami pada massa-massa bangunan yang ada untuk menghemat energi.



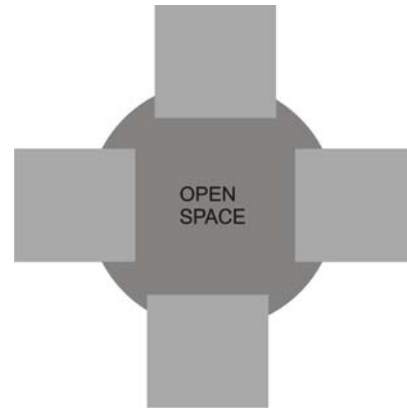
Elemen-elemen yang harus diperhatikan pada perencanaan ruang luar:

a. Open Space (Ruang Terbuka)

1. Plaza

- Plaza merupakan elemen pengikat antara massa-massa bangunan yang berbeda fungsi agar terjadi keterkaitan antar massa-massa bangunan.

Open space sebagai pengikat massa-massa bangunan, open space ini bisa diolah sebagai pengarah dan penghubung antara bangunan atau massa yang terpisah.



- Plaza harus dibuat informatif. Karena pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ini, plaza merupakan ruang pertama yang dimasuki pengunjung maupun seniman ketika masuk melalui hall utama. Dari plaza, pengunjung kemudian baru 'didistribusikan' ke massa-massa (fasilitas-fasilitas) yang ada. Sehingga ruang terbuka ini harus dibuat informative agar pengunjung yang datang dapat dengan mudah menemukan fasilitas-fasilitas yang ingin mereka masuki. Plaza juga merupakan pusat awal dan akhir kegiatan mereka di kawasan ini. Untuk itu letaknya harus strategis dan mudah dicapai.
- Plaza pada Taman Rekreasi Budaya ini juga harus dibuat rekreatif, karena disini juga menjadi tempat berkumpulnya pengunjung. Suasana rekreatif dapat diciptakan dengan menyediakan seating area, pohon-pohon yang rindang sebagai kanopi alami, serta reflecting pool atau kolam-kolam buatan yang bisa memantulkan sinar matahari sehingga ruang terbuka ini bisa menjadi sejuk dan nyaman bagi pengunjung.



2. Food Court

- Ruang terbuka dapat berfungsi sebagai wadah kegiatan di luar bangunan, seperti ruang workshop outdoor, parkir, ataupun area food court outdoor. Food Court pada Taman Rekreasi Budaya ini merupakan fasilitas penunjang sekaligus wadah untuk memperkenalkan kuliner khas Melayu pada pengunjung. Ini juga merupakan salah satu usaha pembelajaran unsur-unsur budaya melayu. Food Court ini terdiri dari retail-retail kecil yang menyediakan masakan khas melayu, juga terdapat sebuah restoran yang menyediakan masakan yang lebih bersifat umum.
- Seating area untuk ruang makan juga dibuat dengan suasana rekreatif. Suasana rekreatif pada area ini dapat dibuat misalnya dengan meletakkan area foodcourt ini pada bagian Timur site yang langsung berhubungan dengan danau. Sebagian ataupun keseluruhan bangunan juga dapat diletakkan di atas danau dengan bentukan rumah panggung, sekaligus dapat memberikan citra bangunan melayu.

3. Sirkulasi

Sirkulasi ruang luar pada kawasan ini dapat memakai pola radial dengan plaza sebagai pusat dari semua massa-massa bangunan. Sedangkan sirkulasi antar ruang-ruang luar bangunan bersifat organic, mengikuti perbedaan kontur yang sudah ada. Sedapat mungkin kontur dibiarkan tidak banyak dirubah.

4. Vegetasi

Penataan vegetasi ruang luar berfungsi sebagai:

- Kanopi alami ruang luar agar tercipta ruang luar yang sejuk dan rekreatif. Baik pada ruang-ruang terbuka publik, maupun di sekitar massa bangunan.
- Pemberi warna pada tata ruang luar.



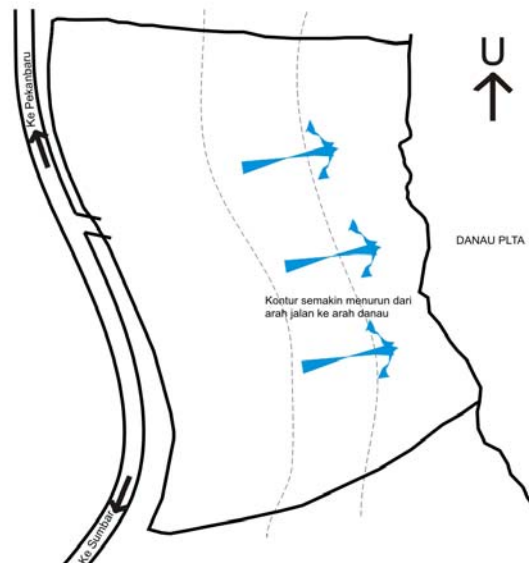
Mengkombinasikan vegetasi-vegetasi dengan jenis dan warna yang beragam untuk menciptakan warna-warna yang menarik terutama untuk ruang-ruang luar yang merupakan public space.

- Pengarah sirkulasi
- Ground cover yang ramah lingkungan.

Sedapat mungkin menggunakan jenis ground cover yang ramah lingkungan pada kawasan ini, seperti penggunaan rumput dan conblock untuk area parkir dan pedestrian. Serta menghindari penggunaan bahan seperti aspal dan beton.

3.3 Analisa Potensi Site

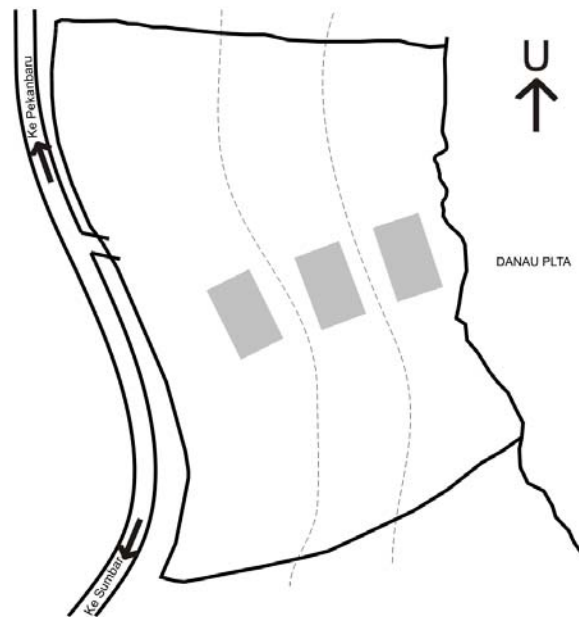
- Kontur
- DATA



- Kontur semakin menurun dari arah barat site menuju ke danau
- Site berada lebih tinggi antara jalan raya dan danau.



- RESPON

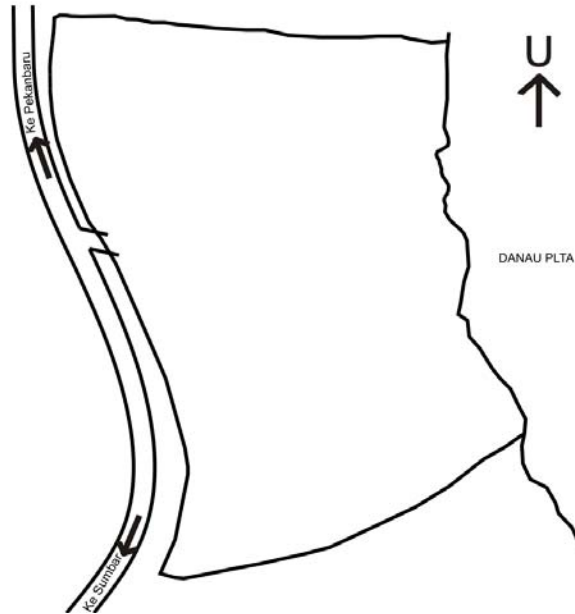


- Kontur yang semakin menurun ke arah danau merupakan potensi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat jejeran massa bangunan dengan split level.
- Dengan bentukan rumah panggung, sebagian massa bangunan bisa diletakkan di atas air untuk mendapatkan suasana rekreatif.
- Kontur yang semakin rendah ke arah danau dan jalan raya (pada sisi barat) juga bisa bermanfaat untuk drainase.





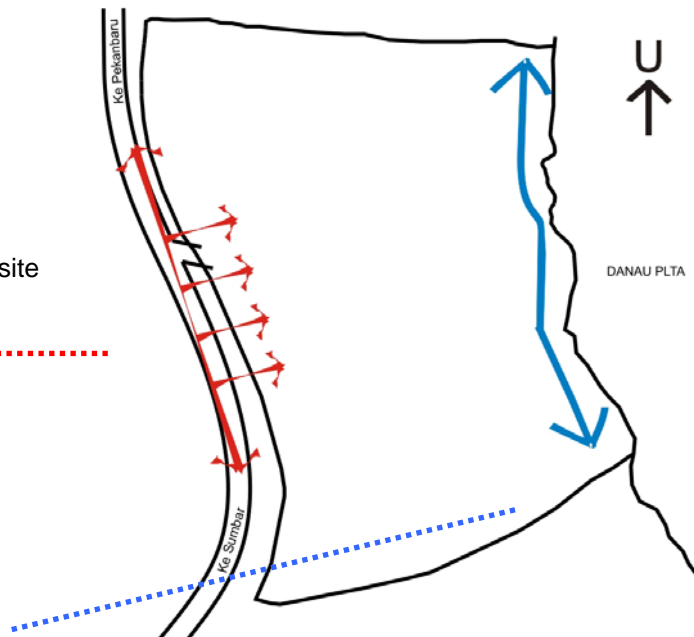
- **Sirkulasi**
- DATA



- Belum ada sirkulasi orang maupun kendaraan di dalam site. Site hanya berupa tanah kosong dengan perbedaan kontur yang banyak
- Hanya terdapat satu sirkulasi kendaraan di sekitar site, yaitu di bagian barat site. Jalan Raya Pekanbaru - Sumbar.

- RESPON

Akses masuk dan keluar kendaraan ke site dapat diletakkan pada bagian ini.



Street level pada pinggir danau



Pinggir danau dibuat pedestrian untuk pengunjung dapat berjalan atau sekedar berdiri di pinggir danau. Namun pada gambar di atas tidak ada akses bagi pengunjung untuk turun ke air.



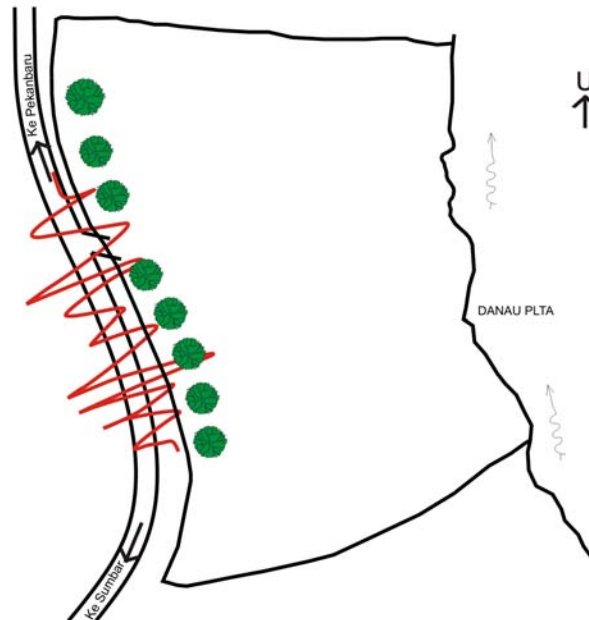
- Pedestrian dibuat dengan struktur massif dan ada akses ke air maupun untuk pengunjung naik turun kapal kecil. Kondisi pedestrian tepi danau yang lega dan nyaman paling tidak harus selebar 2,4m yang dikhususkan untuk orang. Koridor ini harus bebas dari segala yang menghalangi seperti, bangku-bangku, tanaman, tiang lampu, tempat sampah, pohon, dan lain-lain.



- Noise

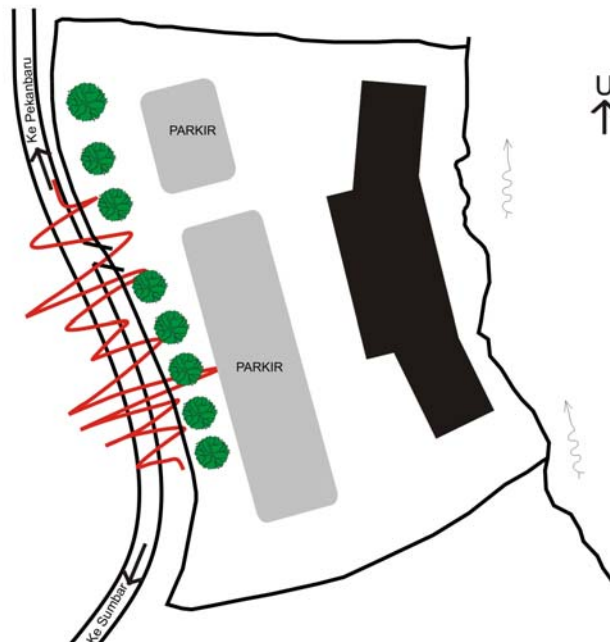
- DATA

- Kebisingan hanya datang dari sisi barat site, yaitu dari jalan raya Pekanbaru-Sumbar. Tingkat kebisingan cukup tinggi karena jalan raya ini sering dilalui kendaraan dengan perjalanan jauh dan dengan kecepatan yang tinggi.
- Pada sisi barat site sudah ada jejeran pohon-pohon akasia yang cukup rindang.



- RESPON

- Massa-massa bangunan yang membutuhkan tingkat privacy yang tinggi atau butuh suasana tenang diletakkan pada bagian timur site, lebih dekat ke danau.
- Sedangkan ruang-ruang servis dan parkir diletakkan di sebelah barat site, dekat ke arah jalan raya.
- Jejeran pohon-pohon pada sisi barat site dibiarkan tetap tumbuh dan bermanfaat sebagai barrier kebisingan bagi bagian tengah site.

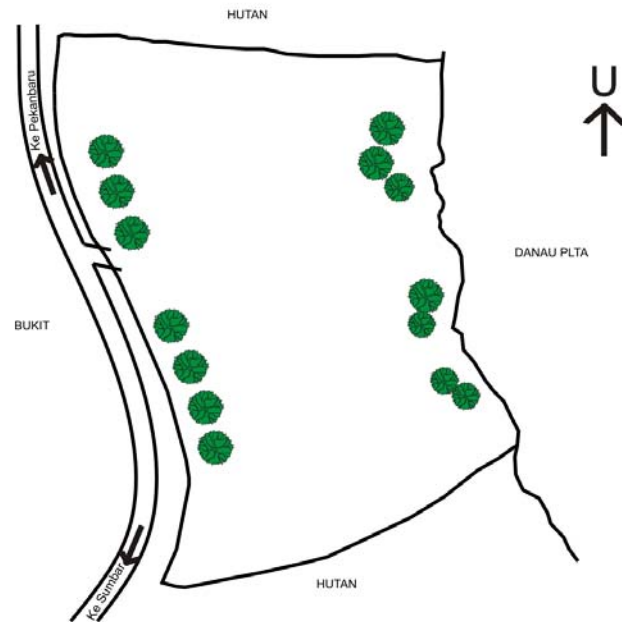




- Vegetasi

- DATA

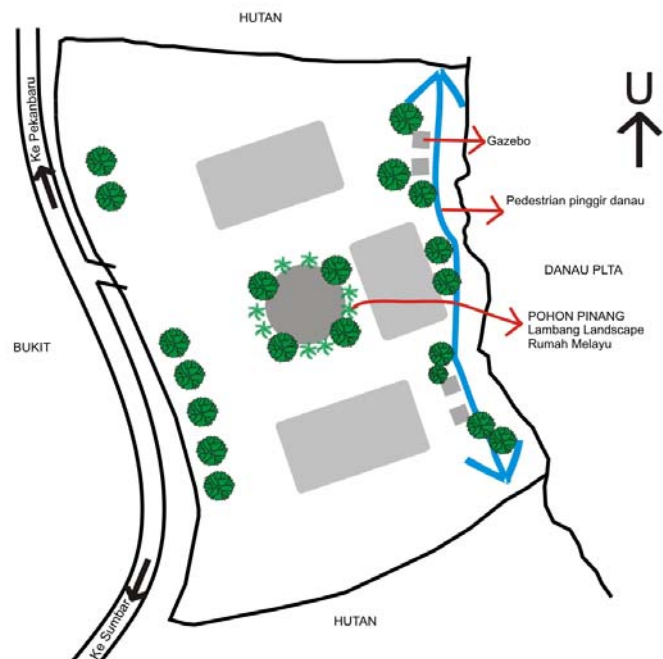
- Pada sisi barat site sudah ada jejeran pohon-pohon akasia yang cukup rindang.



- RESPON

- Deretan pohon akasia pada sisi barat site tetap dibiarkan tumbuh, karena berpotensi untuk barrier kebisingan dan debu, sekaligus untuk peneduh area parkir.

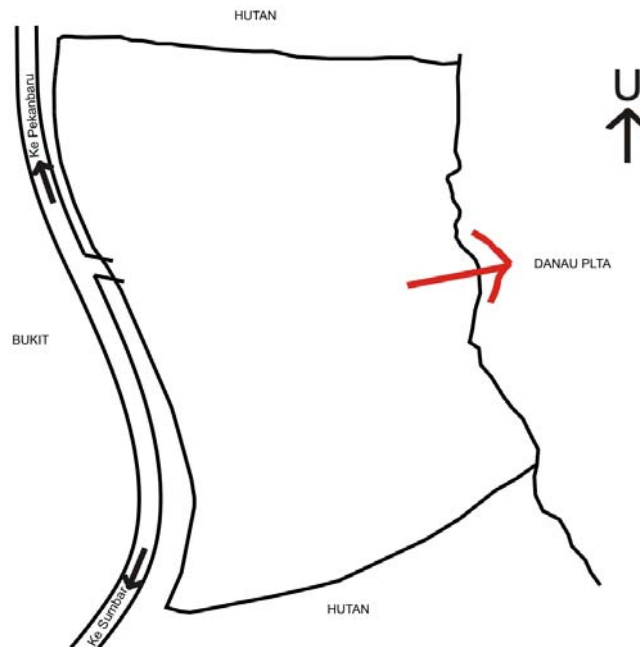
- Pohon-pohon akasia yang juga cukup rindang di sekitar pinggir danau juga dapat dimanfaatkan sebagai kanopi alami bagi pengunjung yang bersantai di pinggir danau.



- Pada area plaza diberi penambahan vegetasi seperti pohon pinang, karena pohon pinang merupakan simbol landscape rumah melayu.



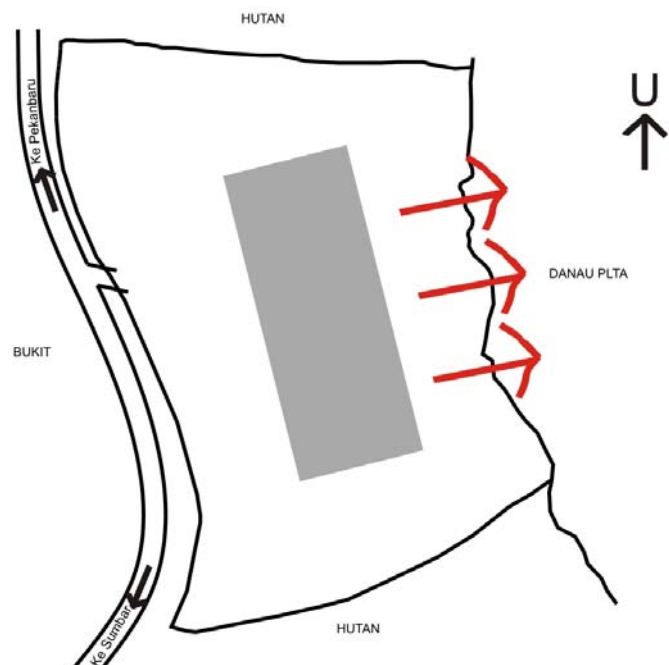
- View
- DATA



- View dari site yang paling bagus yaitu ke arah Danau PLTA Koto Panjang.

