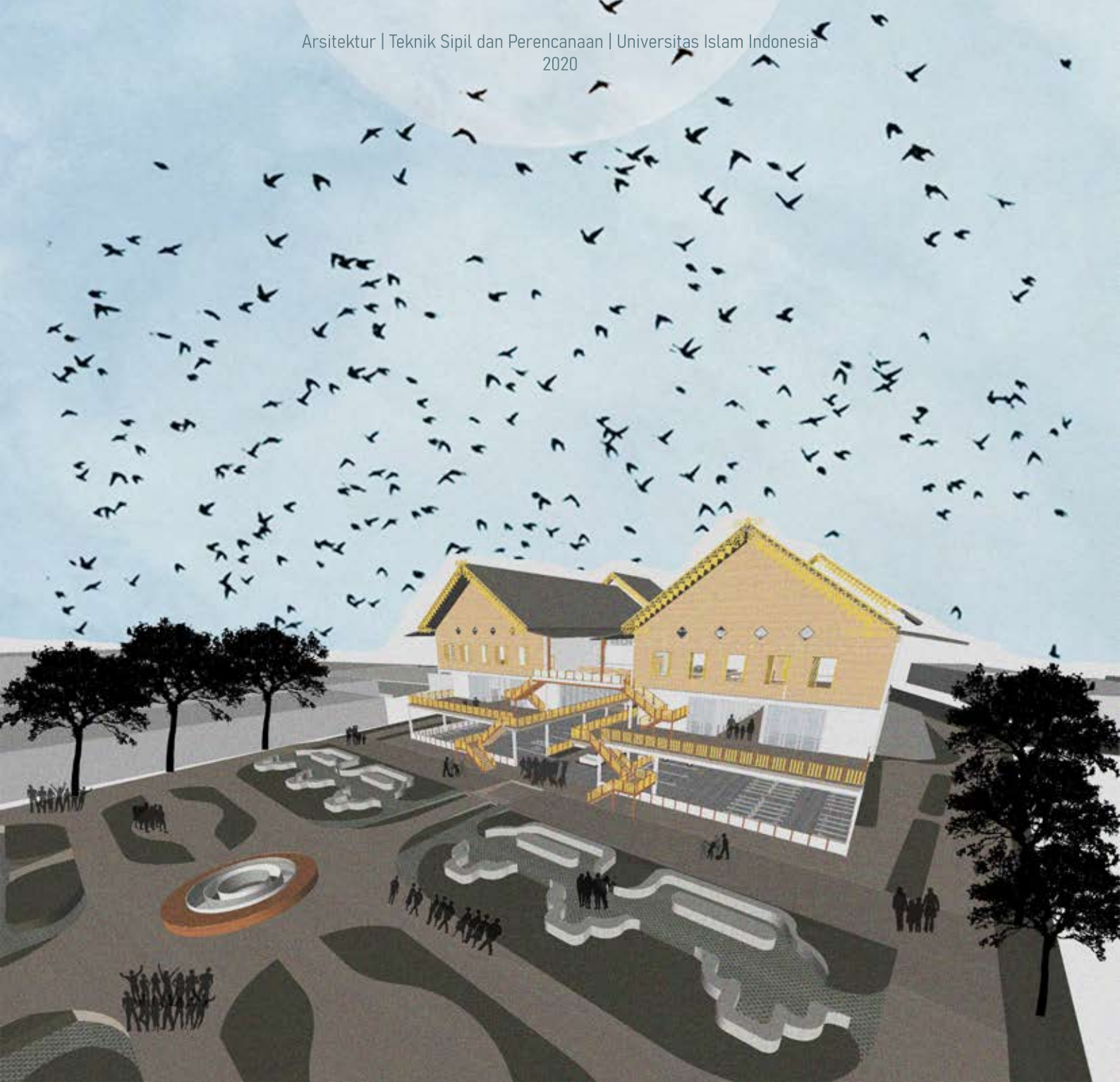
PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER

Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan
Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur

Sekar Kinanti Herpradanti 16512106
Dosen Pembimbing
HANDOYOTOMO, Ir., MSA

Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universitas Islam Indonesia
2020



PROYEK AKHIR SARJANA

PERANCANGAN PUSAT KERAJINAN DAN KULINER PONTIANAK WATERFRONT DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL DI KAWASAN KADRIAH PALACE, PONTIANAK TIMUR

Design of Pontianak Waterfront Crafts and Culinary Center
with Contextual Architecture Approach in Kadriah Palace Area, East Pontianak

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
Sekar Kinanti Herpradanti 16512106
Dosen Pembimbing :
Handoyotomo, Ir., MSA

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
2020

PERANCANGAN PUSAT KERAJINAN DAN KULINER PONTIANAK WATERFRONT DI KAWASAN KADRIAH PALACE, PONTIANAK TIMUR

dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

DESIGN OF PONTIANAK WATERFRONT CRAFTS AND CULINARY CENTER IN KADRIAH PALACE AREA, PONTIANAK TIMUR

with Contextual Architecture Approach

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:

Bachelor Final Project entitled:

Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur

Design of Pontianak Waterfront Crafts and Culinary Center with Contextual Architecture Approach in Kadriah Palace Area, East Pontianak

Nama Lengkap Mahasiswa		**Sekar Kinanti Herpradanti**
Students's Full Name		
Nomor Mahasiswa	:	**16512106**
Student Identification Number		
Telah diuji dan disetujui pada	:	**Yogyakarta, 29 Agustus 2020**
Has Been evaluated and agreed on		*Yogyakarta, Agustus 29th 2020*

Pembimbing	**Penguji**
Supervisor	*Examiner*
Handoyotomo, Ir., MSA	Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc

Diketahui oleh:

Acknowledged by

Ketua Program Studi Arsitektur

Head of Architecture Undergraduate Program

Dr. Yulianto P. Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku Laporan Proyek Akhir Sarjana:

Nama	:	Sekar Kinanti Herpradanti
No. Mahasiswa	:	16512106
Judul Proyek Akhir Sarjana	:	Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur

Kualitas Buku Laporan Proyek Akhir Sarjana: Kurang*), Sedang*), Baik*), Baik Sekali*)

Sehingga, Direkomendasikan*) / Tidak Direkomendasikan *) untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, 29 Agustus 2020

Pembimbing

Handoyotomo, Ir., MSA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Sekar Kinanti Herpradanti
No. Mahasiswa	:	16512106
Program Studi	:	Arsitektur
Fakultas	:	Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas	:	Universitas Islam Indonesia
Judul	:	"Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Proyek Akhir Sarjana yang saya tulis ini merupakan hasil pikiran saya sendiri, bukan hasil plagiasi atau pengalihbahasaan pikiran orang lain. Adapun di dalam karya Proyek Akhir Sarjana ini terdapat bagian kutipan dari hasil karya orang lain yang telah saya tuliskan sumber sesuai norma, kaidah dan etika penulisan yang berlaku. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Proyek Akhir Sarjana ini hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 29 Agustus 2020

Yang 

taan,

Sekar Kinanti Herpradanti

16512106

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul **"Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur"**. Serta shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak dalam proses penelitian dan penyusunan laporan karya tulis ilmiah ini, baik secara materi maupun non materi. Karena itu penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberi karunia, petunjuk, kemudahan, dan kuasaNya dalam setiap proses penelitian maupun penyusunan laporan karya tulis ilmiah sehingga penulis dapat menyelesaikannya.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Lilik Prasetya dan Ibu Sawitri Hersusanti yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi, serta kasih sayangnya dalam setiap perjalanan yang saya lalui.
3. Bapak Handoyotomo, Ir., M.SA selaku dosen pembimbing. Beliau memiliki peran penting dalam penelitian maupun penyusunan karya tulis ini yang dengan segala kesabaran dan keihklasannya telah memberikan bimbingan, masukan – masukan, serta ilmu kepada penulis.
4. Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran kepada penulis sehingga penulisan karya tulis ilmiah ini dapat menjadi lebih baik.
5. Aussie, Dita, Stifa, Abby, Om Diki, selaku support system terbaik yang menemani di kala gundah, sedih, pusing, lelah dan tidak pernah lelah memberi bantuan dan dukungan moral maupun ilmu yang berharga. Terutama bantuannya di saat-saat akhir yang menentukan kelulusan saya di kemudian hari.

6. Mas Aldhi, Icha, Suci, Ratri, Anna, Bila, Salwa, yang hadir membantu di kala penulis kesulitan dan kebingungan.
7. Tya Ncol, Depe, Dyah, Tesy, Dek Winda, Mba Nta, Rara, Lyla, Bebel, Putri, Nina, Amal, Ajeng, Ipit, Etik, yang selalu menyemangati.
8. Muhammad Ridho Herprabowo, adik saya satu-satunya yang rela meluangkan waktu dan materi untuk membantu saya dalam pengerjaan tugas akhir, serta terus menyemangati saya.
9. Seluruh keluarga besar Mbah Dar dan Mbah Darti yang kerap membantu mencari info, ilmu maupun memberi pertanyaan di bulan apa saya lulus, sehingga saya merasa terdorong untuk segera meluluskan diri.
10. Seluruh penghuni lantai 4 gedung Moh. Natsir dan teman Arsitektur UII 16 yang selalu memberi support dan dapat diajak berdiskusi maupun berkeluh kesah mengenai kehidupan Arsitektur dan mahasiswa semester akhir.
11. Sekar Kinanti Herpradanti, yang telah berani mencoba sadar akan kecepatan dan kemampuan dirinya sendiri. Terima kasih telah berjuang dan berusaha untuk bertahan sehingga dapat lulus.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan karya tulis ilmiah ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi bahasa, penyusunan, maupun penulisan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi bekal pengalaman bagi penulis untuk lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi semuanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 Agustus 2020

Sekar Kinanti Herpradanti

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2020

Penulis,



Sekar Kinanti Herpradanti

Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual di Kawasan Kadriah Palace, Pontianak Timur

Oleh: Sekar Kinanti Herpradanti, Handoyotomo, Ir., MSA

16512106@students.uii.ac.id

ABSTRAKSI

Kawasan Kadriah Palace merupakan sebuah kawasan wisata cagar budaya dan cikal bakal dari Kota Pontianak. Meskipun merupakan salah satu tujuan wisata populer para pendatang, kawasan ini sering kali lebih sepi daripada tempat wisata lain di kota Pontianak dan sekitarnya. Sedangkan, masyarakat sekitar kawasan ini merupakan masyarakat dengan pendapatan rendah dan banyak dari mereka yang menggantungkan pemasukan hariannya pada wisatawan yang datang. Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront ini bertujuan untuk memikat minat wisatawan agar datang ke Kawasan Kadriah Palace sembari memperkenalkan kerajinan dan kuliner lokal dari kota Pontianak dan sekitarnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah rancangan bangunan komersial rekreasi yang dapat mendorong terjadinya peningkatan jumlah kedatangan wisatawan ke kawasan ini. Pendekatan Arsitektur Kontektual mengimplementasi konteks yang ada di sekitar site perancangan untuk menjaga keaslian dan kelestarian arsitektur lokal. Selain itu, pendekatan ini menyajikan suasana lingkungan kehidupan masyarakat Melayu Pontianak yang dapat dirasakan oleh para wisatawan. Rancangan ini menghasilkan bangunan pusat kerajinan dan kuliner yang selaras dan teradaptasi dengan budaya dan arsitektur lokal, juga memanfaatkan potensi alam berupa penghawaan dan pencahayaan alami.

Kata Kunci: *Pusat Kerajinan dan Kuliner, Komersial Rekreasi, Kadriah Palace, Arsitektur Kontekstual*

Design of Pontianak Waterfront Crafts and Culinary Center with Contextual Architecture Approach in Kadriah Palace Area, East Pontianak

By: Sekar Kinanti Herpradanti, Handoyotomo, Ir., MSA

16512106@students.uii.ac.id

ABSTRACT

Kadriah Palace area is a cultural heritage tourism area and the beginning of Pontianak City. Although it is one of the popular tourist destinations, this area is oftentimes more vacant than the other tourist destinations in Pontianak and the surrounding areas. Whereas, this area's residents are the one with low income and majority of them rely their daily income on tourists. Pontianak Waterfront Crafts and Culinary Center design aims to attract tourist interest in order to visit Kadriah Palace area while introducing local crafts and culinary from Pontianak and the surrounding areas. Therefore, it is necessary to have a Crafts and Culinary Center, as recreation commercial building that can encourage the increase of number of tourist arrivals to this area. Contextual Architecture approach implementing the site area context to preserve the originality and authenticity of local architecture. Moreover, this approach can present the living environment of Pontianak Malay's residents that can be experience by the tourists. The design results Crafts and Culinary Center building which in harmony and adapted with culture and local architecture, it also utilizes the natural potential in form of natural ventilation and lighting.

Keywords: *Crafts and Culinary Center, Recreation Commercial, Kadriah Palace, Contextual Architecture, Natural Ventilation and Lighting*

DAFTAR ISI

PROYEK AKHIR SARJANA ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
CATATAN DOSEN PEMBIMBING ..... **iv**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **viii**
ABSTRAKSI ..... **ix**
ABSTRACT ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xvii**
Chapter 1 PENDAHULUAN **2**
1.1. Pengertian Judul **2**
1.2. Premis Perancangan **3**
1.3. Latar Belakang Persoalan Perancangan **4**
1.3.1. Jumlah wisatawan Kawasan Cagar Budaya Kadriah Palace dan Masjid Jami' yang rendah 4
1.3.2. Belum adanya ruang singgah maupun fasilitas rekreasi yang memanfaatkan area tepi sungai 5
1.3.3. Masyarakat sekitar site perancangan memiliki pendapatan rendah 7
1.4. Pernyataan Persoalan Perancangan **8**
1.4.1. Persoalan umum 8
1.4.2. Persoalan Khusus 8
1.5. Batasan Perancangan **9**
1.6. Metode Pemecahan Persoalan Perancangan **9**
1.6.1. Metode Pengumpulan Data 9
1.6.2. Tahapan Penelusuran Masalah 10
1.6.3. Metode Pemecahan Masalah 10
1.6.4. Metode Pendekatan Perancangan 11
1.6.5. Konsep Rancangan 11
1.6.6. Metode Pengujian Desain 12
1.7. Peta Pemecahan Persoalan **13**
1.8. Keaslian Penulisan **13**
Chapter 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA **21**

2.1. Kajian Konteks Lokasi 21
2.2. Peta Kondisi Fisik 21
2.3. Data Lokasi dan Peraturan Bangunan 23
2.3.1. Data Lokasi 23
2.3.2. Peraturan Daerah Setempat 25
2.4. Kajian Tipologi Bangunan 27
2.4.1. Pusat Kerajinan 27
2.4.2. Pusat Kuliner 30
2.4.3. Pusat Kerajinan dan Kuliner 32
2.5. Kajian Preseden Merujuk Tipologi Pusat Kerajinan 41
2.5.1. Central Market 41
2.6. Arsitektur Kontekstual sebagai Pendekatan Perancangan 50
2.7. Kajian Preseden Merujuk Tema Perancangan 59
2.8. Aspek Kontekstual dari Kawasan Perancangan 62
2.8.1. Budaya Melayu dan Langgam Arsitektur Setempat 62
2.8.2. Potensi Alam Sekitar Site 78
2.8.3. Arsitektur Tropis Pada Sistem Bangunan 79
Chapter 3 HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA 90
3.1. Analisis Konteks Site 90
3.1.1. Analisis Eksternal Site 91
3.2. Konsep Fungsi Bangunan 99
3.3. Konsep Tema Perancangan 99
3.3.1. Analisis Bentuk Konteks Lokal Masyarakat Melayu Pontianak 100
3.3.2. Analisis Bentuk terhadap Konteks Site 100
3.3.3 Analisis Komposisi Bentuk dan Bukaan pada Selubung Bangunan yang dapat Memberikan Kenyamanan Termal Ruang 101
3.4. Konsep Figuratif Rancangan 102
3.4.1. Explorasi Gubahan Massa 102
3.4.2. Konsep Ruang Hijau 104
3.4.3. Konsep Sirkulasi pada Siteplan 105
3.4.4. Konsep Vegetasi pada Siteplan 105
3.4.5. Analisis Programming 108
Chapter 4 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN 124
4.1. Rancangan Kawasan Tapak (Siteplan) 124
4.2. Rancangan Bangunan 126

4.3. Rancangan Selubung Bangunan 128
4.4. Rancangan Interior 129
4.5. Rancangan Sistem Struktur 130
4.6. Rancangan Sistem Infrastruktur Bangunan 131
4.6.1. Skema Air Bersih 131
4.6.2. Skema Air Kotor 131
4.6.3. Skema Penghawaan Alami 132
4.6.4. Skema Transportasi Vertikal 133
4.7. Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan 133
4.7.1. Skema Barrier Free Design 133
4.7.2. Skema Kebakaran dan Evakuasi 134
4.8. Rancangan Detail Arsitektural Khusus 134
Chapter 5 EVALUASI HASIL RANCANGAN 138
5.1. Analisis Karakter Kontekstual 138
5.1.1. Analisis Bentuk, Konstruksi dan Ornamen 138
5.1.2. Analisis Material 140
5.2. Property Size 142
5.3. Struktur Bangunan 143
5.4. Detail Arsitektural 144
5.4.1. Pamelas 144
5.5. Uji Desain 144
5.5.1. Penampilan Bangunan Komersial terhadap Budaya, Potensi Alam dan Arsitektur Lokal 144
5.5.2. Bentuk Bangunan yang Dapat Memasukan Penghawaan Alami 148
DAFTAR PUSTAKA 155
LAMPIRAN 160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Point of Interest di sekitar site perancangan 4
Gambar 1.2. Jumlah Wisatawan Mancanegara yang Datang Tahun 2018-2019 5
Gambar 1.3. Ilustrasi garis khatulistiwa 6
Gambar 1.4. Diagram Suhu Tahunan di Kawasan Cagar Budaya Kadriah Palace 6
Gambar 1.5. Peta Persoalan Perancangan 13
Gambar 2.1. Peta Pembagian Kecamatan di Kota Pontianak 21
Gambar 2.2. Peta Lokasi Sesuai Rencana Kawasan Fasilitas Kebudayaan dan Pariwisata 21

Gambar 2.3. Peta Lokasi Sesuai Rencana Kawasan Strategis Sudut 22
Gambar 2.4. Peta Infografis Sekitar Lokasi Site Perancangan 23
Gambar 2.5. Peta Point of Interest di Sekitar Site Perancangan 23
Gambar 2.6. Peta Site Perancangan 24
Gambar 2.7. Kain Tenun Khas Kalimantan Barat 28
Gambar 2.8. Seorang Ibu Menenun dengan Alat Tenun Bukan Mesin 29
Gambar 2.9. Alat Tenun Bukan Mesin 30
Gambar 2.10. Tungku Masak Pengkang 31
Gambar 2.11. Central Market Kuala Lumpur 41
Gambar 2.12. Tampak Depan Central Market 42
Gambar 2.13. Sisi Belakang Central Market 42
Gambar 2.14. Main Entrance Central Market 43
Gambar 2.15. Kasturi Walk 43
Gambar 2.16. Site Map Central Market 44
Gambar 2.17. Ground Floor (atas), Mezzanine Floor (bawah) 45
Gambar 2.18. Toko Straits Chinese 45
Gambar 2.19. Toko Artland 46
Gambar 2.20. Central Market Annexe 46
Gambar 2.21. Kasturi Walk 47
Gambar 2.22. Salah satu kios di Kasturi Walk 47
Gambar 2.23. Suasana Kasturi Walk 48
Gambar 2.24. Bentuk Giant 48
Gambar 2.25. Zentrum Paul Klee Museum karya Renzo Piano 55
Gambar 2.26. Masjid Baiturrahman karya Ridwan Kamil 56
Gambar 2.27. Chapel Bruder Claus oleh Peter Zumthor 57
Gambar 2.28. Tampak Depan First Central Station dan Washington Hall 59
Gambar 2.29. Tampak Depan Kedua Bangunan 60
Gambar 2.30. Tampak Bangunan First Central Station 61
Gambar 2.31. Tradisi Tepung Tawar 64
Gambar 2.32. Tradisi Saprahan 65
Gambar 2.33. Keraton Kadriah 67
Gambar 2.34. Kolong Bangunan Kadriah Palace 68
Gambar 2.35. Denah Kadriah Palace 69
Gambar 2.36. Serambi Menghadap Halaman 69
Gambar 2.37. Serambi Kadriah Palace 69
Gambar 2.38. Pintu dan Jendela yang Sama 70
Gambar 2.39. Interior Kadriah Palace 70
Gambar 2.40. Ornamen Eksterior Kadriah Palace 70
Gambar 2.41. Tampak Depan Rumah Potong Limas 71
Gambar 2.42. Denah Rumah Potong Limas 71
Gambar 2.43. Tampak Depan Rumah Potong Godang 71
Gambar 2.44. Denah Rumah Potong Godang 72
Gambar 2.45. Tampak Depan Rumah Potong Kawat 72
Gambar 2.46. Denah Rumah Potong Kawat 72
Gambar 2.47. Rumah Melayu Milik Masyarakat Setempat 74
Gambar 2.48. Material Utama Kayu 75

Gambar 2.49. Rumah warga dengan Lantai papan dan atap pelana 75
Gambar 2.50. Rumah Seorang Warga dengan Ventilasi Atas Bawah 75
Gambar 2.51. Seorang Warga Duduk Di Atas Pagar Pembatas Rumahnya 76
Gambar 2.52. Anak-Anak Bermain di Gertak Depan Rumah Warga 76
Gambar 2.53. Transportasi Sungai Kapuas 78
Gambar 2.54. Jejeran Sampan 78
Gambar 2.55. Grafik Temperatur Site Perancangan 79
Gambar 2.56. Shading dan Landscaping yang dapat memanfaatkan aliran angin 84
Gambar 2.57. Landscaping yang memanfaatkan angin 85
Gambar 2.58. Pencahayaan masuk melalui jendela 86
Gambar 3.1. Map Lokasi Site Perancangan 90
Gambar 3.2. Ukuran Site Perancangan 91
Gambar 3.3. Jalan utama (A); Waterfront dan view sungai Kapuas (B) 92
Gambar 3.4. Pengukuran sudut azimuth dan altitude pada site eksisting 92
Gambar 3.5. Analisis arah pergerakan matahari pada site eksisting 93
Gambar 3.6. Analisis pergerakan matahari terhadap massa bangunan 93
Gambar 3.7. Analisa Arah Angin Terbesar 95
Gambar 3.8. Alternatif orientasi bangunan berdasarkan pergerakan angin 96
Gambar 3.9. Analisa Vegetasi Eksisting 97
Gambar 3.10. Analisis Entrance 98
Gambar 3.11. Diagram Kegiatan Kerajinan dan Kuliner dalam Tipologi Bangunan 99
Gambar 3.12. Transformasi Tata Massa Bangunan 100
Gambar 3.13. Sketsa bentuk terhadap arsitektur lokal 101
Gambar 3.14. Sketsa Analisis Komposisi Bentuk dan Bukaan terkait Termal dalam Bangunan 102
Gambar 3.15. Alternatif Bentuk Massa 1 102
Gambar 3.16. Alternatif Bentuk Massa 2 102
Gambar 3.17. Alternatif bentuk 1 (kiri); Alternatif bentuk 2 (kanan) 103
Gambar 3.18. Eksplorasi Desain 1 104
Gambar 3.19. Eksplorasi Desain 2 104
Gambar 3.20. Sketsa Digital Konsep Ruang Hijau 104
Gambar 3.21. Sketsa Peletakan Pohon 108
Gambar 3.22. Hubungan antar ruang dalam bangunan 113
Gambar 3.23. Organisasi ruang dalam bangunan perancangan 119
Gambar 3.24. Alternatif Zoning 1 119
Gambar 3.25. Alternatif Zoning 2 120
Gambar 4.1. Situasi Kawasan Cagar Budaya 125
Gambar 4.2. Siteplan 125
Gambar 4.3. Denah Ground Floor 126
Gambar 4.4. Denah Lantai 1 126
Gambar 4.5. Denah Lantai 3 127
Gambar 4.6. Tampak Timur 127
Gambar 4.7. Tampak Barat 127
Gambar 4.8. Tampak Utara 128
Gambar 4.9. Tampak Selatan 128
Gambar 4.10. Selubung Tampak Selatan 128

Gambar 4.11. Selubung Bangunan 129
Gambar 4.12. Denah Detail Craft Retail 129
Gambar 4.13. Denah Detail Culinary Retail 129
Gambar 4.14. Denah Detail Foodcourt 130
Gambar 4.15. Axonometri Struktur 130
Gambar 4.16. Skema Air Bersih 131
Gambar 4.17. Skema Air Kotor 131
Gambar 4.18. Skema Penghawaan dan Pencahayaan Alami dari Potongan Bujur 132
Gambar 4.19. Skema Penghawaan dan Pencahayaan Alami dari Potongan Melintang 132
Gambar 4.20. Transportasi Vertikal 133
Gambar 4.21. Barrier Free Design 133
Gambar 4.22. Kebakaran dan Evakuasi 134
Gambar 4.23. Pamelas; Penutup lisplang atap 134
Gambar 4.24. Batako Ekspos 135
Gambar 4.25. Tangga 135
Gambar 4.26. Jendela Jalusi 136
Gambar 5.1. Transformasi Corak Insang 138
Gambar 5.2. Analisis Karakteristik Kadriah Palace 138
Gambar 5.3. Analisis Bangunan Kadriah Palace dan Rumah Adat Melayu 139
Gambar 5.4. Konsep Bentuk Bangunan 139
Gambar 5.5. Konsep Bentuk Bangunan 140
Gambar 5.6. Analisis Material Bangunan Arsitektur Melayu 140
Gambar 5.7 Axonometri Struktur 143
Gambar 5.8. Grafik Pertanyaan 2 146
Gambar 5.9. Grafik Pertanyaan 3 146
Gambar 5.10. Grafik Pertanyaan 4 147
Gambar 5.11. Grafik Pertanyaan 5 147
Gambar 5.12. Angin dari Tampak Barat 149
Gambar 5.13. Angin dari Tampak Timur 149
Gambar 5.14. Ilustrasi Angin Masuk Bangunan 150
Gambar 5.15. Ilustrasi Angin Dalam Void 150
Gambar 5.16. Ilustrasi Angin Dalam Void (2) 151
Gambar 5.17. Koridor Lantai 1 151
Gambar 5.18. Koridor Lantai 2 152
Gambar 5.19. Foodcourt 153

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jumlah Keluarga Pra-Sejahtera dan Sejahtera 7
Tabel 1.2. Persentase Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Jenis Kegiatan Utama dan Tingkat Pendidikan 8
Tabel 2.1. Daftar Pengelola 35
Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang Pusat Kerajinan dan Kuliner 36
Tabel 3.1. Sudut azimuth dan altitude pada pukul 09.00 hingga 16.00. 93
Tabel 3.2. Daftar Rencana Pohon 106
Tabel 3.3. Data Karakteristik Kegiatan dan Ruang 111
Tabel 3.4. Besaran Ruang 114
Tabel 3.5. Analisa Jumlah Pengguna 117
Tabel 5.1. Property Size Bangunan dan Parkiran 142

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER



PENDAHULUAN

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Area Kadriah Palace Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Pontianak Waterfront Crafts And Culinary Center in Kadriah Palace Area With Contextual Architecture Approach

- Pusat Kerajinan adalah sebuah tempat yang biasanya memiliki satu bengkel atau lebih, galeri pameran, dan tempat untuk melakukan aktifitas jual-beli hasil kerajinan. Pusat kerajinan bertujuan untuk mewadahi proses pembuatan kerajinan hingga distribusinya, sehingga pengunjung dapat melihat langsung proses pembuatannya dan dapat membelinya (Santoso dalam Hanifah, 2019).
- Pusat Kuliner adalah tempat yang di dalamnya terdapat kegiatan mengunjungi suatu kegiatan kuliner dan mengonsumsi makanan dengan tujuan untuk menikmati berbagai olahan makanan dan minuman yang dapat berasal dari berbagai daerah berbeda. Selain itu, di pusat kuliner, pengunjung dapat mengetahui alat-alat masak dan berbagai cara memasak tradisional.
- Pontianak *Waterfront*, diambil dari Pontianak *Waterfront City*, merupakan rencana pembangunan kawasan tepi sungai Kapuas di Kota Pontianak oleh Pemerintah dalam upaya pengurangan kesenjangan antara kota-kota di Pulau Jawa dan Luar Pulau Jawa. Rencana pembangunan ini telah dilakukan pada sisi barat sungai Kapuas yaitu terletak di sisi yang berdekatan dengan pusat kota dan Alun-Alun kota.
- Kadriah Palace, istana atau Kadriah Palace milik suku Melayu kota Pontianak ini merupakan titik pusat pemerintah Sultan Syarif Abdurrahman Alkadrie (Herpradanti, 2019). Kawasan istana ini merupakan kawasan cagar budaya dan terletak di tepi sungai Kapuas.

Penyebutan kawasan ini dikarenakan site perancangan berada di dalam kawasan Kadriah Palace. Sehingga unsur konteks lokal merupakan hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan.

- Arsitektur Kontekstual merupakan pendekatan yang menekankan bahwa sebuah bangunan harus mempunyai kaitan dengan lingkungannya (bangunan yang berada di sekitarnya), keterkaitan tersebut dapat dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas yang ada di dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang baru sesudahnya. Tujuannya adalah untuk melestarikan budaya setempat dengan mengimplementasi nilai-nilai kontekstual dari lingkungan sekitar dan mewujudkannya kembali ke dalam konsep bangunan perancangan.

Kesimpulannya, Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak *Waterfront* di Area Kadriah Palace merupakan komplek bangunan wisata komersial yang di dalamnya terdapat aktivitas jual-beli hasil kerajinan dan kuliner khas daerah sekitar kota Pontianak yang didukung dengan fasilitas edukasi dan rekreasi untuk mendongkrak popularitas kawasan cagar budaya Kadriah Palace Kadriah.