- RESPON

- Massa-massa bangunan yang membutuhkan view yang bagus untuk menghibur pengunjung, diletakkan dan diorientasikan ke arah danau.





3.4 Analisa Penampilan Bangunan

Sebagian besar massa-massa bangunan pada Taman Rekreasi Budaya ini akan menggunakan arsitektur melayu, baik arsitektur tradisional melayu maupun arsitektur melayu modern.

Elemen Pembeda Arsitektur Melayu Tradisional dan Modern :

No	Elemen Pembeda	Tradisional	Modern
1	Material / Bahan Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> - Kolom : kayu - Dinding : kayu - Lantai : kayu - Penutup Atap : Sirap - Pintu : kayu - Jendela : kayu, tidak ada material kaca. Kusen maupun daun jendelanya dari bahan kayu. Daun jendela dibuat dengan bentuk jalusi untuk sirkulasi udara dan cahaya. <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Tradisional ; daun jendela dari kayu, tidak menggunakan kaca. Sirkulasi dan cahaya masuk lewat kisi-kisi pada jendela</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kolom : beton - Dinding : tembok (bata,gypsum,dll) - Lantai : keramik - Penutup Atap: genteng - Pintu : kayu - Jendela : kayu seringkali dipakai hanya untuk kusen, untuk daun jendelanya menggunakan kaca patry. Untuk sirkulasi udara apabila jendela ditutup, melalui lubang angin yang ada di atas jendela, biasanya dari bahan kayu yang diukir. - Rangka Atap : Untuk memudahkan konstruksi sering digunakan bahan metal untuk rangka atapnya - Elemen lain : fiberglass, kaca patry,dll



*Modern ; penggunaan kaca pada daun jendela
Pada kaca patri terdapat stilisasi tulisan 'Allah' dan
'Muhammad'*

No	Elemen Pembeda	Tradisional	Modern
2	Bentuk Atap	Bentuk atap rumah melayu tradisional cenderung rumit namun memiliki nilai estetika yang tinggi, seperti bentuk atap kajang yang terdiri dari atap pelana yang ditumpuk-tumpuk.	Yang sering digunakan hanya atap pelana dan limasan yang dibuat lebih simple dari atap tradisional. Atap model kajang ataupun lontik yang lebih rumit bentukan dan konstruksinya jarang digunakan.

Tradisional :



Modern:



No	Elemen Pembeda	Tradisional	Modern
----	----------------	-------------	--------



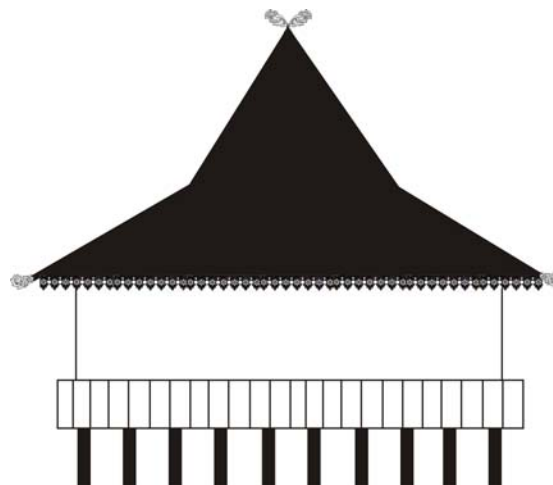
3	Bentuk Rumah	Bentuk rumah berupa panggung. Menggunakan konstruksi kayu dan pemakaian lantai kayu. Tujuan dibuatnya bentuk panggung pada rumah tradisional pada zaman dahulu, yaitu untuk mengantisipasi banjir dan pasang surut di daerah pantai, atau sebagai tempat orang bekerja.	Bentuk dan fungsi rumah berubah. Rumah tidak lagi harus berupa panggung, karena dengan pemakaian lantai keramik, bentuk rumah panggung mengharuskan lantai dicor beton, dan ini mengakibatkan biaya pembuatannya menjadi mahal. Lagi pula, ruang kosong di bawah lantai pada rumah panggung kurang efisien dari segi fungsi. Tujuan semula pemilihan bentuk rumah pada rumah tradisional tidak lagi sesuai dengan situasi dan kondisi rumah di perkotaan.
---	---------------------	---	---

Tabel 3.5

Elemen Pembeda Arsitektur Melayu Tradisional dan Modern

Sumber : Analisa

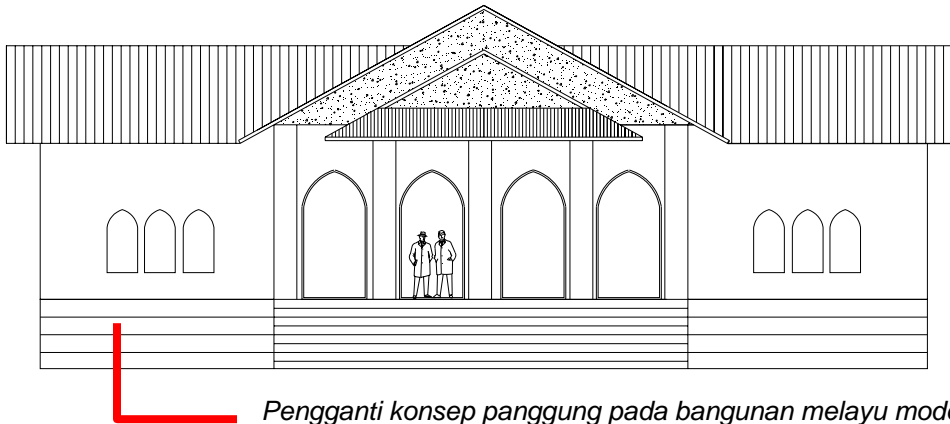
Tradisional



Rumah panggung; bangunan berdiri di atas kolom. Terdapat ruangan di bawah bangunan.



Modern



Pengganti konsep panggung pada bangunan melayu modern.

Lantai rumah dinaikkan sekitar 1 meter, namun dari luar bangunan

Tetap menyentuh tanah

Pada bangunan melayu modern terkadang konsep bangunan panggung dipakai secara tidak langsung. Bangunan rumah memang tidak dibuat melayang di atas tanah namun lantai dalam rumah tetap dinaikkan sekitar 1 meter namun bagian bawah rumah tetap menyentuh tanah.

4. Elemen Arsitektural

Tradisional :

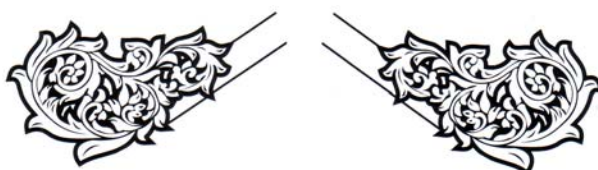
- Selembayung

Merupakan hiasan yang dipakai pada ujung atas dari atap.



- Sayap layang-layang

Dipakai pada sudut cucuran atap.





- Lisplank



Lebah Bergantung
Kembang Jatun



Lebah Bergantung
Kuntum Setaman



Lebah Bergantung
Kelopak Empat



Lebah Bergantung
Tampuk Manggis

Ukiran pada kolom



- Bidai



Modern :

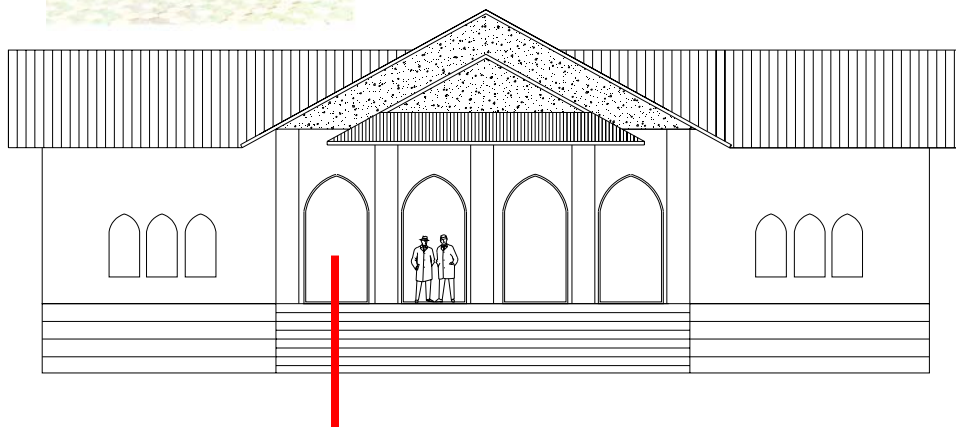
Ke empat elemen di atas merupakan elemen yang nampir seriau ada baik pada rumah tradisional melayu maupun rumah melayu modern, yaitu selembayung, sayap layang-layang, lisplank, bidai, maupun ukiran pada kolom.



Bidai dengan lisplank dan selembayung berukir pada bangunan melayu modern



- Pada bangunan melayu modern, juga terdapat penambahan elemen-elemen arsitektural berupa bentukan lengkung yang berfungsi sebagai aksent untuk mempertegas ruang. Misal sebagai penanda main gate. Bentukan lengkung juga terkadang dipakai pada bentuk jendela. Sepertinya bentukan lengkung yang sering dipakai pada arsitektur melayu modern ini mengadopsi bentukan-bentukan lengkung dari arsitektur Islam. Karena kebudayaan Melayu juga sangat dekat dengan kebudayaan dan syariat Islam. Misal bentukan kubah pada bangunan-bangunan masjid.

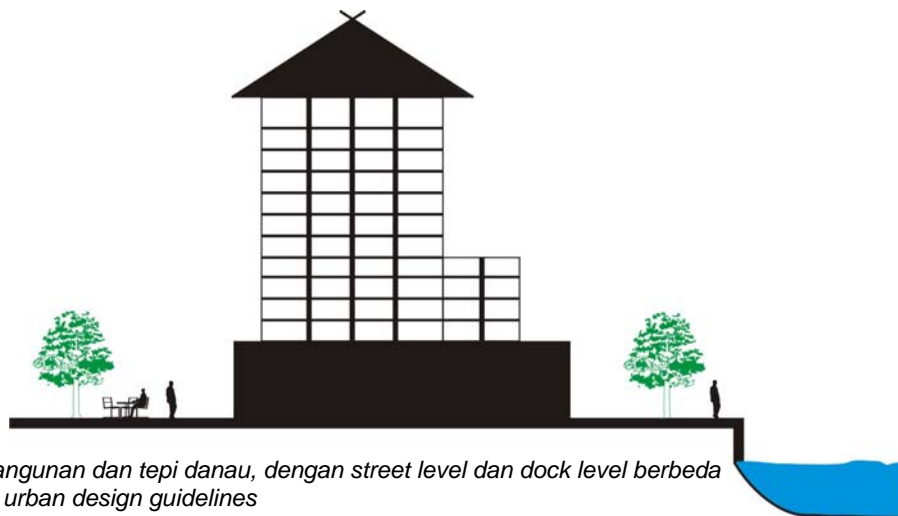


Bentuk lengkung yang sering muncul pada bangunan melayu modern. Seringkali dipakai untuk menegaskan gerbang utama dengan menggunakan material beton. Selain itu bentuk lengkung juga sering dipakai untuk bentukan jendela bangunan.

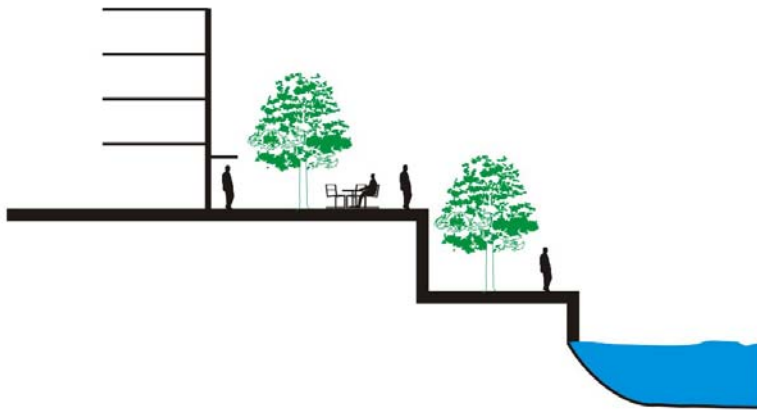


3.5 Analisa Bangunan Tepi Air

- Potensi danau PLTA dapat dimanfaatkan sebagai view positif ke arah danau, baik pandangan orang dari dalam site ke air maupun sebaliknya. Massa-massa bangunan yang membutuhkan view positif ke danau dibuat menghadap ke arah danau.
- Potensi air di PLTA Koto Panjang tidak dapat dimanfaatkan secara bebas oleh pengunjung. Sepanjang tepian danau tidak semuanya diolah untuk kepentingan pengunjung. Sebagian tepian air dibiarkan tetap alami dengan mempertahankan vegetasi yang sudah ada, karena vegetasi itu dapat menstabilkan kondisi tanah pinggiran air. Hanya sebagian pinggiran air yang diolah menjadi area rekreasi air, seperti menjadi area pedestrian, dock level untuk menaikkan dan menurunkan pengunjung ke perahu, tempat pemancingan, atau dibuat bangunan di atas air.
- Untuk mengakomodasi pedestrian sepanjang air, jarak bangunan dengan tepi air minimal 30 feet (9,14m). Itu dibagi menjadi dua bagian yaitu street level dan dock level masing-masing sekitar 15 feet (4,57m). Jarak optimalnya adalah 50 feet (15,24m) yaitu 25 feet (7,6m) untuk street level dan 25 feet untuk dock level.



Gambar jarak antara bangunan dan tepi danau, dengan street level dan dock level berbeda
Sumber : Chicago river urban design guidelines

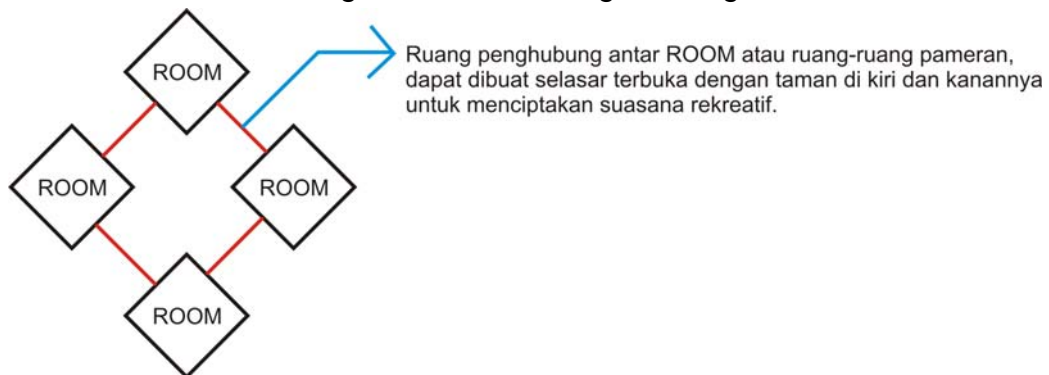


Gambar jarak antara danau dan bangunan dengan street dan dock level sama
Sumber : Chicago river urban design guidelines

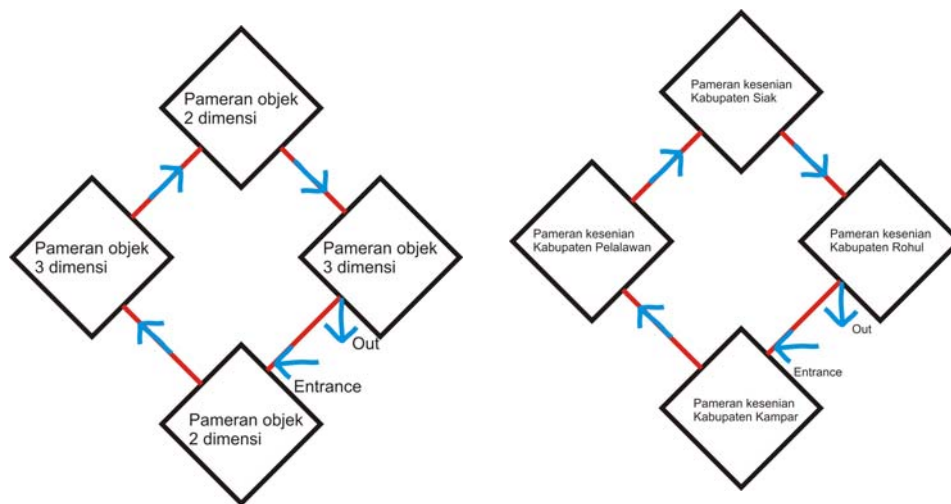
Analisis Berdasarkan Kegiatan

1. Kegiatan Pameran

Pada ruang pameran tetap maupun tidak tetap dipilih sirkulasi pengunjung dengan tipe **Room to room**, yaitu sirkulasi dari ruang ke ruang. Jenis ruang ini berurutan dan berkesinambungan dari satu ruang ke ruang lain.



Dengan jenis sirkulasi Room to room ini, ruangan-ruangan pameran dapat dibedakan fungsi berdasarkan karakter objek ataupun teknik pameran yang akan digunakan. Ada ruang yang dikhususkan untuk pameran objek 2 dimensi maupun 3 dimensi. Atau membagi room-room tersebut berdasarkan tema pameran yang akan ditampilkan. Misal ruangan pertama digunakan untuk tema kesenian dari Kabupaten Kampar, ruangan dua untuk tema kesenian dari Kabupaten Pelalawan, dll.

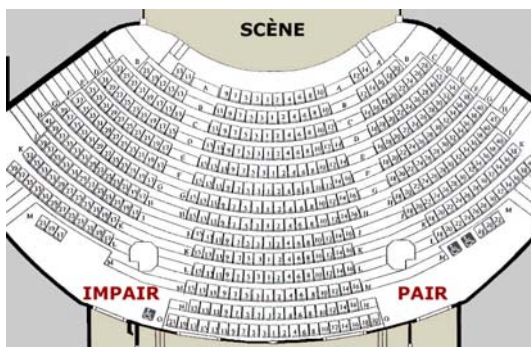


Room dapat dibedakan fungsi berdasarkan karakter objek, Jenis Kesenian yang akan ditampilkan, maupun berdasarkan seniman. Penghubung antar ruang merupakan area transisi yang harus dibuat rekreatif karena merupakan area istirahat sejenak pengunjung sebelum memasuki 'ruang belajar' berikutnya.

Ruang-ruang penghubung antar room, bisa dimanfaatkan untuk menambah suasana rekreatif pada kawasan ini. Misalnya melalui pembuatan selasar terbuka tanpa dinding, di kiri dan kanannya dibuat taman, membuat pengunjung refreshing sejenak sebelum masuk ke room selanjutnya.

2. Kegiatan Pertunjukan

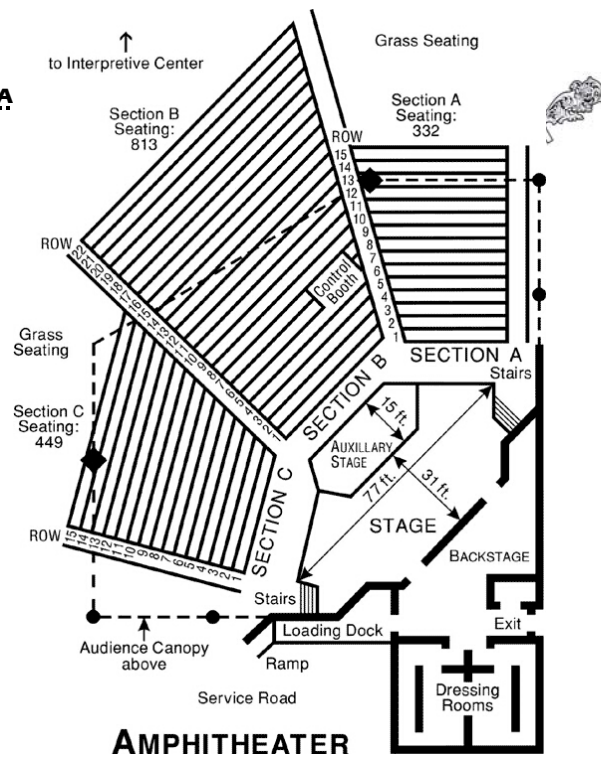
Karena keterbatasan luasan site, ruang pertunjukan yang dipilih hanya berupa ruang pertunjukan terbuka (Amphitheatre). Karena jika dibandingkan dengan theatre, lebih cocok untuk diletakkan di sebuah Taman Rekreasi. Karena suasana yang ditampilkan pada amphitheatre cenderung lebih santai dibandingkan dengan penonton di dalam sebuah theatre. Amphitheatre disini menggunakan denah bentuk kipas yang akan membawa penonton lebih dekat ke arah sumber bunyi sehingga tercipta suasana yang akrab.