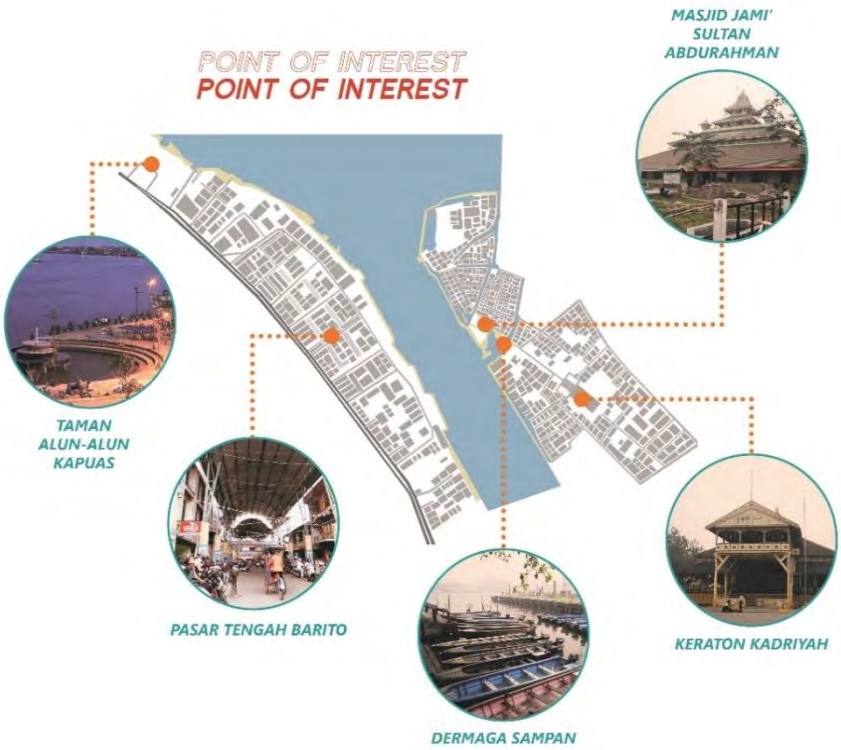
1.2. Premis Perancangan

Perancangan ini memperhatikan mengenai peningkatan ekonomi daerah dan popularitas kawasan cagar budaya yang ada di kota Pontianak. Meskipun telah dikenal, jumlah pengunjung kawasan Kadriah Palace tidak cukup banyak jika dibandingkan dengan area wisata lainnya meskipun kawasan Kadriah Palace merupakan kawasan yang unik dan menarik. Selain karena tidak adanya daya tarik lain selain Kadriah Palace dan masjid, belum ada area santai untuk menikmati suasana kawasan yang berada di pinggir sungai Kapuas ini. Sehingga, perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner dengan pendekatan Arsitektur Kontekstual dapat menjadi daya tarik baru bagi wisatawan untuk datang ke kawasan ini dan

menjadi wadah serta peluang bagi masyarakat setempat untuk berdagang sekaligus memperkenalkan budaya melayu lokal.

1.3. Latar Belakang Persoalan Perancangan

1.3.1. Jumlah wisatawan Kawasan Cagar Budaya Kadriah Palace dan Masjid Jami' yang rendah



Gambar 1.1. Point of Interest di sekitar site perancangan
Sumber: Penulis, 2020

Kawasan cagar budaya Kadriah Palace dan Masjid Jami' berada di sisi yang berseberangan dengan pusat kota Pontianak. Untuk dapat mengaksesnya, wisatawan dapat menggunakan transportasi darat maupun air. Tepat di samping Alun-Alun Kota Pontianak terdapat pelabuhan kapal Ferry yang dapat mengangkut penumpang dengan berbagai jenis alat transportasi. Di samping pelabuhan ini ad dermaga-dermaga bagi sampan yang dapat mengantarkan wisatawan menyeberang sungai dan berlabuh di dermaga sampan yang berjarak sekitar 200 meter dari Kadriah Palace.

Meskipun telah memiliki akses transportasi yang begitu mudah, jumlah wisatawan yang datang relatif menurun dari tahun sebelumnya seperti data di bawah ini.



Gambar 1.2. Jumlah Wisatawan Mancanegara yang Datang Tahun 2018-2019

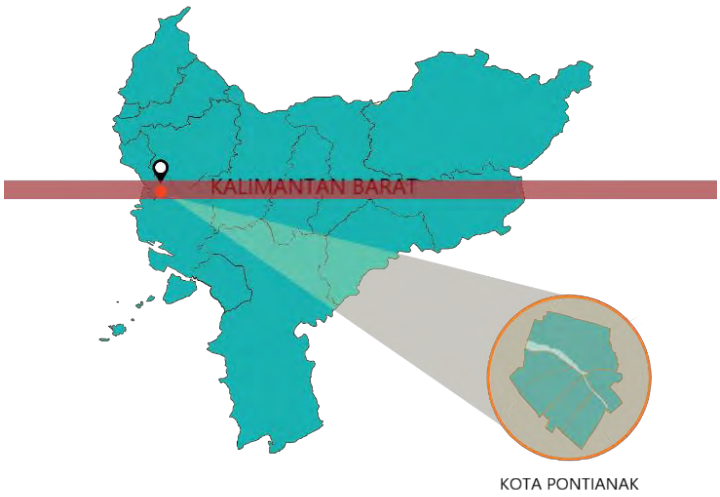
Sumber: Penulis, 2020

Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa kawasan cagar budaya Kadriah Palace memerlukan daya dukung baru untuk menarik datangnya wisatawan ke kawasan ini.

1.3.2. Belum adanya ruang singgah maupun fasilitas rekreasi yang memanfaatkan area tepi sungai

Kota Pontianak merupakan kota yang secara astronomis terletak di antara koordinat 0° 02' 24" LU dan 0° 05' 37" LS dan antara 109° 16' 25" BT sampai dengan 109° 23' 01" BT (Herpradanti, 2019), dengan luas ±107,82 km^2. Total penduduk kota Pontianak adalah 554.764 dengan kepadatan penduduk sekitar 5.145/km^2. Menurut Raharto (dalam Herpradanti, 2019), Kota Pontianak adalah salah satu kota yang dilewati oleh garis ini. Bahkan untuk mengingatnya, pemerintah setempat

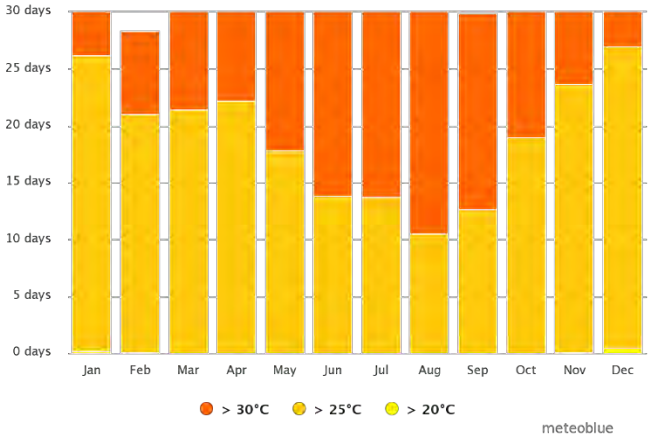
membangun monumen tugu khatulistiwa tepat di titik khatulistiwa tersebut.



Gambar 1.3. Ilustrasi garis khatulistiwa

Sumber: Penulis, 2020

Dikarenakan terletak di dalam daerah khatulistiwa, kota ini menerima sinar matahari yang banyak dan mengakibatkan suhu yang dimiliki oleh kota ini lebih tinggi dibandingkan kota lain. Ketika musim kemarau tiba, suhu panas terasa hingga saat malam hari. Jika pada umumnya, suhu udara di daerah beriklim tropis berkisar antara 20 - 23 derajat celcius, di kota Pontianak dapat mencapai hingga rata-rata 30 derajat celcius di siang dan malam hari.



Gambar 1.4. Diagram Suhu Tahunan di Kawasan Cagar Budaya Kadriah Palace

Sumber: meteoblue.com, 2020

Situasi ini sangat tidak nyaman untuk digunakan berjalan-jalan ataupun sekedar duduk menikmati suasana Kadriah Palace dan masjid yang berada di tepi sungai. Untuk itu, kebutuhan akan daya tarik baru sebagai ruang singgah yang teduh dan menyenangkan menjadi tujuan utama dalam perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner ini. Pusat Kerajinan dan Kuliner dapat menjadi daya tarik baru wisatawan untuk menikmati pinggir sungai Kapuas dengan suasana yang berbeda, selain itu sebagai ruang singgah bagi wisatawan yang memang hadir untuk melihat-lihat Kadriah Palace dan masjid.

1.3.3. Masyarakat sekitar site perancangan memiliki pendapatan rendah

Kawasan di sekitar Kadriah Palace merupakan kawasan cagar budaya dan rekreasi namun masyarakat yang tinggal di sekitarnya kebanyakan masih bergantung pada mata pencaharian dengan penghasilan tak menentu seperti pedagang mainan anak, pedagang jajanan, tukang sampan dan pekerjaan lainnya. Sehingga mengakibatkan pendapatan warga yang tinggal di kawasan ini memiliki tingkat pendapatan yang rendah. Berdasarkan data statistik Kota Pontianak, diketahui bahwa kawasan kecamatan Pontianak Timur memiliki tingkat kemiskinan paling tinggi dibandingkan kecamatan lainnya.

Tabel 1.1. Jumlah Keluarga Pra-Sejahtera dan Sejahtera

Kecamatan / *Subdistrict*	Keluarga Pra Sejahtera	Keluarga Sejahtera				Jumlah / Total
		I	II	III	III+	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
Pontianak Selatan	4	1 364	8 710	8 038	4 613	22 729
Pontianak Tenggara	0	809	4 841	4 074	1 447	11 171
Pontianak Timur	134	4 916	12 404	4 494	2 932	24 880
Pontianak Barat	45	3 406	11 818	12 847	8 810	36 926
Pontianak Kota	0	2 912	12 877	10 286	2 899	28 974
Pontianak Utara	3	5 045	14 076	8 279	5 923	33 326

Sumber: Badan Pusat Statistika Kota Pontianak, 2020

Sedangkan jika dilihat dari data kelurahan Dalam Bugis diketahui bahwa kemiskinan meningkat pada tahun 2017-2018. Dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1.2. Persentase Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Jenis Kegiatan Utama dan Tingkat Pendidikan

Jenis Kegiatan Utama	2017						
	Persentase Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Jenis Kegiatan Utama dan Tingkat Pendidikan (Persen)						
	SD ke bawah	SMP	SMA	SMK	D1/D2/D3	PT	Jumlah
Bekerja	51.50	43.20	58	67.60	81.20	81	57.70
Pengangguran	6.10	4.10	6.80	8	4.50	4.90	6
ANGKATAN KERJA	57.70	47.20	64.80	75.50	85.70	86	63.70
Sekolah	1.70	31.60	7.60	3.10	0.80	0.70	8.60
Mengurus Rumah Tangga	33.30	18	24.30	20.40	11.60	11.90	23.70
Lainnya	7.40	3.20	3.30	1	1.90	1.40	4
BUKAN ANGKATAN KERJA	42.30	52.80	35.20	24.50	14.30	14	36.30
Jumlah	100	100	100	100	100	100	100

Sumber: Badan Pusat Statistika Kota Pontianak, 2020

Sehingga keberadaan Pusat Kerajinan dan Kuliner bertujuan untuk menciptakan peluang kerja sehingga dapat dijadikan sebagai ruang mata pencaharian baru masyarakat sekitar untuk meningkatkan ekonomi. Selain menjadi ruang berdagang, masyarakat dapat berkontribusi dalam memperkenalkan kebudayaan melayu melalui penjualan kuliner daerah dan cinderamata lokal.

Berdasarkan ketiga latar belakang di atas semakin membuktikan bahwa perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner memang dibutuhkan pada kawasan ini. Sehingga seiring dengan terdongkraknya popularitas kawasan wisata budaya, masyarakat di sekitarnya pun merasakan manfaat dalam bidang ekonomi.

1.4. Pernyataan Persoalan Perancangan

1.4.1. Persoalan umum

Bagaimana merancang sebuah Pusat Kerajinan dan Kuliner yang dapat menarik wisatawan lokal maupun mancanegara agar datang ke kawasan Kadriah Palace?

1.4.2. Persoalan Khusus

1. Bagaimana merancang penampilan bangunan komersial yang sesuai dengan konteks lingkungan site perancangan?
2. Bagaimana merancang bentuk bangunan yang dapat memasukan penghawaan alami sehingga mengakomodasi aktivitas ruang dan tetap memberikan kenyamanan termal ruang?

1.5. Batasan Perancangan

1. Arsitektur Kontekstual yang dimaksud merupakan penerapan faktor-faktor yang hadir dan berkaitan dengan kawasan perancangan. Dalam hal ini, faktor budaya, arsitektur dan iklim setempat merupakan faktor yang dimaksud. Pendekatan ini dibatasi hanya mencakup sebagian kawasan lingkungan cagar budaya Kadriah Palace hingga Masjid Jami'.
2. Arsitektur Melayu yang dimaksud merupakan penerapan karakteristik rumah Melayu seperti ***konstruksi diatas panggung, memiliki banyak bukaan dan ornamen khas Melayu***.
3. Arsitektur Tropis yang dimaksud merupakan penerapan prinsip Tropis yang menggunakan bukaan, shading dan vegetasi agar dapat memberi kenyamanan ruang berupa penghawaan dan pencahayaan alami.

1.6. Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam perancangan adalah data primer dan sekunder.

1.6.1.1. Data Primer

Data Primer merupakan data berupa informasi terkait kondisi lingkungan sekitar (data fisik site dan aktivitas sekitar site seperti batasan site dan sirkulasi kendaraan eksisting) yang dikumpulkan dan didokumentasikan dalam bentuk gambar dan notulensi melalui survey lapangan (observasi), maupun wawancara. Pengamatan dilakukan secara langsung ke kawasan cagar budaya Kadriah Palace Kadriah di kelurahan Dalam Bugis, kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak dan via sosial media kepada pihak instansi terkait.

1.6.1.2. Data Sekunder

1. Studi Literatur merupakan pengumpulan informasi terkait perancangan dari berbagai jurnal, buku dan internet. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah sebagai berikut:

- Kajian *Pusat Kerajinan dan Kuliner* sebagai fungsi bangunan;
- Kajian Arsitektur Kontekstual (kajian lebih dalam mengenai Arsitektur Melayu mengenai penampilan bangunan dan keterkaitannya dengan Arsitektur Tropis mengenai kenyamanan termal ruang);
- Kajian *Site,* terutama kajian teori mengenai pencahayaan dan penghawaan alami ruang untuk menyelesaikan permasalahan iklim di site perancangan.

2. Studi Kasus merupakan studi terkait fungsi, karakteristik, tipologi dari *Pusat Kerajinan dan Kuliner* dengan penerapan Arsitektur Kontekstual yang disesuaikan dengan konteks *site* sebagai pembelajaran dalam pengembangan proyek akhir sarjana.

1.6.2. Tahapan Penelusuran Masalah

1. Mengidentifikasi kebutuhan ruang pada fungsi bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner.
2. Mengidentifikasi perilaku dan kegiatan pengguna.
3. Mengidentifikasi permasalahan tata ruang terhadap bentuk gubahan massa.
4. Mengidentifikasi elemen arsitektural yang selaras dengan nafas historikal kawasan setempat.
5. Mengidentifikasi kondisi iklim setempat dan elemen pencahayaan dan penghawaan alami ruang yang dapat mengatasinya.

1.6.3. Metode Pemecahan Masalah

1. Analisa kebutuhan dan hubungan antar ruang pada Pusat Kerajinan dan Kuliner.
2. Analisa alur pola pergerakan pengguna bangunan.
3. Analisa program ruang dan organisasi ruang pada Pusat Kerajinan dan Kuliner.

4. Analisa kondisi tapak site di kawasan lingkungan Kadriah Palace.
5. Analisa orientasi dan tata massa bangunan di lokasi *site.*
6. Analisa penempatan bukaan dikaitkan dengan penampilan Arsitektur Melayu dan Arsitektur Tropis.
7. Analisa sistem penghawaan alami ruang.

1.6.4. Metode Pendekatan Perancangan

Metode pendekatan perancangan menggunakan penerapan berbagai konteks yang hadir di kawasan *site* perancangan seperti Arsitektur Melayu dan iklim sekitar site pada *Pusat Kerajinan dan Kuliner*. Adapun proses perancangan meliputi:

1. Pusat Kerajinan dan Kuliner dengan tema bangunan *open air* dan perancangan fungsi ruang Pusat Kerajinan dan Kuliner yang dihubungkan oleh koridor terbuka.
2. Penampilan bangunan yang berkarakteristik selaras dengan Rumah Melayu yang dapat meminimalisir penggunaan energi buatan.

1.6.5. Konsep Rancangan

Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront memiliki konsep perancangan bangunan dengan beberapa gubahan *massa* yang memiliki fungsi berbeda. Gubahan *massa* tersebut terbagi menjadi 3 fungsi utama, yaitu massa berisikan khusus retail yang menjual kerajinan dan ruang workshop khusus menenun. Kemudian *massa* dengan fungsi retail penjualan kuliner daerah yang beragam dari makanan ringan hingga makanan berat, dilengkapi dengan ruang *foodcourt* disediakan bagi pengunjung yang ingin menikmati berbagai hidangan sambil menikmati pemandangan sungai Kapuas. Terakhir, *massa* yang berisikan fungsi-fungsi privat seperti ruang pengelola dan ruang servis.

Seluruh gubahan *massa* ini akan menyediakan pemandangan sungai Kapuas yang tenang dan aktivitas kesibukan yang terjadi di sekitarnya. Gubahan *massa* ditata sedemikian mungkin agar dapat

memanfaatkan angin di sekitar site untuk menurunkan suhu eksisting yang cukup tinggi sehingga pengunjung dapat menikmati kegiatan yang dilakukannya dengan nyaman secara termal. Rancangan bangunan juga mengakomodasi pencahayaan alami di tiap ruang publik untuk meminimalkan penggunaan energi.

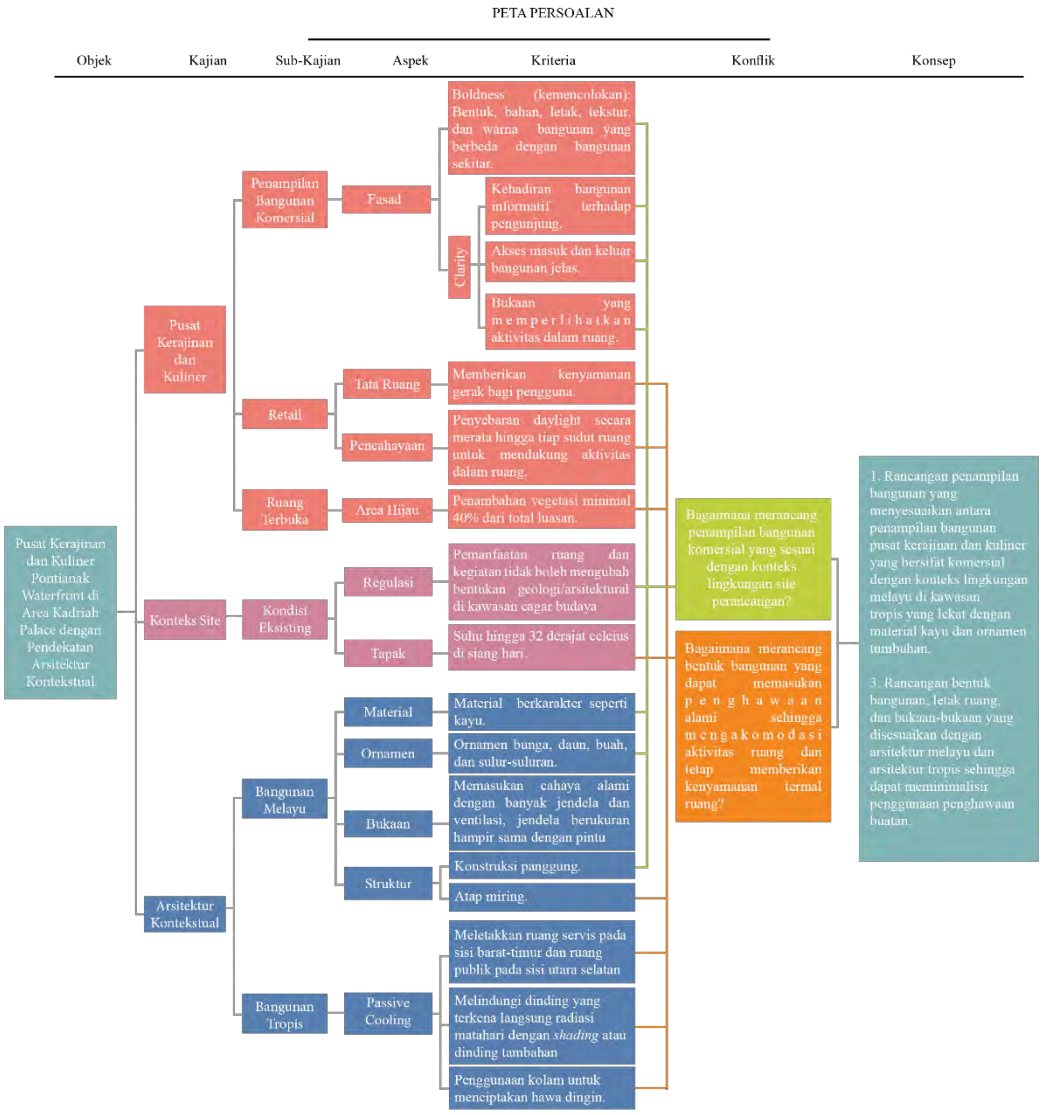
Konsep desain yang dibuat dari kesimpulan hasil analisis yang telah dilakukan merupakan solusi dari penyelesaian permasalahan yang terjadi antara Pusat Kerajinan dan Kuliner, kondisi site dan penerapan pendekatan Arsitektur Kontekstual berdasarkan aspek arsitektural yang telah dikaji.

1.6.6. Metode Pengujian Desain

Desain awal dievaluasi untuk mengetahui bagaimana kualitas rancangan terhadap persoalan yang telah dirumuskan pada proses sebelumnya. Proses evaluasi ini dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1. Simulasi 3D bangunan dengan menggunakan *software Archicad BIM*.
2. Penyebaran kuisioner kepada masyarakat sekitar kawasan untuk melihat kecocokan antara hasil rancangan dengan karakteristik penampilan Arsitektur Melayu, untuk menunjukan seberapa berhasil pendekatan yang diterapkan.

1.7. Peta Pemecahan Persoalan



Gambar 1.5. Peta Persoalan Perancangan

1.8. Keaslian Penulisan

Dalam usaha untuk mencegah adanya tindak plagiasi penulisan Laporan Tugas Akhir dalam permasalahan, penulis menggunakan Tugas Akhir sebagai bahan literatur atau referensi.

1. Judul : Pasar Seni dan Kerajinan di Pontianak Penekanan pada Karakter Arsitektur Tradisional Rumah Melayu Kalbar sebagai Landmark Kota Pontianak

   Penulis : Henny Fitriani

	Tahun	:	2007
	Institusi	:	Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
	Persamaan	:	Penerapan karakter Arsitektur Tradisional Rumah Melayu dan fungsi bangunan sebagai distributor hasil kerajinan daerah
	Perbedaan	:	Tipologi bangunan sebagai Pasar Seni dan Landmark
	Permasalahan	:	• Bagaimana merancang Pasar Seni Dan Kerajinan di Pontianak melalui pendekatan potensi sungai dalam pengelolaan tata ruang dalam dan ruang luar. • Bagaimana merancang Pasar Seni Dan Kerajinan di Pontianak melalui pendekatan penampilan karakter arsitektur tradisional melayu kalbar pada tipologi bangunan dan penggunaan ornamen - ornamen melayu.
2.	Judul	:	Pusat Kebudayaan Melayu di Pontianak sebagai Wadah Pelestarian Seni dan Budaya Transformasi Arsitektur Melayu Pada Citra Visual Bangunan
	Penulis	:	Urny Rahmany
	Tahun	:	2005
	Institusi	:	Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
	Persamaan	:	Pendekatan Transformasi Arsitektur Melayu

Perbedaan	:	Tipologi bangunan sebagai Pusat Kebudayaan Melayu
Permasalahan	:	• Bagaimana menerapkan konsep perencanaan dan perancangan bangunan yang informatif dan edukatif, yang bisa mewadahi kegiatan pelestarian seni dan budaya yang meliputi kegiatan pemberian informasi, pengkajian dan penelitian, serta pagelaran senidan budaya. • Bagaimana menerapkan konsep transformasi Arsitektur Melayu pada citra visual Pusat Kebudayaan Melayu yang bisa menunjukkan kekhasan budaya Melayu pada umumnya dan Melayu Kalimantan Barat pada khususnya

3.	Judul	:	Pusat Wisata Kuliner Dan Souvenir Khas Melayu Di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru; Dengan Penerapan Konsep Arsitektur Melayu
	Penulis	:	Indryami Rahima
	Tahun	:	2017
	Institusi	:	Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
	Persamaan	:	Tipologi dan fungsi bangunan sebagai pusat kuliner dan suvenir; dengan pendekatan arsitektur Melayu; di kawasan wisata sejarah
	Perbedaan	:	Lokasi di Kota Pekanbaru

Permasalahan	:	• Bagaimana merancang Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir khas Melayu dengan penerapan Arsitektur Tradisional Melayu di kawasan wisata sejarah tepian Sungai Siak Pekanbaru? • Bagaimana merancang bentuk massa bangunan yang menerapkan bagianbagian penting pada bangunan arsitektur tradisional Melayu • Bagaimana merancang pola tata ruang di dalam bangunan yang sesuai dengan pola tata ruang bangunan komersil • Bagaimana merancang bangunan dengan penerapan ornament-ornamen tradisional melayu pada bangunan

4.	Judul	:	Perancangan Cultural Center dengan Konsep Arsitektur Tropis di Prawirotaman
	Penulis	:	Dinda Eka Yolanda
	Tahun	:	2018
	Institusi	:	Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
	Persamaan	:	Perancangan tata massa dan tata ruang bangunan dengan konsep arsitektur tropis sehingga dapat memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami.
	Perbedaan	:	Tipologi bangunan merupakan bangunan pusat budaya di kawasan Prawirotaman, Jogja.
	Permasalahan	:	• Bagaimana merancang Cultural Center sebagai pusat budaya dengan konsep Arsitektur Tropis?

- Bagaimana merancang tata massa dan tata ruang yang dapat memaksimalkan fungsi-fungsi pada Cultural Center?
- Bagaimana merancang selubung dan lansekap yang dapat memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami dengan pendekatan Arsitektur Tropis?

5. Judul : Pusat Budaya Pakualaman Sebagai Ruang Komunal Warga Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

   Penulis : Annisa Arum Wahyujati

   Tahun : 2018

   Institusi : Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

   Persamaan : Arsitektur Kontekstual sebagai pendekatan perancangan

   Perbedaan : Tipologi, fungsi dan lokasi site bangunan

   Permasalahan :
   - Bagaimana merancang sebuah pusat budaya yang dimanfaatkan sebagai ruang komunal masyarakat yang dapat menarik minat pengunjung?
   - Bagaimana merancang tata ruang pada pusat budaya yang dapat mewadahi aktifitas ruang komunal warga dan menunjang aktifitas pengunjung dengan pendekatan kontekstual?
   - Bagaimana merancang gubahan massa pada pusat budaya yang dapat

menunjang aktifitas ruang komunal sebagai pusat budaya?

- Bagaimana merancang Landscape yang mendukung kenyamanan visual untuk dapat menarik pengunjung dan sebagai ruang komunal warga?

6.

Judul	:	Resort di Daerah Wisata Senggigi, Lombok Barat; Pendekatan Arsitektur Tropis
Penulis	:	Reza Regipta P
Tahun	:	2018
Institusi	:	Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
Persamaan	:	Arsitektur Tropis sebagai pendekatan
Perbedaan	:	Tipologi dan fungsi bangunan sebagai Resort dan lokasi site yang berada di Lombok Barat

Permasalahan : Bagaimana mendesain Resort dengan standart berbintang 3 namun dengan pendekatan arsitektur tropis yang dapat memaksimalkan kenyamanan pada ruang resort baik dari luar maupun dalam resort?

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER

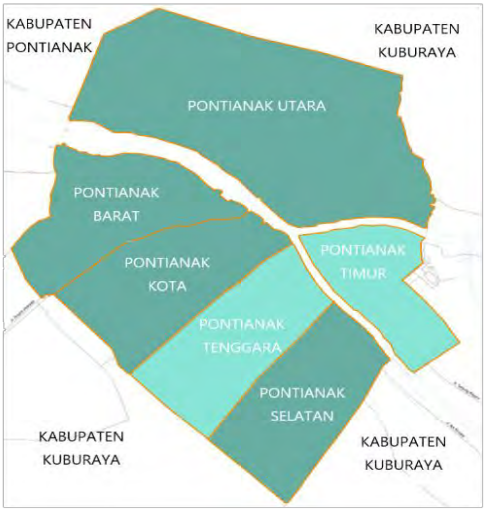


PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

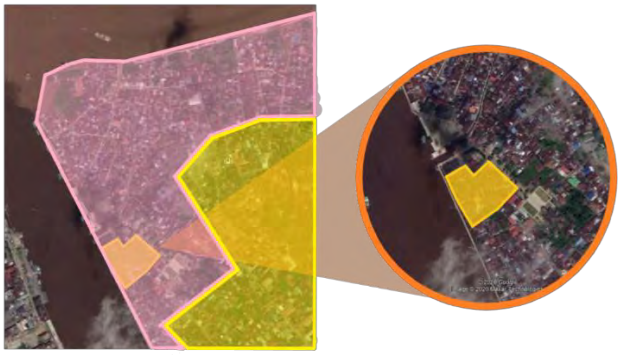
2.1. Kajian Konteks Lokasi



Gambar 2.1. Peta Pembagian Kecamatan di Kota Pontianak
Sumber: Penulis, 2020

Kelurahan Dalam Bugis merupakan salah satu kelurahan yang ada di kecamatan Pontianak Timur. Kelurahan ini memiliki luas sebesar 1,98 km^2 dengan total penduduk ±20.849 jiwa dan kepadatan penduduk sekitar 10.530/km^2 (Pontianak Timur Dalam Angka, 2019). Kelurahan Dalam Bugis terletak di pinggir Sungai Kapuas dan berbatasan dengan Kelurahan Tambelan Sampit, Tanjung Hilir dan Saigon. Lokasi site terpilih berada di dalam kawasan ini seperti tertera pada gambar diatas.

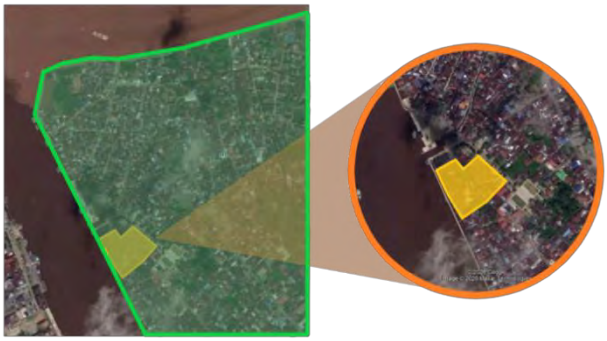
2.2. Peta Kondisi Fisik



Gambar 2.2. Peta Lokasi Sesuai Rencana Kawasan Fasilitas Kebudayaan dan Pariwisata

Berdasarkan Peta Rencana Pola Ruang Peraturan Tata Ruang Kota Pontianak, lokasi site perancangan masuk ke dalam blok kawasan yang diperuntukan untuk Fasilitas Kebudayaan dan Pariwisata. Sesuai

peraturan yang telah ada, blok kawasan ini dapat digunakan untuk perancangan fasilitas yang dapat mendorong penguatan ekonomi kreatif. Namun, perancangan tersebut tidak boleh mengganggu fungsi cagar budaya atau merusak peninggalan sejarah dan budaya. Perancangan juga harus menyesuaikan dengan fungsi dan bentukan geologi atau arsitektur kawasan setempat.



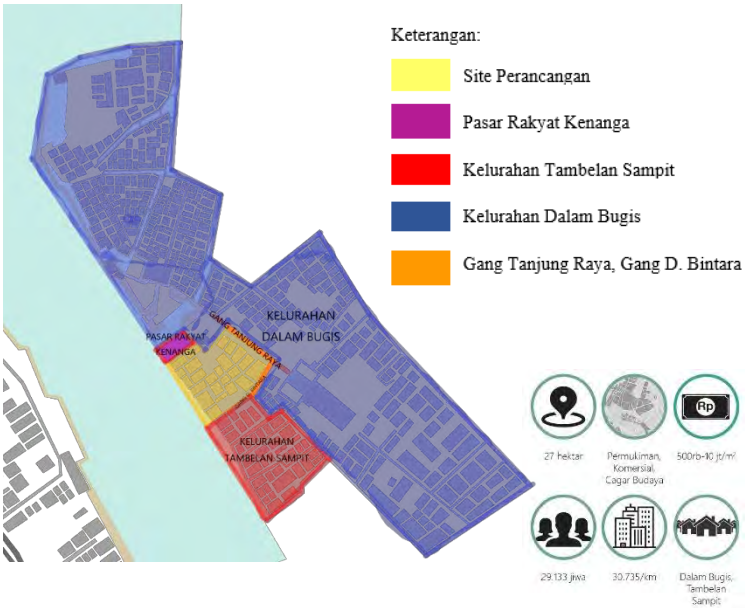
Gambar 2.3. Peta Lokasi Sesuai Rencana Kawasan Strategis Sudut Kepentingan Budaya

Sumber: Penulis, 2020

Selain itu, lokasi site ini juga masuk ke dalam Pola Rencana Kawasan Strategis yaitu blok Kawasan Strategis Sudut Kepentingan Budaya. Di dalam Peraturan setempat diketahui bahwa perancangan di dalam blok ini dapat dialokasikan untuk kegiatan industri produk lokal yang dapat menguatkan ekonomi kreatif dan dikembangkan untuk menjadi salah satu daya tarik kota. Konsep perancangan juga perlu menyesuaikan dengan konsep *Waterfront City* karena berada di tepi Sungai Kapuas dan konsep yang dirancangan harus dapat memelihara kelestarian fungsi lingkungan hidup.

2.3. Data Lokasi dan Peraturan Bangunan

2.3.1. Data Lokasi



Gambar 2.4. Peta Infografis Sekitar Lokasi Site Perancangan

Sumber: Penulis, 2020

Lokasi site terletak di Kota Pontianak, Kecamatan Pontianak Timur, Kelurahan Dalam Bugis. Batas administrasi lokasi perancangan adalah sebagai berikut:

Utara : Sungai Kapuas

Selatan : Gang D. Bintara

Timur : Gang Tanjung Raya

Barat : Kelurahan Tambelan Sampit



Gambar 2.5. Peta Point of Interest di Sekitar Site Perancangan

Sumber: Penulis, 2020

Lokasi site perancangan terpilih berukuran 12.700 m^2 dan dipilih karena berada di dalam radius 200 meter dari keraton Kadriah dan Masjid Jami'. Hal ini kemudian membuat lokasi perancangan memiliki peluang untuk didatangi para turis domestik maupun mancanegara. Menurut (Utami & Kusuma, 2016), maksimal jarak tempuh bagi pejalan kaki adalah ±400 meter, sedangkan berjalan kaki di perkotaan dengan jarak 100-200 meter termasuk ke dalam jarak tempuh yang dekat, namun jarak tersebut dipertimbangkan kembali berdasarkan kemampuan fisik seseorang dan kebutuhan lain terkait fasilitas pendukungnya. Sehingga jarak antara keraton, masjid dan lokasi perancangan masih berada di dalam jarak aman yang dapat ditempuh dengan berjalan kaki.

Selain itu, lokasi site terletak dekat dengan permukiman penduduk, tepi sungai kapuas, dan dermaga sampan. Sehingga lokasi ini dianggap sebagai lokasi yang strategis bagi konsep perancangan traditional Pusat Kerajinan dan Kuliner karena letaknya yang dapat menjadi pintu masuk maupun pintu keluar wisatawan yang datang dari pusat kota.



Gambar 2.6. Peta Site Perancangan

Sumber: Penulis, 2020

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Pontianak tentang aturan pembangunan sebuah bangunan (RBTL Kota Pontianak, 2013), data terkait lokasi diketahui sebagai berikut:

- Luas Area Terpilih: **8.300 m²**
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB): 50%
  50% x 12.700 m² = maksimal **4.150 m²**
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): 4
  4 x 12.700 m² = maksimal **33.200 m²**
- Koefisien Dasar Hijau (KDH): minimal 40%
  40% x 12.700 m² = minimal **3.320 m²**
- Garis Sempadan Sungai (GSS): minimal **15 meter**.
- Garis Sempadan Bangunan (GSB): **12,5 meter** berdasarkan bangunan baru.
- Garis Sempadan Jalan (GSJ): **7,5 meter** berdasarkan bangunan terbaru
- Jumlah Lantai Maksimal: **8 lantai**.

2.3.2. Peraturan Daerah Setempat

Segala regulasi yang disebutkan dibawah berasal dari *Peraturan Daerah (PERDA) tentang Rencana Tata Ruang Wilayah No. 2 Tahun 2013-2033*.

1. Kawasan **Keraton Kadriah** dan **Permukiman Beting** termasuk **kawasan pariwisata** (Bab 4 Pasal 27 Ayat (2) b).
2. Sedangkan **kawasan Masjid Jami' Sultan Syarif Abdurrahman** dan **Keraton Kadriah** masuk ke dalam **Kawasan Cagar Budaya** (Pasal 16 ayat 1 yang diperjelas pada Pasal 20 a dan b)
3. Dalam Strategi Penataan Ruang Wilayah Kota (Bab I Pasal 1 ayat (7) a, b, c dan d) disebutkan berbagai hal menyangkut kawasan industri kreatif dikaitkan dengan kawasan cagar budaya. Agar **ekonomi kreatif** dapat menguat, kebutuhan ruang untuk kegiatan **industri produk lokal** perlu dialokasikan. Kemudian, di dalam strategi ini juga disebutkan bahwa **situs budaya dan**

bersejarah sebagai cagar budaya dapat berkembang menjadi **objek wisata**, sehingga kawasan wisata dan budaya tersebut dapat menjadi salah satu daya tarik kota. Lalu dalam pengembangan **kegiatan pariwisata, rekreasi dan perlindungan alam di kawasan pinggiran dan badan Sungai Kapuas** perlu disesuaikan dengan konsep **waterfront city** yang telah ada.

4. Mengenai **Zonasi Untuk Kawasan Cagar Budaya** (Pasal 45 ayat (2) huruf a, b, dan c), dijelaskan bahwa kegiatan **pariwisata** dapat dilakukan di zona cagar budaya dengan syarat **tidak mengganggu fungsi kawasan cagar budaya**; dan tidak diperbolehkan merusak kekayaan budaya bangsa yang seperti peninggalan sejarah dan bangunan arkeologi. Pembangunan juga perlu disesuaikan dengan fungsi kawasan, tidak mengubah bentukan geologi/arsitektural setempat, tidak mengganggu kelestarian lingkungan di sekitar dan tidak mengganggu upaya pelestarian budaya masyarakat setempat.
5. Peraturan mengenai **zonasi pariwisata** (Pasal (1) a, b, c dan d) menyebutkan bahwa kegiatan **rekreasi**, **pertunjukkan, hiburan, dan komersial** diperbolehkan, dengan syarat meliputi kegiatan **perdagangan dan jasa**, dan **pemanfaatan ruang mendukung kegiatan pariwisata** (sesuai KDB, KLB, dan KDH yang ditetapkan). Kegiatan tersebut tidak diperbolehkan mengganggu aktivitas wisata dan rekreasi seperti kegiatan industri dan pergudangan. Ketentuan umum terkait intensitas pemanfaatan ruang meliputi:
    - KDB paling tinggi sebesar **50 (lima puluh) persen**;
    - KLB paling tinggi sebesar **4 (empat)**; dan
    - KDH paling rendah sebesar **40 (empat puluh) persen**.

    Sarana dan prasarana minimum yang disediakan meliputi: **sarana peribadatan, kesehatan, telekomunikasi, angkutan umum, dan perparkiran** dan prasarana terkait **persampahan,**

jalan, air bersih, listrik, telepon, dan utilitas yang dilengkapi bagi orang dengan keterbatasan kemampuan.

6. Pada area sempadan sungai tidak boleh digunakan untuk pembangunan bangunan tetapi boleh digunakan sebagai area **penanaman vegetasi atau penghijauan**.

2.4. Kajian Tipologi Bangunan

2.4.1. Pusat Kerajinan

1. Jenis Produk Kerajinan

Kota Pontianak merupakan ibukota dari Provinsi Kalimantan Barat. Provinsi ini memiliki dua suku asli, yaitu suku Dayak dan suku Melayu. Namun kawasan Kadriah Palace merupakan kawasan permukiman Melayu, sehingga konteks kawasan merujuk pada suku Melayu. Oleh karena itu jenis produk kerajinan yang akan diproduksi dan didistribusikan di Pusat Kerajinan ini hanyalah produk yang berkaitan dengan suku Melayu Pontianak. Beberapa produk tersebut adalah seperti yang disebutkan dibawah ini, yaitu:

a. *Kain Tenun.* Kain ini biasanya digunakan sebagai pakaian ataupun kain songket. Kain Tenun Kalimantan Barat memiliki motif atau corak yang sangat beragam dan banyak jumlahnya. Salah satu yang paling dikenal adalah motif Corak Insang. Motif corak insang ini dipengaruhi oleh kehidupan dan budaya masyarakat Melayu Pontianak yang mendiami kawasan di sepanjang tepi Sungai Kapuas. Mata pencaharian sebagai nelayan menjadikan ikan sebagai salah satu media pengungkapan ekspresi seni melalui motif atau corak hasil tenunan yang dihasilkan. Namun, ikan yang dimaksud adalah salah satu bagian paling vital dari anatomi ikan yaitu insang. Selain itu riak sungai yang tenang juga menjadi inspirasi dari corak ini. Kemudian ada motif Awan Berarak, motif yang berasal dari Kabupaten Mempawah ini biasanya dikenakan di acara-acara besar kerajaan. Karena sifat awan yang berada di atas

langit dan berarak-arak, kain ini diperuntukkan untuk para kerabat pembesar kerajaan.



Gambar 2.7. Kain Tenun Khas Kalimantan Barat
Sumber: Google.com, 2020

b. *Syal Tenun Ikat.* Syal dari kain tenun ini memiliki motif yang bermacam-macam. Tiga motif yang paling dikenal yaitu Suai Berkait, Corak Insang dan Awan Berarak. Motif suai berkait adalah motif yang mengaitkan antara suku Dayak, Cina dan Melayu.
c. *Tanjak Melayu*. Tanjak merupakan lilitan kain yang digunakan di atas kepala. Tanjak Melayu merupakan lambang kewibawaan dalam masyarakat Melayu.
d. *Kain Tenun Kreasi*. Kain tenun kini bukan hanya dibuat dalam bentuk kain biasa ataupun pakaian. Kreasi dari kain tenun ini sangat banyak yaitu dompet, tas hingga Kopiah. Kopiah atau biasa disebut songkok atau peci sendiri merupakan sejenis topi tradisional Melayu. Kopiah kain tenun merupakan khas dari Kabupaten Sambas dengan motif Pucuk Rebung dan Serong Mawar.
e. *Kain Tenun Kombinasi*. Selain dijadikan kreasi dengan motif dasar kain tenun, kini mulai banyak kreasi tenun yang dikombinasikan dengan berbagai bahan lainnya. Salah satunya adalah jaket kombinasi kain tenun.
f. *Tikar Pandan*. Tikar ini terbuat dari anyaman daun pandan yang diproduksi di Sukadana, Kabupaten Kayong Utara. Olahan tikar

pandan ini juga dijadikan ke dalam berbagai bentuk seperti tas, tudung saji, tempat tisu dan lainnya.

2. Alur Kegiatan dan Alat Produksi

Kain Tenun diproduksi dengan menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin melalui tahap-tahap berikut, yaitu:

- Proses *Narraw* atau Permintalan Benang
- Proses *Nganik* atau Pembuatan Motif Kain Tenun: Menggabungkan dari perumahan kolong benang ke anikan
- Pencelupan Benang dan Pengeringan, namun tahap ini dapat dilewatkan karena penenun biasanya memesan benang anikan atau lusi yang telah dicelup pewarna.
- *Nattar*: Menggulungkan benang dengan menggunakan papan tandayan.
- *Ngubung*: Menghubungkan benang atau merapatkan benang dari tandayan ke suri
- Menenun



Gambar 2.8. Seorang Ibu Menenun dengan Alat Tenun Bukan Mesin
Sumber: Google.com, 2020

Alat yang digunakan masyarakat daerah untuk menenun kain tenun biasanya masih berupa alat tenun tradisional yang dioperasikan dengan cara manual. Namun kini alat tersebut telah dimodifikasi dengan penambahan beberapa mekanisme baru dalam upaya peningkatan kapasitas produksi alat tenun. Material utama alat tenun

modifikasi yang kemudian disebut alat tenun bukan mesin ini terbuat dari kayu. Alat Tenun Bukan Mesin memiliki lebar kurang lebih 1,5 meter dengan panjang kurang lebih 2,5 meter per satuan mesinnya. *Sehingga ruang personal yang butuhkan oleh seorang penenun kurang lebih sekitar 3,75 m^2.*



Gambar 2.9. Alat Tenun Bukan Mesin

Sumber: Suhendra dkk, 2019

2.4.2. Pusat Kuliner

Pusat Wisata Kuliner adalah tempat berlangsungnya jual beli yang berhubungan dengan masakan atau makanan dalam satu tempat atau wilayah. Pembeli umumnya seseorang atau rombongan dari luar kota yang melakukan perjalanan yang bersifat sementara. Pusat wisata kuliner merupakan tempat berkumpulnya para pedagang yang menjualkan dagangannya terutama dalam satu kawasan. Di dalam kawasan tersebut terdapat beberapa jenis bagian atau bentuk pusat kuliner.

1. **Jenis Produk Kuliner**

   Suku Melayu di Provinsi Kalimantan Barat memiliki beragam jenis kuliner tradisional dengan kecenderungan rasa pedas dan asin yang dapat menggugah lidah para pengunjung. Berikut adalah jenis produk kuliner masyarakat Melayu yang dapat diproduksi dan didistribusikan di Pusat Kuliner, yaitu:

   a. Bingke, Lempok Durian, Tumis Ale-Ale, Bubur Padas Sambas, Asam Pedas Tempoyak, Mie Sagu, Pengkang, Sambal Kepah,

Kerupuk Basah, Sotong Pangkong.

b. Adapula berbagai kue tradisional Melayu lain seperti Kue Pasung, Lempeng Gulung, Jemput-Jemput Pisang, Lepat Ubi, Srikaya Ubi, Kue Karamel Sarang Semut, Kue Sabun dan Kue Sari Muka. Kemudian sajian yang lebih berat seperti Ketupat Lemak dan Lemang.

Berdasarkan kajian di atas, jenis kuliner tradisional suku Melayu dapat dibagi menjadi dua yaitu makanan ringan dan makanan berat. Makanan ringan yaitu yang dapat disantap sebagai kudapan atau snack. Sedangkan makanan berat adalah makanan yang disantap sebagai makanan pokok. Dalam perancangan ini, area retail kuliner akan dibagi menjadi dua area yaitu kelompok makanan berat dan kelompok makanan ringan.

2. Alat Produksi Khusus

Jika dilihat dari alat produksi yang digunakan, beberapa sajian memerlukan alat masak yang berukuran cukup besar, contohnya tungku bakar yang digunakan untuk merebus Kepah, memasak sambalnya dan membakar Pengkang yang sudah dijepit bambu, lalu oven untuk memanggang Bingke. Sehingga dalam perencanaan ukuran ruang produksi, ruang yang diperuntukkan untuk kuliner tersebut harus dapat mengakomodasi alat masaknya.

- Tungku Kayu Bakar.



Gambar 2.10. Tungku Masak Pengkang

Sumber: Dokumen Penulis, 2020

Dalam beberapa masakan berat seperti lemang dan pengkang dibutuhkan sebuah tungku besar yang menggunakan kayu bakar sebagai bahan bakarnya. Tungku berukuran bermacam-macam ini tidak bisa digantikan dengan oven biasa karena mempengaruhi aroma bakaran dari hidangan yang dimasak. Selain itu, tungku kayu bakar membutuhkan biaya lebih sedikit ketimbang oven dengan tabung gas. *Tungku Kayu Bakar yang biasanya digunakan untuk hidangan tertentu seperti pengkang memiliki ukuran yang cukup besar yaitu 2 x 1 meter, sedangkan untuk untuk memasak biasa menggunakan tungku dari semen dengan ukuran 60 x 60 cm.*

2.4.3. Pusat Kerajinan dan Kuliner

1. **Definisi Pusat Kerajinan dan Kuliner**

   Berdasarkan dua kajian di atas mengenai Pusat Kerajinan dan Pusat Kuliner dapat disimpulkan bahwa Pusat Kerajinan dan Kuliner adalah sebuah tempat yang menampung berbagai hasil kreativitas masyarakat Melayu Pontianak yang diwujudkan dalam bentuk kerajinan dan kuliner untuk diperkenalkan ke masyarakat luar. Selain itu, tempat ini juga menjadi tujuan masyarakat lokal maupun luar untuk melakukan rekreasi ataupun mengembangkan diri dengan mempelajari kebudayaan Melayu Pontianak.

2. **Pusat Kerajinan dan Kuliner sebagai Pusat UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah)**

   UMKM (Usaha Micro Kecil dan Menegah) merupakan usaha produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagai usaha mikro. Pusat UMKM (Usaha Micro Kecil dan Menengah) dibentuk untuk menjadi wadah bagi pusat kegiatan masyarakat dalam menjual, memamerkan produk, serta sebagai sarana promosi produk unggulan suatu daerah/kota. Pengunjung UMKM terdiri dari masyarakat yang berasal dari luar dan dalam daerah dan dari berbagai kalangan usia (Nugraheni dalam Rahardyan, 2019). Menurut *UU No. 20 Tahun 2008*, pusat

UMKM terbagi menjadi beberapa klasifikasi berdasarkan naungannya yaitu:

- di bawah naungan Kementrian
- di bawah naungan Pemerintah Provinsi
- di bawah naungan Pemerintah Kota/Kota Madya, dan
- di bawah naungan Pemerintah Kabupaten.

Pusat Kerajinan dan Kuliner berfungsi sebagai Pusat UMKM yang memberikan kontribusi terhadap peningkatan ekspor. UMKM merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mengatasi berbagai permasalahan ekonomi dan sosial seperti mengurangi pengangguran, pemberantasan kemiskinan, dan pemerataan pendapatan (Sulistyastuti dalam Riyanto dan Arif, 2019).

3. Fungsi dan Fasilitas Pusat Kerajinan dan Kuliner

Dalam menjalankan fungsi utama sebagai pusat produsen dan distribusi kerajinan serta kuliner daerah dari masyarakat sekitar, di dalam sebuah Pusat Kerajinan dan Kuliner umumnya terdapat fungsi-fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Komersiil

   Fungsi komersil berkaitan dengan fasilitas Craft Retail, Culinary Retail dan Foodcourt

b. Fungsi Rekreatif

   Green Space and Waterfront

c. Fungsi Edukatif

   Pada fungsi edukatif Workshop

d. Fungsi Administratif

   Fungsi administratif memiliki fasilitas yang berperan penting sebagai penunjang berupa kantor. Fasilitas kantor mencatat data terkait program kegiatan yang berlangsung selama aktivitas di dalam bangunan beroperasi.

4. Pengguna Pusat Kerajinan dan Kuliner

a. Pengunjung

Pengunjung Pusat Kerajinan dan Kuliner terdiri dari masyarakat pencinta seni dan kerajinan, masyarakat umum yang ingin berwisata kuliner maupun berekreasi, wisatawan domestik, dan wisatawan mancanegara. Pengunjung diprediksi dengan jumlah persentase 50%. Karateristik kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- Mencari dan mendapatkan informasi seputar produk seni dan kerajinan.
- Menikmati dan mengamati berbagai produk yang dipamerkan.
- Membeli hasil kerajinan.
- Menikmati masakan kuliner daerah
- Melihat dan mencoba kerajinan yang ditawarkan

b. Penyewa/Penjual

Penyewa/penjual adalah orang atau sekelompok orang yang menyewa dan menggunakan ruang serta faislitas yang disediakan dalam melakukan kegiatan jual beli. Produsen maupun distributor kerajinan rumah tangga dan kuliner skala kecil maupun sedang, ataupun masyarakat sekitar yang ingin memiliki usaha dibidang kerajinan tangan dan kuliner. Penyewa/penjual diprediksi dengan jumlah persentase 35%. Penyewa/penjual berasal dari penduduk setempat dengan kategori usia produktif yaitu mereka yang berusia remaja hingga dewasa, yang tanahnya digunakan sebagai lokasi site perancangan dan masyarakat yang tinggal di sekitar Istana Kadriah. Diprioritaskan bagi keluarga pra-sejahtera. Karateristik kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- Memasarkan dan mempromosikan produk kerajinan tangan dan masakan kuliner daerah
- Menjual produk kerajinan tangan dan masakan kuliner daerah kepada para pengunjung.
- Berkomunikasi dengan para pengujung

c. Pengelola

Pengelola adalah individu yang tergabung dalam suatu badan usaha yang bertanggung jawab penuh terhadap segala kegiatan pengelolaaan yang terdapat dalam pusat perbelanjaan. Pengelola bangunan diprediksi berjumlah 76 orang. Pengelola berasal dari penduduk sekitar maupun seseorang yang berpengalaman di bidangnya. Pengelola Pusat Kerajinan dan Kuliner hanya meliputi dan berhubungan dengan bangunan yang dikelola yang tidak termasuk pengelola yang ada pada outlet masing-masing yaitu terdiri:

- *Manager* (pimpinan)
- *Accounting*
- *Administration* (Urusan Administrasi)
- *Marketing Team* (Tim Marketing)
- *Cleaning Service*
- *Maintenance Building Service* (Perawatan gedung)
- *Security* (Keamanan)

Tabel 2.1. Daftar Pengelola

No.	Pengelola	Jumlah
1.	General Manager	1
2.	Accounting	2
3.	Marketing Department	2
4.	Administration Department	2
5.	Human Resource Department	2
6.	Engineering Staff	3
7.	Security Staff	4
8.	Cleaning Service Staff	4

Total	**20 orang**

Sumber: Analisa Penulis, 2020

d. Pemilik

Pemilik adalah pihak yang paling berkepentingan terhadap nilai komersial dari *Pusat Kerajinan dan Kuliner*. Dikarenakan tujuan utama perancangan *Pusat Kerajinan dan Kuliner* ini adalah untuk mendongkrak ekonomi daerah dan masyarakat sekitar, pemilik utama yang memiliki wewenang atas *Pusat Kerajinan dan Kuliner* ini adalah Pemerintah Daerah Kota Pontianak. Pemerintah Daerah yang dimaksud adalah Dinas Koperasi, Usaha Kecil, Menengah dan UMKM.

Berdasarkan kajian diatas diketahui bahwa ada 4 (empat) jenis pengguna bangunan pusat perbelanjaan yaitu Pengunjung, Penyewa/Penjual, dan Pengelola.

5. Kebutuhan Ruang

Dari data pengguna yang telah disebutkan, di bawah ini adalah detil pengguna serta kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh masing-masing pengguna.

Tabel 2.2. Kebutuhan Ruang Pusat Kerajinan dan Kuliner

User	Aktivitas	Kebutuhan Rg.		Ket.
Visitor	Parkir ketika datang dan pulang	Parking Area		Publik
	Mencari Informasi	Information Center		Publik
	Melihat kerajinan yang dipajang	Craft Area Retail	Display Area	Publik

	Mencoba pakaian		Dressing Room	Servis
	Membayar		Cashier Area	Semi-Publik
	Melihat kuliner yang dipajang	Culinary Area Retail	Display Area	Publik
	Membayar		Cashier Area	Semi-Publik
	Menikmati kuliner daerah		Mini Seating Area	Publik
	Sanitasi	Public Restroom		Servis
	Sanitasi khusus diffable	Diffable Toilet		Servis
	Menyusui, mengganti popok, sanitasi bagi balita	Nursery Room		Servis
	Membeli makanan atau minuman	Foodcourt		Publik
	Menyantap makanan dan minum, beristirahat sambil menikmati view sungai	Lesehan Area		Publik

	Kapuas (Self Service)			
	Mengambil uang atau menukar mata uang	ATM Center dan Money Changer		Servis
	Menyaksikan atau belajar menenun	Menenun Workshop Space		Publik
	Bersantai atau menonton pertunjukan	Plaza		Publik
	Mengakses lantai 2 dikhususkan bagi diffable	Elevator		Servis
	Mengakses tangga ketika terjadi bencana	Tangga Darurat		Servis
Seller	Parkir ketika datang dan pulang	Parking Area		Publik
	Menawarkan kerajinan yang dipajang	Craft Area Retail	Display Area	Publik
	Mengurus pembayaran		Cashier Area	Publik
	Menyimpan/mengambil kerajinan		Loading Dock	Servis

	Menawarkan kuliner yang dipajang	Culinary Area Retail	Display Area	Publik
	Mengurus pembayaran		Cashier Area	Publik
	Memasak		Kitchen	Semi-Publik
	Menyimpan/mengambil bahan masakan		Loading Dock	Servis
	Mengurus pemesanan, pembayaran, memasak dan menyediakan hidangan	Foodcourt		Publik
	Sanitasi	Public Restroom		Servis
	Sanitasi khusus diffable	Diffable Toilet		Servis
	Menyusui, mengganti popok, sanitasi bagi balita	Nursery Room		Servis
	Workshop menenun	Menenun Workshop Space		Publik
	Mengakses tangga ketika terjadi bencana	Tangga Darurat		Servis

	Membawa barang dari loading dock ke lantai 2	Lift Barang	Servis
Pengelola	Parkir ketika datang dan pulang	Parking Area	Publik
	Memberi informasi terkait fasilitas gedung, menjaga keamanan dan memantau cctv	Ruang Informasi, Keamanan dan CCTV	Semi-Privat
	Mengontrol MEP gedung	Ruang MEP	Servis
	Mengurus administrasi dan marketing	Ruang Kantor Pengelola	Privat
	Mengambil dan menyimpan peralatan kebersihan	Janitor	Servis
	Mengakses tangga ketika terjadi bencana	Tangga Darurat	Servis
	Beristirahat	Staff Room	Privat

Sumber: Penulis, 2020

2.5. Kajian Preseden Merujuk Tipologi Pusat Kerajinan

2.5.1. Central Market



Gambar 2.11. *Central Market* Kuala Lumpur

Sumber: www.centralmarket.com.my/

Lokasi: Kuala Lumpur, Malaysia

Tipe Bangunan: *Shopping Market*

Central Market adalah sebuah pusat budaya, seni dan kerajinan Malaysia yang terletak di jantung kota Kuala Lumpur. *Shopping market* ini awalnya merupakan pasar basah yang di bangun pada tahun 1888 dengan *style* arsitektur *Art Deco* yang selesai pada tahun 1937. Bangunan ini diklasifikasikan sebagai situs warisan oleh Malaysian *Heritage Society* dan kini menjadi landmark serta pasar budaya Malaysia. Selain bangunan utamanya, *Central Market* memiliki *Annexe* atau bangunan tambahan yang berfungsi sebagai galeri seni Eklektik. *The Central Market Annexe* merupakan salah satu *art space* utama di Kuala Lumpur dan pusat kegiatan tahunan yang menampilkan karya seni seniman lokal.



Gambar 2.12. Tampak Depan *Central Market*

Sumber: www.centralmarket.com.my/

Central Market menyediakan berbagai macam toko dan kios yang menjual handicraft, souvenir, dan barang-barang antik, serta restoran yang menghidangkan kuliner lezat. *Central Market* menawarkan pertunjukan budaya asli Malaysia workshop kerajinan oleh seniman Malaysia dan pertunjukan budaya.