TAMAN REKREASI BUDAYA MELAYU RIAU DI TEPIA



Denah amphitheatre berbentuk kipas.



Pada umumnya, bangunan amphitheater tidak menggunakan atap sama sekali pada bagian tribun penonton dan stage. Namun pada beberapa bangunan amphitheater bagian staginya menggunakan penutup atap, mayoritas dibuat dari struktur tenda.

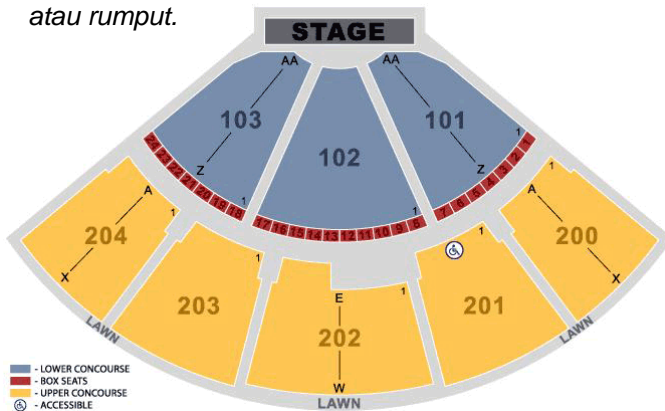


Pada Taman Rekreasi Budaya Melayu ini, stage amphitheatre perlu dibuat atap. Karena iklim di Indonesia yang cukup panas dan cuaca yang tidak menentu di sekitar lokasi site perlu dibuat atap pada bagian stagenya. Karena pada bagian stage banyak terdapat alat-alat listrik yang memiliki persyaratan khusus, tidak boleh terkena sinar matahari langsung maupun hujan.

Berbagai macam bentuk susunan seating area pada tribun penonton.



Bahan yang digunakan untuk area duduk penonton bermacam-macam, bisa dari kayu, beton, atau rumput.



Jumlah kursi per baris pada tribun penonton tidak boleh terlalu banyak, untuk memudahkan akses keluar masuk penonton ke kursi. Perlu juga diperhatikan akses khusus bagi para disabled person.



BAB IV

KONSEP

4.1 Zoning

Massa disusun berdasarkan bentuk dasar dan sifat dari fungsi ruang pada denah rumah tradisional Melayu Riau. Denah rumah tradisional melayu ini berpola linier dengan pembagian fungsi ruang sebagai berikut:



Diagram 4.1

Denah Rumah Tradisional Melayu

Ruang-ruang ini kemudian akan dibedakan sesuai dengan sifat dan fungsi ruang yang dimilikinya:

- Selang Depan dan selang samping diperuntukkan untuk meletakkan barang-barang tamu umum. Sifat ruang ini adalah *ruang publik* yang dapat berfungsi untuk servis. Pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ini misalnya dapat difungsikan sebagai parking area.
- Serambi Depan dan serambi belakang diperuntukkan untuk tamu umum duduk. Lantainya lebih tinggi 30cm dari selang depan. Sifat ruang ini masih termasuk ruang *publik*.
- Rumah Induk diperuntukkan untuk berkumpul tamu-tamu yang lebih khusus. Ruangan ini yang merupakan bagian paling luas dari rumah ini. Letaknya tepat di tengah-tengah bagian rumah dan merupakan pengikat dari ruang-ruang kecil lainnya. Di sinilah tempat berkumpul para tamu maupun pemilik rumah pada saat ada hajatan besar. Sifat ruang ini adalah semi private.



- Kamar Tidur terdapat di lantai dua dengan tangga dari arah rumah induk. Di lantai dua ini hanya terdapat ruang tidur untuk gadis. Ruang ini merupakan area yang tidak boleh dimasuki oleh sembarang orang. Sifat ruang ini adalah *ruang privat*.
- Dapur merupakan tempat dimana orang akan mempersiapkan sesuatu untuk hidangan, dll. Oleh karena itu sifat ruang ini adalah *ruang service*.

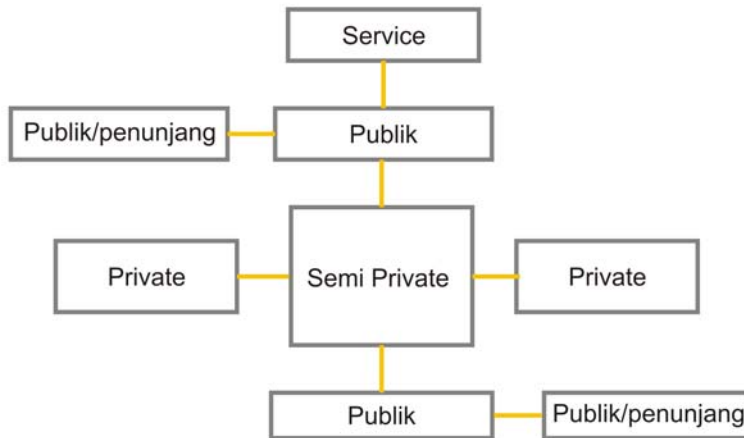


Diagram 4.2
Zona pada Denah Rumah Tradisional Melayu

Sifat ruang tersebut kemudian disesuaikan dengan kegiatan yang diwadahi pada Taman Rekreasi Budaya ini. Kegiatan-kegiatan yang diperuntukkan bagi masyarakat umum tanpa adanya syarat-syarat khusus seperti parking area, ruang informasi, hall, food court, art shop, diletakkan pada ruang-ruang public.

Untuk zona semi private diletakkan plaza terbuka yang menghubungkan massa-massa bangunan. Plaza ini merupakan ruang terbuka (open space), tempat saling berinteraksi sesama pengunjung maupun antara pengunjung dengan seniman, sekaligus sebagai pengikat massa-massa bangunan yang lain.

Zona private yang pada rumah melayu berada di lantai dua, pada Taman Rekreasi Budaya ini dipindahkan ke bagian samping kiri dan kanan dari zona semi private. Pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ruang ini dapat diadopsi menjadi fasilitas-fasilitas kebudayaan yang memerlukan persyaratan khusus, seperti perpustakaan, gallery, dll.



Kegiatan penunjang pada Taman Rekreasi Budaya ini yang lebih bersifat service diletakkan pada zona service. Jika pada rumah melayu zona service ini berada di bagian belakang, pada Taman Rekreasi Budaya bagian belakang justru merupakan bagian yang paling potensial yaitu danau. Oleh karena itu zona service bisa disesuaikan dengan kondisi site, letaknya bisa dipindahkan ke area utara site, dekat dengan ruang pengelola dan penginapan.

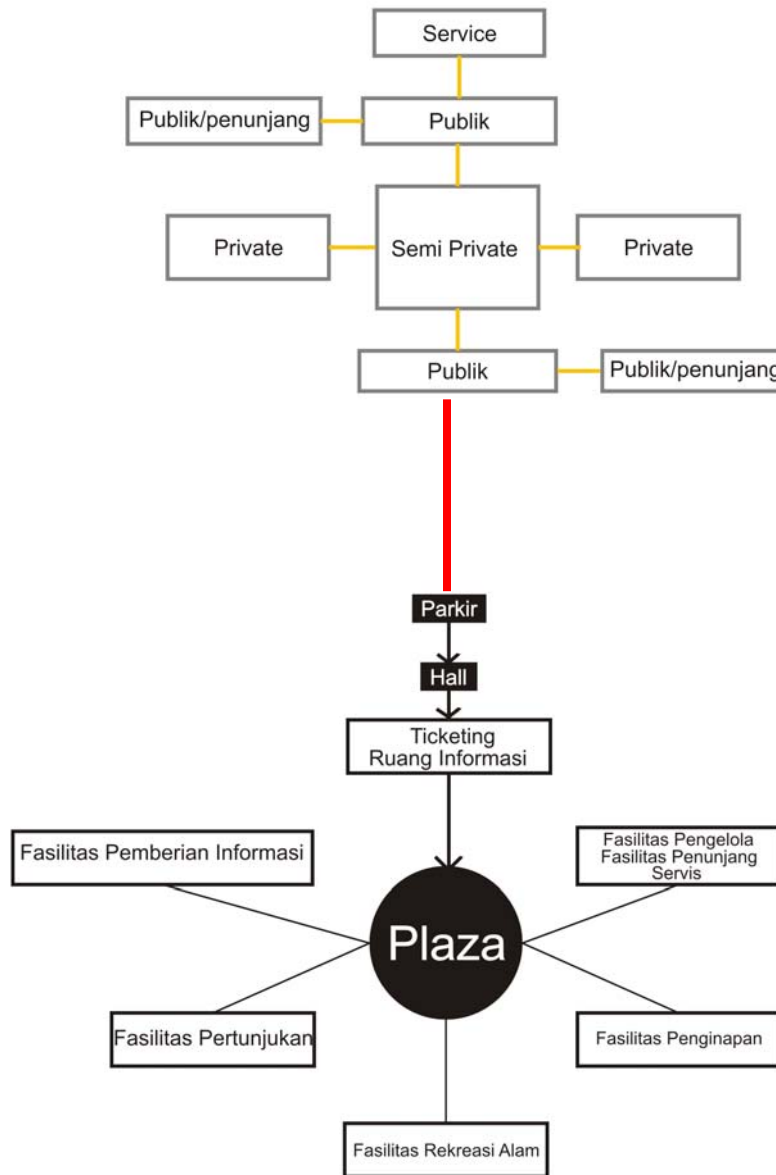


Diagram 4.3
 Transformasi Denah Rumah Melayu Pada Penataan Zoning

Pembagian zona di atas (publik, semi privat, privat, dan servis) kemudian lebih dispesifikasi menjadi zoning kelompok fasilitas berdasarkan sifat ruangnya.



Pembagian zoning kelompok fasilitas kemudian kembali dispesifikasi menjadi ruang-ruang yang sudah ada dalam analisis kebutuhan ruang.

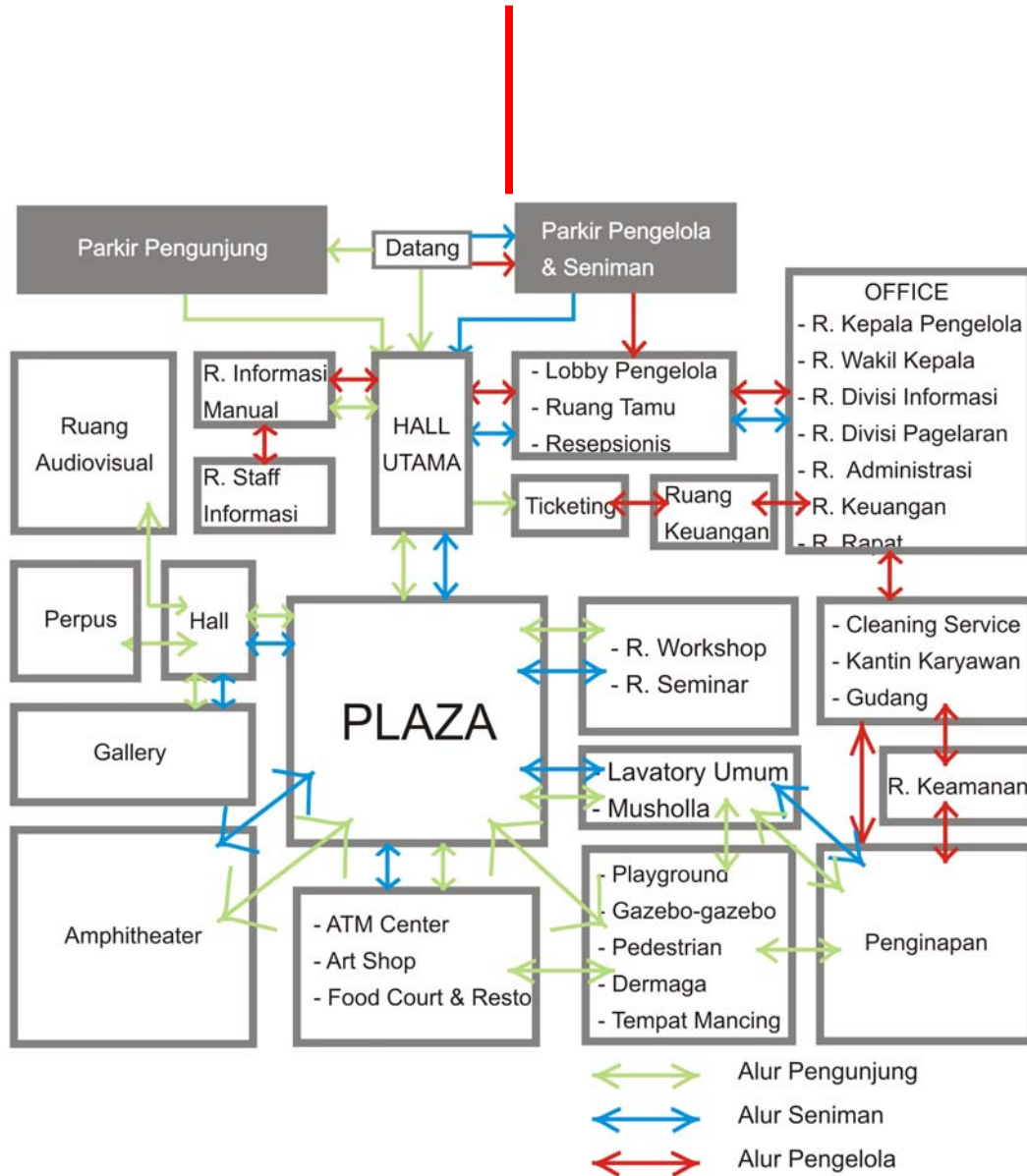


Diagram 4.4
Zoning



- Sebagian massa bangunan sengaja diletakkan di atas danau.
- Zoning dengan kontur yang sudah diminimalisir :

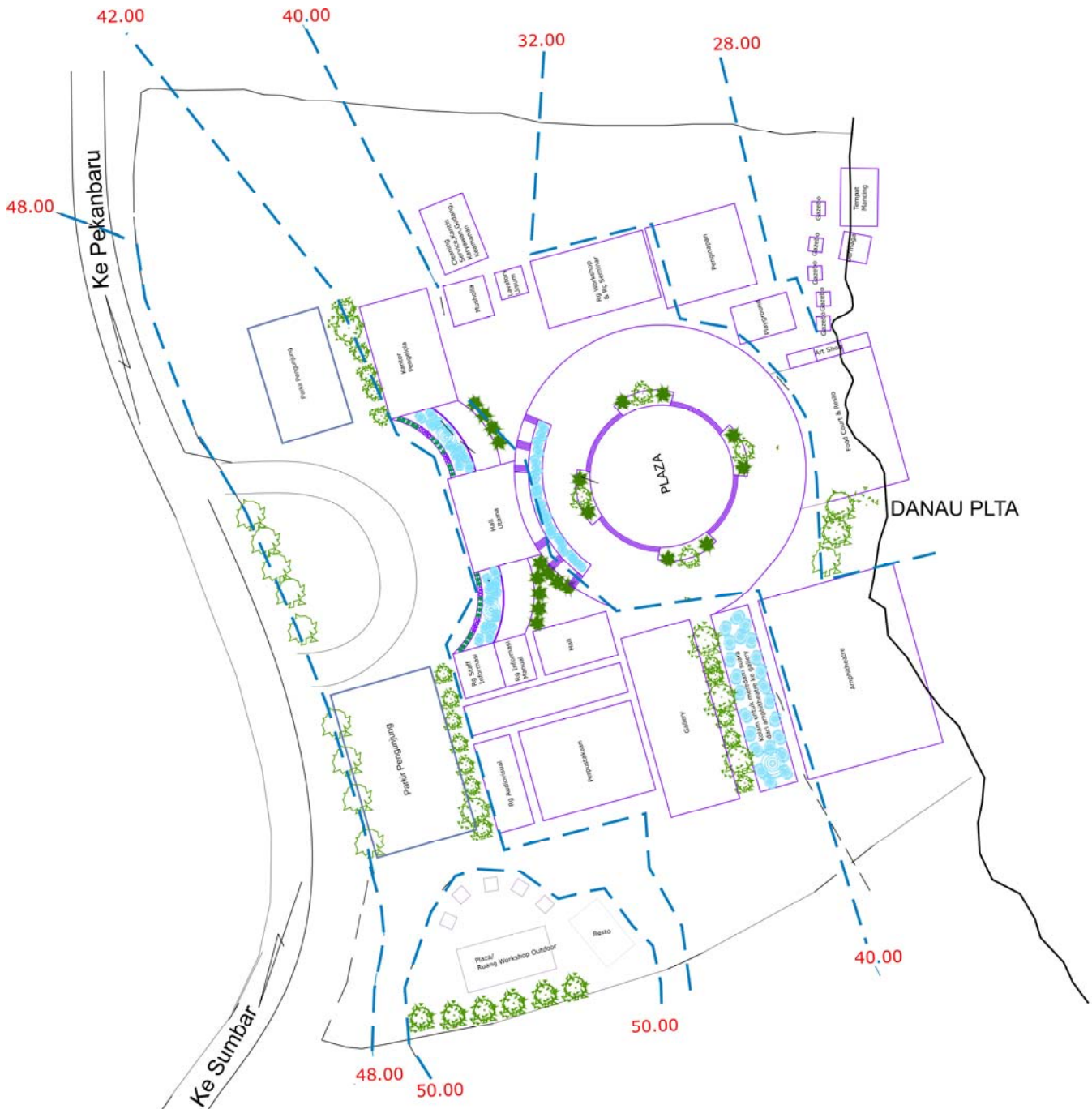
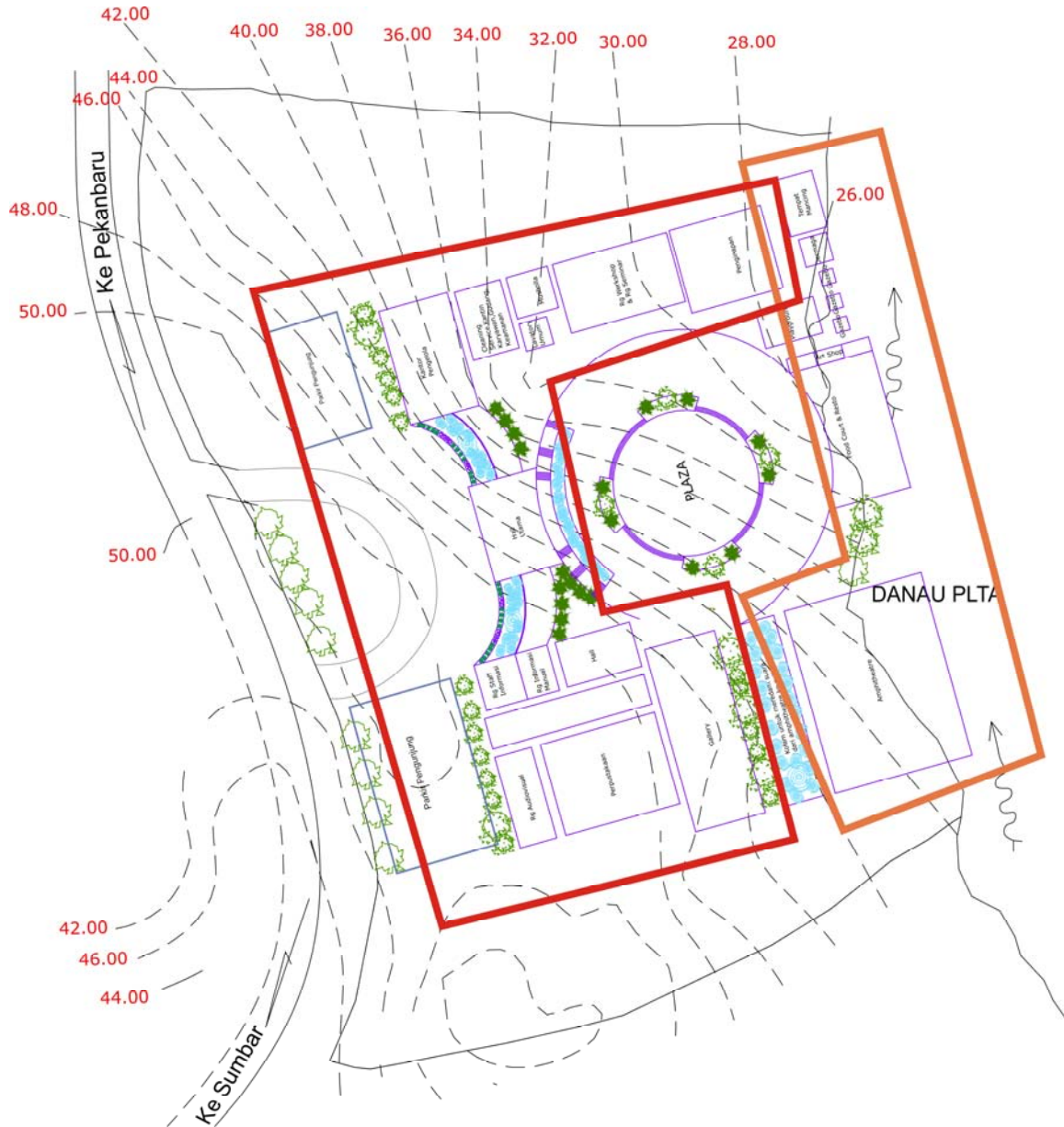


Diagram 4.5
Kontur yang Sudah Diminimalisir

- Perbedaan kontur akan direspon dengan menggunakan ramp maupun tangga pada site.