Gambar 2.13. Sisi Belakang *Central Market*

Sumber: www. centralmarket.com.my/

Sedangkan Annexe yang terletak di belakang bangunan utama menampilkan Museum Seni Ilusi 3 Dimensi, Galeri *Art House* dan *Central Market Art Lane* yang menampilkan 10 studio unik dengan karya seni menarik dari seniman lokal. Dari seni kontemporer, karikatur, seni arsitektur, hingga workshop batik handmade ditawarkan oleh *Art Lane* bagi para pencinta seni.



Gambar 2.14. Main Entrance Central Market

Sumber: www. centralmarket.com.my/

Di samping bangunan utama *Central Market* terdapat jalan pedestrian yang ditransformasi menjadi gang yang nyaman dan aman bagi pengguna pejalan kaki yaitu Kasturi Walk. Kasturi Walk menawarkan suasana al fresco yang menampilkan berbagai kios dengan camilan lokal yang lezat serta souvenir yang menarik.



Gambar 2.15. Kasturi Walk

Sumber: www. centralmarket.com.my/

Lokasi *Central Market*



Gambar 2.16. Site Map Central
Sumber: Google Maps

Central Market terletak di lokasi strategi yang dekat dengan banyak jalur transportasi publik, sehingga mudah diakses dari berbagai tujuan. Gambar di samping adalah peta lokasi *Central Market* yang berada di Jalan Hang Kasturi, Kuala Lumpur. Letak bangunan utama dari *Central Market* ini berada di antara area parkir *Central Market*, Kasturi *Walk* dan *Central Market Annexe*. Area parkir berada di selatan bangunan, Kasturi *Walk* di sisi timurnya, sementara bangunan *Annexe* pada sisi utaranya. Di sisi barat bangunan ini ada sebuah jalan yang menghadap ke sungai Klang atau *Klang River*. Untuk masuk ke dalam bangunan dapat melalui tiga jalan masuk berbeda namun lahan parkir berada di depan pintu masuk *Central Market* dan Kasturi *Walk*.

Main Entrance

Akses masuk utama menuju bangunan berada tepat di depan area parkir sebanyak 175 SRP untuk kendaraan mobil. Area parkir ini memang disediakan untuk pengunjung *Central Market* untuk mengurangi waktu berjalan kaki. Tidak jauh dari pintu masuk terdapat Pusat Bantuan Informasi yang menyediakan informasi mengenai jenis-jenis toko berbeda di *Central Market* tergantung dari lokasinya. Sirkulasi di dalam bangunan dibuat linear agar tidak menyulitkan pengunjung dalam mengingat jalur menuju toko tertentu. Arah hadap retail atau toko dipusatkan menuju jalur sirkulasi utama dan dibuat miring menghadap *main entrance* agar ketika pengunjung masuk isi di dalam retail dapat terlihat lebih jelas dari kejauhan.



Gambar 2.17. Ground Floor (atas), Mezzanine Floor (bawah)

Sumber: http://www.centralmarket.com.my/

Jalur Sirkulasi Utama

Pintu Masuk

Jalur Sirkulasi Area Kerajinan

Area Kerajinan

Area Kuliner

Area Sirkulasi Vertikal



Gambar 2.18. Toko Straits Chinese

Sumber: google.com

Shops and Restaurants

Toko-toko yang berada di *Central Market* umumnya terdiri dari toko antik yang menjual barang antik. Mayoritas toko-toko ini berada di *Ground Floor* bangunan. Jenis toko lainnya adalah toko pakaian, *souvenir*, kerajinan tangan dan furnitur. Selain memenuhi area *Ground Floor,* sebagian area di *Mezzanine Floor* juga berisikan toko-toko kerajinan dan pakaian. Sedangkan sebagian lagi adalah restoran dan *foodcourt* yang menyajikan masakan Asia.



Gambar 2.19. Toko Artland

Sumber: google.com

Hampir semua toko yang ada di sini dirancang dan didekor dengan gaya antik dan terlihat tradisional. Contohnya adalah toko-toko di bawah ini, Straits Chinese dan Art Land. Straits Chinese dengan interior yang didominasi warna merah dan lentera yang juga berwarna merah digantung berjejer sepanjang jalur sirkulasi.

Annexe



Gambar 2.20. Central Market Annexe

Sumber: google.com

Central Market Annexe yang terletak di belakang Central Market berisikan beberapa galeri seni yang bertujuan untuk menumbuhkan budaya seni yang vital dan progresif di Malaysia dengan cara memberikan jalan bagi semua lapisan masyarakat untuk berkumpul dan mempelajari seni Malaysia. Berbagai galeri secara kolektif membentuk platform yang penuh warna bagi para seniman dan

penonton untuk berkumpul dan mengalami pengalaman mengenai seni bersama-sama.

Kasturi Walk



Gambar 2.21. Kasturi Walk

Sumber: kuala-lumpur.ws

Kasturi Walk bukanlah bagian dari Central Market namun keberadaannya sesuai dengan konsep perancangan sehingga *bazaar market* ini akan dibahas bersamaan Central Market.



Gambar 2.22. Salah satu kios di Kasturi

Sumber: kuala-lumpur.ws

Kasturi Walk adalah sebuah pasar loak dengan berbagai kios yang berada di sepanjang Jalan Kasturi, berada tepat di samping Central Market. Kasturi Walk menawarkan pengalaman *street-shopping* dengan berbagai kudapan khas Kuala Lumpur, buah-buahan hingga berbagai produk bermerek palsu. Selain itu, ketika ada perayaan khusus, Kasturi Walk menyediakan pagelaran budaya.



Gambar 2.23. Suasana Kasturi Walk

Sumber: kuala-lumpur.ws



Gambar 2.24. Bentuk Giant Wau Bulan

Sumber: google.com

Kasturi Walk dinaungi oleh sebuah Landmark berbentuk Giant Wau Bulan (layang-layang Malaysia). Giant Wau Bulan setinggi 9 meter dan terbuat dari polikarbonat yang dilapisi timah ini merupakan simbol warisan budaya Melayu dalam mempertahankan dan mempromosikan budaya di daerah ini. Layang-layang logam ini menandakan tradisi dan budaya Melayu yang berasal dari pantai timur Malaysia. Kasturi Walk yang merentang sepanjang 112 meter memiliki trotoar yang nyaman dan lebih dari 50 kios yang dinaungi dedaunan dari pohon kelapa.

Lesson Learned:

1. Bangunan terdiri dari 2 gubahan dengan satu shopping street disebelahnya. Central Market sebagai bangunan utama dan Annexe sebagai bangunan khusus studio seni. Sedangkan Kasturi Walk yang berada di sebuah gang merupakan pasar loak dengan landmark yang menaunginya. *Konsep pemisahan massa bangunan ini kemudian diterapkan pada perancangan bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner ini. Bedanya, dalam perancangan ini tata massa dibagi menjadi 4 jenis tata massa yaitu massa bangunan workshop Tenun dan retail Kerajinan, massa bangunan foodcourt dan retail Kuliner, massa bangunan khusus ruang singgah dan massa bangunan area servis.*

2. Dengan jumlah toko, kios dan restoran yang banyak, Central Market menerapkan prinsip sirkulasi linier yang sederhana, mudah dipahami dan mudah diingat sehingga pengunjung dapat berkeliling ke toko-toko dengan mudah dan nyaman. *Begitu pula dengan perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner ini, sirkulasi utama pada area perbelanjaan akan dibuat linier dan sederhana agar dapat membuat pengunjung dapat lebih mudah mengelilingi atau mengunjungi toko-toko yang ada.*
3. Sirkulasi bangunan dibantu dengan sirkulasi vertikal menggunakan sejumlah tangga yang berada di tiap pojok bangunan dan dilengkapi dengan satu elevator yang dapat mengakomodasi pengunjung diffable. *Pada perancangan, sirkulasi vertikal bangunan terbagi menjadi dua jenis yaitu tangga utama pada tengah massa bangunan dan elevator diffable dan barang pada tengah sirkulasi utama site.*
4. Pemusatan arah hadap entrance masing-masing retail yang mengarah ke Main Entrance bangunan juga memudahkan dan menarik pengunjung untuk dapat melihat isi toko dari kejauhan. *Sedangkan pada perancangan ini, arah hadap entrance tiap retail yang berada di lantai dua menghadap ke sirkulasi utama tata massa. Khusus bangunan yang berada di ujung tata massa, ada yang menghadap langsung ke arah sungai dan ada yang menghadap ke jalan utama gerbang masuk keraton Kadriah.*
5. Pembagian area ruang dibedakan menjadi 2 jenis, produk *souvenir* (kerajinan, barang antik, pakaian, dll), produk kuliner tanpa area singgah (kios ataupun toko oleh-oleh) dan produk kuliner dengan area singgah (restoran). Kemudian dibagi lagi berdasarkan macam etnisnya. *Sedangkan dalam perancangan ini, area ruang retail dibagi menjadi 2 jenis yaitu produk kerajinan dan produk kuliner yang diletakkan pada 2 tata massa berbeda.*
6. Berbeda dengan bangunan Central Market yang telah menggunakan penghawaan buatan dengan sistem bangunan

tertutup, pada Kasturi Walk hanya dinaungi oleh atap setinggi 9 meter dari Landmark Giant Wau Bulan yang memanjang hingga menutupi seluruh gang. Sistem Open Air pada shopping street ini menawarkan pengunjung berbelanja sambil menikmati suasana Kuala Lumpur. Meskipun dengan kondisi suhu normal luar ruangan, pengunjung tetap dapat berteduh dari panasnya matahari dengan adanya atap dan bantuan dedaunan pohon kelapa. *Pada perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner, sistem penghawaan utama bangunan menggunakan penghawaan alami yang didukung dengan pengadaan tanaman kecuali pada area privat seperti ruang kantor pengelola dan area servis seperti ruang nursery.*

2.6. Arsitektur Kontekstual sebagai Pendekatan Perancangan

Arsitektur Kontekstual atau Kontekstualisme merupakan arsitektur yang merespon terhadap karakter fisik dan meta-fisik dari site perancangan. Kontekstualisme berpendapat bahwa suatu tapak, lokasi ataupun tempat tertentu memiliki banyak ciri atau fitur penting dan mendalam yang memberi karakter dan menciptakan konteks. Ciri atau fitur ini harus ditentukan, dianalisis dan dipertimbangkan dalam desain untuk dapat mengintegrasikannya ke dalam konteks lingkungan setempat.

Sedangkan menurut Prof. Bill Raun, akademisi Oklahoma State University, arsitektur kontekstual menekankan bahwa sebuah bangunan harus mempunyai kaitan dengan lingkungannya (bangunan yang berada di sekitarnya), keterkaitan tersebut dapat dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas yang ada di dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang baru sesudahnya. Pengertian ini sama halnya dengan definisi dari Arsitektur Kontekstual menurut Anthony C Antoniades (Poetics of Architecture), kontekstual ialah klasifikasi arsitektur dalam bidang konteks untuk mengarahkan desain ke dalam suatu perancangan yang dapat berhubungan dengan site dari lingkungan,

budaya, masyarakat, kondisi bangunan sekitar, dan material daerah setempat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontekstual adalah sebuah metode perancangan arsitektur yang menjadikan konteks lingkungan site perancangan sebagai inti dari perancangan untuk menyelaraskan nilai-nilai karakteristik terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah bangunan dengan pendekatan Arsitektur Kontekstual perlu pengkajian lebih dalam mengenai kondisi, situasi ataupun latar belakang lingkungan setempat. Agar bangunan baru yang telah dirancang dapat merespon lingkungan setempat seraya menjaga dan menghormati jiwa serta karakter suatu tempat.

Secara umum ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kontekstualitas arsitektur agar bangunan baru memiliki ragam bentuk yang bervariasi dan tidak menyerupai bentuk yang telah ada, yaitu :

- Kondisi bangunan lama atau heritage setempat dengan pola bentuk, skala bangunan, material dan lain-lain.
- Karakter bangunan terhadap lingkup sekitar berupa motif atau pola desain menyerupai daerah setempat.

Arsitektur kontekstual terbagi menjadi dua aspek eksplorasi desain yaitu fisik dan non fisik. Berikut ini terdapat beberapa contoh eksplorasi desain yang mengacu kepada arsitektur kontekstual dilihat dari aspek fisiknya, yaitu:

1. **Penerapan motif desain bangunan sekitar terkait bentuk massa, pola atau irama bukaan, dan ornamen-ornamen desainnya.**
   Contohnya adalah *Royal Bank* di Vancouver. Gedung perkantoran 16 lantai ini berfungsi sebagai kantor regional untuk *Royal Bank of Canada*. Desain bangunan perkantoran ini mengaplikasikan gaya Renaisans yang terkenal di Eropa pada periode awal abad ke-15 hingga awal abad ke-17. Penerapan desain motif serta bentuknya menjadikan *Royal Bank Vancouver* terlihat harmoni dan selaras dengan lingkungan sekitarnya.

2. **Memiliki bentuk dasar yang sama tetapi di*arrange* kembali atau dengan bentuk dasar yang baru dengan efek visual yang sama ataupun mendekati.**

   Contohnya *Butterfield House* di New York. Keterkaitan visual bangunan apartemen ini dengan bangunan di sekitarnya terlihat dari penggunaan elemen balkon dengan penyelesaian desain berbeda. Pada bangunan lama area balkonnya memiliki bentuk bukaan yang datar. Sedangkan bentuk bukaan pada balkon di bangunan baru terlihat melengkung dan menonjol ke luar. Meskipun memiliki desain yang berbeda pada balkonnya, kedua bangunan tetap terlihat selaras karena memiliki bentuk atau pola dasar yang sama.

3. **Penyesuaian bentuk baru dengan pendekatan pandangan visual sama atau mendekati yang terdahulu.**

   Contohnya adalah *Sagrada Familia* di Barcelona. Gedung ini merupakan bangunan gereja katolik dengan gaya arsitektur Gothic. Bentuk fasade *Sagrada Familia* sama sekali tidak mirip dengan bentuk Arsitektur *Gothic* yang identik dengan bangunan arsitektur *Gothic* Roma, Italia. Namun, kesan keagungan dan vertikalis yang didapat pada arsitektur *Gothic* diperoleh dengan sangat sempurna.

4. **Mengabstraksi bentuk-bentuk asli menjadi sama sekali berbeda atau kontras.**

   Pembentuk hubungan yang simpatik pada arsitektur kontektual tidak harus selalu ditunjukkan melalui desain harmonis dan selaras. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan kembali elemen desain dominan yang terdapat pada bangunan terdahulu. Adanya suatu konsep bentuk bangunan baru atau kontras dengan bangunan sebelumnya dapat merubah bentuk suatu bangunan tetapi tidak merubah makna yang diterapkan dari bangunan sebelumnya.

   Contohnya adalah Piramida Louvre. Piramida Lourve adalah sebuah piramida raksasa dengan aksen material kaca yang ditumpu oleh struktur baja. Piramida Lourve berfungsi sebagai vocal point dan pintu masuk utama menuju Museum Lourve. Penciptaan suatu bentuk baru

ini tidak selaras terhadap bangunan Museum Lourve sendiri. Piramida Lourve menjadikan unsur modern yang hanya sebagai vocal point dan akses pintu utama menuju ke dalam Museum Lourve. Tetapi tidak merubah fungsi dan nilai monumental pada sisi interior museum. Perbedaan bentuk asli pada bangunan lama tidak diterapkan langsung, melainkan diabstraksikan (kontras) melalui bentuk baru yang berbeda.

Sedangkan jika ditinjau dari aspek non fisik, eksplorasi desain yang mengacu kepada arsitektur kontekstual dapat dilakukan melalui pendekatan fungsi, filosofi, maupun teknologi. Bangunan baru dengan desain 'kontras', namun memiliki nilai historis yang lebih kuat jika dibandingkan bangunan lama justru dianggap lebih kontekstual daripada bangunan baru yang dibuat 'selaras'.

Menurut sebuah jurnal publikasi "Sense of Place: Design Guidelines for New Construction in Historic" dengan studi kasus di Philadelphia, yang dijelaskan Pramudiarto (2020) dalam skripsinya, untuk menemukan panduan dalam melestarikan Sense of Place di kota tersebut, rancangan baru harus menyesuaikan dimensi/ukuran, skala, warna, material, dan karakter dari properti dan lingkungan sekitar. Dari panduan tersebut, (Çizgen, 2012) mengombinasikannya menjadi strategi yang tepat untuk merancang desain yang kontekstual. Strategi-strategi tersebut yaitu:

1. *Ketinggian*:

   Konsisten dengan garis atap bangunan disekitar, tidak melebihi ketinggian dari yang sudah terbentuk dan tidak mundur dari garis atap atau cornice yang sudah terbentuk.

2. *Garis jalan/Street line*:

   Mempertahankan hubungan antara garis jalan atau garis bangunan pada distrik/blok yang sudah terbentuk dan keberlanjutan dinding bangunan blok

3. *Komposisi Fasad:*
    - Mempertahankan komposisi fasad bangunan yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu dasar, tengah dan atas
    - Proporsi dan pola susunan pintu dan jendela, dan persentasenya yang konsisten dengan distrik/blok yang sudah terbentuk
    - Hindari penggunaan Opaque Facades
4. *Irama/pengalaman ruang:*
    - Memasukkan elemen arsitektural yang membagi fasad bangunan menjadi beberapa interval yang mempertahankan skala untuk pejalan kaki
    - Menggunakan pintu dan jendela untuk menyelaraskan ritme distrik/blok yang sudah terbentuk
5. *Material dan detail:*
    - Menggunakan material dan warna yang sesuai dengan kawasan sekitar
    - Menggunakan material dengan cara tertentu yang menciptakan detail, menggabungkan tekstur atau elemen-elemen arsitektural kecil untuk menciptakan skala tiga dimensional.

Sedangkan menurut Lino Bianco, akademisi dari University of Malta, Arsitektur Kontekstual terbagi menjadi tiga kategori: *Vernacular Architecture*, *Regionalism Architecture*, dan *Critical Regionalism Architecture*.

A. *Critical Regionalism Architecture oleh Kenneth Frampton*

Critical Regionalism adalah reinterpretasi dari gaya vernakular terhadap gaya internasional. Sebuah tanggapan terhadap asumsi kurangnya makna dalam arsitektur modern dengan menggunakan referensi kontekstual. Pemilihan teori *critical regionalism* disebabkan ia berfokus pada konteks *tangible* maupun *intangible* yang berada di sekitar kawasan

perancangan seperti topografi, iklim dan pencahayaan serta kebiasaan rancang bangun arsitektur lokal.

Menurut Kenneth Frampton dalam bukunya *Towards a Critical Regionalism: Six points for an architecture of resistance*, hal paling mendasar dari *critical regionalism* adalah untuk menengahi dampak dari peradaban universal dengan unsur-unsur yang diturunkan secara tidak langsung dari kekhasan tempat tertentu. Berikut adalah beberapa strategi dalam perancangan arsitektur kontekstual *critical regionalism*, yaitu:

1. **Place-Making**



Gambar 2.25. Zentrum Paul Klee Museum karya Renzo Piano
Sumber: swiss-congress.ch

Place-Making adalah upaya membangun hubungan intensif dengan lingkungan fisik atau sosial yang berada disekitar lokasi pembangunan. Topografi merupakan hal penting terkait kearifan lokal setempat, oleh karena itu *Place-Making* menekankan pada apresiasi terhadap keunikan topografi setempat. Zentrum Paul Klee Museum di Bern, Switzerland karya Renzo Piano adalah salah satu contoh perancangan dengan strategi *Place-Making.*

2. **Architectonic Composition**

Arsitektur merupakan produk yang harus dapat mengungkapkan kelebihan material serta komponen penyusunnya. Ia tidak diciptakan secara besar atau masal, sehingga untuk merancang sebuah produk arsitektur yang

baik dan menarik tidak dapat dilakukan hanya dengan sekedar meletakkan atau menempel sesuatu. Jika dikaitkan dengan sisi regionalisme, material dan komponen penyusun serta cara pembuatan sebuah produk arsitektur harus dilatarbelakangi oleh tradisi dan gagasan budaya setempat.



Gambar 2.26. Masjid Baiturrahman karya Ridwan Kamil

Sumber: www.urbane.co.id

Contohnya adalah Masjid Baiturrahman yang ada di Kopeng. Masjid tersebut menggunakan material batako sebagai penyusun dinding. Namun, batako yang digunakan bukanlah batako buatan pabrik, melainkan batako yang dibuat secara gotong royong oleh masyarakat setempat. Bahan material batakonya pun merupakan hasil dari abu erupsi vulkanik gunung Merapi. Dengan begitu masjid ini akan terus mengingatkan masyarakat setempat mengenai kejadian erupsi yang kemudian memunculkan gagasan batako dengan bahan abu vulkanik. Contoh lainnya adalah Komyo Ji (Tadao Ando), Ningbo Museum of History (Wang Shu), dll.

3. ***Nature Experince***

Dengan melakukan *Place-Making*, kita diharuskan untuk dapat membangkitkan pengalaman antara pengguna dan alam sekitar. Karena merancang topografi lingkungan sekitar akan menjadi sia-sia apabila tidak dapat dirasakan dan dinikmati. Untuk itu, membangkitkan pengalaman yang dapat pengguna

rasakan terkait rancangan topografi sekitar yang sudah ciamik merupakan sebuah konsekuensi yang harus ditanggung. Contoh lainnya adalah Benesse House (Tadao Ando), Alila Resort, Ubud (WOHA), dll.

4. ***Tactile Experience***

Pemandangan yang indah tidak akan cukup tanpa diimbangi dengan pengalaman sentuhan oleh kulit manusia. Penglihatan mungkin akan dapat merasakan jumlah intensitas cahaya yang masuk ke dalam bangunan, ataupun merasakan berada di kegelapan. Namun, indera penglihatan tidak mampu merasakan panas dan dingin, kelembapan udara di sekitar, aroma yang dihadirkan oleh material, keberadaan bebatuan disekitar tubuh, rasa ketika kaki memijak material di lantai, dan gema langkah kaki. Hal-hal tersebut merupakan sesuatu yang penting untuk dirasakan. Maka dari itu, pengalaman taktil juga tak kalah penting dalam merancang suatu ruang.



Gambar 2.27. Chapel Bruder Claus oleh Peter
Sumber: www.stevenholl.com

B. *Modern Regionalism* oleh Suha Ozkan

Menurut Suha Ozkan dalam bukunya *Regionalism within Modernism*, ia menjelaskan bahwa regionalisme bukanlah sekedar meletakkan dan menempel ornamen tertentu melainkan memuat nilai tradisi yang kuat terkait daerah tertentu seperti filosofi dan sistem kepercayaan yang dianut masyarakat

setempat ke dalam desain bangunan. Salah satu teori dari *Modern Regionalism* miliknya, yaitu *Abstract Regionalism* dapat mendukung teori *critical regionalism* yang akan diterapkan.

Abstract regionalism menekankan kepada aspek-aspek arsitektur yang ada di bangunan setempat, berupa **proporsi ruang, sense of place, bukaan, pencahayaan, iklim setempat maupun bentuk dasar arsitektur setempat**. *Abstract regionalism* mengharuskan untuk menciptakan pembaruan yang tetap relevan dengan kebudayaan setempat. Contohnya adalah penggantian material dengan material yang bukan berasal dari lokal tetapi dapat dimanfaatkan sesuai dengan ketentuan setempat. Ataupun mendesain yang disesuaikan dengan keadaan iklim daerah tersebut.

Contoh dari *abstract regionalism* adalah bangunan Masjid Salman yang menggunakan pola ruang masjid tradisional, yaitu memiliki bagian tertutup dan serambi sebagai ruang transisi. Diintegrasikan dengan bentuk bangunan yang lebih baru dan berbeda. Sehingga menghasilkan gabungan pola ruang masjid tradisional yang berada didalam desain baru sebuah masjid.

Sejalan dengan strategi desain *Critical Regionalism* dan *Abstract Regionalism*, maka konteks dari aspek fisik dan non fisik, pertimbangan akan faktor lingkungan atau alam setempat juga merupakan hal penting untuk diperhatikan. Faktor arah mata angin dapat menentukan posisi bangunan, bentuk gubahan massa, dan bukaan bangunan yang sesuai untuk bangunan rancangan. Lalu, iklim daerah setempat juga dapat menentukan tipologi bangunan yang cocok.

*Berdasarkan pembahasan diatas, dalam merancang Pusat Kerajinan dan Kuliner agar dapat berkontekstual dengan baik terhadap lingkungan sekitarnya, dipilih strategi perancangan dengan bentuk dasar yang sama tetapi di*arrange *kembali. Dalam hal ini, konteks kawasan dan lingkungan*

yang akan diperhatikan adalah Budaya Melayu, Kadriah Palace, Rumah Melayu milik masyarakat sekitar, dan potensi alam sekitar.

Kadriah Palace merupakan konteks kawasan yang berada di dekat site perancangan dan memiliki pengaruh besar terhadap lingkungan di sekitarnya, oleh sebab itu dalam perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner ini harus melibatkan nilai-nilai yang terkandung di dalam Arsitektur Kadriah Palace. Selain Kadriah Palace, Arsitektur Rumah Melayu yang berada di sekitar area site perancangan juga memiliki andil kontekstual terhadap perancangan bangunan untuk menciptakan **user experience** ***mendalam mengenai kehidupan masyarakat Melayu.***

Potensi alam sekitar site seperti sungai Kapuas dan iklim setempat adalah hal penting yang perlu direspon dalam perancangan. Sungai Kapuas yang merupakan asal mula kehidupan masyarakat Melayu di kota Pontianak bernilai besar dalam cikal bakal seluruh kota sehingga keberadaan sungai ini harus memiliki andil dalam perancangan. Ia dapat menjadi pusat perhatian dalam **user experience** ***yang hadir dalam bangunan maupun menjadi salah satu alternatif rekreasi dalam perancangan. Sedangkan iklim daerah setempat yang memiliki cuaca panas akan sangat mempengaruhi kenyamanan pengunjung ketika berkunjung, sehingga desain bangunan sudah sepatutnya dirancang untuk meresponnya tanpa merusak lingkungan yang telah ada.***

2.7. Kajian Preseden Merujuk Tema Perancangan



Gambar 2.28. Tampak Depan First Central Station dan Washington Hall

Sumber: BUILD Architecture

First Central Station di Seattle

Lokasi: Seattle, Washington

Tipe Bangunan: Mixed Use Apartment

Arsitek: Team BUILD Architects

Tahun: 2004

Site bangunan First Central Station terletak tepat di selatan Universitas Seattle di lingkungan Area Pusat Seattle. Proyek konstruksi baru mixed use ini bertujuan untuk mengaktifkan komunitas dengan ruang taman, perumahan, restoran, dan ruang ritel - semuanya sambil menyediakan 385 rumah apartemen baru. Desainnya adalah kolaborasi dengan b9 Architects dan Weinstein A + U.

Desain konsep untuk First Central Station mengambil tiga isyarat penting dari tetangganya yang bersejarah. Pertama, bangunan baru First Central Station ini mengakui ketinggian bangunan Washington Hall dengan membawa garis atap melintang sebagai bahan penting yang pecah di gedung baru.

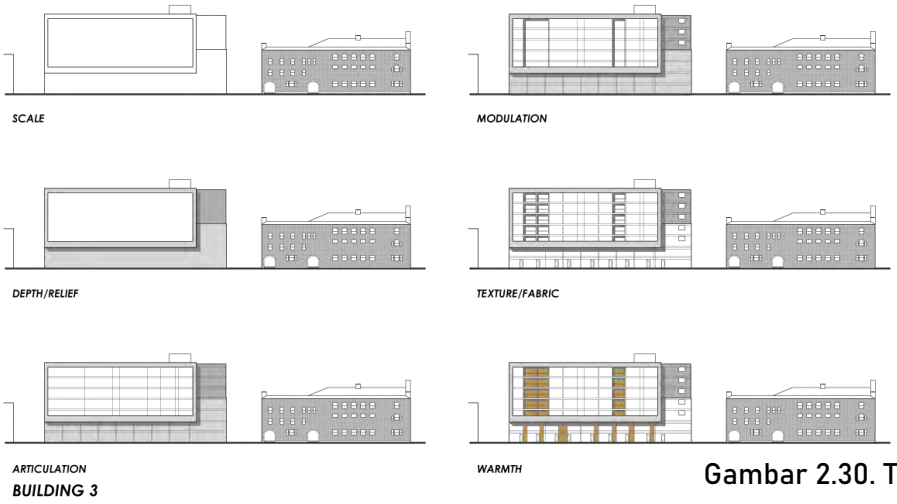


Gambar 2.29. Tampak Depan Kedua Bangunan

Sumber: BUILD Architecture

Kedua, massa Washington Hall tercermin dalam geometri kotak putih menonjol yang membingkai unit bangunan baru di sepanjang Fir Street. Proporsi yang sama diciptakan antara Washington Hall dan bingkai depan bangunan First Central Station, sedangkan bagian yang lebih tinggi pada gedung baru didorong sedikit mundur. Strategi geometris ini menjaga skala streetscape tetap harmonis. Ketiga, penggunaan material yang lebih gelap di ketinggian timur bangunan baru, menjadi latar belakang dan memungkinkan

fasad merah Washington Hall untuk secara visual lebih menonjol di sepanjang 14th Ave. Sangat penting bahwa Washington Hall dihormati dan diakui tanpa menyalinnya atau menyaingi keindahannya.



Gambar 2.30. Tampak Bangunan First Central Station

Sumber: BUILD Architecture

Estetika sederhana dan terkendali dari bangunan baru menekankan pada kualitas unik dari bangunan yang lama, seperti jendela melengkung dan pintu masuk di Washington Hall. Keseimbangan baru plus tradisional ini membuka peluang budaya dan sosial yang signifikan sambil menghormati sejarah tempat ini.

Desain First Central Station mencoba merancang ruang arsitektur yang harmonis dengan berbagai era berbeda namun dapat bekerja sama dengan indah. Respon arsitektur yang diciptakan oleh First Central Station merupakan respon bijaksana yang penting bagi masyarakat di sekitar Washington Hall, karena menjaga masa lalu seraya mempersiapkan masa depan.