4.3 Konsep Penampilan Bangunan



Semua massa bangunan dibuat dengan gaya Arsitektur Melayu Riau. Ada yang masih memakai bentukan rumah panggung, mencirikan bentukan rumah tradisional melayu, namun ada juga massa bangunan yang tidak memakai bentukan rumah panggung namun tetap tidak kehilangan karakter arsitektur melayu dengan adanya ornamen-ornamen pada fasadnya.



▪ Penampilan Bangunan yang Informatif dan Edukatif

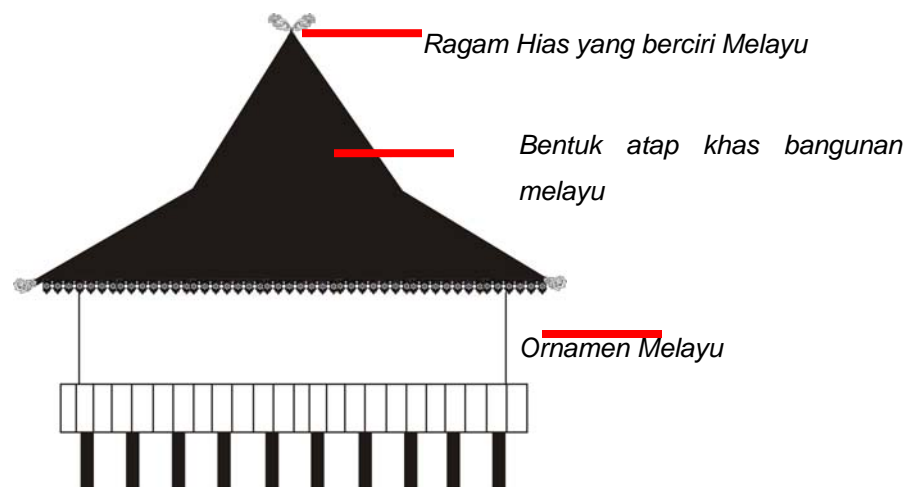
Taman Rekreasi Budaya ini selain merupakan sebuah kawasan rekreasi, juga merupakan sebuah kawasan pembelajaran unsur budaya bagi mereka yang berkunjung kesini. Untuk itu massa-massa bangunan yang ada di Taman Rekreasi Budaya Melayu ini bisa secara tidak langsung memberikan pembelajaran bagi orang yang melihat atau masuk ke dalamnya. Bangunan-bangunan yang ada harus bisa memberikan edukasi kepada pengunjung mengenai kebudayaan Melayu terutama dalam aspek seni bangunan.

Citra bangunan yang informative dan edukatif bisa dicapai dengan:

1. Membagi massa bangunan ke dalam 2 zona yang menampilkan arsitektur melayu tradisional maupun modern.
2. Penggunaan simbol-simbol (ornament-ornamen) yang menjadi ciri khas kebudayaan melayu yang ada.

Contoh: Penggunaan atap, ragam hias

Tradisional



Rumah panggung; bangunan berdiri di atas kolom. Terdapat ruangan di bawah bangunan.



Ornamen-ornamen rumah melayu yang dipakai pada atap:

Lisplank



*Lebah Bergantung
Kembang Jatun*



*Lebah Bergantung
Kuntum Setaman*



*Lebah Bergantung
Kelopak Empat*

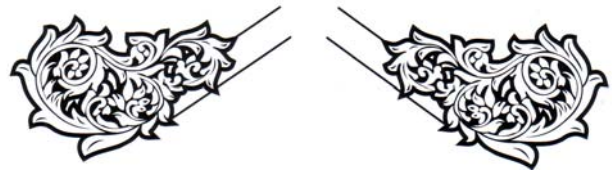


*Lebah Bergantung
Tampuk Manggis*

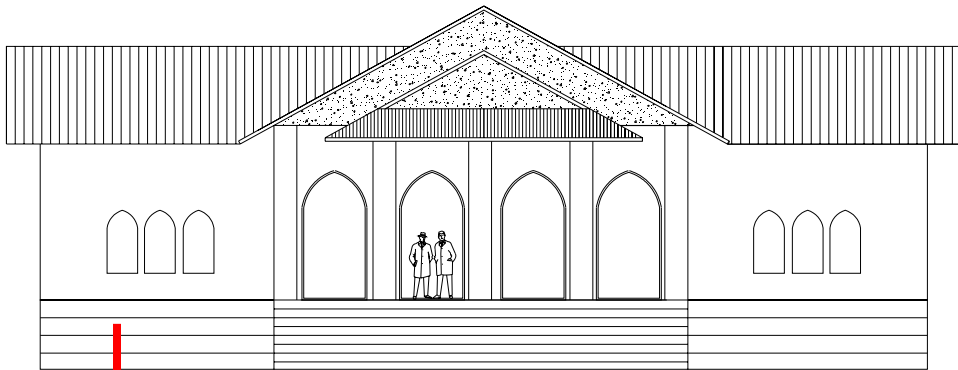
Selembayung



Sayap Layang-layang



Modern



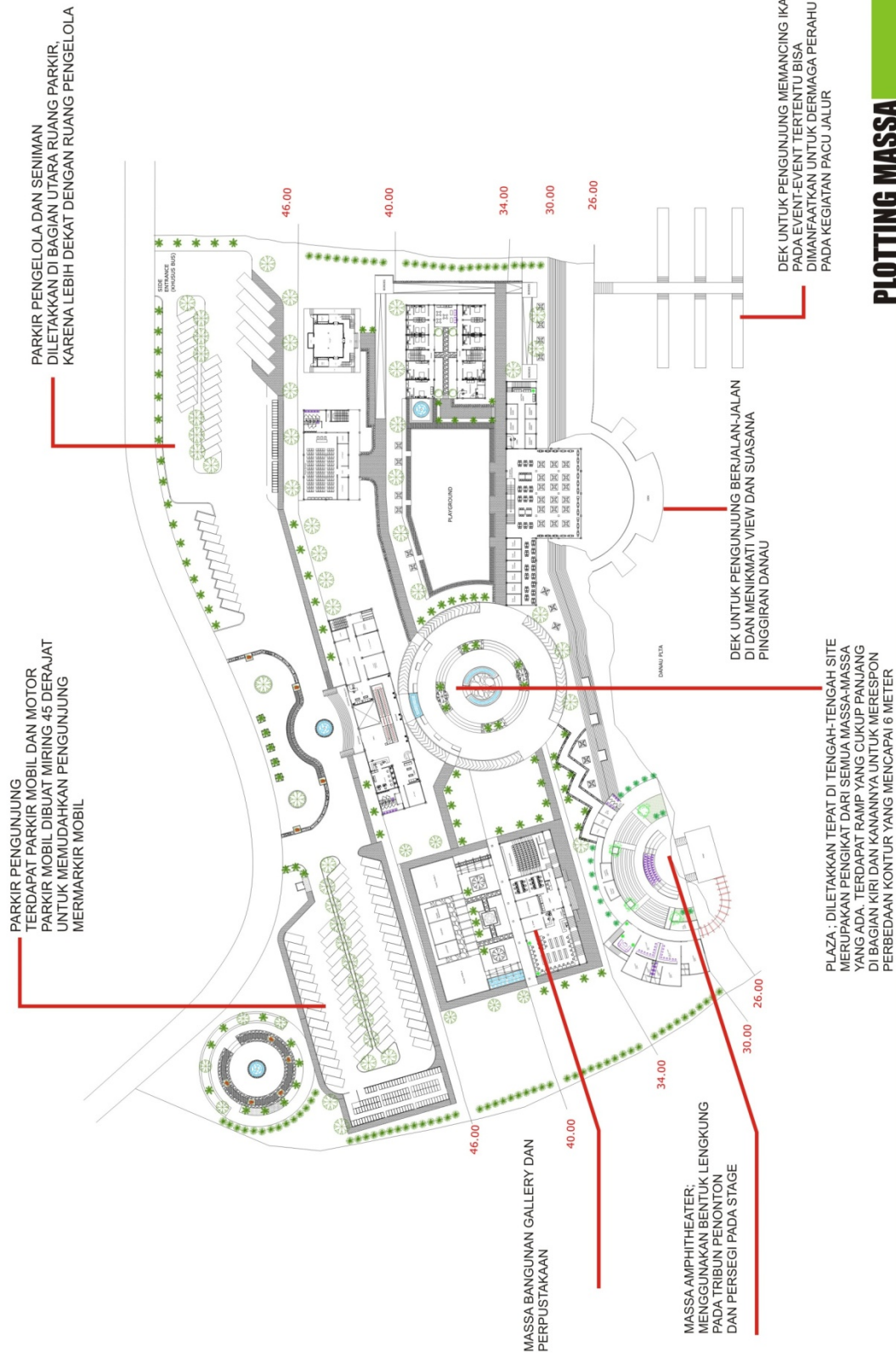
*Pengganti konsep panggung pada bangunan melayu modern.
Lantai rumah dinaikkan sekitar 1 meter, namun dari luar bangunan
Tetap menyentuh tanah*



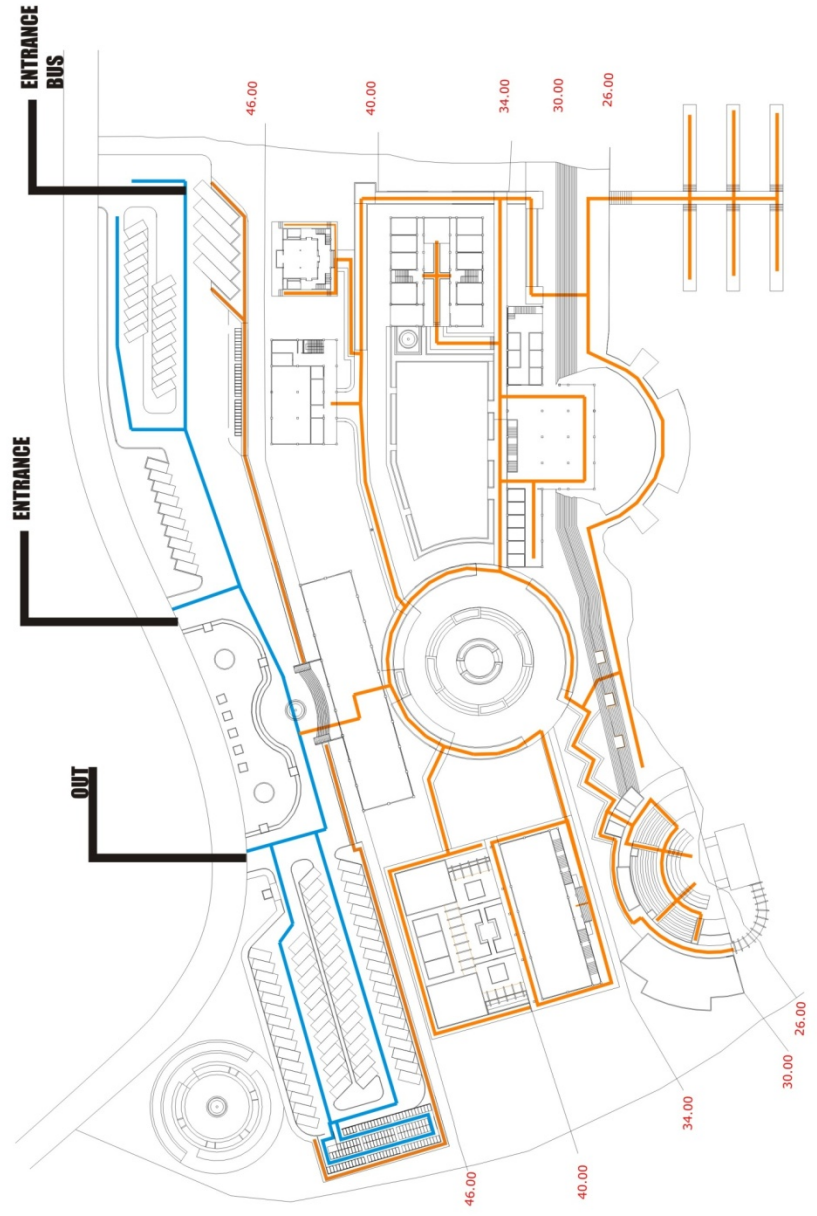
TAMAN REKREASI BUDAYA MELAYU DI TEPIAN DANAU PITA KOTOPANJANG

DINI HARYANTI – 04.512.116

SCHEMATIC DESIGN



PLOTTING MASSA



- SIKKULASI PEDESTRIAN
- SIKKULASI KENDARAAN

SIRKULASI RUANG LUAR

SCHEMATIC DESIGN

ATAP

1. BENTUKAN ATAP : SEMUA MASSA BANGUNAN KECUALI AMPHITHEATER AKAN MEMAKAI BENTUKAN ATAP MELAYU. ADA 3 JENIS BENTUK ATAP KHAS MELAYU YANG AKAN DIPAKAI YAITU ATAP LAYAR, BELAH BUBUNG, DAN LONTIK.



ATAP LAYAR



ATAP LONTIK



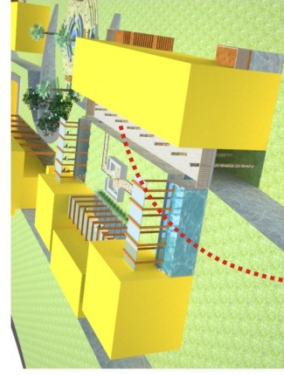
ATAP BELAH BUBUNG



PENUTUP ATAP DAPAT MENGGUNAKAN SIRAP. AKAN TETAPI MATERIAL INI DAPAT DIGANTI DENGAN MATERIAL ATAP LAIN SEPERTI GENTENG METALDENGAN MENGGUNAKAN WARNA GELAP SEPERTI COKLAT TUA DAN MERAH.

2. BENTUKAN PANGGUNG :

KONSEP PANGGUNG TETAP DIPERTAHANKAN, NAMUN DIMODIFIKASI AGAR SEMUA FUNGSIONAL, TIDAK ADA RUANG YANG TIDAK BERFUNGSI DI BAGIAN BAWAH BANGUNAN, DIBUAT DENGAN MENYESUAIKAN PERBEDAAN KONTUR YANG CUKUP BESAR PADA SITE, MEMBUAT BENTUKAN PANGGUNG DI KAWASAN INI TERLIHAT LEBIH MENARIK DAN REKREATIF DARIPADA BANGUNAN PANGGUNG PADA UMUMNYA.



3. MATERIAL KAYU DAN WARNA WARNA YANG DOMINAN DIPAKAI PADA BANGUNAN-BANGUNAN PEMERINTAHAN DI PROPINSI RIAU ADALAH WARNA KUNING. AGAR TIDAK MONOTON, PADA KAWASAN INI, WARNA KUNING INI NANTINYA AKAN BANYAK DIKOMBINASIKAN DENGAN MATERIAL KAYU YANG MERUPAKAN MATERIAL KHAS RUMAH TRADISIONAL MELAYU



DAK YANG MENGHUBUNGAN ANTARA MASSA GALLERY YANG SATU DENGAN YANG LAINNYA. BAGIAN BAWAH DAK DIJADIKAN TAMAN. BAGIAN BAWAH DAK YANG KOSONG MENYEBABKAN KOLOM-KOLOM DAPAT DIEKSPOS SEKALIGUS MEMBERIKAN NUANSA RUMAH PANGGUNG. JADI KONSEP PANGGUNG PADA KAWASAN INI DIBUAT LEBIH FUNGSIONAL

TRANSFORMASI ARSITEKTUR MELAYU MODERN DAN TRADISIONAL KE DALAM MASSA BANGUNAN

SCHEMATIC DESIGN



BAGIAN PALING ATAS ATAP DIBERI ORNAMEN SELEMBAYUNG. MOTIF SELEMBAYUNG DAPAT DIBUAT BERBEDA PADA TIAP MASSA BANGUNANNYA. UNTUK SEKALIGUS MEMBERIKAN EDUKASI KEPADA PENGUNJUNG AGAR MENGETAHUI KERAGAMAN MOTIF ORNAMEN-ORNAMEN KHAS ARSITEKTUR MELAYU

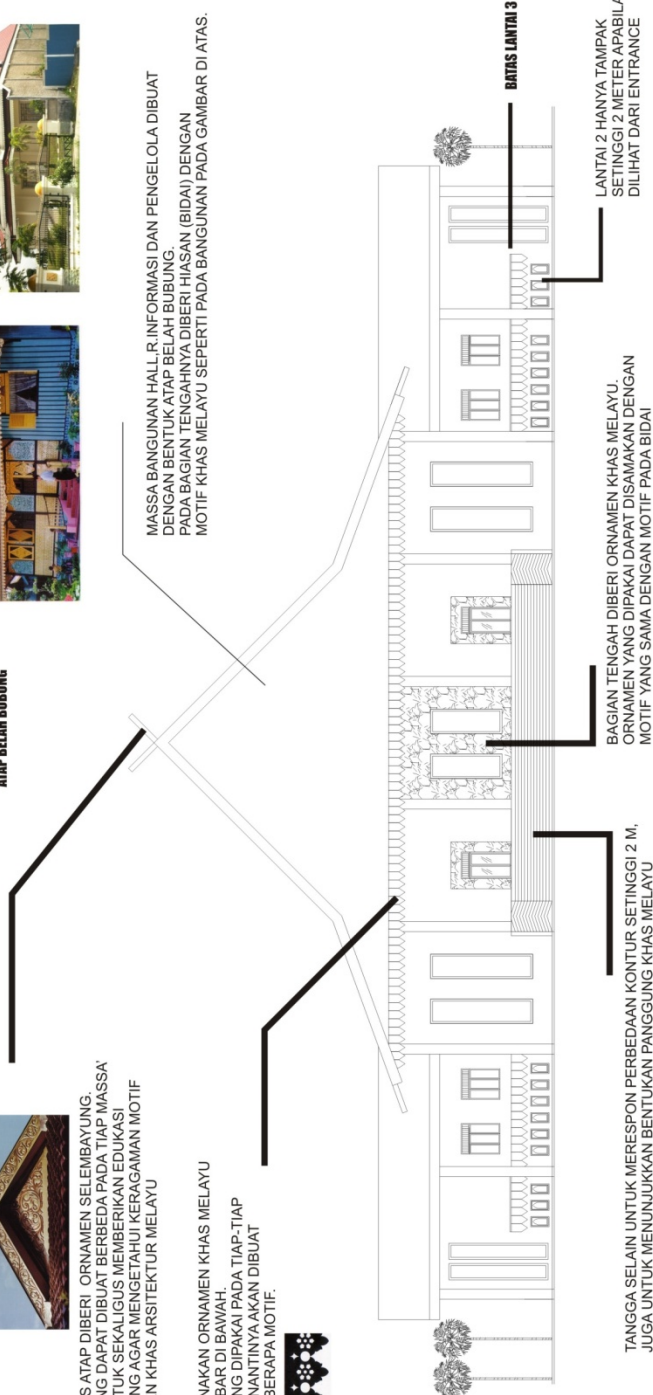
LISPLANK MENGGUNAKAN ORNAMEN KHAS MELAYU SEPERTI PADA GAMBAR DI BAWAH. MOTIF LISPLANK YANG DIPAKAI PADA TIAP-TIAP MASSA BANGUNAN NANTINYA AKAN DIBUAT MENGGUNAKAN BEBERAPA MOTIF.



MASSA BANGUNAN HALL R. INFORMASI DAN PENGELOLA DIBUAT DENGAN BENTUK ATAP BELAH BUBUNG PADA BAGIAN TENGAHNYA DIBERI HIASAN (BIDAI) DENGAN MOTIF KHAS MELAYU SEPERTI PADA BANGUNAN PADA GAMBAR DI ATAS.



ATAP BELAH BUBUNG



4. ORNAMEN KHAS MELAYU
 ORNAMEN KHAS MELAYU DIPAKAI PADA BAGIAN ATAP MAUPUN BADAN BANGUNAN. ORNAMEN-ORNAMEN YANG HAMPIR SELALU ADA PADA BANGUNAN BERCIRI MELAYU AKAN DIPAKAI JUGA PADA MASSA-MASSA BANGUNAN INI, SEPERTI SELEMBAYUNG, SAYAP LAYANG-LAYANG, DAN LISPLANK. SEDANGKAN PADA BADAN BANGUNAN, CIRI BANGUNAN MELAYU SELAIN DIDAPAT DARI BENTUKAN PANGGUNG DAN EKSPOS KOLOMI, JUGA DIDAPAT DENGAN ADANYA ORNAMEN-ORNAMEN MELAYU SEPERTI RAILING KAYU DENGAN MOTIF KHAS MELAYU, JENDELA DENGAN KOMBINASI UKIRAN KAYU DAN KACA PATRY YANG SERING DIPAKAI PADA BANGUNAN MELAYU MODERN.

TRANSFORMASI ARSITEKTUR MELAYU MODERN DAN TRADISIONAL KE DALAM MASSA BANGUNAN

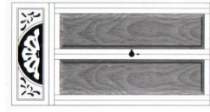
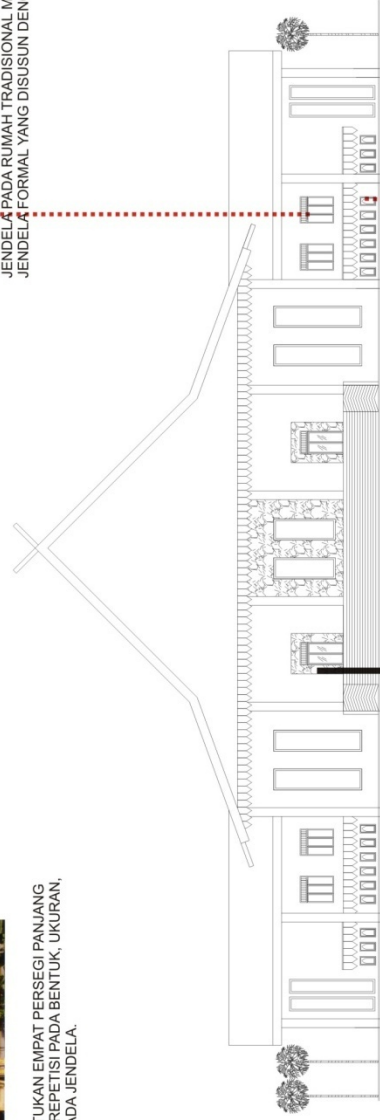
SCHEMATIC DESIGN



PERPADUAN ANTARA BENTUKAN EMPAT PERSEGI PANJANG DAN LINGKUNG DENGAN REPETISI PADA BENTUK, UKURAN, ORNAMEN, DAN WARNA PADA JENDELA.



JENDELA PADA RUMAH TRADISIONAL MELAYU MERUPAKAN JENIS JENDELA FORMAL YANG DISUSUN DENGAN SUATU REPETISI



PINTU UTAMA DIBUAT DENGAN KOMBINASI MATERIAL KAYU DAN KACA PAIRTY.



PERPADUAN ANTARA BENTUKAN EMPAT PERSEGI PANJANG DAN LINGKUNG DENGAN REPETISI PADA BENTUK, UKURAN, ORNAMEN, DAN WARNA PADA JENDELA.



TRANSFORMASI ARSITEKTUR MELAYU MODERN DAN TRADISIONAL KE DALAM MASSA BANGUNAN

SCHEMATIC DESIGN

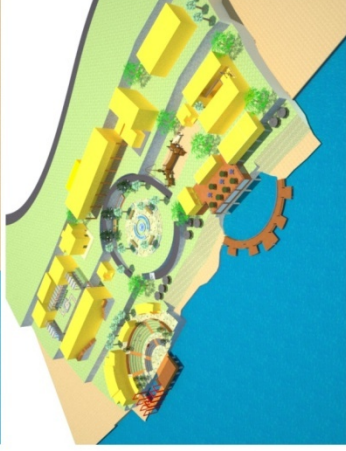
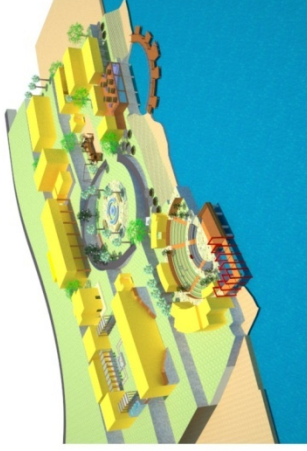
ELEMEN AIR DIMANFAATKAN SEMAKSIMAL MUNGKIN PADA PERANCANGAN MASSA-MASSA BANGUNAN. PEMANFAATAN AIR DANAU DAPAT BERFUNGSI UNTUK VIEW YANG MENARIK DARI DALAM BANGUNAN, UNTUK KEGIATAN MEMANCI, ATAUJUN MEMASUKKAN ELEMEN AIR KE DALAM PENGOLAHAN RUANG LUAR KAWASAN, SEBAGAI KOLAM-KOLAM BUATAN.

VIEW KE SUNGAI DAPAT DIMANFAATKAN DARI SEMUA MASSA BANGUNAN KARENA PERBEDAAN KONTUR YANG CUKUP BESAR. MASSA-MASSA YANG BERADA DI SISI BARAT SITE TIDAK AKAN TERHALANG OLEH MASSA YANG ADA DI SISI TIMUR KARENA BERADA DI KONTUR YANG LEBIH TINGGI ANTARA 4-6 METER.

PERBEDAAN KONTUR YANG CUKUP BESAR (4 DAN 6 METER) MEMBUAT MASSA BANGUNAN (PERPUSTAKAAN DAN GALLERY), (PENGELOLA HALL, INFORMASIDLL), SERTA (FOODCOURT DAN RESTO) MEMILIKI ENTRANCE PADA LANTAI TERATAS BANGUNAN BERTINGKAT. PADA MASSA PENGELOLA, DLL, KETIKA KITA MASUK DARI PARKIRAN, KITA AKAN LANGSUNG BERTEMU DENGAN LANTAI 3. BARU KEMUDIAN TURUN MELALUI RAMP KE LANTAI 2 DAN LANTAI DASAR. BEGITU JUGA PADA MASSA RESTORAN DAN FOODCOURT. KETIKA KITA MEMASUKI MASSA BANGUNAN TERSEBUT, KITA AKAN BERTEMU LANTAI 2 DULU BARU KEMUDIAN TURUN KE LANTAI 1.

1. AMPHITHEATER

PADA BANGUNAN AMPHITHEATER, POTENSI DANAU DAPAT DIMANFAATKAN SEBAGAI BACKGROUND BAGI STAGE. MASSA AMPHITHEATER DAN TRIBUN PENONTON DILETAKKAN TEPAT DI PINGGIR DANAU, SEDANGKAN STAGENYA DILETAKKAN DI ATAS AIR DENGAN BACKGROUND ALAMI BERUPA DANAU DAN BUKIT-BUKIT. STAGE YANG ADA DI ATAS DANAU DITOPANG DENGAN KOLOM-KOLOM DENGAN PONDASI TIANG PANCANG. KOLOM-KOLOM INI SELAIN FUNGSIONAL UNTUK MENOPANG STAGE, SEKALIGUS DAPAT MENCIRIKAN BENTUKAN PANGGUNG YANG MERUPAKAN KHAS BANGUNAN MELAYU.



STAGE AMPHITHEATER DIBERI PENUTUP ATAP MEMAKAI STRUKTUR TENDA SEPERTI PADA GAMBAR



PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (KONTUR DAN DANAU) PADA PERANCANGAN KAWASAN

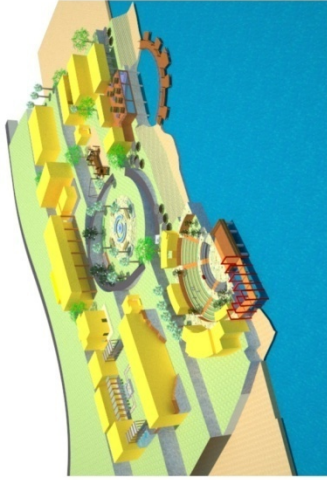
SCHEMATIC DESIGN

2. FOODCOURT DAN RESTO

MASSA BANGUNAN INI DILETAKKAN DI PINGGIR DANAU. SETENGAH MASSA BANGUNANNYA BERADA DI ATAS DANAU AGAR PENUNJUNG YANG MAKAN DISINI DAPAT MERASAKAN SUASANA YANG REKREATIF DAN LEBIH DEKAT DENGAN DANAU. SEPERTI PADA AMPHITHEATER MASSA BANGUNAN YANG ADA DI ATAS DANAU DITOPANG DENGAN KOLOM-KOLOM DENGAN PONDASI TIANG PANGCANG. KOLOM-KOLOM INI SELAIN FUNGSIONAL UNTUK MENOPANG BANGUNAN RESTO DI ATASNYA, SEKALIGUS DAPAT MENCIRIKAN BENTUKAN PANGGUNG YANG MERUPAKAN KHAS BANGUNAN MELAYU.

3. MASSA HALL R. INFORMASI DAN PENGELOLA.

PADA MASSA INI TERDAPAT RAMP YANG CUKUP PANJANG DI DALAM BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI SIRKULASI VERTIKAL YANG MENGHUBUNGKAN KETIGA LANTAI PADA MASSA INI. DI SEPANJANG SISI TIMUR MASSA INI, DI TIAP LANTAINYA, TERDAPAT SELASAR YANG PANJANG. PENUNJUNG YANG BARU DATANG AKAN DISUGUHI LANGSUNG DENGAN VIEW KE ARAH DANAU YANG DAPAT DINIKMATI DARI SELASAR MAUPUN KETIKA MEREKA BERJALAN DI RAMP PADA TIAP LANTAI.



4. PENGINAPAN
PENGINAPAN DIBUAT SUSUNAN LINIER. BERJEJER DI SISI TIMUR DAN BARAT DAN DIPISAHKAN OLEH TAMAN DI TENGAHNYA. KAMAR-KAMAR YANG BERADA DI SISI TIMUR DIORIENTASIKAN KE ARAH DANAU UNTUK MENDAPATKAN VIEW YANG BAIK.
5. SELASAR PINGGIR DANAU
DI SEPANJANG TEPIAN DANAU DIMANFAATKAN UNTUK PENUNJUNG BERJALAN-JALAN DAN MENYENTUH AIR SECARA LANGSUNG. PENUNJUNG JUGA DAPAT DUDUK-DUDUK DI SEPANJANG TANGGA YANG BERADA DI PINGGIR DANAU SAMBIL MENIKMATI VIEW KE ARAH DANAU.

PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (KONTUR DAN DANAU) PADA PERANCANGAN KAWASAN

SCHEMATIC DESIGN

6. GALLERY



7. PLAZA



PLAZA : DILETAKKAN TEPAT DI TENGAH-TENGAH SITE MERUPAKAN PENGIKAT DARI SEMUA MASSA-MASSA YANG ADA. TERDAPAT RAMP YANG CUKUP PANJANG DI BAGIAN KIRI DAN KANANNYA UNTUK MERESPON PERBEDAAN KONTUR YANG MENCAPAI 6 METER

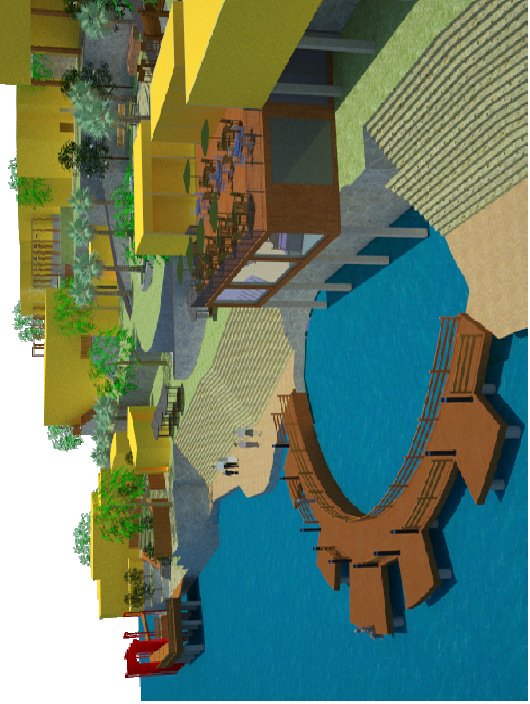
PENGUNJUNG DAPAT SALING BERINTERAKSI BAIK DENGAN SESAMA PENGUNJUNG MAUPUN BERDISKUSI DENGAN SENIMAN YANG ADA. UNTUK ITU DISEDIAKAN SEATING AREA DAN DITANAMI VEGETASI PENEHUIH AGAR SUASANA TERASA LEBIH SEJUK DAN REKREATIF.

PEMANFAATAN ELEMEN ALAM (KONTUR DAN DANAU) PADA PERANCANGAN KAWASAN

SCHEMATIC DESIGN

3D EKSTERIOR





PLAZA



GALLERY DAN PERPUSTAKAAN

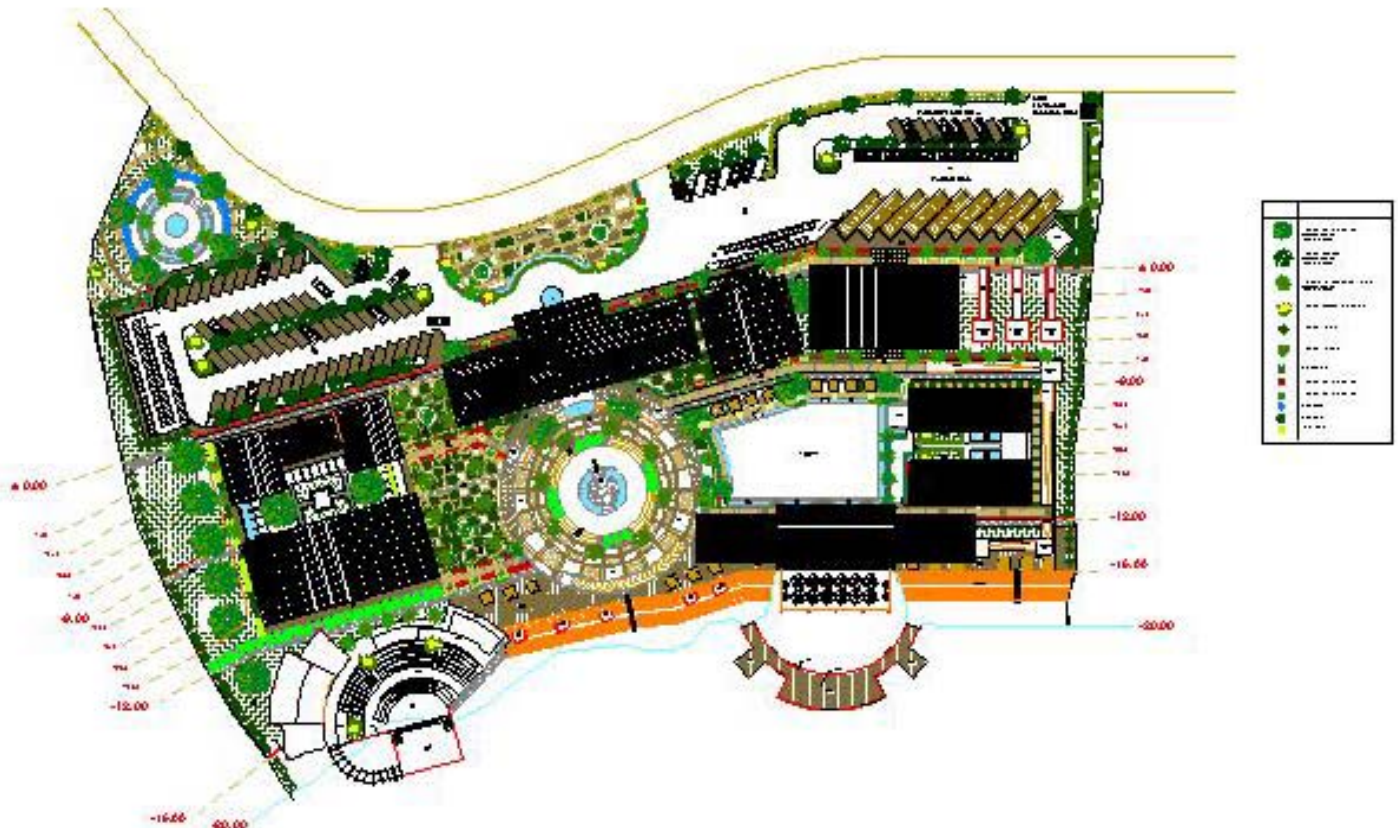




BAB 5 PENGEMBANGAN DESAIN

5.1 Situasi

Taman rekreasi budaya melayu ini terletak di tepian danau PLTA Koto Panjang. Lokasinya terletak di pinggir Jalan Raya Pekanbaru-Sumbar. Ada 2 potensi alam yang dimanfaatkan dalam perencanaan kawasan ini, yaitu kontur dan danau PLTA Koto Panjang dengan background view perbukitan yang masih alami.



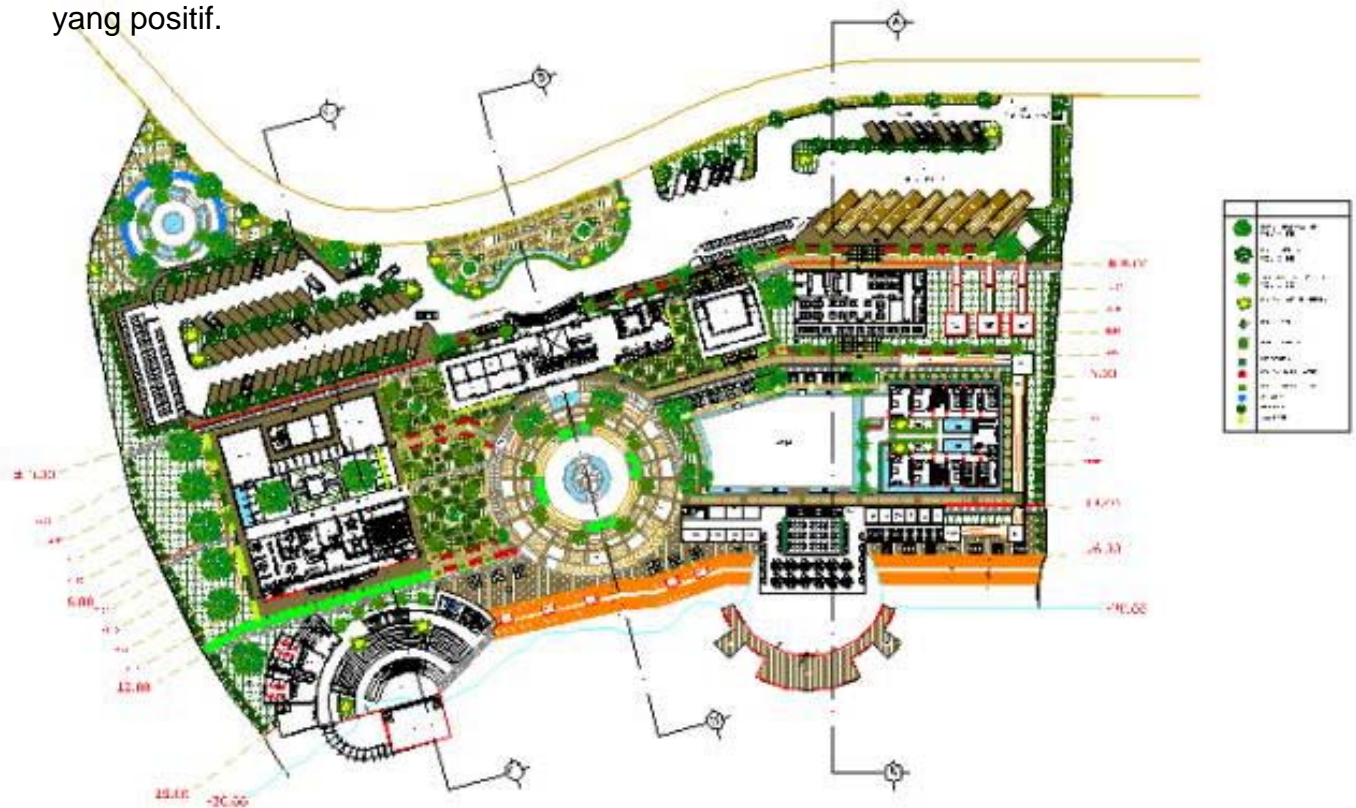
Gambar 5.1 Siteplan
Sumber : Hasil Desain

5.2 Siteplan

Pada siteplan terlihat bahwa semua massa bangunan berorientasi ke arah danau, untuk mendapatkan view yang menarik. Ada 7 massa bangunan di kawasan ini, yaitu massa 1 : lobby dan pengelola, massa 2 : amphitheater, massa 3: gallery dan perpustakaan, massa 4 : R.seminar dan restoran, massa 5 : penginapan, massa 6: musholla, dan massa 7: food court dan resto on the



water. Dari ke semua massa bangunan ini dapat diperoleh view ke arah danau yang positif.