***Lesson Learn**:*

1. Bangunan *First Central Station* ini menghargai ketinggian bangunan *Washington Hall* dengan cara menyamai ketinggian garis atap pada gedung lama. *Konsep ini akan diterapkan pada perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner dengan cara menyesuaikan ketinggian massa terluar dan ketinggian bangunan keraton*

2. Menciptakan proporsi bangunan yang sama secara visual antara bangunan lama dan bangunan baru. *Penciptaan proporsi bangunan yang sama secara visual dapat dilakukan dengan penggunaan warna yang menyerupai bangunan penting disekitarnya (kuning pada keraton dan masjid) untuk massa dengan ketinggian sama dan penggunaan warna yang lebih lembut pada massa bangunan dengan ketinggian yang melebihi tinggi bangunan penting di sekitar.*
3. Penggunaan material yang menonjolkan visual bangunan lama untuk mengakui dan menghormati keberadaan bangunan lama. *Material Pusat Kerajinan dan Kuliner akan menggunakan material non-kayu yang disesuaikan dengan prinsip Arsitektur Tropis. Pemberian ornamen bangunan diminimalisir agar tidak lebih menonjol ketimbang bangunan Kadriah Palace maupun Masjid Jami'.*

2.8. Aspek Kontekstual dari Kawasan Perancangan

2.8.1. Budaya Melayu dan Langgam Arsitektur Setempat

Lokasi site perancangan yang terletak di kawasan dengan budaya Melayu dan bangunan berarsitektur Melayu menjadi alasan kuat bagi bangunan perancangan untuk mengadaptasi keduanya sebagai respons terhadap konteks kawasan. Reinterpretasi dari budaya masyarakat Melayu dan implementasi strategi perancangan bangunan rumah Melayu yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang dari Pusat Kerajinan dan Kuliner, dapat menyelaraskan bangunan baru yang dirancang dengan bangunan-bangunan yang telah ada di sekitarnya.

Berdasarkan konteks kawasan setempat, jenis arsitektur bangunan Melayu yang dimaksud merujuk pada Kadriah Palace dan rumah masyarakat di sekitarnya. Arsitektur Kadriah Palace dipengaruhi oleh beberapa budaya seperti Melayu, Kolonial Belanda dan Timur Tengah. Sedangkan rumah- rumah milik masyarakat sekitar merupakan bangunan tradisional asli rumah Melayu.

A. Budaya Masyarakat Melayu

1. **Sejarah**

Menurut sejarah Kesultanan Kadriah Pontianak dalam Syuriansyah (2019), berdirinya Kota Pontianak dimulai ketika Syarif Abdurrahman Alkadrie, seorang pangeran dari kerajaan Mempawah, menyusuri Sungai Kapuas untuk mencari wilayah baru yang dapat dijadikan permukiman baru. Ia merupakan anak seorang keturunan Arab yang menjadi ulama di kerajaan Matan. Ayahnya kemudian pindah ke Mempawah dan menjadi penyiar agama dan tuan besar Mempawah sehingga Syarif Abdurrahman kemudian menjadi pangeran dan menikah dengan anak Raja Mempawah.

Syarif Abdurrahman mendapat pelajaran dan pendidikan agama Islam dari ayahnya. Ia juga merupakan seorang pedagang yang telah mengelilingi berbagai daerah dan berhubungan dagang baik dengan berbagai pedagang luar negeri. Sehingga kemudian, Syarif Abdurrahman ingin membangun kerajaan yang menjadi pusat perdagangan Islam dengan armada dagang yang kuat. Kesultanan Kadriah merupakan asal mula tumbuh kembangnya kota Pontianak hingga menjadi kota Pontianak yang kita kenal saat ini

Adapula menurut cerita masyarakat setempat, Syarif Abdurrahman Alkadrie yang berasal dari Kerajaan Mempawah datang ke wilayah yang sekarang dikenal sebagai kota Pontianak, bertujuan untuk menyebarkan agama Islam dengan menyisiri Sungai Kapuas. Ketika tengah menyusuri sungai kapuas untuk membuka kerajaan baru, di suatu tempat yang kini bernama Batulayang, rombongan kapal kakap Syarif Abdurrahman Alkadrie diganggu hantu-hantu wanita. Sultan pun menghentikan rombongan dan memutuskan bermalam di tempat itu untuk mengusir hantu-hantu yang disebut

Kuntilanak. Dari nama kuntilanak itulah nama Pontianak berasal.

2. **Karakter Masyarakat**

Masyarakat Melayu merupakan masyarakat yang hidup berdampingan erat dengan agama islam. Tiap keputusan, adat istiadat dan nilai-nilai yang dianut selalu berdasarkan ajaran-ajaran dalam agama islam. Sehingga, masyarakat ini sering kali dianggap sebagai pribadi yang religius. Masyarakat Melayu sangatlah sopan dan ramah walaupun mereka terbiasa berbicara dengan suara lantang dan tegas. Mereka memiliki tingkat kesabaran dan toleransi yang tinggi, masyarakat Melayu juga sangat senang bersosialisasi dan menghibur orang lain.

3. **Adat atau Tradisi yang Berkembang di Masyarakat**



Gambar 2.31. Tradisi Tepung Tawar

Sumber: Google.com

Ada beberapa adat atau tradisi yang biasa dilakukan oleh masyarakat Melayu seperti tradisi Tepung Tawar dan Saprahan. Tradisi tepung tawar merupakan sebuah simbol pengupayaan keselamatan atas apa yang telah dimiliki atau sedang diusahakan dengan cara mendoakannya. Tradisi ini dilakukan pada acara syukuran atas momen tertentu seperti kelahiran bayi, khitanan, hingga saat mendirikan rumah baru. Menurut

Hemafitria (2019), dalam tradisi tepung tawar terdapat beberapa nilai penting yang dapat digali.

Nilai kesatuan dengan alam mengingatkan masyarakat agar terus menjaga dan memperlakukan alam dengan baik karena dalam kehidupan, alam selalu menyediakan dan memberi banyak manfaat baik bagi manusia. Nilai syukur dan agama menunjukkan jati diri seorang Melayu yang harus selalu bersyukur kepada Allah SWT atas segala anugerah dan karunianya. Nilai sosial budaya yaitu sebagai wujud kebahagiaan yang dirasakan bersama sebagai masyarakat beradat atas hadirnya manusia baru dalam keluarga tertentu. Wujud kebahagiaan ini dirayakan secara bersama-sama dengan jamuan makan bersama khalayak ramai yang disebut Saprahan. Nilai Cinta Kasih Sayang muncul sebagai bentuk rasa perhatian orang tua dengan cara melakukan tradisi tepung tawar, hal ini dilakukan untuk mengajarkan dan mempersiapkan bayi agar senantiasa menjaga keimanan dan melawan godaan syaitan. Terakhir, nilai keselamatan. Nilai keselamatan dan kebaikan hidup merupakan pengharapan dari orang tua agar anaknya tidak mendapat celaka di dunia maupun di akhirat.



Gambar 2.32. Tradisi Saprahan

Sumber: Google.com

Sedangkan tradisi Saprahan menurut penjelasan dalam website *Warisan Budaya Takbenda Indonesia* milik Kemendikbud, merupakan sebuah tradisi makan bersama dalam kelompok kecil (8-10 orang), duduk saling berhadapan di lantai. Tradisi ini biasa dilakukan ketika acara syukuran. Tradisi Saprahan dilakukan dengan menyusun semua hidangan makanan di atas kain saprah (berwarna putih atau hijau, berukuran minimal 2 meter) atau daun pisang yang terhampar. Tradisi Saprahan mengandung makna 'duduk sama rendah berdiri sama tinggi' sebagai wujud kebersamaan, keramahtamahan, kesetiakawanan, serta persaudaraan.

Ada lagi kebiasaan lain masyarakat Melayu yaitu ketika menyuguhkan makanan di sebuah acara. Makanan disajikan dalam 3 sesi hidangan berbeda secara berturut-turut. Hidangan pertama terdiri dari makanan pokok. Hidangan kedua berisi hidangan pencuci mulut. Hidangan terakhir adalah air serbat, yang merupakan tanda berakhirnya acara.

Berdasarkan kajian mengenai budaya Melayu di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat Melayu merupakan masyarakat yang hidup dengan berpegangan erat pada ajaran agama Islam dan menjaga kelestarian alam. Berbagai nilai dari tradisi dan kebiasaan yang dilakukan masyarakat Melayu ini dapat diartikan ke dalam konsep arsitektur, yaitu sebagai berikut :

- *Nilai Ketaatan* dapat diterjemahkan sebagai bentuk pengutamaan terhadap kewajiban umat beragama yaitu beribadah secara khusyuk. Maka dari itu, dalam perancangan ini keberadaan mushola menjadi penting sehingga perlu dirancang senyaman mungkin dan ditempatkan di area yang minim kebisingan agar ibadah yang dilakukan dapat berjalan dengan khusyuk.
- *Nilai Kepercayaan* diterjemahkan sebagai bentuk sirkulasi yang nyaman dan sistem keamanan yang baik bagi pengunjung.

Sirkulasi yang dimaksud nyaman adalah mudah diingat dan memudahkan pengunjung diffable dalam mengaksesnya.

- *Nilai Kebersamaan* diterjemahkan dalam fasilitas yang dapat diakses secara bersama-sama sehingga menimbulkan sosialisasi antar pengunjung. Fasilitas bersama ini dapat berupa area makan lesehan, meja makan yang panjang sehingga memuat banyak orang, gazebo bersama, plaza dengan tempat duduk bersama dan area hiburan.
- *Nilai Estetika dan Cinta Alam* diterjemahkan dalam bentuk selubung bangunan yang menerapkan antara arsitektur setempat dengan alam.

B. Arsitektur Bangunan Kadriah Palace



Gambar 2.33. Keraton Kadriah

Sumber: Penulis, 2020

Istana Kadriah dapat disebut istana Melayu terbesar yang berada di Kalimantan Barat. Istana ini merupakan peninggalan kesultanan Pontianak yang didirikan oleh Sultan Syarif Abdurrahman pada 23 Oktober 1771 M. Istana Kadriah berjarak 4 km dari pusat kota, tepatnya berada di Kelurahan Dalam Bugis, Kecamatan Pontianak

Timur. Letak istana ini berada tepat di persimpangan sungai, yakni Sungai Landak, Sungai Kapuas Kecil, dan Sungai Kapuas.

Istana yang berwarna kuning cerah ini memiliki lantai berjumlah tiga tingkat dengan panjang 60 meter dan lebar 30 meter. Di bagian depan Istana terdapat sebuah anjungan, yaitu ruangan yang menjorok ke depan, yang dahulu digunakan oleh Sultan sebagai tempat beristirahat sambil menikmati keindahan pemandangan Sungai Kapuas dan Sungai Landak. Sedangkan di aula utama keraton terdapat cermin antik dari Perancis yang oleh masyarakat setempat disebut kaca seribu, karena pantulannya mampu memantulkan bayangan kita hingga ribuan kali.

Sama seperti keraton Melayu lain di Kalimantan Barat, terdapat senjata meriam di halaman depan istana. Selain untuk alasan keamanan, meriam ini juga dipakai untuk menembak hantu kuntilanak, yang menjadi cikal-bakal lahirnya nama kota Pontianak.

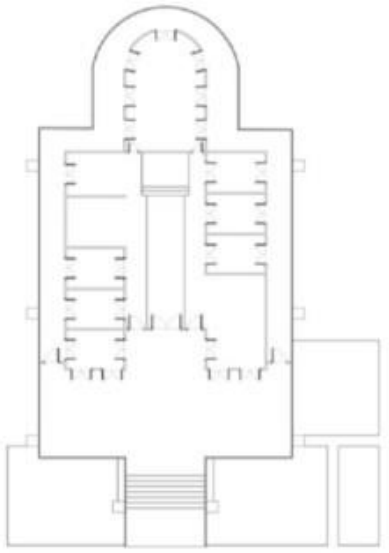
Istana Kadriah yang terletak kurang lebih hanya berjarak 80 meter dari site perancangan ini memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut, yaitu:

1. Memiliki kolong bangunan untuk menghindari banjir dan binatang buas.



Gambar 2.34. Kolong Bangunan Kadriah Palace
Sumber: Sony Herdiana di Shutterstock.com

2. Memiliki denah berbentuk segi empat dan anjungan yang menghadap ke sungai Kapuas.



Gambar 2.35. Denah Kadriah Palace

Sumber: The Palace Vanishes: Aspects of Indigenous 17th and 18th Century Palaces of The Malay World Conference Paper oleh Kassim, S. J dkk

3. Memiliki tiang-tiang bangunan yang tinggi, 4 sampai 4,5 meter dan dikelilingi serambi.



Gambar 2.36. Serambi Menghadap Halaman

Sumber: Sony Herdiana di Shutterstock.com



Gambar 2.37. Serambi Kadriah Palace

Sumber: Sony Herdiana di Shutterstock.com

4. Memiliki banyak jendela dan lubang angin (ventilasi). Jendelanya berbentuk sama seperti pintu, namun dengan ukuran yang lebih kecil.



Gambar 2.38. Pintu dan Jendela yang Sama

Sumber: Sony Herdiana di Shutterstock.com



Gambar 2.39. Interior Kadriah Palace

Sumber: Sony Herdiana di Shutterstock.com

5. Berwarna kuning dan memiliki ornamen-ornamen berbentuk mahkota dan bulan bintang. Adapula ornamen dedaunan pada list atap.



Gambar 2.40. Ornamen Eksterior Kadriah Palace

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

C. Arsitektur Bangunan Rumah Asli Masyarakat Melayu Pontianak

Wahyudin (dalam Sarwono, dkk., 2018) menjelaskan bahwa rumah tradisional Melayu Kalimantan Barat disebut dengan rumah panggung dan terdiri dari 3 (tiga) jenis berbeda, yaitu:

1. Rumah Potong Limas, merupakan rumah berbentuk atap limas dengan puncak atapnya yang memiliki dua puncak atap. Bentuk rumahnya mirip dengan bentuk rumah Limasan di Pulau Jawa. Rumah Potong Limas biasanya merupakan rumah yang ditinggali oleh perangkat kesultanan.



Gambar 2.41. Tampak Depan Rumah Potong Limas
Sumber: Sarwono, dkk., 2018



Gambar 2.42. Denah Rumah Potong Limas
Sumber: Sarwono, dkk., 2018

2. Rumah Potong Godang adalah rumah yang biasanya dimiliki oleh para pedagang atau alim ulama



Gambar 2.43. Tampak Depan Rumah Potong Godang
Sumber: Sarwono, dkk., 2018



Gambar 2.44. Denah Rumah Potong Godang
Sumber: Sarwono, dkk., 2018

3. Rumah Potong Kawat adalah rumah milik rakyat biasa.



Gambar 2.45. Tampak Depan Rumah Potong Kawat
Sumber: Sarwono, dkk., 2018



Gambar 2.46. Denah Rumah Potong Kawat
Sumber: Sarwono, dkk., 2018

Arsitektur Melayu merupakan perancangan arsitektur yang berfokus pada perancangan bangunan rumah tinggal atau tempat

kediaman. Bagi masyarakat Melayu, rumah adalah cerminan nilai keluarga, adat, agama dan masyarakat yang menjadi pedoman cara hidup masyarakat setempat. Karena itu, menurut Wahid, J & Alamsyah B. dalam Trivaldo, H (2019), konsep bangunan Melayu harus merujuk kepada kebiasaan rancang bangun yang diamalkan oleh masyarakat. Berikut ini adalah karakteristik Arsitektur Rumah Melayu jika dirujuk pada kebiasaan masyarakatnya, yaitu:

1. **Kayu sebagai material utama bangunan.**

   Dindingnya menggunakan material kayu seperti ulin, belian, meranti atau bambu dan atapnya dari jerami atau sirap.

2. **Rumah tradisional Melayu memiliki banyak bukaan.**

   Agar rumah terasa sejuk dan tidak gerah, jendela dibuat berukuran besar dan didukung dengan ventilasi (lubang udara). Selain menciptakan kenyamanan termal dalam ruang, juga berfungsi untuk mengoptimalkan masuknya cahaya alami.

3. **Dipengaruhi oleh kondisi site dan aspek iklim setempat.**

   Kondisi pasang surut, gelombang air dan angin menjadi beban yang harus dipikul oleh bangunan rumah tepian sungai. Terlebih gelombang sungai akan menjadi besar jika jalur sungai dilalui oleh kendaraan-kendaraan air. Sehingga rumah-rumah ini diciptakan memiliki kolong atau panggung dengan tiang yang tinggi.

4. **Menyesuaikan syarat agama.**

   Syarat agama yaitu syariat agama Islam turut mempengaruhi arsitektur Melayu, di antaranya berupa pemisahan ruang lelaki dan perempuan, kemudian ukiran pada dinding dan tiang harus menghindari bentuk hewan dan manusia. Motif yang dapat digunakan hanyalah motif berbentuk bunga, daun, buah, dan sulur-suluran.

5. **Struktur bangunan**

   Secara umum, struktur bangunan terdiri dari pondasi, dinding, kolom, lantai dan kuda–kuda atap (Frick, 1997). Secara konstruksi, sistem struktur bangunan Melayu tidak melukai bumi diletakkan di atas pondasi umpak untuk mengurangi dampak yang ditimbulkan pada tanah. Sistem struktur ini merespon gempa, kondisi tanah, dan faktor alam lainnya, menunjukkan pendekatan yang kontekstual dan responsif.

Sedangkan karakteristik rumah masyarakat yang berada di sekitar site perancangan adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kolong bangunan dan pondasi menggunakan kayu yang ditancapkan ke dalam tanah dengan kedalaman tertentu;



Gambar 2.47. Rumah Melayu Milik Masyarakat Setempat
Sumber: Google Street

2. Denah bangunan berbentuk segi empat dengan material yang menggunakan kayu besi, kayu belian ataupun kayu biasa;



Gambar 2.48. Material Utama Kayu

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

3. Material lantai menggunakan lantai papan dengan atap pelana atau limas dengan kuda-kuda yang berfungsi sebagai balok penutup.



Gambar 2.49. Rumah warga dengan Lantai papan dan atap pelana

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

4. Ventilasi pada sisi atas dan bawah jendela;



Gambar 2.50. Rumah Seorang Warga dengan Ventilasi Atas

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

5. Teras rumah memiliki pagar rendah setinggi kurang lebih 40-60 cm.



Gambar 2.51. Seorang Warga Duduk Di Atas Pagar Pembatas Rumahnya

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

6. Terdapat gertak (jalan papan kayu) di depan rumah.



Gambar 2.52. Anak-Anak Bermain di Gertak Depan Rumah Warga

Sumber: Ahmad Fuad Morad di Flickr.com

Berdasarkan karakteristik Arsitektur Melayu yang telah dibahas di atas ditentukan bahwa implementasinya pada bangunan perancangan akan mengarah pada karakteristik Kadriah Palace dan Rumah Masyarakat Sekitar. Berikut adalah beberapa karakter penting yang akan diterapkan pada perancangan yaitu sebagai berikut:

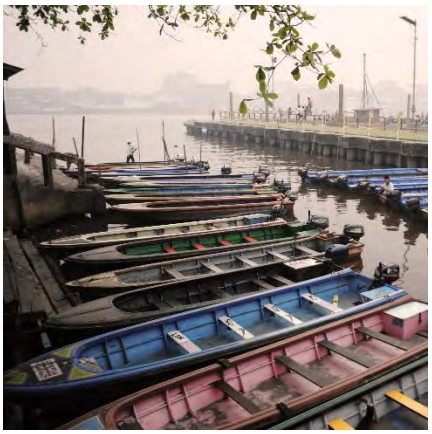
1. Penggunaan kolong bangunan sebagai implementasi karakter utama arsitektur lokal. Perancangan kolong bangunan ini akan lebih mengacu pada konsep rancangan kolong bangunan Kadriah Palace. Diatas area kolong bangunan ini dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik atau semi publik selain retail bangunan yang memiliki bentang struktur yang panjang dan area bebas kolom agar area diatas struktur kolong bangunan masih terlihat seperti struktur panggung.
2. Penerapan denah persegi panjang yang dikelilingi serambi. Serambi yang dimaksud bukanlah serambi luas seperti yang ada pada Kadriah Palace tetapi berbentuk seperti balkon bangunan. Area balkon ini kemudian menjadi jalur sirkulasi bangunan dan area yang mengakomodasi pengunjung untuk menikmati suasana ruang luar Pusat Kerajinan dan Kuliner.
3. Penggunaan sistem penghawaan alami dengan bantuan cross ventilation dan penerapan bentuk bukaan dengan model jalusi atau louvre yang banyak digunakan pada bangunan rumah masyarakat. Sistem penghawaan ini didukung dengan atap modifikasi pelana yang memiliki ruang sirkulasi udara.
4. Penggunaan material menyerupai kayu dan penerapan motif ornamen berbentuk dedaunan dan sulur-suluran.
5. Penerapan pagar pembatas di serambi atau area transisi bangunan untuk membatasi ruang publik bangunan dan area sirkulasi utama siteplan perancangan.
6. Penerapan jalur sirkulasi seperti gertak diatas sirkulasi utama tata massa bangunan. Jalur sirkulasi ini berfungsi untuk menyatukan ruang retail antar massa bangunan dan mengakomodasi pengunjung terhadap view sungai kapuas dan area hijau.

2.8.2. Potensi Alam Sekitar Site



Gambar 2.53. Transportasi Sungai Kapuas

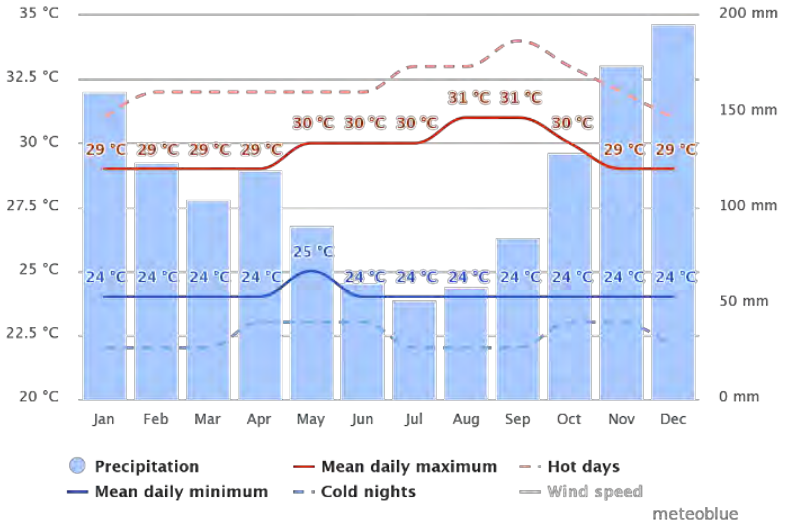
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 2.54. Jejeran Sampan

Sumber: Penulis, 2019

Di sekitar site perancangan terdapat beberapa potensi seperti Sungai Kapuas, iklim dan vegetasi setempat. Sungai Kapuas merupakan sungai yang terletak di sisi barat daya site perancangan. Sungai ini selain menjadi sumber air utama juga menjadi jalur transportasi utama bagi masyarakat sehingga sungai ini memiliki arti penting bagi masyarakat setempat. Pada Peraturan Daerah juga telah disebutkan bahwa perancangan yang dilakukan di tepi sungai kapuas perlu mengikuti konsep perancangan yang telah ada yaitu konsep Waterfront City. Konsep Waterfront City merupakan konsep pengembangan daerah tepian air, baik itu pantai, sungai maupun danau, dalam hal ini sungai, untuk wisata air.



Gambar 2.55. Grafik Temperatur Site Perancangan

Sumber: meteoblue.com

Selain sungai, iklim kota Pontianak yang berada di garis khatulistiwa merupakan konteks kawasan yang penting. Agar bangunan rancangan dapat digunakan dengan baik dan dinikmati oleh pengunjung, permasalahan iklim ini perlu diselesaikan dengan baik. Pembangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner ini diperuntukan bagi masyarakat berpenghasilan rendah untuk meningkatkan penghasilannya, maka biaya sewa ritel dikemudian hari perlu ditekan agar tidak membebani pengguna.

Untuk itu, pendekatan Arsitektur Tropis merupakan pendekatan yang tepat karena perancangan dengan pendekatan ini dapat meminimalisir penggunaan penghawaan buatan dan mengalihkannya pada penghawaan alami. Pemanfaatan potensi vegetasi setempat juga dapat mendukung pendekatan ini agar berhasil menyelesaikan permasalahan iklim.

2.8.3. Arsitektur Tropis Pada Sistem Bangunan

Arsitektur tropis merupakan suatu rancangan arsitektur yang mengarah pada pemecahan problematik iklim tropis. Menurut Karyono (1998), klim tropis yang dimaksud memiliki ciri-ciri faktor iklim seperti kelembaban udara yang tinggi hingga mencapai angka di atas 60%

sampai 90%, selain itu paparan radiasi matahari relatif tinggi dengan suhu udara lingkungannya yang juga relatif tinggi mencapai 33°C, sedangkan kecepatan angin yang bertiup relatif rendah meskipun curah hujannya dapat mencapai angka di atas 3000 mm/tahun.

Faktor-faktor iklim tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap aspek kenyamanan fisik manusia terutama dalam aspek kenyamanan termal. Arsitektur tropis hadir sebagai solusi yang diharapkan dapat menjawab seluruh persoalan iklim tersebut dengan bentuk rancangan yang hampir tanpa batas. Dua aspek penting dalam arsitektur tropis adalah aspek kenyamanan visual (pencahayaan) serta aspek kenyamanan termal, kedua hal ini perlu dipecahkan dengan baik untuk dapat mencapai kebutuhan kenyamanan pengguna secara fisik.

Faktor penting lainnya yang perlu diperhatikan adalah suhu dan kelembaban udara. Suhu ideal dalam sebuah bangunan adalah 20°C hingga 26°C Temperatur Efektif. Sedangkan kelembaban udaranya kurang lebih 60% dengan pergerakan udara 0,25 sampai 0,5 m/s. Berikut ini adalah strategi penghematan energi dalam bangunan yang dapat mendukung perancangan bangunan tropis, yaitu:

1. **Mencegah terjadinya efek rumah kaca**

   Efek rumah kaca adalah akumulasi panas di dalam bangunan atau ruang yang diakibatkan oleh radiasi matahari. Jika terjadi dalam bangunan dengan suhu lingkungan yang tinggi, suhu dalam bangunan akan meningkat. Dinding transparan dari kaca ditembus oleh cahaya matahari sehingga menimbulkan efek rumah kaca. Untuk menurunkannya diperlukan *air conditioner* dengan kapasitas energi yang lebih besar dibanding bangunan tanpa atau sedikit efek rumah kaca. *Untuk mencegah efek rumah kaca, penggunaan dinding transparan pada sisi yang terkena matahari langsung harus dihindari.*
2. **Mencegah terjadinya akumulasi panas pada ruang antara atap dan langit-langit**

Bangunan dengan ruang antara penutup atap dan langit-langit perlu menghindari terjadinya akumulasi panas pada ruang tersebut. Ruang ini perlu diberi bukaan yang memungkinkan aliran udara silang menyingkirkan akumulasi panas ini. Jika dibiarkan, suhu panas dalam bangunan akan turut meningkat.

3. **Meletakkan ruang-ruang penahan panas pada sisi timur-barat**
   Pada sisi timur dan barat bangunan yang berhadapan langsung dengan jatuhnya sinar matahari sebaiknya digunakan sebagai ruang antara agar dapat mencegah aliran panas menuju ruang utama (ruangan yang sering digunakan beraktivitas). *Ruang-ruang antara ini dapat berupa pantry, gudang, ruang tangga, toilet, dan lain sebagainya.*
4. **Melindungi pemanasan dinding yang menghadap timur atau barat**
   Apabila ruang pada sisi timur dan barat bangunan harus difungsikan sebagai ruang utama. Maka untuk menghindari efek pemanasan yang terjadi, *dinding utama ruang pada sisi yang terpapar perlu diberi penghalang terhadap sinar matahari langsung. Selain itu juga dapat dibuat dinding tambahan pada sisi luar dinding yang terpapar sehingga tercipta ruang antara yang dapat diberi lubang ventilasi sebagai jalur aliran angin.*
5. **Mencegah jatuhnya radiasi matahari pada permukaan keras**
   Permukaan keras seperti aspal, beton, dan sebagainya cenderung menyerap panas yang kemudian dipancarkan kembali ke udara, sehingga suhu udara di atas permukaan keras yang terkena radiasi matahari ini cenderung lebih tinggi di banding pada area berumput atau perdu. Penggunaan material keras ini biasanya diterapkan pada penutup halaman, jalan, tempat parkir, dan perkerasan lainnya. *Untuk itu sabaiknya permukaan dengan material padat/keras dilindungi dari radiasi langsung matahari agar suhu udara sekitar bangunan tetap rendah.*

6. **Memanfaatkan aliran udara malam hari yang bersuhu rendah**

   Suhu udara minimum rata-rata Pontianak adalah 24̊C dan ini terjadi pada malam menjelang pagi hari. Potensi ini dapat dimanfaatkan untuk penghematan energi dengan cara mengalirkan angin bersuhu rendah melalui dinding (yang dibuat rangkap-berongga) dan lantai (berongga, dengan raised floor). Tujuannya adalah untuk menurunkan suhu massa bangunan (building fabric) serendah mungkin mendekati atau sama dengan suhu udara minimum tersebut. Ruang dengan lantai, dinding dan langit-langit bersuhu rendah akan lebih mudah mencapai kenyamanan termal meskipun suhu udara luar relatif tinggi. *Hal ini dikarenakan perubahan suhu bukan hanya ditentukan oleh suhu udara, namun juga suhu radisi permukaan ruang (lantai, dinding dan langit-langit).*

Parameter lain yang perlu diperhatikan dalam perancangan bangunan tropis, yaitu:

1. **Strategi Pencapaian Suhu Nyaman**
   a. **Orientasi Bangunan:**

      Arah hadap bangunan terhadap mata hari sangat berpengaruh terhadap suhu dalam ruang. Orientasi bangunan yang baik adalah sisi terpanjang menghadap ke sisi utara atau selatan. Sedangkan sisi barat atau timur merupakan sisi yang terpapar banyak sinar matahari.

   b. **Penanaman pohon**

      Tanaman berkontribusi besar terhadap kualitas pengalaman ruang dan karakter tempat. Pilihan dan pengaturan tanaman dapat digunakan untuk membingkai pandangan, untuk aksen atau menyembunyikan fitur, untuk mengarahkan lalu lintas pejalan kaki, untuk membuat ruang luar, untuk mengundang, untuk menolak, untuk memberikan kenyamanan, untuk mendorong gerakan atau jeda, dan untuk memodifikasi skala. atau elemen lingkungan lainnya. Penanaman bisa formal atau

informal, sederhana atau canggih, sesuai dengan tujuan konsep perancangan. (Sustainable Tropical Building Design, 2011)

c. **Meminimalkan Perolehan Panas (Heat Gain) dari Radiasi Matahari pada Bangunan**

Pada prinsipnya, heat gain dapat diminimalisir dengan cara memanfaatkan building envelope . Building envelope merujuk pada 4 elemen penting sebuah bangunan yaitu atap, lantai, dinding dan jendela. Strategi sederhananya adalah dengan cara sebagai berikut:

- Membayangi jendela dan dinding yang terkena banyak sinar matahari.
- Menggunakan warna terang pada atap dan dinding.
- Menggunakan lapisan insulasi untuk mengurangi transfer langsung dari panas ke selubung bangunan atau building envelope.
- Menggunakan buffer zones atau ruang antara untuk menjaga area kumpul dan istirahat dari sinar matahari langsung.

d. **Memaksimalkan Pelepasan Panas (Heat Loss) dalam Bangunan**

Berkebalikan dengan heat gain yang perlu diminimalisir, heat loss justru perlu dimaksimalkan agar dapat tercapai kenyamanan termal. Strategi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkannya adalah sebagai berikut:

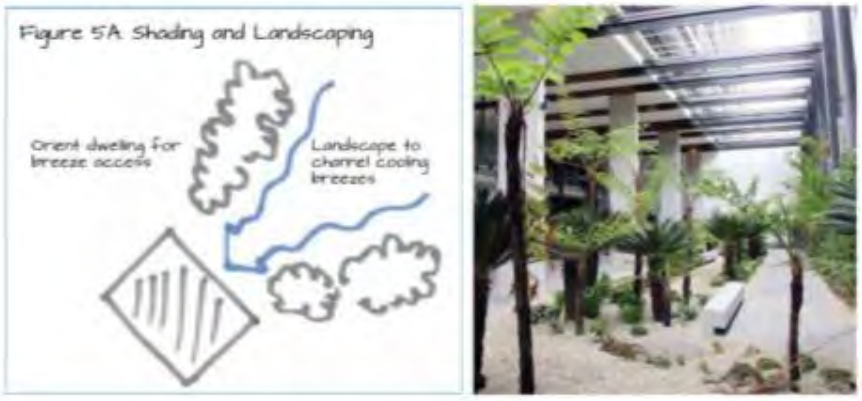
- Memanfaatkan pergerakan udara atau angin dingin dengan menggunakan pergerakan udara yang efektif di dalam rumah. Caranya adalah dengan meletakkan bukaan di area yang dapat memasukkan dan mengeluarkan angin dengan baik (bukan di area yang minim angin atau tidak ada sama sekali)
- Evaporative Cooling Effect. Efek ini bisa didapat dengan cara menempatkan badan air di depan jendela dan halaman

rumah. Karena ketika air berevaporasi, ia membawa panas dari lingkungan sekitarnya dan membuatnya lebih dingin.