Gambar 5.2 Situasi
Sumber : Hasil Desain

5.3 Alur Sirkulasi

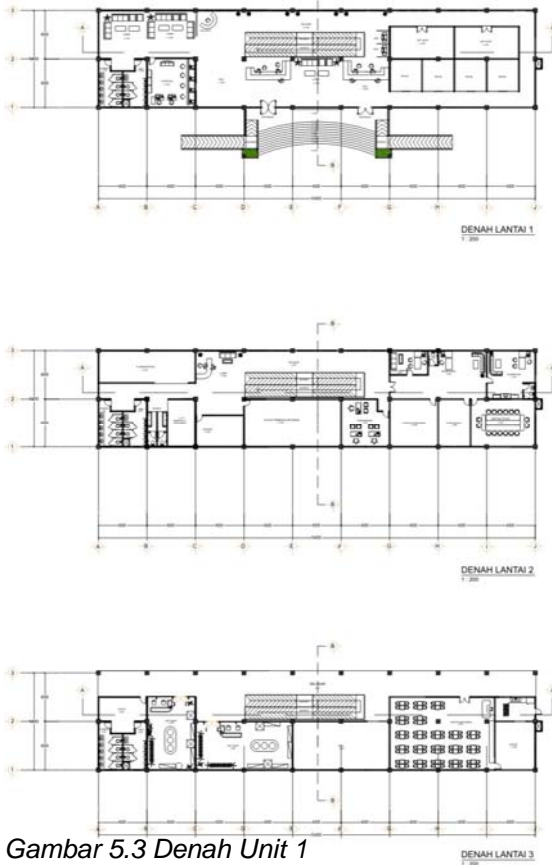
Terdapat 2 area parkir, di sisi utara merupakan parkir bus dan parkir mobil pengelola. Sedangkan di sisi selatan merupakan area parkir kendaraan pengunjung. Dari arah parkir pengunjung dapat masuk ke dalam taman rekreasi melalui massa 1.

Hanya terdapat 1 pintu masuk ke dalam kawasan ini, yaitu melalui massa 1. Ketika keluar dari massa ini, pengunjung otomatis akan bertemu dengan 2 buah ramp melengkung yang akan mengarahkan mereka ke arah plaza. Dari plaza kemudian nantinya akan menyebar, bisa ke arah massa gallery, penginapan, amphitheater, foodcourt, ataupun akan ke arah tepian danau. Begitu juga sebaliknya, ketika mereka selesai memutar massa-massa bangunan, untuk kembali ke parkir, pengunjung akan diarahkan ke plaza, kemudian menaiki ramp melengkung yang berakhir di massa 1 kembali.



5.4 Massa Bangunan

1. Unit 1 (Lobby dan Pengelola)

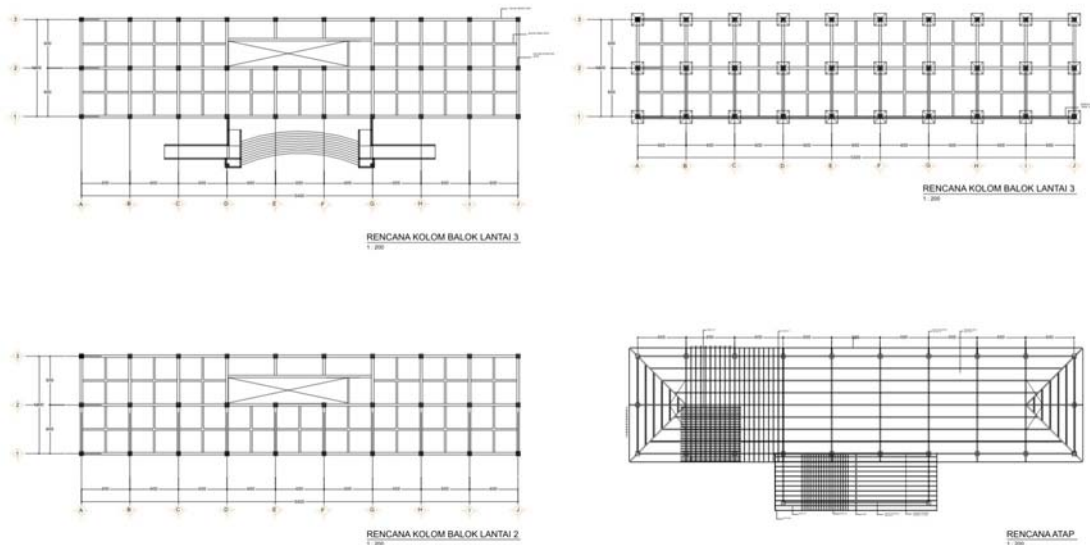


Gambar 5.3 Denah Unit 1
Sumber : Hasil Desain

Pada massa 1 (lobby dan pengelola), terdapat ramp yang menghubungkan antara lantai teratas (yang berhubungan dengan area parkir) dengan lantai terbawah (yang menghubungkan dengan plaza). Ketika kita masuk ke massa 1, kita langsung dapat menikmati view ke arah sungai sambil turun ke lantai bawah melalui ramp yang di sebelahnya terdapat jendela-jendela agar kita dapat melihat keluar.



Gambar 5.4 Potongan Unit 1
Sumber : Hasil Desain

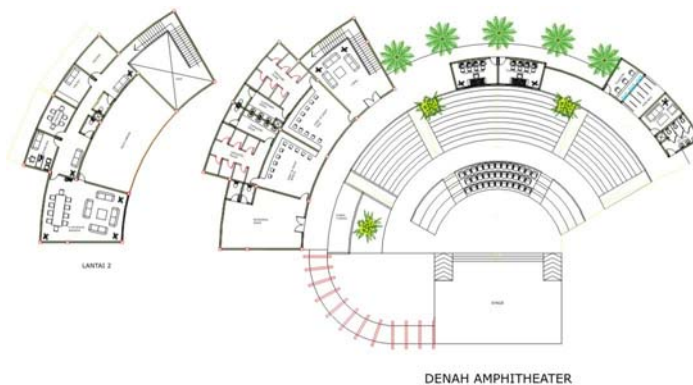


Gambar 5.5 Rencana Struktur Unit 1
Sumber : Hasil Desain

Bangunan unit 1 menggunakan struktur beton bertulang. Kolom utama berukuran 50cmx50cm dengan bentang 6 meter. Terdapat void di bagian tengah bangunan berukuran 18mx4m untuk ramp. Pondasi menggunakan footplat.

2. Unit 2 (Amphitheatre)

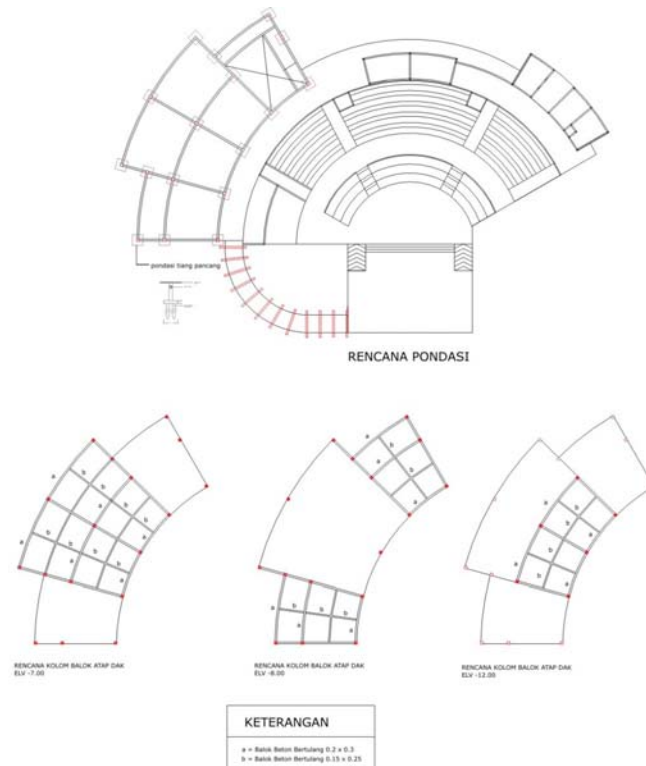
Massa amphitheater diletakkan di pinggir danau, dengan posisi stage tepat berada di atas danau. Diharapkan danau dan bukit bisa menjadi background view yang alami bagi penonton amphitheater.



Gambar 5.6 Denah Unit 2
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.7 potongan Unit 2
Sumber : Hasil Desain



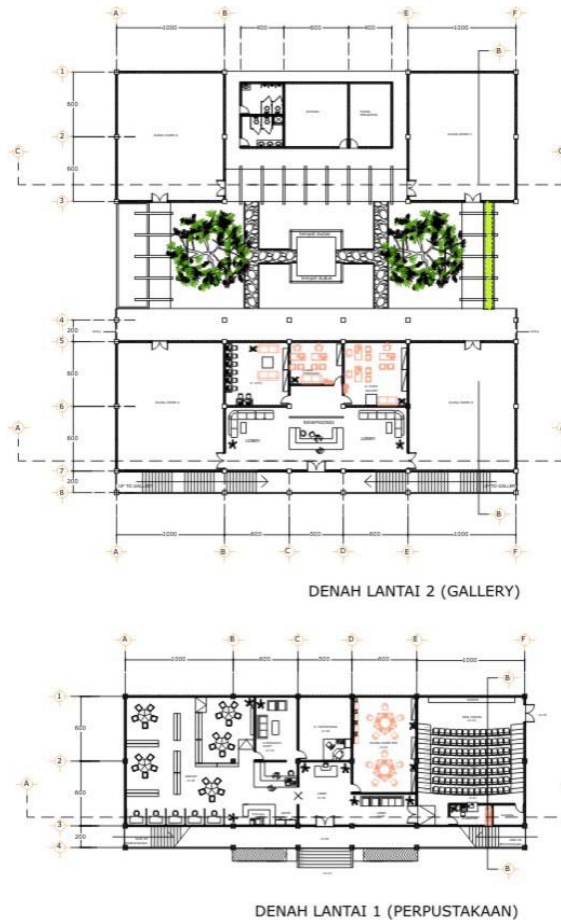
Gambar 5.8 Rencana Struktur Unit 2
Sumber : Hasil Desain

Massa amphitheater yang posisinya sebagian ada di atas danau, memakai pondasi tiang pancang.

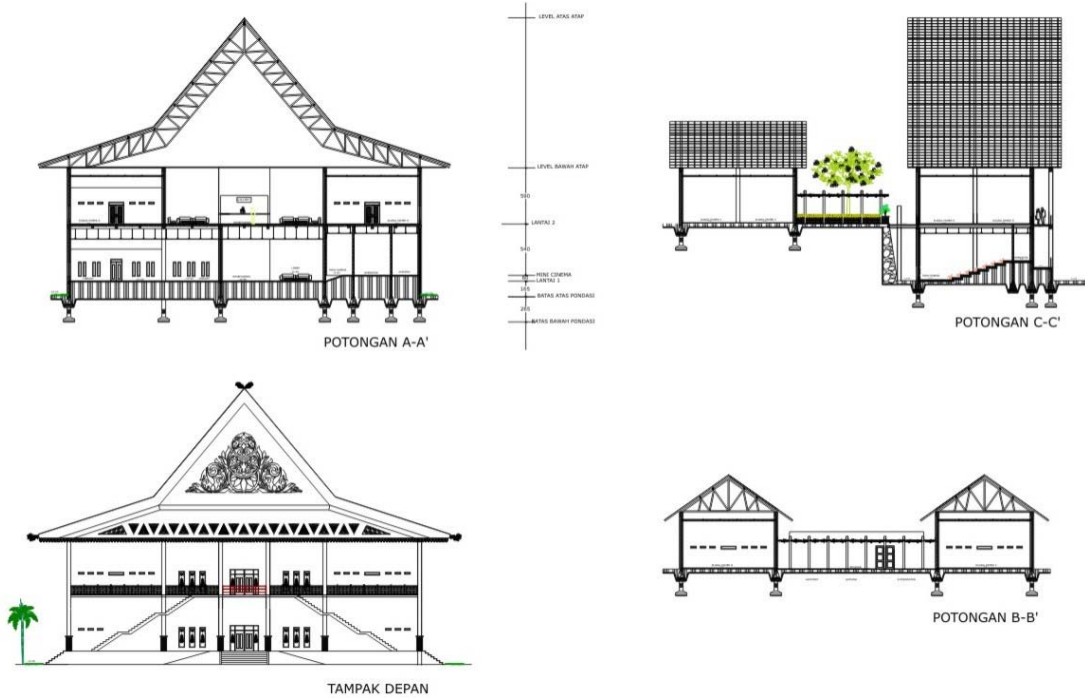


3. Unit 3 (Gallery dan Perpustakaan)

Massa gallery diletakkan di sisi barat amphitheater. Pada lantai 1 terdapat perpustakaan dan mini cinema, tempat memutar film-film pendek dokumenter. Sedangkan pada lantai 2 nya terdapat gallery. Gallery disini memakai konsep room to room. Terdapat 2 buah 'room' yang saling dihubungkan dengan selasar terbuka.

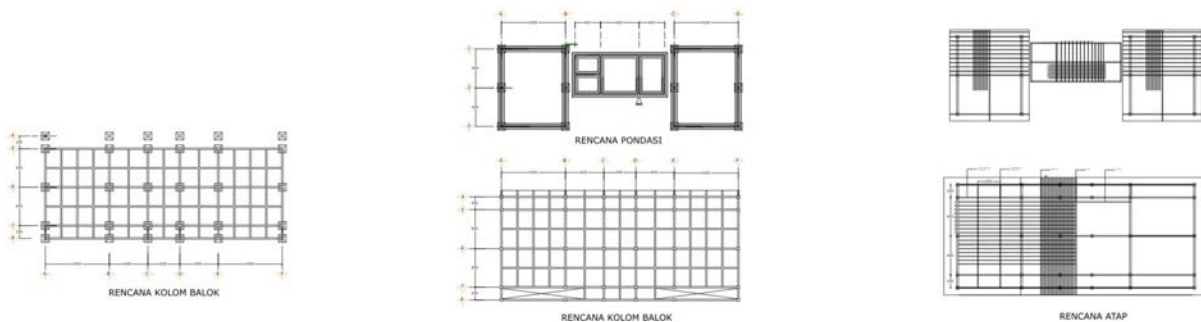


Gambar 5.9 Denah Unit 3
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.10 Tampak dan Potongan Unit 3
Sumber : Hasil Desain

Pada potongan C-C tampak hubungan antara ruang-ruang gallery walaupun terdapat perbedaan kontur setinggi 6m.

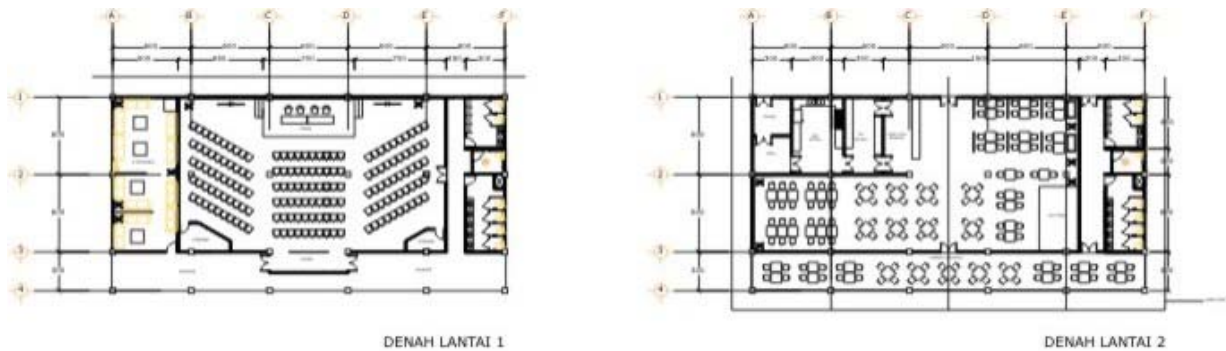


Gambar 5.11 Rencana Struktur Unit 3
Sumber : Hasil Desain

Struktur pada massa ini menggunakan struktur beton bertulang. Kolom utama berukuran 40cmx40cm. Pondasi menggunakan footplat dan pondasi menerus pada bagian belakang.

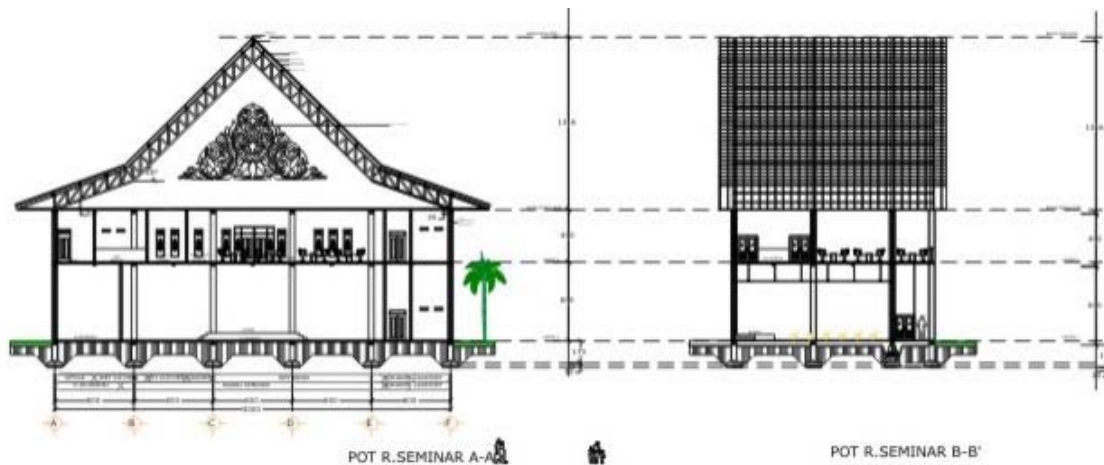


4. Unit 4 (R. Seminar dan Restoran)

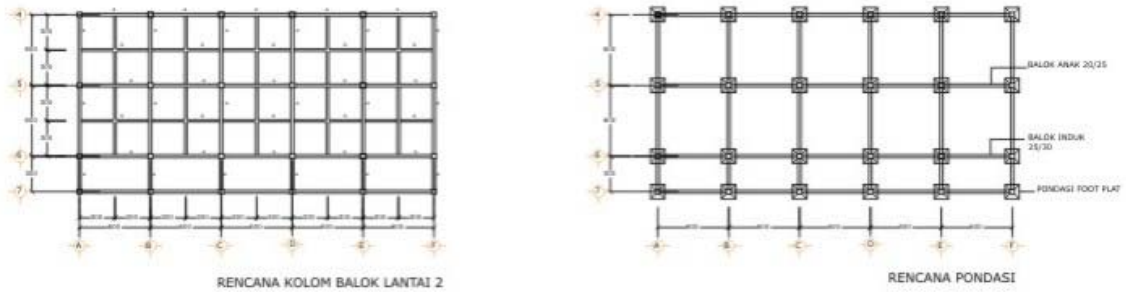


Gambar 5.12 Denah Unit 4
Sumber : Hasil Desain

Lantai atas berfungsi untuk restoran, sedangkan lantai bawah berfungsi sebagai ruang seminar. Kedua lantai tidak saling terkait, karena entrance nya juga berbeda. Lantai atas memiliki entrance dari arah parkir (+0.00), sedangkan lantai bawah entrance nya dari ketinggian -6.00. Ini salah satu respon dalam mengatasi perbedaan kontur yang setinggi 6m. Lantai 1 dikhususkan untuk pengunjung yang hanya ingin sebentar beristirahat di kawasan ini. Jadi dari parkir mereka bisa langsung mengakses restoran ini, tanpa harus memasuki keseluruhan kawasan.



Gambar 5.13 Potongan Unit 4
Sumber : Hasil Desain



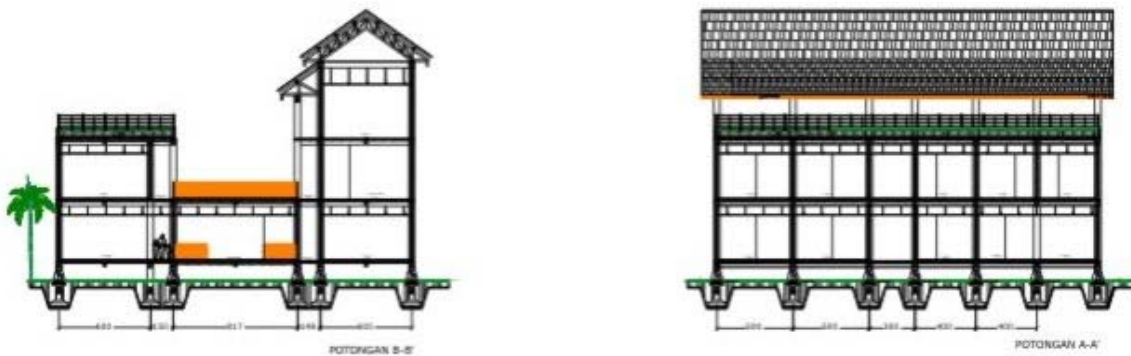
Gambar 5.14 Rencana Struktur Unit 4
Sumber : Hasil Desain

5. Unit 5 (Penginapan)



Gambar 5.15 Denah Unit 5
Sumber : Hasil Desain

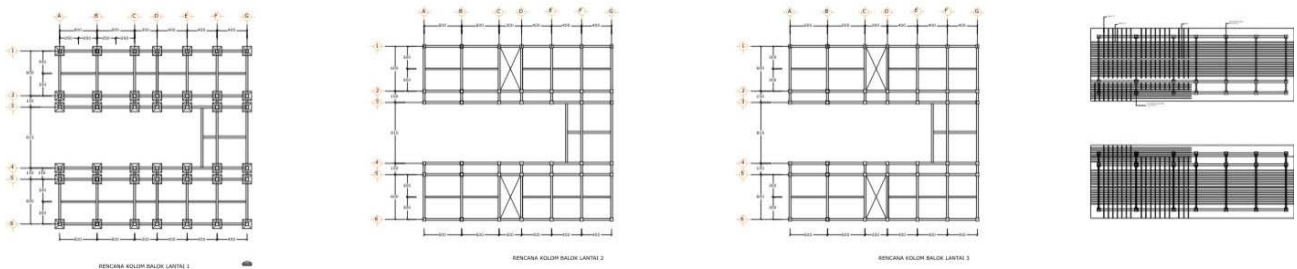
Unit penginapan terdiri dari 2 massa dan dipisahkan oleh innercourt. Massa yang lebih dekat ke arah danau hanya terdiri dari 2 lantai, sedangkan massa yang satu lagi terdiri dari 3 lantai. Ini ditujukan agar kamar-kamar yang di lantai 3 tetap mendapat view yang positif ke arah danau.



Gambar 5.16 Potongan Unit 5
Sumber : Hasil Desain



Bangunan ditinggikan sekitar 1 meter, untuk mendapatkan karakter panggung yang merupakan salah satu ciri arsitektur melayu. Selain itu tujuannya adalah agar seluruh massa bangunan tidak menempel langsung dengan tanah, sehingga daerah peresapan masih terjaga.



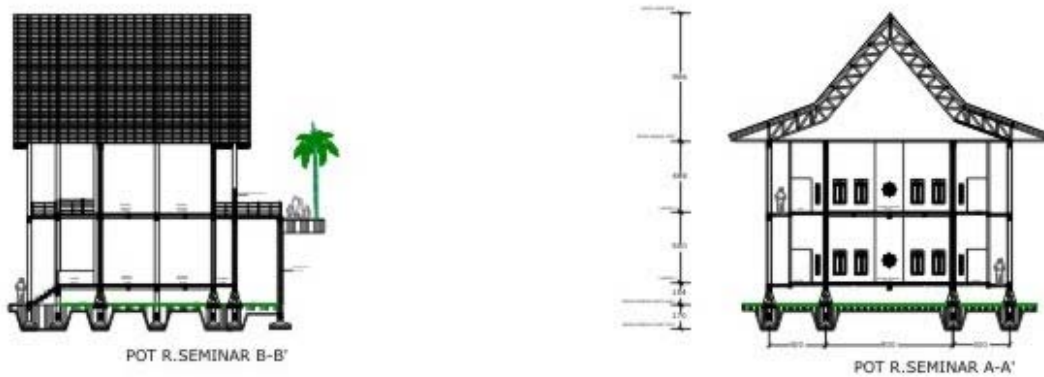
Gambar 5.17 Rencana Struktur Unit 5
Sumber : Hasil Desain

6. Unit 6 (Musholla)



Gambar 5.18 Denah Unit 6
Sumber : Hasil Desain

Unit musholla sama dengan unit ruang seminar. Terdiri dari 2 lantai, lantai 1 dan 2 sama-sama berfungsi untuk ruang sholat, namun tidak saling berhubungan. Lantai atas memiliki entrance dari arah parkir. Sedangkan lantai bawah entrance nya dari ketinggian -6.00. Tujuannya juga untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung untuk beribadah namun mereka tidak bisa berlama-lama di kawasan ini. Sedangkan musholla bagian bawah ditujukan untuk pengunjung yang sudah berada di dalam kawasan.



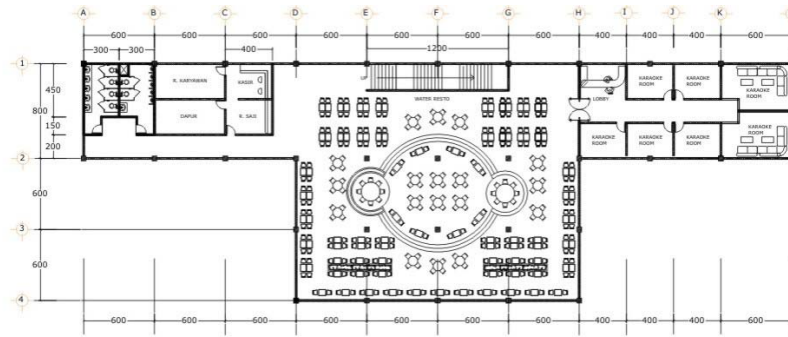
Gambar 5.19 Potongan Unit 6
Sumber : Hasil Desain



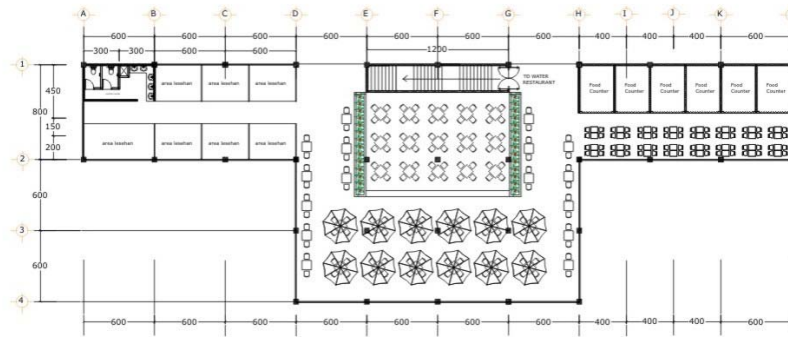
Gambar 5.20 Rencana Struktur Unit 6
Sumber : Hasil Desain

7. Unit 7 (Foodcourt dan Restoran)

Massa 7, merupakan food court dan resto on the water. Karena disini merupakan massa yang digunakan untuk pengunjung bersantai, maka massa ini diletakkan tepat di pinggir danau, bahkan sebagian bangunan terdapat di atas air untuk mendapatkan view dan suasana danau yang paling maksimal. Dengan meletakkan sebagian bangunan di atas danau, otomatis bangunan akan tampak seperti rumah panggung, hal ini sekaligus untuk memasukkan karakter melayu ke dalam bangunan. Disini juga terdapat beberapa karaoke room, yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kesenian musik melayu.



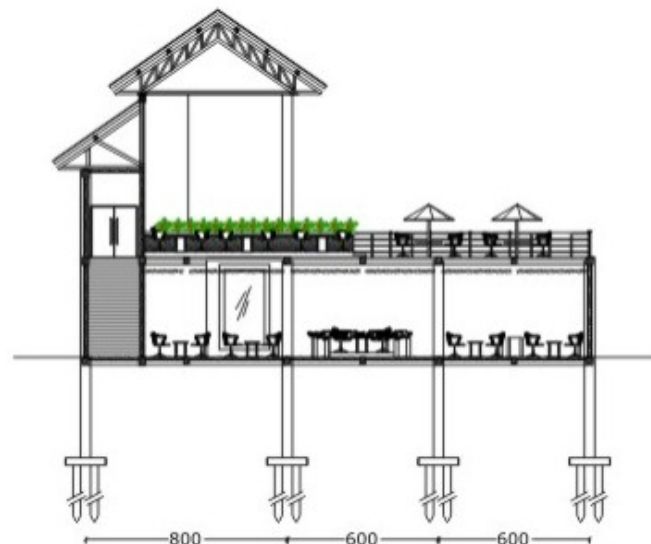
LANTAI 1



LANTAI 2

Gambar 5.21 Denah Unit 7
Sumber : Hasil Desain

Unit 7 terdiri dari 2 lantai. Lantai atas merupakan area food court, dan lantai bawah merupakan area resto on the water dan karaoke room. Baik lantai atas maupun bawah memiliki view sangat terbuka ke arah danau.



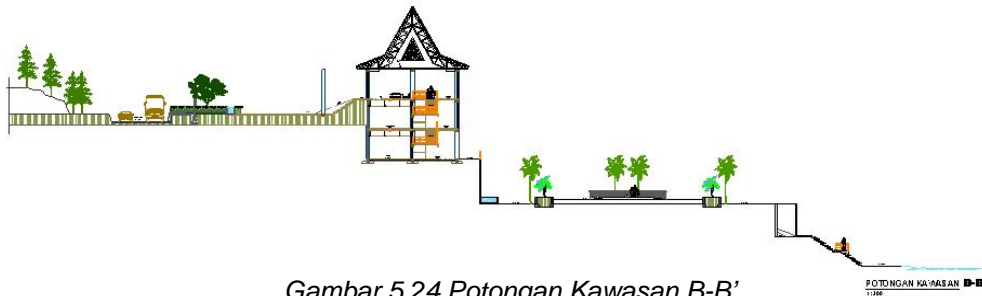
Gambar 5.22 Potongan Unit 7
Sumber : Hasil Desain



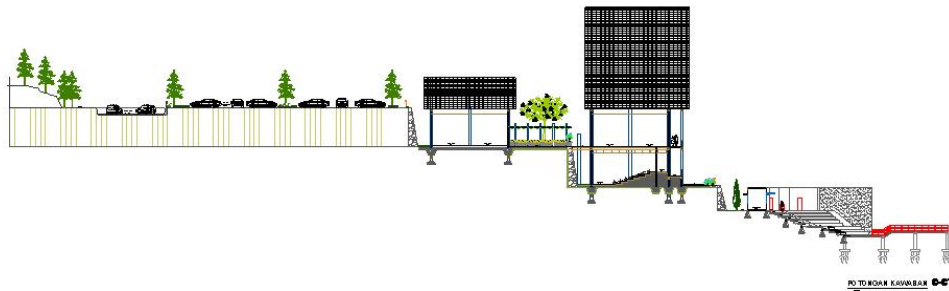
5.5 Potongan Lingkungan



Gambar 5.23 Potongan Kawasan A-A'
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.24 Potongan Kawasan B-B'
Sumber : Hasil Desain

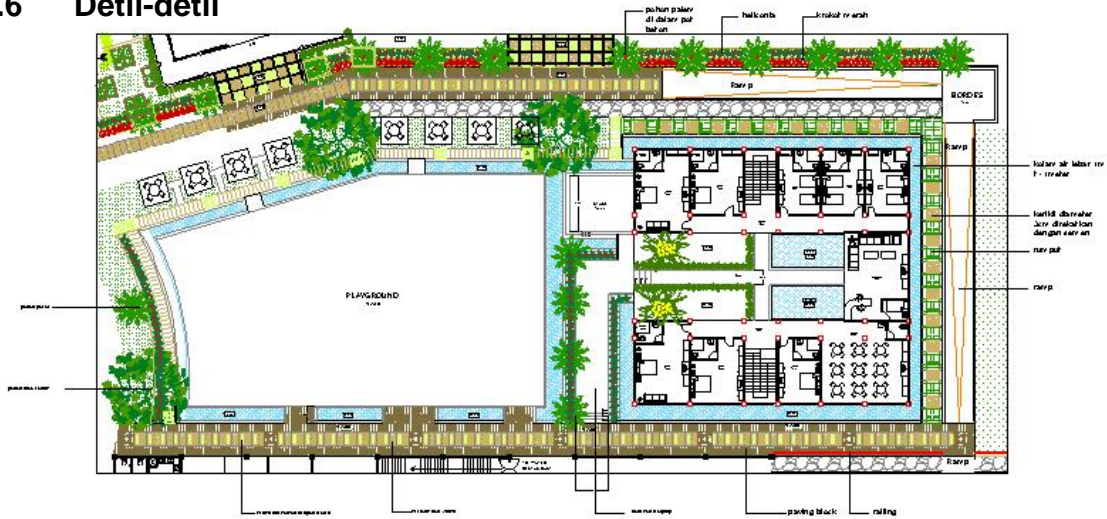


Gambar 5.25 Potongan Kawasan C-C'
Sumber : Hasil Desain

Tampak pada potongan lingkungan perbedaan kontur yang cukup tinggi (ada yang mencapai 6m) dapat direspon dengan membuat dua entrance, satu dari kontur yang lebih tinggi, satu lagi dari kontur yang lebih rendah. Perbedaan kontur yang cukup tinggi ini juga dapat dimanfaatkan agar massa bangunan yang jauh dari danau tetap dapat menikmati sebagian view ke danau tanpa terlalu terhalangi oleh massa yang lebih dekat ke arah danau.

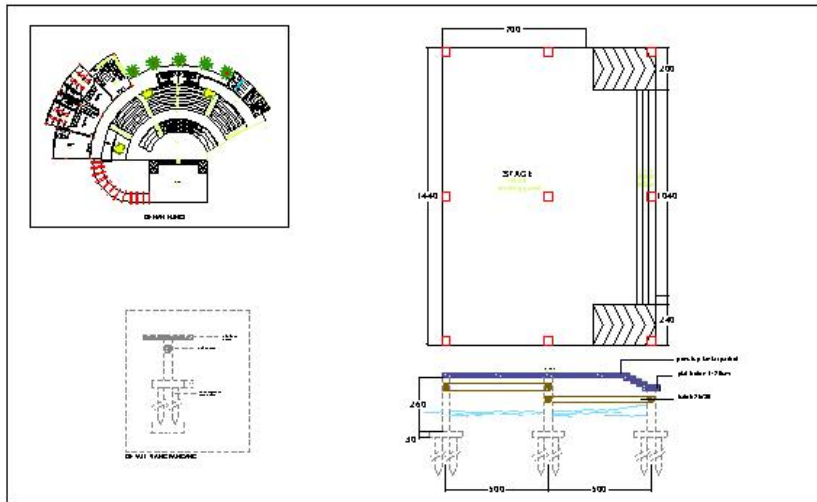


5.6 Detil-detil

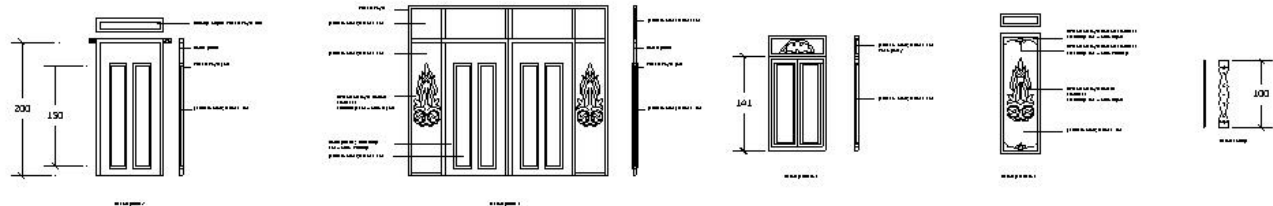


Gambar 5.26 Detail Landscape
Sumber : Hasil Desain

Bangunan penginapan dan area playground dikelilingi oleh kolam air sedalam 1 meter. Fungsinya selain untuk estetika juga untuk menjadi penyejuk area.

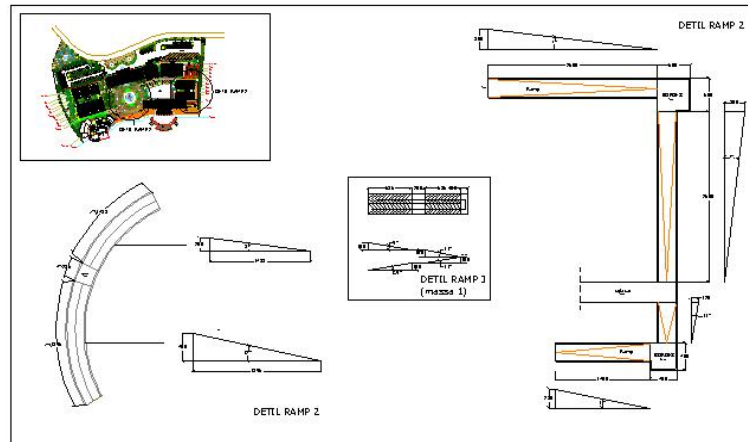


Gambar 5.27 Detail Panggung Amphiteater
Sumber : Hasil Desain



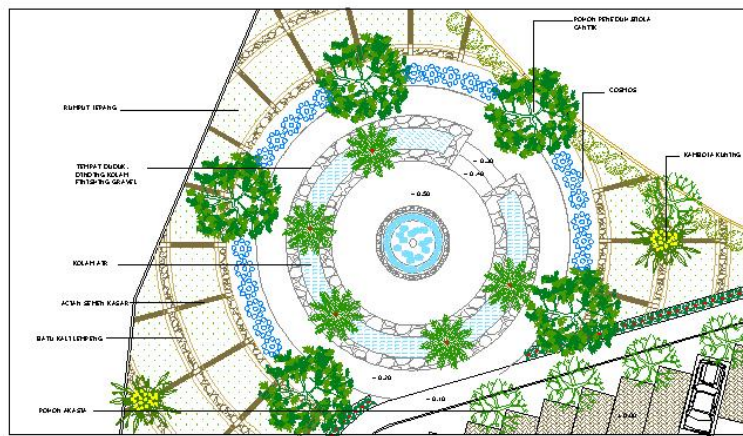
Gambar 5.28 Detail Panggung Amphiteater
Sumber : Hasil Desain

Detail pintu jendela dan railing. Memakai ornament khas melayu.



Gambar 5.29 Detail Ramp
Sumber : Hasil Desain

Detail ramp-ramp yang ada di kawasan ini. Ramp dibuat dengan derajat yang kecil sehingga landai dan nyaman untuk dipakai pengunjung.