- Menggunakan heat sink (exhausted fan) di slab untuk mendinginkan ruang dan mengurangi banyak panas lewat ground.

2. **Olah Lansekap untuk Suhu Bangunan yang Lebih Stabil**

Permukaan yang keras di jalan-jalan, jalan masuk, area parkir dan bangunan di sekitar, menyerap panas dan kemudian memancarkan kembali, menciptakan iklim mikro yang lebih panas. Efek kombinasi dari permukaan keras di kota-kota dikenal sebagai Urban Heat Island (pemanasan daerah perkotaan).

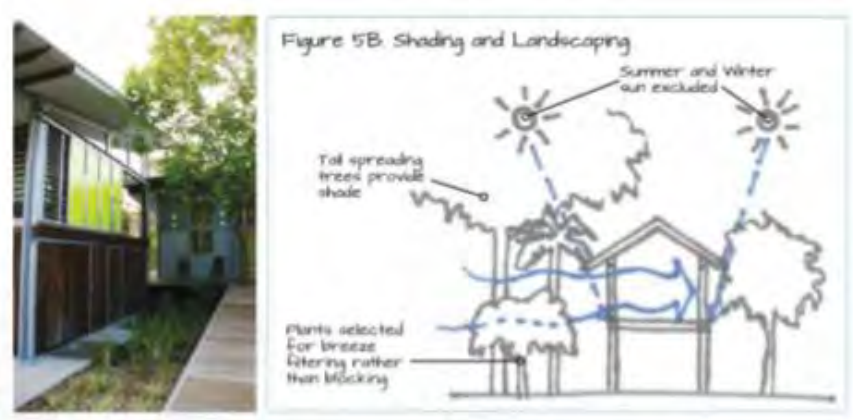


Gambar 2.56. Shading dan Landscaping yang dapat memanfaatkan aliran angin

Sumber: Sustainable Tropical Building

Hal ini menjadi penyebab dari peningkatan suhu yang nyata di kota-kota dibandingkan dengan daerah sekitarnya. Mengurangi tingkat keberadaan paving dan permukaan keras lainnya yang dapat menyimpan panas dan menggantikannya dengan vegetasi akan menghasilkan bangunan yang lebih dingin dan area outdoor yang lebih menyenangkan. Menanam area di sekitar bangunan menciptakan lingkungan yang lebih sejuk karena kemampuan tanaman untuk bermetabolisme, atau kehilangan kelembaban (evaporasi), yang mendinginkan udara. **Suhu eksternal dapat dikurangi lebih dari 5° C dengan menggunakan penutup tanah atau rumput bukannya paving.** Menanam daerah dengan vegetasi lebat

dan menciptakan daerah yang teduh akan mencapai pengurangan suhu yang lebih besar. Udara yang ditarik ke dalam bangunan melalui area yang ditanam dapat memiliki manfaat pendinginan yang signifikan. (Sustainable Tropical Building Design, 2011)

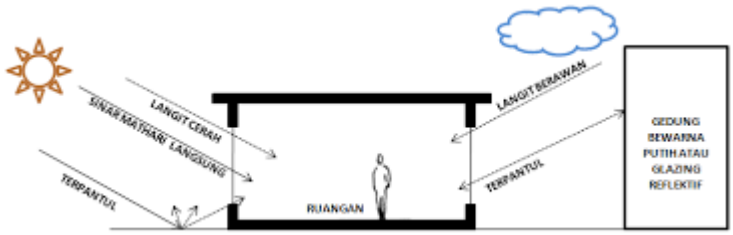


Gambar 2.57. Landscaping yang memanfaatkan angin

Sumber: Sustainable Tropical Building

3. Pencahayaan Bangunan Tropis

Bangunan harus dirancang untuk memaksimalkan jumlah cahaya alami yang masuk ke gedung, terutama ruang kerja. Hal ini agar terjadi penghematan energi yang signifikan dengan mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan. Di ruang yang diterangi dengan baik secara alami, pencahayaan buatan tidak diperlukan untuk kegiatan umum selama siang hari. Di gedung yang lebih besar, beban pencahayaan mungkin diperlukan di area kerja, tidak langsung dipasang dekat dengan jendela, karena jendela hanya efektif untuk membiarkan cahaya alami masuk kedalam bangunan hingga jarak 4-5 meter. Oleh karena itu direkomendasikan bahwa lampu yang dirancang untuk memungkinkan perimeter lampu agar disesuaikan secara terpisah dari pencahayaan lain sehingga manfaat cahaya alami dapat direalisasikan. (Cairns Regional Council, 2011)



Gambar 2.58. Pencahayaan masuk melalui jendela

Sumber: eprints.undip.ac.id

Efektivitas cahaya alami dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna terang pada dinding, lantai dan permukaan horizontal, dan dengan menyelaraskan dinding internal dan langit-langit untuk memaksimalkan pantulan cahaya dari sumber cahaya. Manfaat cahaya alami harus diimbangi dengan strategi untuk mengatur silau dan mendapatkan panas. Untuk alasan ini, semua kaca harus memiliki shading dari sinar matahari langsung atau menggabungkan teknologi kaca yang mengurangi perpindahan panas.

Berdasarkan teori sun shading, ada 3 dasar cara perletakkan sun shading pada fasade bangunan, yaitu *vertical shading device*, *horizontal shading device*, dan *eggcrate shading type device*. (Watson dalam Yolanda, 2018). *vertical shading device* terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

a. *Vertical Perpendicular Fins* tipe ini bidang penghalang (shading) diletakkan vertikal dengan kemiringan 0° pada bukaan. Sinar matahari masuk melalui celah antar bidang yang disusun paralel.
b. *Vertical Angled Fins* tipe ini bidang penghalang (shading) diletakkan vertikal pada bukaan dengan membentuk sudut tertentu. Sinar matahari masuk melalui celah antar bidang yag disusun panel
c. *Adjustable Vertical Fins* merupakan gabungan dari Vertical Perpendicular dengan Vertical Angled. Pada tipe ini bidang penghalang (shading) diletakkan vertikal pada bukaan. Bidang

dapat berubah orientasi sesuai dengan arah sinar matahari pada jam tertentu. Pada saat sinar matahari enggan dimasukkan kedalam bangunan, maka bidang penghalang menutupi bukaan. Sedang bidang bila ingin memasukkan sinar matahari, maka bidang penghalang miringkan dengan sudut tertentu.

Horizontal shading device menurut (Watson dalam Yolanda, 2018) terbagi menjadi 4 bagian yaitu:

a. *Solid Overhang*: Bidang penghalang (shading) diletakkan horizontal di atas bukaan. Bidang penghalang bersifat tetapatau statis.
b. *Louvered Overhang.* Paralel Bidang penghalang (shading) diletakkan horizontal di atas bukaan. Bidang disusun berlapis ke depan dengan kemiringan tertentu.
c. *Louvered Overhang Pendicular*: Bidang penghalang (shading) diletakkan horizontal di atas bukaan. Bidang disusun paralel dan membentuk sudut 90° terhadap bukaan.
d. *Horizontal Louvers*: Bidang penghalang (shading) diletakkan horizontal di atas bukaan. Bidang disusun paralel ke bawah dan membentuk sudut tertentu terhadap bukaan.

Eggcrate shading type device menurut (Watson dalam Yolanda, 2018) terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

a. *Fixed Eggcrate*: Gabungan horizontal shading device dan vertical shading device. Pada tipe ini bidang penghalang membentuk persegi tanpa kemiringan tertentu.
b. *Angled Eggcrate*: Bidang horizontal memiliki kemiringan sedangkan bidan vertical tanpa kemiringan tertentu.
c. *Adjustabel Eggcrate*: Bidang yang vertical memiliki kemiringan sedangkan bidang yang horizontal tapa kemiringan tertentu.

Berdasarkan kajian di atas, arsitektur tropis dapat digunakan sebagai penyelesaian masalah terkait konteks iklim lokal yang tidak nyaman, sehingga

menjadikan kualitas suhu dalam bangunan menjadi lebih nyaman. Selain mengatasi permasalahan suhu, sistem bangunan dengan konsep arsitektur tropis dapat dikaitkan dengan pemanfaatan daylight.

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER



HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

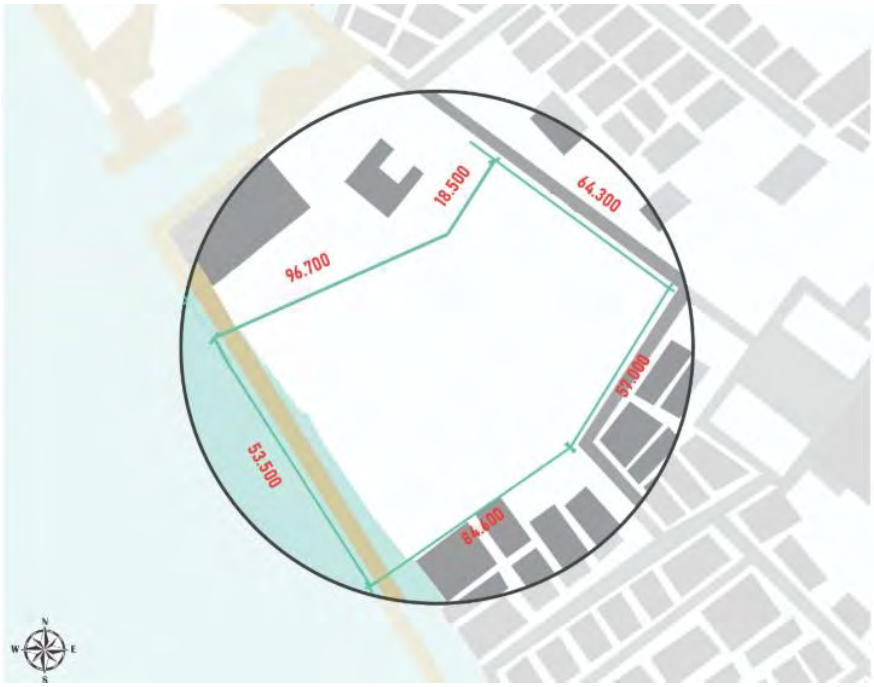
Penyelesaian persoalan perancangan dilaksanakan untuk menentukan parameter desain yang telah dipilih. Penentuan didapat dengan melakukan analisis variabel. Bab ini akan membahas tentang analisis dan pemecahan persoalan perancangan. Dalam memecahkan persoalan perancangan, terdapat beberapa obyek yang harus diselesaikan yaitu: tata ruang, tata massa, bentuk dan struktur. Obyek Permasalahan yang akan diselesaikan tersebut nantinya akan diterapkan pada perancangan dan menjadi acuan perancangan.

3.1. Analisis Konteks Site



Gambar 3.1. Map Lokasi Site Perancangan
Sumber: Analisa Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan map lokasi site perancangan yang telah dilengkapi dengan informasi tentang potensi view yang berada di sekitar site perancangan



Gambar 3.2. Ukuran Site Perancangan
Sumber: Analisa Penulis, 2020

3.1.1. Analisis Eksternal Site

1. Analisis Arah Pergerakan Matahari

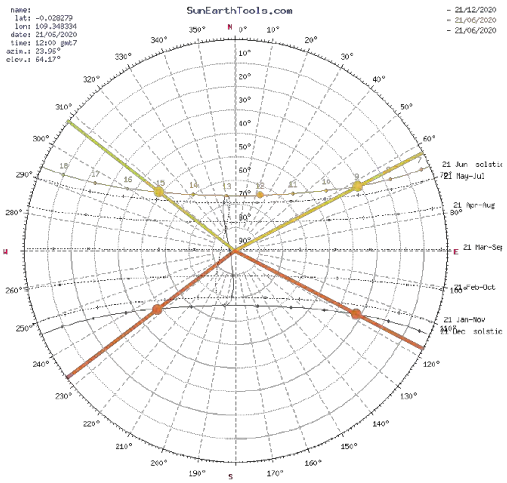
Kota Pontianak memiliki iklim tropis dengan dua musim berbeda yaitu musim hujan dan musim kemarau. Berdasarkan data yang diambil dari *meteoblue.*com, suhu tertinggi terjadi pada bulan Agustus dan September yang mencapai 31̊ C. Sedangkan suhu terendah terjadi pada bulan Desember dan Januari yang mencapai 24˚C.

Posisi tahunan matahari terhadap site perancangan perlu diperhatikan agar dapat menentukan orientasi massa bangunan dan bukaannya. Sehingga kebutuhan cahaya alami dalam bangunan dapat terpenuhi dengan menerima cahaya dari arah yang tepat dan intensitas yang cukup.



Gambar 3.3. Jalan utama (A); Waterfront dan view sungai Kapuas (B)
Sumber: sunearthtools.com, dengan modifikasi dari penulis, 2020

Gambar di atas merupakan analisis sunpath terhadap lokasi site perancangan yang diambil dari sudut mata angin barat-daya. Berdasarkan gambar di atas diketahui bahwa sisi barat site berpotensi terpapar sinar matahari sore yang panas, sedangkan jika disesuaikan dengan site eksisting, sisi barat merupakan area potensial view karena berada tepat di tepi sungai kapuas. Ilustrasi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



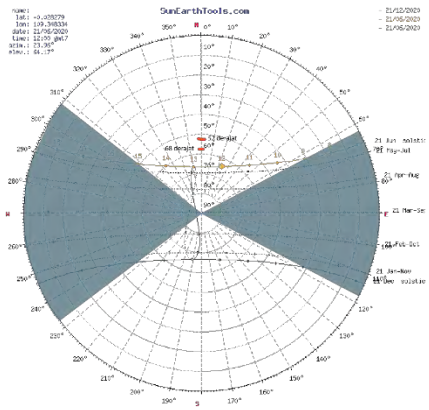
Gambar 3.4. Pengukuran sudut azimuth dan altitude pada site eksisting
Sumber: sunearthtools.com, dengan modifikasi dari penulis, 2020

Selain analisis sunpath, dilakukan analisis dengan alat ukur sun chart dari SunEarthTools.com. Berpatokan pada titik koordinat yang telah disebutkan di atas, berikut adalah pengukuran sudut azimuth dan altitude di site terpilih untuk menentukan arah pergerakan sinar matahari harian dalam satu tahun. Berdasarkan gambar tersebut dapat

diketahui bahwa waktu kritis dalam setahun yang tercantum ialah pada bulan Juni dan Desember, terutama dalam rentang pukul 09.00 WIB hingga 15.00 WIB, yang mana merupakan jam kritis harian dan juga jam fungsional bangunan. Dalam pengukuran tersebut, didapatkan data sudut azimuth dan altitude yang kemudian disajikan dalam tabel berikut.

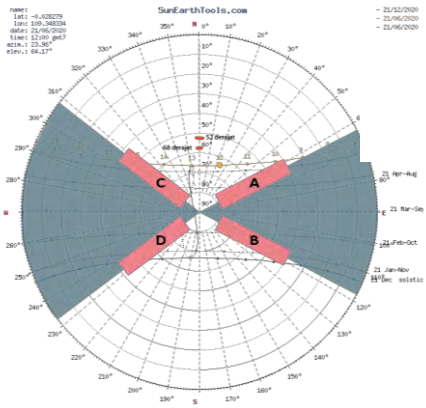
Tabel 3.1. Sudut azimuth dan altitude pada pukul 09.00 hingga 16.00.

Juni	**Pukul 09.00**	**Pukul 15.00**
Azimuth	62,43 °	307,93 °
Altitude	30,71 °	49,65 °
Desember	**Pukul 09.00**	**Pukul 16.00**
Azimuth	117,78 °	232,72 °
Altitude	31,5 °	49,01 °



Gambar 3.5. Analisis arah pergerakan matahari pada site eksisting

Sumber: sunearthtools.com, dengan modifikasi dari penulis, 2020



Gambar 3.6. Analisis pergerakan matahari terhadap massa bangunan

Sumber: sunearthtools.com, dengan modifikasi dari penulis, 2020

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa sinar matahari ekstrim jatuh dari sudut azimuth 62,43° hingga 307,93° sepanjang tahun pada jam-jam kritis. Dari analisis di atas dapat dihasilkan beberapa alternatif orientasi bangunan sebagai berikut.

a. Orientasi A

   Orientasi massa bangunan ini meletakkan sisi terpanjang bangunan sejajar dengan sudut azimuth 62,43°. Bukaan sebaiknya diperbanyak pada sisi terpanjang agar terhindar dari paparan matahari secara maksimal.

b. Orientasi B

   Orientasi massa bangunan ini meletakkan sisi terpanjang bangunan sejajar dengan sudut azimuth 117,78°. Bukaan sebaiknya diperbanyak pada sisi terpanjang agar terhindar dari paparan matahari secara maksimal.

c. Orientasi C

   Orientasi massa bangunan ini meletakkan sisi terpanjang bangunan sejajar dengan sudut azimuth 307,93°. Bukaan sebaiknya diperbanyak pada sisi terpanjang agar terhindar dari paparan matahari secara maksimal.

d. Orientasi D

   Orientasi massa bangunan ini meletakkan sisi terpanjang bangunan sejajar dengan sudut azimuth 232,72°. Bukaan sebaiknya diperbanyak pada sisi terpanjang agar terhindar dari paparan matahari secara maksimal.

2. Analisis Arah Pergerakan Angin

Arah datang angin ke dalam site eksisting perlu diperhatikan untuk dapat menentukan letak bukaan pada bangunan yang dirancang. Dengan mengetahui darimana arah sumber datangnya angin terbesar dan posisi strategis peletakan bukaan pada bangunan, dapat menghasilkan penghawaan (ventilasi) alami yang baik dalam bangunan dan meningkatkan kenyamanan termal ruang. Berikut adalah ilustrasi

arah datang angin dari wind rose *meteoblue.com* yang menunjukkan arah datangnya angin terbesar ke dalam site perancangan:



Gambar 3.7. Analisa Arah Angin Terbesar
Sumber: meteoblue.com, dengan modifikasi dari Penulis, 2020

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa angin terbesar datang dari barat dan selatan. Kecepatan angin tahunan yang sering muncul dari arah barat berkisar dari lebih dari 1 km/jam sampai lebih dari 19 km/jam dengan total durasi mencapai 1214 jam/tahun, sedangkan kecepatan angin tahunan yang sering muncul dari arah selatan berkisar dari 1 km/jam hingga lebih dari 12 km/jam dengan total durasi yang lebih kecil yaitu 897 jam/tahun.

Agar dapat memanfaatkan angin dengan baik, arah bukaan harus menghadap ke kedua mata angin tersebut namun sebaiknya lebih mengutamakan angin yang datang dari arah selatan karena memiliki intensitas yang tidak begitu tinggi. Dari analisis di atas dihasilkan sebuah alternatif orientasi massa bangunan yang didasarkan dari arah pergerakan angin sebagai berikut:



Gambar 3.8. Alternatif orientasi bangunan berdasarkan pergerakan angin
Sumber: meteoblue.com, dengan modifikasi dari Penulis, 2020

Dari gambar di atas dapat dihasilkan beberapa alternatif orientasi bukaan bangunan sebagai berikut:

a. Orientasi A

   Orientasi massa bangunan ini menempatkan sisi terpendek menghadap ke arah barat yang memiliki intensitas pergerakan angin paling tinggi. Orientasi massa bangunan ini juga sesuai dengan analisis pergerakan matahari karena sisi yang terpapar sinar langsung merupakan sisi terkecil dari bangunan.

b. Orientasi B

   Orientasi massa bangunan ini menempatkan sisi terpendek menghadap ke arah selatan yang memiliki intensitas pergerakan angin tertinggi kedua setelah barat. Kelemahan orientasi ini adalah sisi terpanjang dari bangunan akan berhadapan langsung dengan radiasi sinar matahari yang datang dari timur dan barat.

Maka dari itu alternatif orientasi bukaan massa bangunan yang paling baik adalah massa bangunan B yang memiliki intensitas angin tinggi dan memposisikan sisi bangunan terpendeknya menghadap ke arah barat. Hal itu dipertimbangkan karena untuk dapat menghantarkan

atau mengeluarkan udara panas dalam ruang memerlukan angin yang memiliki intensitas tinggi. Sedangkan pada sisi selatannya perlu diberi penghalang berupa roster atau tanaman untuk menghindari angin berlebih dari arah selatan. Sehingga cross ventilation dapat tercipta dengan baik dan penghawaan alami dapat diperoleh secara optimal.

3. Analisis Vegetasi Eksisting



Gambar 3.9. Analisa Vegetasi Eksisting
Sumber: Analisa Penulis, 2020

Vegetasi eksisting yang ada pada site tidaklah terlalu banyak sehingga jika dihubungkan dengan tema perancangan yang membutuhkan banyak vegetasi, perlu adanya penambahan vegetasi pada beberapa sisi seperti sisi barat dan timur. Hal ini juga berfungsi untuk menghalangi bangunan terancang dari radiasi matahari berlebih. Penambahan vegetasi juga dapat dilakukan sebagai pembentukan jalur angin sehingga angin yang masuk ke dalam bangunan menjadi lebih besar sehingga dapat menurunkan suhu dalam bangunan.

4. Analisis Infrastruktur



Gambar 3.10. Analisis Entrance
Sumber: Analisa Penulis, 2020

Berdasarkan jalur infrastruktur yang telah ada di site, titik terpadat berada pada pertemuan antara jalan masuk gerbang Kadriah Palace, Pasar Rakyat dan Masjid Jami'. Untuk menghindari penumpukan kendaraan yang semakin parah, perlu diatur jalur masuk dan jalur keluar yang berbeda sehingga tidak menambah kepadatan pada titik terpadat.

Jalur masuk tetap melalui gerbang utama Kadriah Palace namun jalur keluarnya melewati jalan baru yang berada di antara site perancangan dan permukiman warga, kemudian masuk ke dalam area halaman utama Kadriah Palace dan keluar langsung menuju Jalan Tanjung Raya 1. Akses masuk ke dalam site perancangan direncanakan melalui jalan di antara gerbang masuk Kadriah Palace dan gerbang utama, sedangkan akses keluar melalui jalan di samping site.

3.2. Konsep Fungsi Bangunan

Pusat Kerajinan dan Kuliner merupakan sebuah kawasan perbelanjaan khusus kerajinan dan kuliner tradisional yang berasal dari masyarakat Melayu di kota Pontianak dan sekitarnya. Pusat Kerajinan dan Kuliner merupakan wadah bagi masyarakat dan wisatawan dari luar kawasan Pontianak untuk mengenal budaya yang ada di lingkungan masyarakat Melayu kota Pontianak.

Pusat Kerajinan dan Kuliner merupakan wadah bagi seluruh lapisan masyarakat kota Pontianak dan wisatawan untuk mengenal budaya Melayu, berinteraksi antar sesama, berinteraksi dengan lingkungan dan berekreasi sambil melepas penat. Berikut adalah diagram kegiatan kerajinan dan kuliner yang diwadahi di pusat kerajinan dan kuliner Kota Pontianak.



Gambar 3.11. Diagram Kegiatan Kerajinan dan Kuliner dalam Tipologi Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.3. Konsep Tema Perancangan

Pusat Kerajinan dan Kuliner merupakan perancangan bangunan komersial rekreatif yang menerapkan konteks lingkungan sekitarnya untuk menciptakan pengalaman ruang yang dapat memperkenalkan budaya dan kebiasaan masyarakat Melayu kota Pontianak. Untuk mendapatkan garis besar perancangan sebagai solusi permasalahan desain, perlu dilakukan analisis tema perancangan. Analisis ini menekankan pada permasalahan perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner yaitu **"Bagaimana merancang penampilan bangunan komersial yang sesuai dengan konteks lingkungan site**

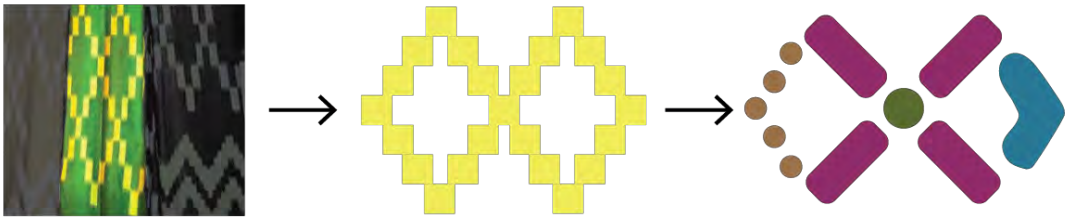
perancangan?" dan **"Bagaimana merancang bentuk bangunan yang dapat memasukkan cahaya dan penghawaan alami sehingga mengakomodasi aktivitas ruang dan tetap memberikan kenyamanan termal ruang?".**

Rumusan permasalahan di atas dapat dijabarkan dengan sebagai berikut:

1. Bentuk massa bangunan yang dapat memberikan pengalaman budaya, arsitektur lokal dan mendukung pengalaman ruang terhadap konteks alam di sekitarnya;
2. Komposisi bentuk dan bukaan pada selubung bangunan yang dapat memberikan kenyamanan termal ruang untuk aktivitas belanja, sosialisasi dan edukasi.

3.3.1. Analisis Bentuk Konteks Lokal Masyarakat Melayu Pontianak

Konteks lokal masyarakat Melayu yang dimaksud ditinjau dari sisi budayanya yaitu kerajinan tenun corak insang. Tenun corak insang memiliki bermacam bentuk dan motif yang menarik, salah satunya adalah corak di bawah ini:



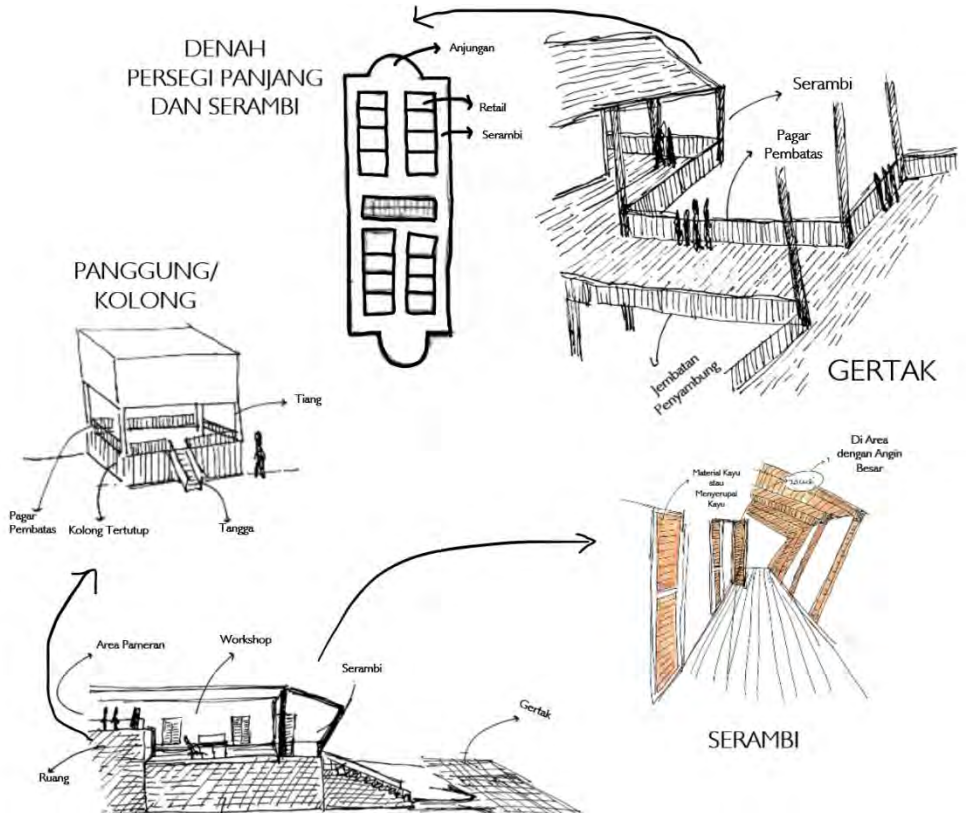
Gambar 3.12. Transformasi Tata Massa Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Dari bentuk motif corak insang tersebut ditransformasikan ke dalam tata massa bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner. Analisis bentuk tata massa ini juga mendukung analisis tata massa yang dapat terhindar dari sinar matahari panas yang berlebihan pada sub bab 3.1.1.

3.3.2. Analisis Bentuk terhadap Konteks Site

Konteks site yang dimaksud adalah konteks arsitektur dan kondisi iklim yang berada di sekitar site perancangan. Konteks arsitektur yang berada di sekitar site perancangan adalah arsitektur Kadriah Palace dan rumah Melayu milik Masyarakat yang telah dibahas pada sub bab 2.8.1. Dari kajian dan analisis tersebut dirangkumlah beberapa elemen

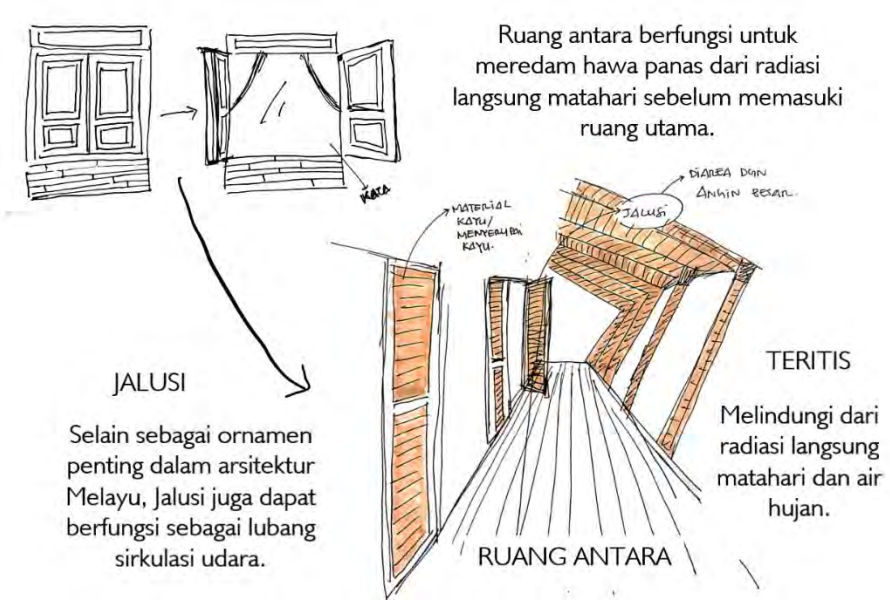
pada sketsa di bawah yang akan diterapkan dalam perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner.



Gambar 3.13. Sketsa bentuk terhadap arsitektur lokal
Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.3.3 Analisis Komposisi Bentuk dan Bukaan pada Selubung Bangunan yang dapat Memberikan Kenyamanan Termal Ruang

Analisis terhadap kondisi iklim di sekitar bangunan telah dibahas kajiannya pada sub bab 2.3.2 dan dianalisis lebih dalam pada sub bab 3.1.1. Kajian pendekatannya juga telah dibahas pada sub bab 2.8.3 dengan strategi Arsitektur Tropis. Berikut adalah sketsa terkait analisis bentuk terhadap kondisi site.

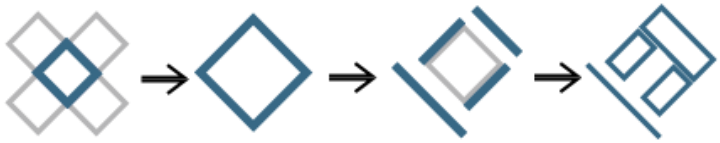


Gambar 3.14. Sketsa Analisis Komposisi Bentuk dan Bukaan terkait Termal dalam Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.4. Konsep Figuratif Rancangan

3.4.1. Explorasi Gubahan Massa

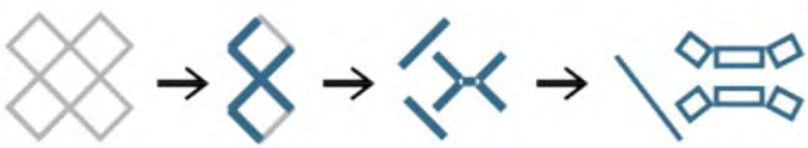
- Alternatif 1



Gambar 3.15. Alternatif Bentuk Massa 1
Sumber: Analisis Penulis, 2020

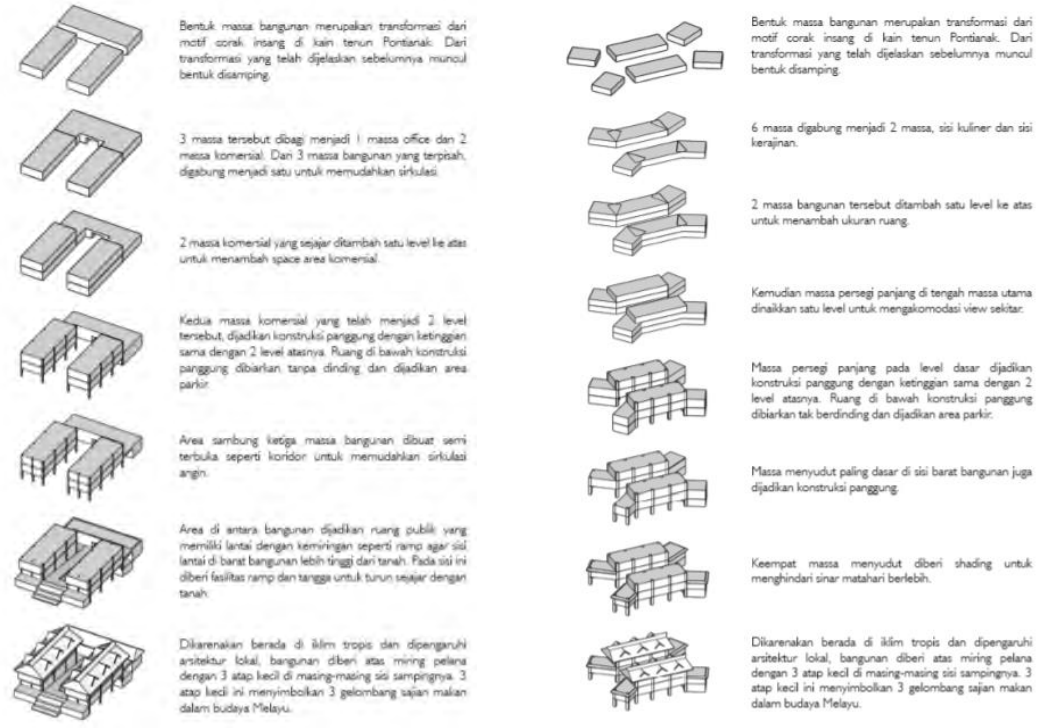
Bentuk massa bangunan diambil dari transformasi motif bujur sangkar pada kain tenun Corak Insang. Bentuk transformasi ini kemudian disesuaikan dengan kondisi site yang berada di tepi sunga dan sudut azimuth dari sinar matahari paling ekstrim dalam setahun (telah dijelaskan dalam analisis matahari).

- Alternatif 2



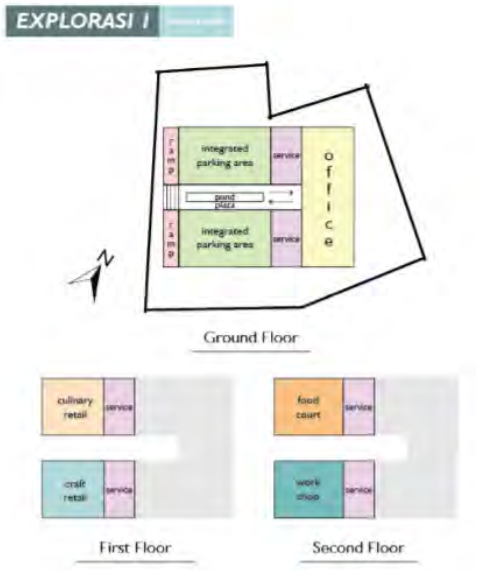
Gambar 3.16. Alternatif Bentuk Massa 2
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Bentuk massa bangunan diambil dari transformasi motif bujur sangkar pada kain tenun Corak Insang. Bentuk transformasi ini kemudian disesuaikan dengan kondisi site yang berada di tepi sunga dan sudut azimuth dari sinar matahari paling ekstrim dalam setahun (telah dijelaskan dalam analisis matahari).

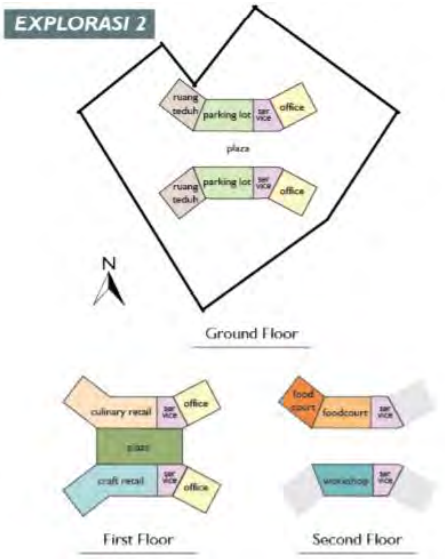


Gambar 3.17. Alternatif bentuk 1 (kiri); Alternatif bentuk 2 (kanan)

Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 3.18. Eksplorasi Desain 1
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 3.19. Eksplorasi Desain 2
Sumber: Analisis Penulis, 2020

3.4.2. Konsep Ruang Hijau



Gambar 3.20. Sketsa Digital Konsep Ruang Hijau
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Konsep Ruang Hijau atau plaza ditengah bangunan memiliki fungsi yang bermacam-macam. Fungai utamanya adalah sebagai penangkap angin dengan bantuan kolam yang terpapar langsung sinar matahari hingga terjadi evaporasi. Fungsi lainnya adalah sebagai ruang pameran ketika ada acara-acara khusus, selain itu juga dapat digunakan sebagai ruang tunggu kendaraan karena berada tepat diantara parkir sayap utara dan

selatan. Pada tepi plaza ditumbuhi semak dan diberi tempat duduk untuk mengakomodasi pengunjung.

3.4.3. Konsep Sirkulasi pada Siteplan

Berdasarkan pembagian pelaku kegiatan, aktivitas pada bangunan terancang dibagi menjadi 2 kegiatan, yaitu:

1. *Direct Shopping*: Kegiatan pengunjung yang datang/masuk ke area retail dan langsung berbelanja/menikmati kuliner yang ada. Kemudian pengunjung langsung keluar/pulang.
2. *Shopping & Recreation Purpose*: Kegiatan pengunjung yang masuk ke area retail dengan tujuan berbelanja sekaligus menikmati fasilitas-fasilitas yang ada seperti plaza, area rekreatif dan boardwalk yang ada dipinggir sungai Kapuas

3.4.4. Konsep Vegetasi pada Siteplan

Permukaan yang keras pada jalan, area parkir dan bangunan dapat menyerap panas. Panas ini dipancarkan kembali dan menciptakan iklim mikro yang lebih panas. Efek kombinasi dari permukaan keras di kota-kota dikenal dengan Urban Heat Island (pemanasan daerah perkotaan). Peningkatan suhu di perkotaan dapat dikurangi dengan cara menggantikan permukaan keras dengan vegetasi. Suhu eksternal juga dapat berkurang lebih dari 5 °C dengan menggunakan penutup tanah atau rumput.

Menanam pepohonan di sekitar bangunan dapat menciptakan lingkungan yang lebih sejuk karena tanaman bermetabolisme dan kehilangan kelembaban (evaporasi), Menanam vegetasi yang lebat dapat menciptakan daerah teduh sehingga akan tercapai pengurangan suhu yang lebih besar. Udara yang ditarik ke dalam bangunan melalui area yang ditanam pepohonan dapat memiliki manfaat pendinginan yang signifikan. (Sustainable Tropical Building Design, 2011).

Dengan teori diatas, dibuatlah rencanakan siteplan dengan pepohonan yang mudah didapatkan di kota Pontianak, yaitu:

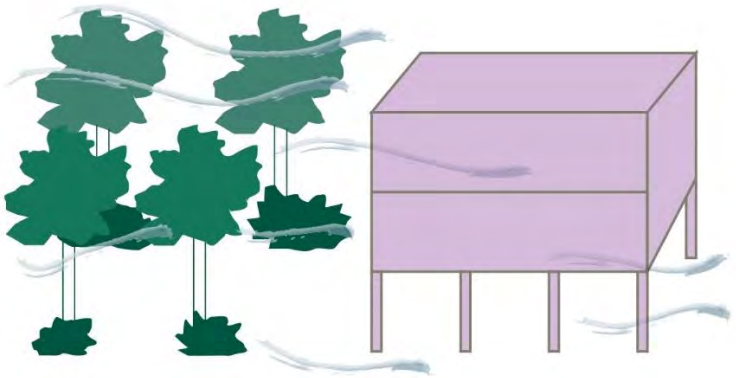
Tabel 3.2. Daftar Rencana Pohon

No.	Jenis Pohon	Gambar Pohon
1.	Mahoni	
2.	Angsana	
3.	Kiara Payung	
4.	Tanjung	

5.	Johar	
6.	Bungur	
7.	Tabebuya Kuning	
8.	Tabebuya Pink	

Sumber: Analisis Penulis, 2020

Daftar pepohonan di atas adalah jenis pepohonan yang akan dirancang pada siteplan bangunan terancang agar dapat memaksimalkan desain bangunan dalam memanfaatkan penghawaan alami. Berikut adalah sketsa kasar peletakkan pohon:



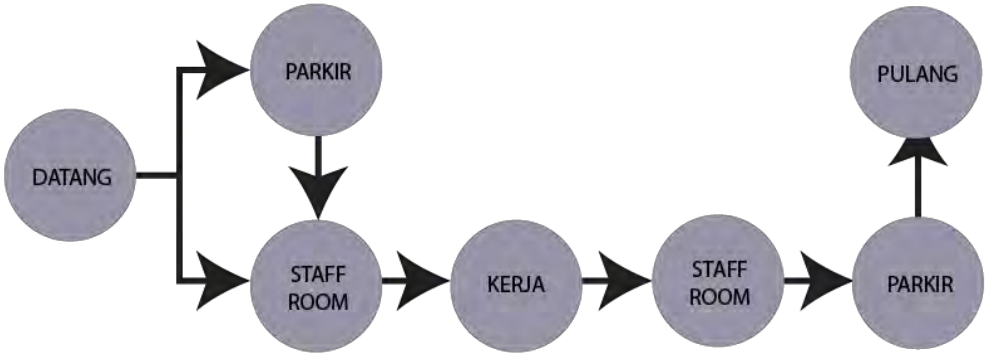
Gambar 3.21. Sketsa Peletakan Pohon

Sumber: Analisis Penulis, 2020

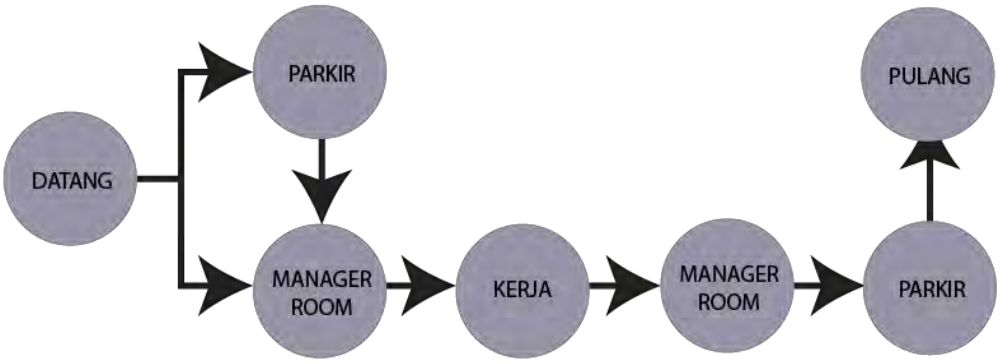
3.4.5. Analisis Programming

1. Aktivitas Pengguna

a. Staff Activity



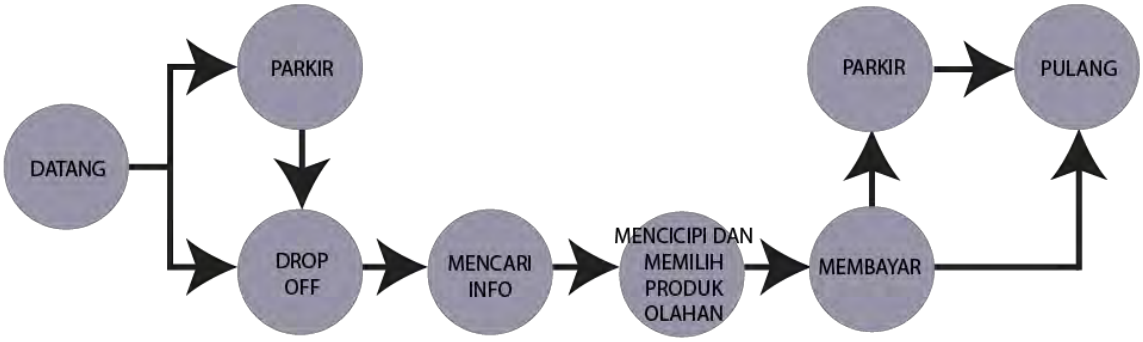
b. Manager Activity



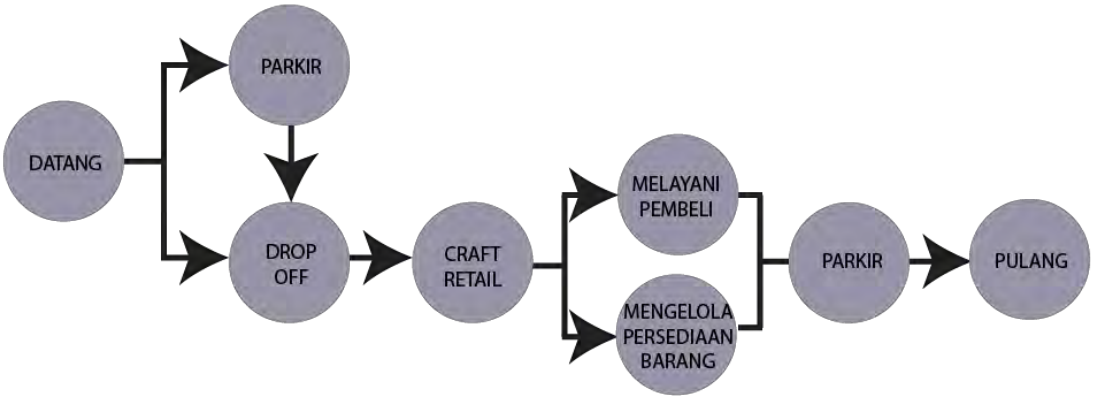
c. Visitor Activity (Craft Retail)



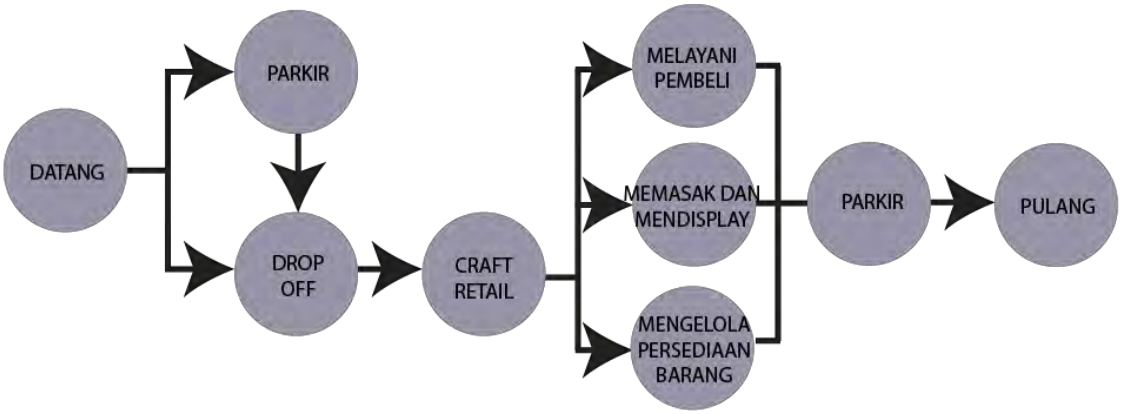
d. Visitor Activity (Culinary Retail)



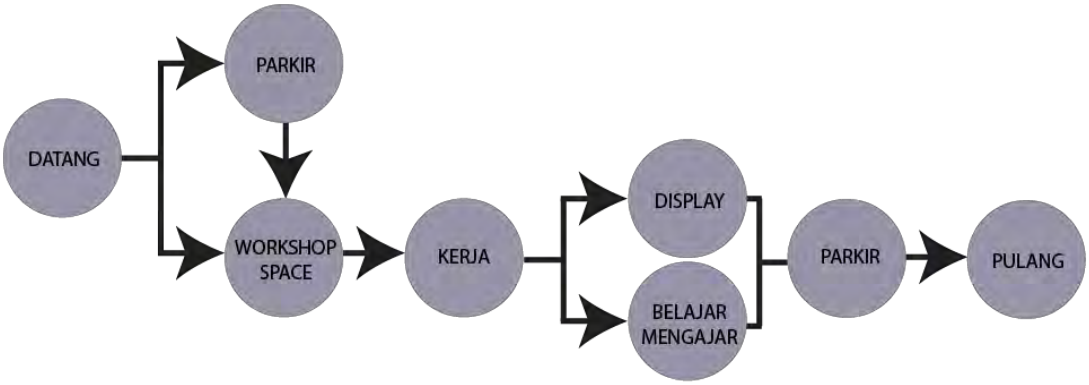
e. Seller Activity (Craft Retail)



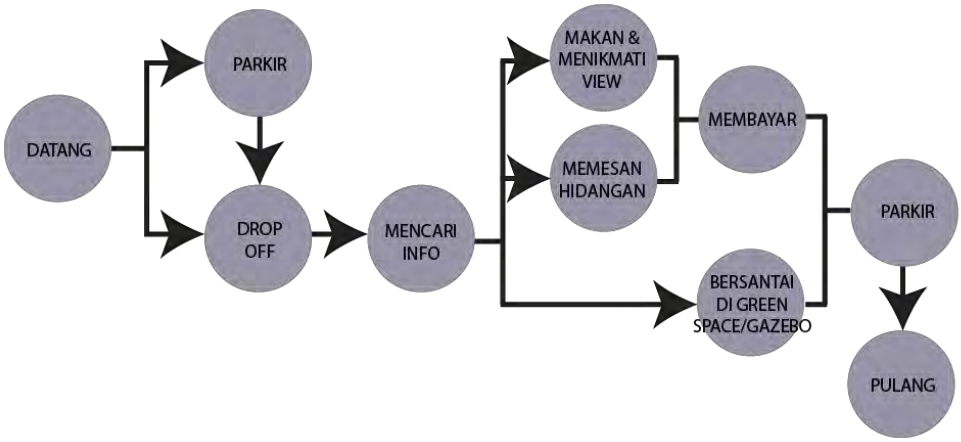
f. Seller Activity (Culinary Retail)



g. Workshop Space

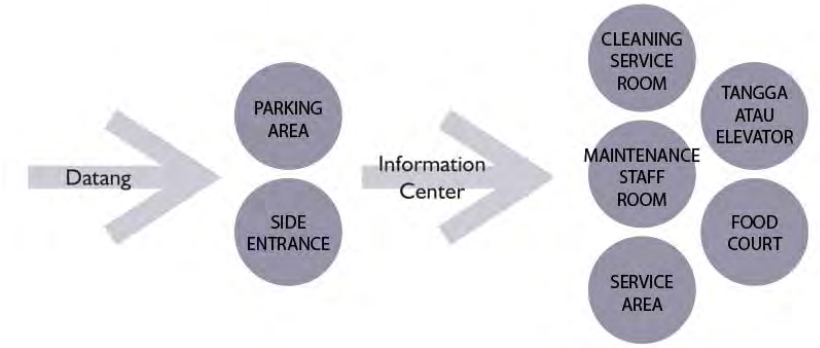


h. Waterfront Area

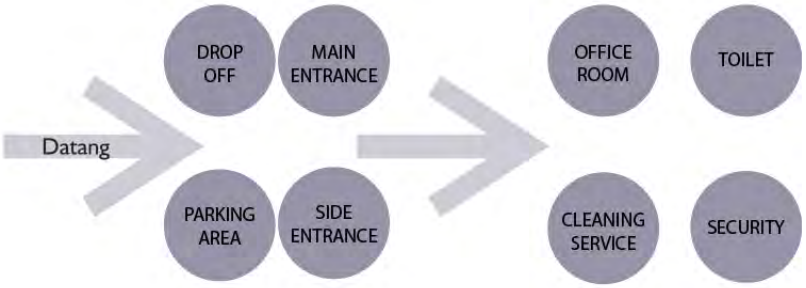


2. Pola Sirkulasi Pengguna

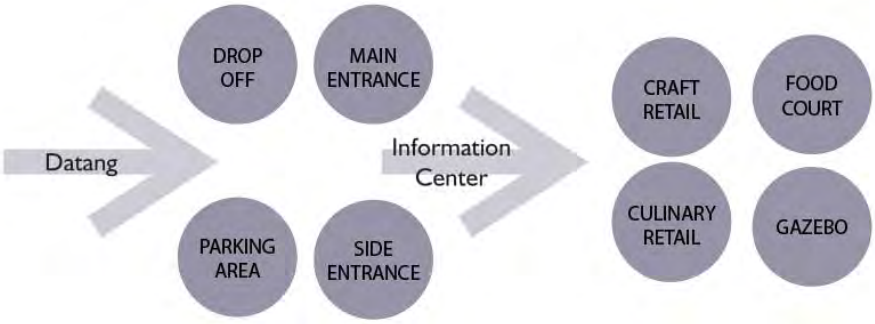
a. Maintenance



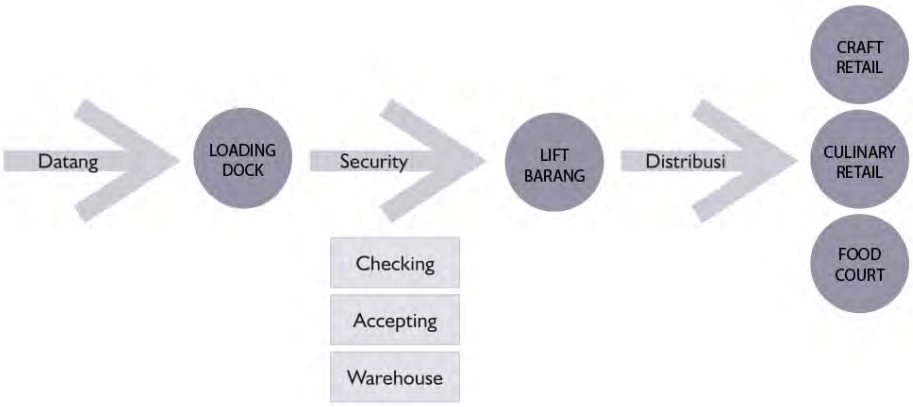
b. Pengelola dan Staff



c. Visitor



d. Storage



3. Tata Ruang Dalam

a. Program Ruang

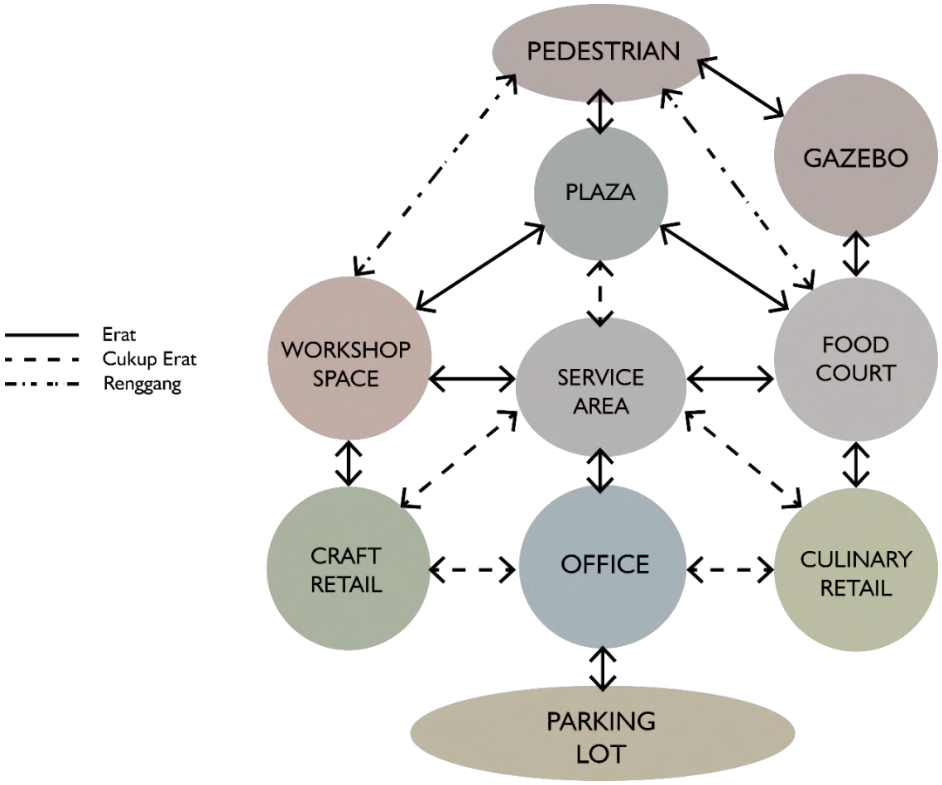
Berdasarkan kebutuhan ruang yang telah ditelusuri pada sub sub bab 2.6.3., maka disusunlah **data karakteristik kegiatan dan ruang** yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.3. Data Karakteristik Kegiatan dan Ruang

Nama Ruang	Kegiatan Pengguna	Karakteristik Kegiatan dan Ruang	Tuntutan Ruang
Parking Area	• Memarkir kendaraan	• Penuh dengan kendaraan • Panas	• Lapang dan sirkulasi yang lancar • Ditata dengan marka dan vegetasi peneduh

Main Entrance Area	• Mencari informasi terkait fasilitas	• Sedikit gerakan	• Sirkulasi lapang dan jelas
Office	• Mengelola fasilitas	• Sedikit gerakan	• Sirkulasi udara lancar • Terpapar cahaya matahari yang cukup
Craft Retail	• Jual beli produk kerajinan daerah	• Sedikit gerakan • Gerah	• Sirkulasi udara lancar • Terpapar cahaya matahari yang cukup
Culinary Retail	• Jual beli produk makanan daerah	• Sedikit gerakan • Gerah • Lembab	• Sirkulasi udara lancar • Terpapar cahaya matahari yang cukup
Workshop	• Melihat proses dan produk tenun • Belajar menenun	• Sedikit gerakan • Gerah	• Sirkulasi udara lancar • Terpapar cahaya matahari yang cukup
Foodcourt	• Memasak • Makan • Minum	• Banyak gerakan • Gerah • Lembab	• Sirkulasi udara lancar • Terpapar cahaya matahari yang cukup
Plaza	• Menonton pertunjukan budaya	• Banyak gerakan • Bising • Panas	• Sirkulasi udara lancar • Ditata dengan vegetasi peneduh • Disediakan seating area
Green Space	• Bersosialisasi • Bersantai • Bersepeda	• Banyak gerakan • Bising • Panas	• Sirkulasi udara lancar • Ditata dengan vegetasi peneduh • Disediakan seating area
Waterfront	• Menikmati pemandangan	• Terpapar sinar yang banyak • Panas • Ramai	• Sirkulasi udara lancar • Ditata dengan vegetasi peneduh • Disediakan seating area
Service Area	• Buang air • Mengurus anak kecil	• Banyak gerakan • Bau • Lembab • Bising	• Sirkulasi udara lancar • Jauh dari ruang fungsi utama yang ramai
Gudang	• Menyimpan barang	• Sedikit gerakan • Tenang	• Sirkulasi udara cukup lancar

Dari tabel di atas, kemudian dapat disusun **skema hubungan ruang** sebagai berikut:



Gambar 3.22. Hubungan antar ruang dalam bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Skema hubungan ruang seperti yang tercantum pada gambar 3.13 menggambarkan tingkat kedekatan antar ruang dalam bangunan perancangan berdasarkan fungsinya. Skema hubungan ruang ini dilengkapi dengan perbedaan zonasi sifat antar ruangnya.