Gambar 5.30 Detail Landscape
Sumber : Hasil Desain

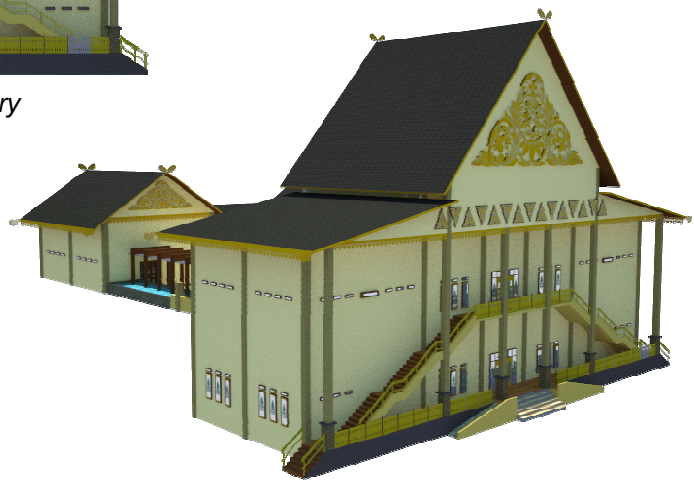
Detail Pola Landscape di area parker. Plaza disini bisa dipakai para pengunjung ataupun sopir yang sedang menunggu untuk bersantai. Terdapat pohon-pohon peneduh, dan kolam air yang berbentuk lingkaran untuk menyegarkan udara.



5.7 Tampak Bangunan

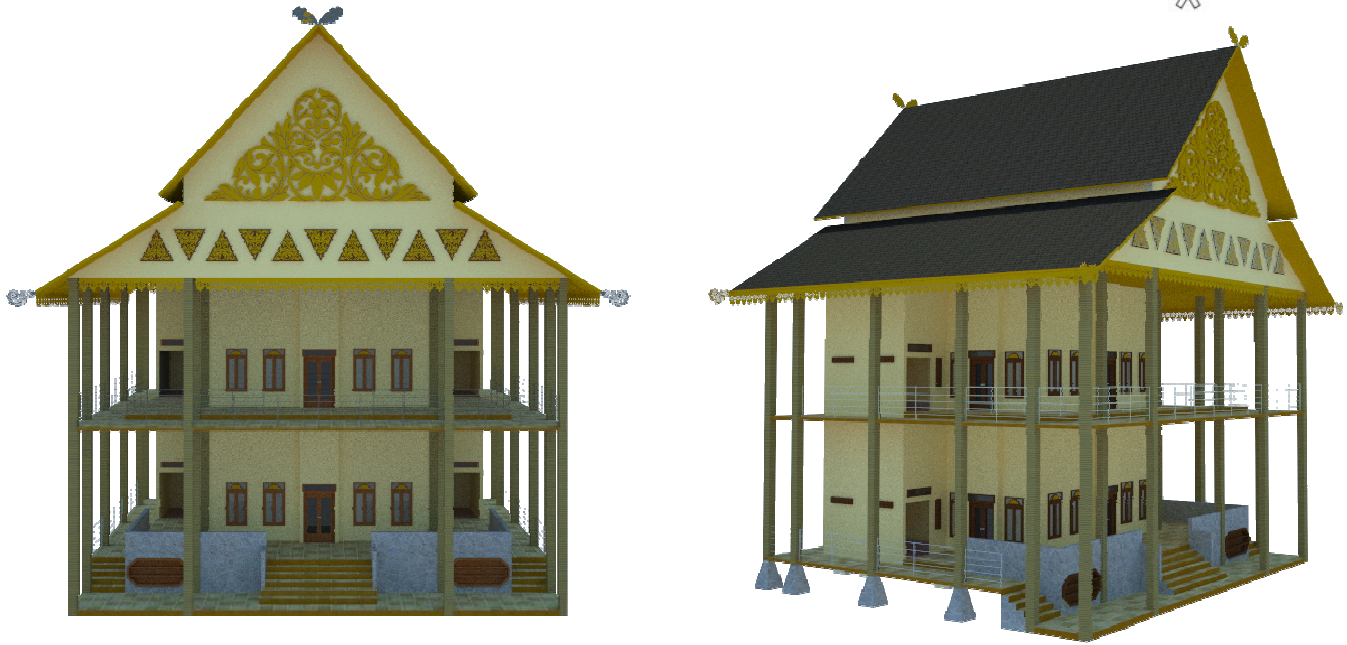


Gambar 5.31 Unit 3 Perpustakaan dan Gallery
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.32 Unit 4 R. Seminar dan Restoran
Sumber : Hasil Desain

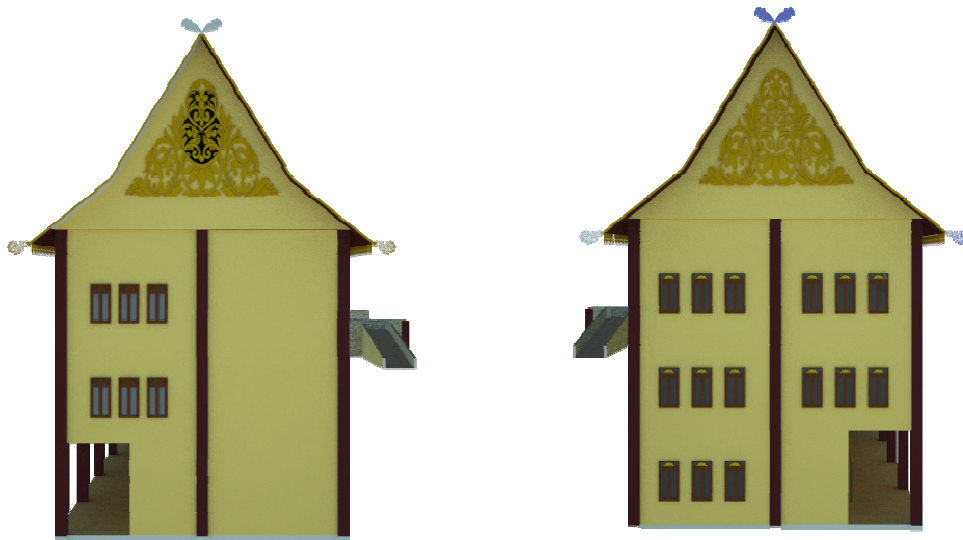
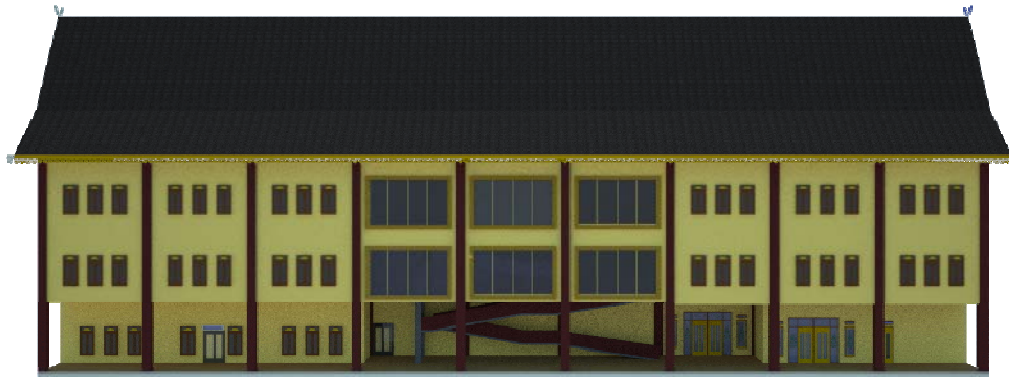




Gambar 5.33 Unit 6 Musholla
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.34 Unit 5 Penginapan
Sumber : Hasil Desain



Gambar 5.35 Unit 1 Lobby dan Pengelola
Sumber : Hasil Desain



5.8 Interior

Resto on the water ini terletak di bawah massa food court. Massa bangunan ini berupa bangunan panggung, terletak di atas air danau. Kolong bangunan berupa danau PLTA Koto Panjang. Massa bangunan ini merupakan massa yang paling dekat dengan air danau, sehingga mendapatkan suasana serta view yang paling positif. Pengunjung yang berada di ruang makan ini, akan merasa berada di atas danau dan dapat menikmati view ke arah danau dan bukit sambil menikmati makanan.



Gambar 5.36 Background view ruang makan berupa danau dan bukit



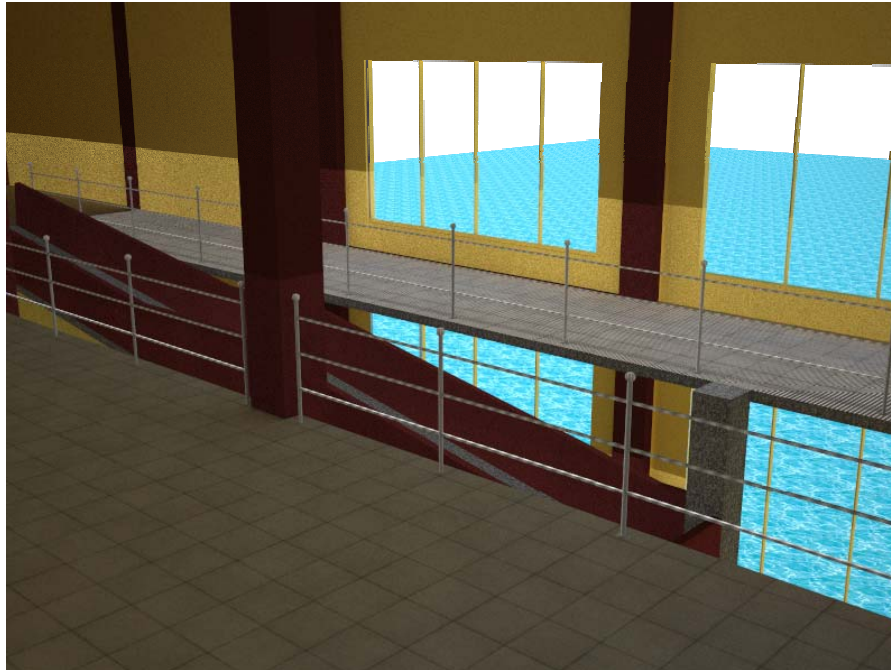
Gambar 5.37 Suasana di dalam ruang makan Resto on The Water



Gambar 5.38 Suasana di dalam ruang makan Resto on The Water, terdapat stage di bagian tengahnya



Gambar 5.39 Suasana di foodcourt, bagian atas resto on the water



Gambar 5.40 Interior; view dari arah ramp lobby pengelola ke arah danau.

5.9 Eksterior

Massa gallery memakai konsep room to room. Antar room dihubungkan dengan selasar terbuka. Pada bagian tengah unit gallery terdapat taman yang bisa digunakan untuk berdiskusi secara santai mengenai seni melayu.



Gambar 5.41. Suasana selasar antar ruang gallery



Gambar 5.42 Suasana selasar antar ruang gallery



Gambar 5.43 Perspektif unit gallery dan perpustakaan

Lantai 1 terdiri dari ruang perpustakaan dan mini cinema. Pada bagian depan bangunan, terdapat tangga di sisi kiri dan kanan. Tangga ini sebagai entrance untuk pengunjung masuk ke dalam gallery yang terdapat di lantai 2.



Gambar 5.44 Perspektif Ruang Seminar (Lantai 1) dan Restoran (Lantai 2)



Gambar 5.45 Perspektif Ruang Seminar (kanan) dan Musholla (kiri)



Gambar 5.46 Perspektif unit penginapan dari arah playground



Gambar 5.47 Perspektif unit penginapan dari arah playground



Gambar 5.48 Perspektif unit penginapan dari arah ramp samping
 Unit penginapan terdiri dari 2 massa bangunan. 1 terdiri dari 3 lantai dan 1 lagi 2 lantai. Di atas massa yang terdiri dari 2 lantai terdapat roof garden. Fungsinya selain sebagai untuk tempat bersantai para pengunjung yang menginap disini, juga agar kamar-kamar yang ada di massa bangunan yang di sebelahnya tetap mendapat view dari arah danau.



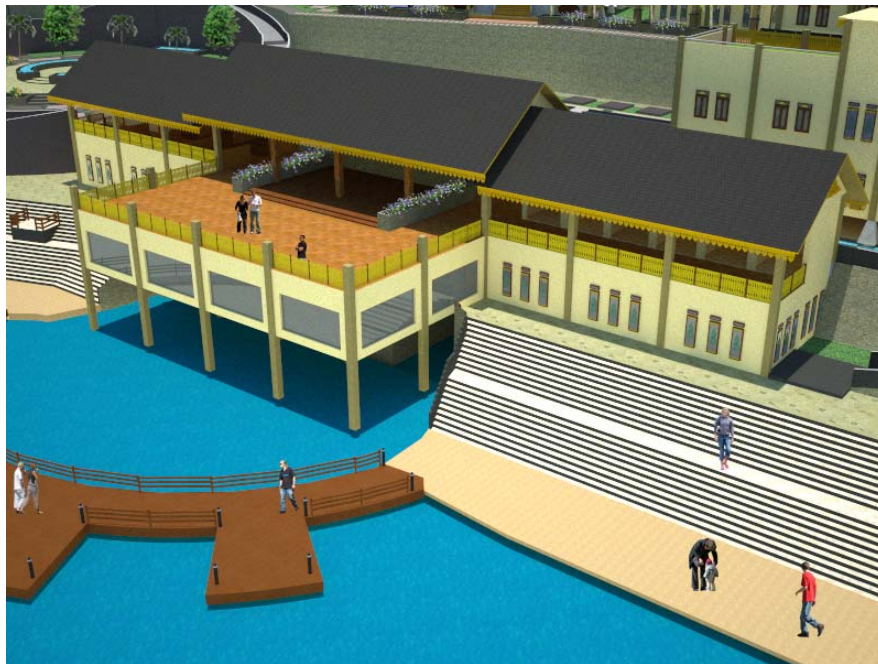
Gambar 5.49 Perspektif Unit Amphitheater



Gambar 5.50 Perspektif Unit Amphitheater



Gambar 5.51 Perspektif Unit Resto dan Foodcourt



Gambar 5.52 Perspektif Unit Resto dan Foodcourt

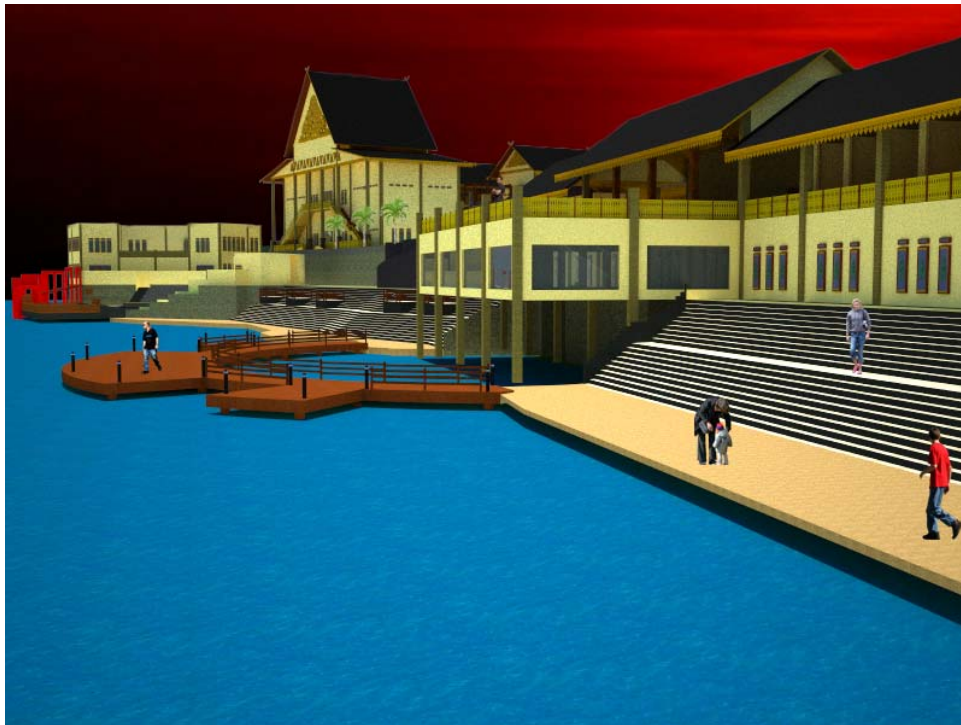


Gambar 5.53 suasana plaza utama

Pada plaza terdapat 3 buah ramp berbentuk melingkar yang menghubungkan satu kontur dengan kontur yang lain.

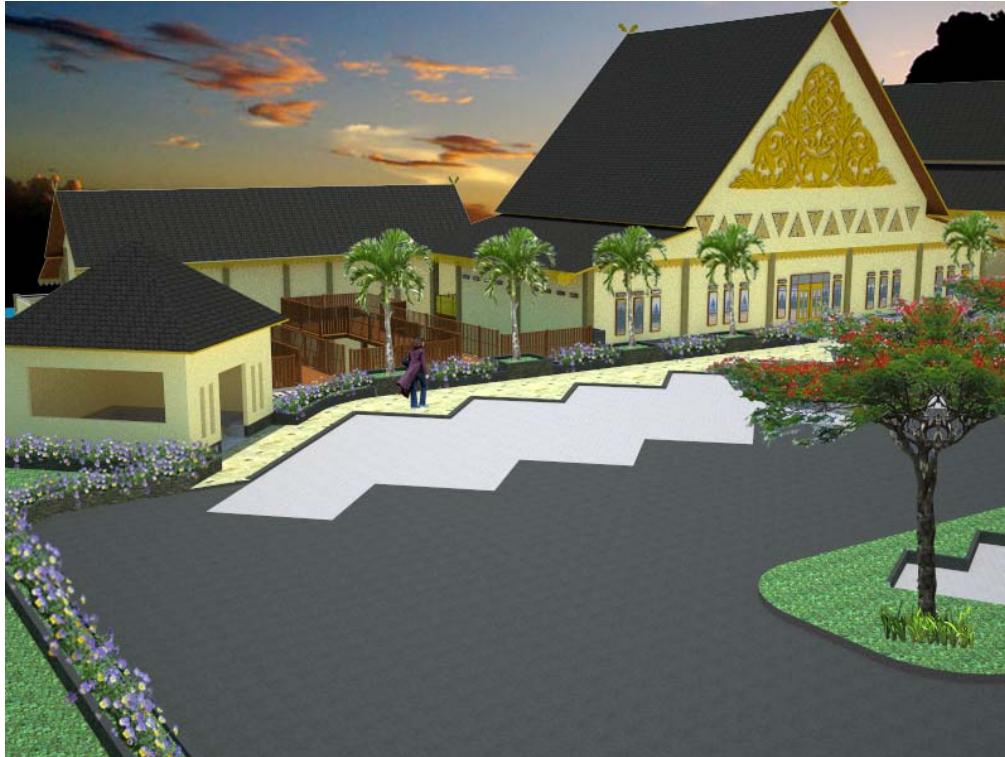


Gambar 5.54 suasana plaza utama



Gambar 5.55 suasana plaza utama

Suasana tepian danau danau. Terdapat tangga-tangga, selain untuk merespon perbedaan kontur setinggi 4 meter, juga dapat digunakan untuk pengunjung duduk-duduk santai menikmati suasana tepian danau.



Gambar 5.56 suasana area parkir bus



Gambar 5.57 suasana area parkir mobil

DAFTAR PUSTAKA

1. Mahyudin Al-Mudra, (2001), 'Rumah Melayu : Memangku Adat Menjemput Zaman', Adicita, Yogyakarta.
2. Nur Eny Fitriany (TA UII 01 512 199), 'Taman Rekreasi Budaya di Tepian Sungai Mahakam'.
3. Urny Rahmany (TA UII 01 512 093), 'Pusat Kebudayaan Melayu sebagai Sarana Pelestarian Seni dan Budaya'.
4. Ernst Neufert, (2002), Data Arsitek, Erlangga, Jakarta.
5. Richard M. Daley, Chicago Urban River Guidelines, Downtown Corridor.
6. Abdul Malik, Tenas Effendy, Hasan J., (2003), Corak dan Ragi Tenun Melayu Riau, Adicita, Yogyakarta.
7. Theodore D. Walker, (2002), Rancangan Tapak dan Pembuatan Detail Konstruksi Erlangga.