Dari data kebutuhan ruang, hubungan ruang serta organisasi ruang, dilanjutkanlah ke proses selanjutnya yaitu perhitungan besaran ruang. Hal ini dimaksudkan untuk menentukan luasan ruang yang dibutuhkan dan memastikan bahwa luasan tersebut telah memenuhi Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang berlaku di kawasan setempat. Berikut merupakan tabel perhitungannya.

Tabel 3.4. Besaran Ruang

No.	Ruangan	Sumber	Std. (m^2)	Sirk. (20%)	Luas	Kap. (Org)	Unit	Total (m^2)
Craft Retail Area								
1.	Display Area	Asumsi	5 x 4 = 20	4	24	4	1	24
2.	Dressing Room	WC	2 x 1,5 = 3	0,6	3,6	2	1	3,6
3.	Cashier Area	Asumsi	1,2 x 0,6 = 0,72	0,14	0,9	1	1	0,9
4.	Storage	Asumsi	4 x 2 = 8	1,6	9,6	-	1	9,6
Total								**38,1**
Culinary Retail Area								
1.	Display Area	Asumsi	5 x 4 = 20	4	24	4	1	24
2.	Mini Seating Area	Asumsi	1,8 x 1,2 = 2,16	0,43	2,6	4	1	2,6
3.	Cashier Area	Asumsi	1,2 x 0,6 = 0,72	0,14	0,9	1	1	0,9
4.	Kitchen	Asumsi	2,5 x 2 = 5	1	6	1	1	6
5.	Storage	Asumsi	4 x 2 = 8	1,6	9,6	-	1	9,6
Total								**43,1**
Food Court								
1.	Cashier Counter	Asumsi	1,2 x 0,6 = 0,72	0,14	0,9	1	10	9
2.	Kitchen	Asumsi	12,5	2,5	15	2	10	300
3.	Dining Area	Asumsi	1,6	0,32	1,92	200	1	384
4.	Storage	DA	10	2	12	10	1	120
Total								**813**

Tenun Workshop Space								
1.	Workshop Space	Asumsi	5,25	1,05	6,3	50	1	315
2.	Locker Room	Asumsi	3 x 3 = 9	1,8	10,8	-	1	10,8
3.	Storage	Asumsi	10	2	12	-	1	12
Total								**337,8**

Fasilitas Servis								
1.	ATM Center	Asumsi	2 x 1,5 = 3	0,6	3,6	10	1	36
2.	Public Restroom	DA	1,7	0,34	2,04	20	12	489,6
3.	Diffable Toilet	WC	2,22 x 1,5 = 3,33	0,67	4	1	6	24
4.	Nursery Room	HK Build. Dept.	3,5 x 3,2 = 11,2	2,24	13,44	2	6	161,28
5.	Mushola							
	Ruang Shalat	Asumsi	1	0,2	1,2	100	1	120
	Tempat Wudhu	Asumsi	0,8	0,16	0,96	20	1x2	19,2
	Total Ruang Shalat (...)							139,2
6.	Information Center	DA	2	0,4	2,4	2	1	4,8
7.	Security Room	TSS	2	0,4	2,4	4	2	4,8
8.	Ruang General Manager	Asumsi	4 x 3 = 12	2,4	14,4	1	1	14,4
9.	Ruang Kepala Departemen	Asumsi	3 x 3 = 9	1,8	10,8	1	4	43,2
10.	Ruang Kantor Staff	Asumsi	2,4	-	2,4	43	1	103,2
11.	Ruang MEP	Asumsi	20	4	24	-	1	24

12.	Ruang Generator	Asumsi	25	5	30	-	1	30
13.	Ruang Panel	Asumsi	15	3	18	-	1	18
14.	Ruang CCTV	Asumsi	6	1,2	7,2	4	1	28,8
15.	Ruang Cleaning Service	Asumsi	3,2 x 2,9 = 9,28	1,86	11,14	-	1	11,14
16.	Loading Dock	Asumsi	6 x 6 = 36	7,2	43,2	-	1	43,2
Total								**1.177**

Parkir								
1.	Parkir Motor	Asumsi	1 x 2 = 2	-	2	254	-	5.700
2.	Parkir Mobil	Asumsi	3 x 5 = 15	-	15	254	-	635
3.	Parkir Sepeda	Asumsi	0,5 x 1,5 = 0,75	-	0,9	254	-	635
Total								**6.970**

No.	Bangunan	Luasan	Jumlah	Luas Total
1.	Craft Retail Area	38,1 ~ 40	50	2.000
2.	Culinary Retail Area	43,1 ~ 45	50	2.250
3.	Food Court	813 ~ 815	1	815
4.	Tenun Workshop Space	337,8 ~ 340	1	340
5.	Fasilitas Servis	1.145	1	1.177
6.	Parkir	1.141	1	1.141
Total Luas Keseluruhan				**7.723**
Total Luas yang Terhitung KLB				**6.582**

Sumber: Penulis, 2020

Dari tabel di atas dapat dilihat besaran ruang yang dibutuhkan di dalam bangunan ini. Dalam tabel tersebut dituliskan total luas yang terhitung KLB (Koefisien Lantai Bangunan). Total luas yang terhitung KLB ini merupakan total luas dari ruang fungsional, tidak termasuk taman dan area parkir.

Dengan diketahuinya total luas ruang yang terhitung KLB, maka dapat ditentukan kapasitas orang yang dapat ditampung di dalam bangunan terancang dengan mengasumsikan **dimensi ruang gerak manusia itu sebesar 10 m^2** dan dimensi ruang untuk perabotan itu 40% dari total luas ruang yang terhitung KLB. Sehingga perhitungannya yaitu seperti berikut.

P = Dimensi Ruang Perabot (40%)

M = Dimensi Ruang Gerak Manusia (10 m^2)

Kapasitas = (luasan terhitung KLB – P)/M

= (6.582 m^2 – (0,4 x 6.582 m^2)/10 m^2

= (6.582 – 2.632,8)/10

= 3.949,2/10

= 394,92 ~ **395 orang**.

Dari perhitungan di atas didapatkan hasil kapasitas manusia yang dapat ditampung dalam bangunan perancangan yaitu sekitar 395 orang dan kapasitas ini dapat menampung jumlah pengunjung yang dihitung berdasarkan jumlah kapasitas pertumbuhan penduduk kota Pontianak dibawah ini.

Tabel 3.5. Analisa Jumlah Pengguna

Tahun	Jumlah Penduduk	Laju Pertumbuhan Penduduk/Tahun (%)
2015	607.438	-
2016	618.388	1,77
2017	627.021	1,37
2018	637.723	1,67
2019	646.661	1,38

Sumber: BPS Pontianak dengan modifikasi Penulis, 2020

Rata-rata kenaikan pertahun.

$r = ((Pt/P_0)^{1/t} - 1)$

$= ((646.661/607.438)^{1/4} - 1)$

$= (1,064571199)^{1/4} - 1$

$= 1,0157660146 - 1$

= 0,0157660146

= 1,58%

Penulis merumuskan penduduk yang akan bertambah di Kota Pontianak pada tahun 2025 adalah sebagai berikut:

$Pn = Po\ (1 + r)^n$

Pn = Jumlah penduduk ke n n = selisih antar tahun

Po = Jumlah penduduk tahun terakhir r = rata-rata

Pn (2025) = $646.661\ (1 + 1{,}58\%)^5$

= $646.661\ (1 + 0{,}0158)^5$

= 646.661 x 1,0815

= **699.364 jiwa**

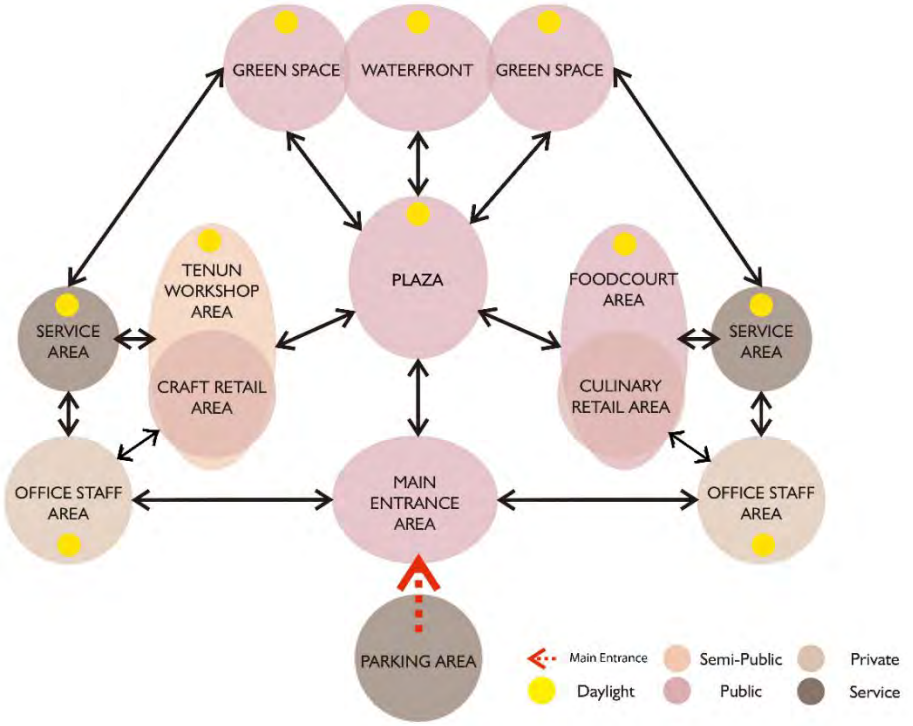
Kapasitas Pengguna yang diasumsikan akan datang pertahunnya ke Pusat Kerajinan dan Kuliner:

- 2% Kota Pontianak = 13.986
- 2% Wisatawan Domestik = 13.986
- 1% Wisatawan Asing = 6.993

Total pengguna diasumsikan yang akan datang per tahunnya berjumlah **34.965** jiwa. Dari jumlah total pengguna, penulis hanya mengambil 1% yang akan datang berkunjung ke Pusat Kerajinan dan Kuliner/harinya, yaitu:

- 34.965 x 0,01 = **350 jiwa/hari**.

Dari semua data yang terkait dengan ruang di dalam bangunan perancangan, didapatlah hasil organisasi ruang yang merupakan sintesis dari data-data tersebut. Organisasi ruang ini menunjukkan ruang yang saling terhubung antar satu sama lain dan menunjukkan gambaran rancangan denah kasar. Berikut merupakan organisasi ruang dari bangunan perancangan:



Gambar 3.23. Organisasi ruang dalam bangunan perancangan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Dari analisis eksternal dan internal yang telah dilakukan di atas, didapatkanlah dua jenis alternatif zoning massa bangunan pada site yaitu:

- Alternatif Zoning dan Plotting 1



Gambar 3.24. Alternatif Zoning 1
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Zoning ini membagi sisi jalan utama sebagai area parkir dan green space dengan jalur sepeda serta pedestrian. Fasilitas jalur sepeda dan pedestrian ini merupakan respon terhadap site eksisting yang telah

memiliki jalur pejalan kaki pada waterfront area dan spot wisata yang berdekatan sehingga dapat diakses dengan berjalan kaki.

Area fungsi bangunan dilingkupi oleh green space sebagai penetralisir panas dari matahari dan akses masuk utama kendaraan hanyalah dari area parkir. Alternatif zoning ini diarahkan tegak lurus terhadap sungai dan sesuai dengan **alternatif orientasi massa bangunan A** pada analisis matahari sebelumnya. Arah ini dipilih karena memiliki keuntungan dalam pemanfaatan view, minim paparan sinar matahari terpanas dan memfasilitasi angin terbesar dari barat maupun selatan.

- Alternatif Zoning dan Plotting 2



Gambar 3.25. Alternatif Zoning 2
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Zoning di atas memprioritaskan ruang yang berada di sisi kedua jalan umum sebagai area parkir kendaraan bermotor dengan akses masuk dan keluar hanya dengan melewati area kantor pengelola sehingga pengunjung yang masuk terorganisir dengan baik. Sisi luar utara site dibatasi dengan green space, sedangkan sisi luar selatan site dibatasi dengan area servis.

Sisi utara hingga barat fungsi bangunan dilingkupi oleh green space sebagai penetralisir panas dari matahari dan area santai pengunjung. Alternatif zoning ini diarahkan tegak lurus terhadap sungai dan sesuai dengan **alternatif orientasi massa bangunan D** pada analisis matahari

sebelumnya. Arah ini dipilih karena sama dengan alternatif pertama, ia memiliki keuntungan dalam pemanfaatan view, minim paparan sinar matahari terpanas dan memfasilitasi angin terbesar dari barat maupun selatan.

Dari kedua alternatif zoning dan plotting di atas dipilihlah alternatif zoning dan plotting 2 dikarenakan dari segi efisiensi akses maupun green space, alternatif kedua ini lebih unggul.

4. Sistem Aksesibilitas dan Parkir Kendaraan

Desain bangunan perancangan direncanakan untuk menerapkan sistem aksesibilitas yang dapat memfasilitasi berbagai kalangan, terutama difabel (*different ability people*), agar dapat mengakses seluruh area bangunan dengan nyaman. Sistem aksesibilitas ini terdiri dari *ramp* pada area outdoor, elevator khusus difabel pada area indoor dan parkir ramah difabel.

Sebelum merancang area parkir yang ramah terhadap difabel, terlebih dahulu dilakukan perhitungan luasan parkir yang cukup menampung seluruh pengunjung bangunan perancangan. Berikut adalah perhitungan ruang parkir pada Pusat Kerajinan dan Kuliner.

Luasan Parkir berdasarkan asumsi:

- Mobil = 40% x pengunjung/hari
  = 0,4 x 350
  = 140 orang

  Jumlah = **35 mobil** (diasumsikan tiap satu mobil memuat 4 penumpang)

  Luasan = 35 x 15 m^2
  = 525 m^2

  Sirk. = 50% x 525
  = 262,5 m^2

  Total Luas = 787,5 m^2
- Motor = 30% x pengunjung/hari
  = 0,3 x 350
  = 105 orang

Jumlah = **53 motor** (diasumsikan tiap satu motor memuat 2 penumpang)

Luasan = 53 x 2 m^2

= 106 m^2

Sirk. = 25% x 106

= 26,5 m^2

Total Luas = 132,5 **~ 133 m^2**

- Sepeda = 10% x pengunjung/hari
  = 0,10 x 350
  = 35 orang

Jumlah = **17,5 ~ 18 sepeda** (diasumsikan tiap satu sepeda memuat 1 penumpang)

Luasan = 35 x 2 m^2

= 70 m^2

Sirk. = 25% x 70

= 17,5 m^2

Total Luasan = 87,5 m^2

- Bus = 20% x pengunjung/hari
  = 0,20 x 350
  = 70 orang

Jumlah = 1,75 **~ 2 bus** (diasumsikan tiap satu bus memuat 40 penumpang)

Luasan = 2 x 39 m^2

= 78 m^2

Sirk. = 70% x 78

= 54,6 m^2

Total Luasan = 132,6 **~ 133 m^2**

Total luas area parkir = 1.141 m^2

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, didapatlah ukuran luas ruang parkir yang dapat menampung sejumlah pengunjung bangunan perancangan yaitu sebesar **1.141 meter persegi**.

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER



DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

Desain terancang merupakan bangunan komersial rekreasi sebagai fasilitas pendukung kawasan cagar budaya Kadriah Palace yang dirancang di lahan seluas **8.300 m²**. Berdasarkan peraturan daerah setempat mengenai rtrw ditentukanlah batas-batas luasan dalam site sebagai berikut:

1. KDB max 50% : 4.150 m²
2. KLB max 4 : 33.200 m²
3. KDH min 40% : 3.320 m²

Dari peraturan daerah tersebut, ditentukanlah properti size bangunan sebagai berikut:

4. Ground Floor dan Indoor Parking Area : 2.332 m²
5. Lantai 1 : 1.755 m²
6. Lantai 2 : 1.626 m²
7. Rooftop : 485 m²

Total luas lahan terbangun adalah 6.198 m² atau 18% dari total maksimal KLB yang diperbolehkan. Sedangkan sisa area site digunakan sebagai perkerasan dan ruang hijau dengan rincian sebagai berikut:

1. Outdoor Parking Area : 2.153 m²
2. Area Taman : 4.049 m²

Total luas lahan dengan area hijau telah melebihi batas minimal koefisien dasar hijau yang ditetapkan.

4.1. Rancangan Kawasan Tapak (Siteplan)

Site perancangan berada di antara jalur utama Kadriah Palace dan Masjid Jami. Selain itu, site juga berada tepat di tepi sungai Kapuas sehingga dapat diakses dengan mudah melalui transportasi darat maupun sungai. Penampilan bangunan terancang juga dapat dinikmati oleh masyarakat sekitar maupun dari seberang sungai Kapuas karena tegak lurus terhadap tepi sungai.

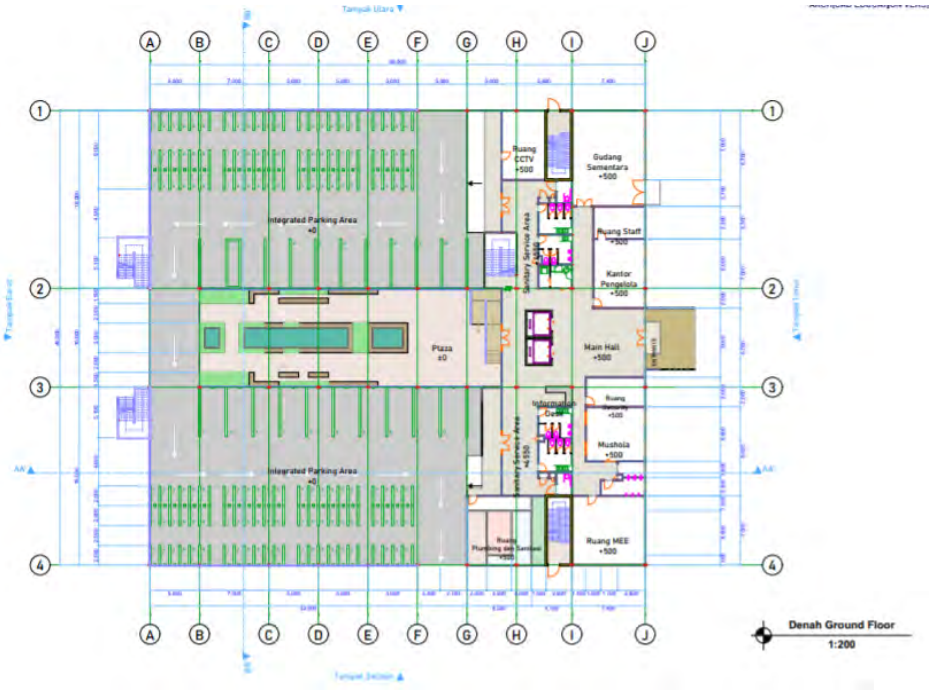


Gambar 4.1. Situasi Kawasan Cagar Budaya
Sumber: Analisis Penulis, 2020

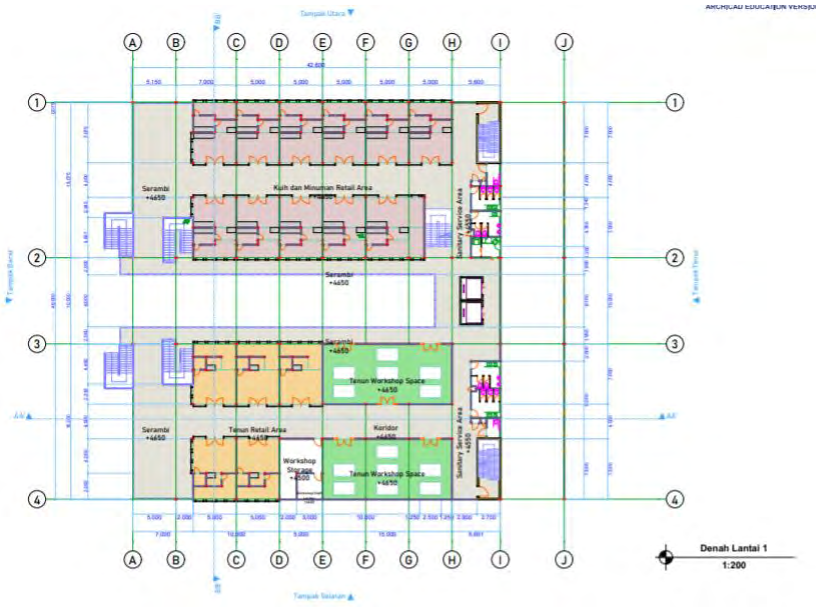


Gambar 4.2. Siteplan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

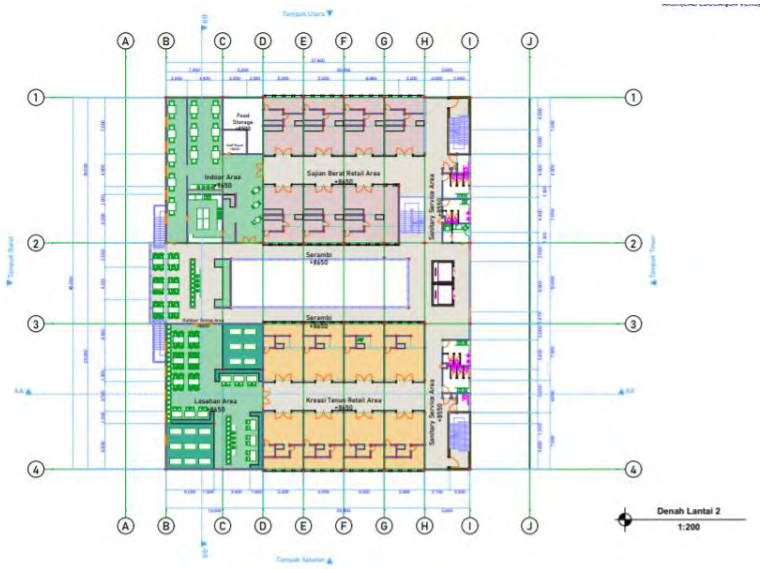
4.2. Rancangan Bangunan



Gambar 4.3. Denah Ground Floor
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.4. Denah Lantai 1
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.5. Denah Lantai 3
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.6. Tampak Timur

Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.7. Tampak Barat

Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.8. Tampak Utara
Sumber: Analisis Penulis, 2020



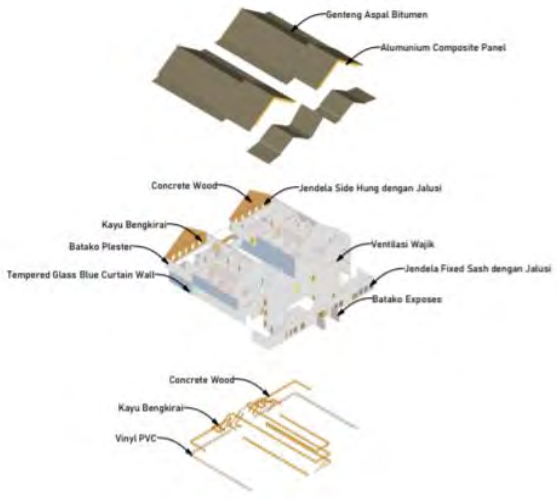
Gambar 4.9. Tampak Selatan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.3. Rancangan Selubung Bangunan

Selubung bangunan menggunakan curtain wall agar dapat memasukkan pencahayaan alami ke dalam koridor dan serambi tengah bangunan. Selubung ini juga diberi bukaan sempit di sisi barat dan timur agar angin dapat masuk dan mengaliri ruang-ruang di dalam bangunan seperti main hall, area servis, area kantor pengelola, koridor, workshop space dan foodcourt.



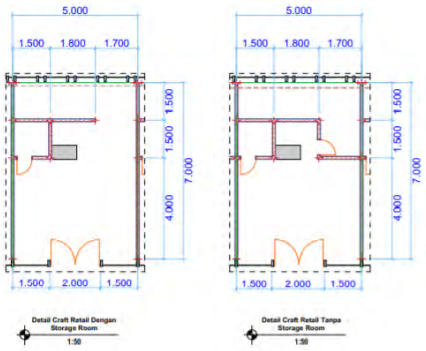
Gambar 4.10. Selubung Tampak Selatan
Sumber: Analisis Penulis, 2020



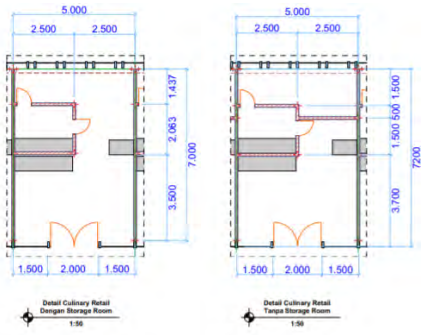
Gambar 4.11. Selubung Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.4. Rancangan Interior

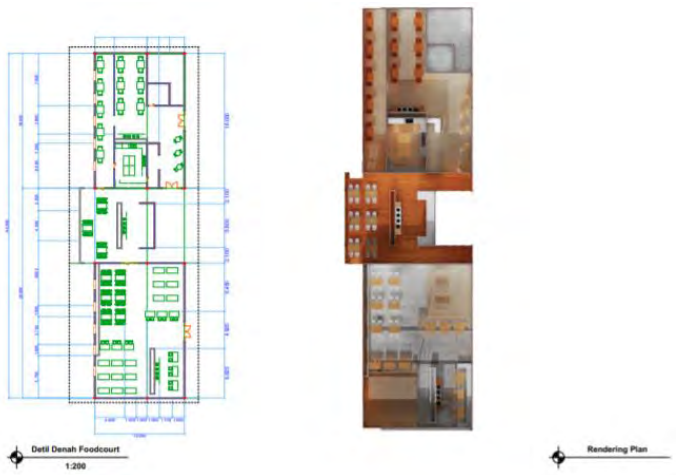
Interior utama bangunan terdiri dari Craft Retail, Culinary Retail, Workshop Space dan Foodcourt. Berikut adalah gambar detail dari rancangan interior utama bangunan ini.



Gambar 4.12. Denah Detail Craft Retail
Sumber: Analisis Penulis, 2020

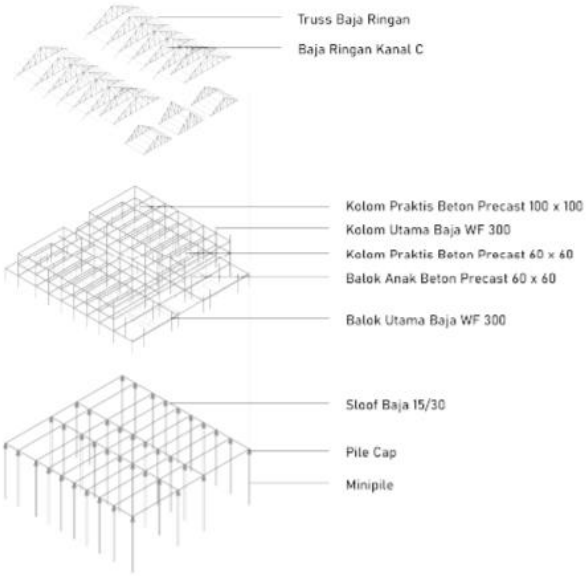


Gambar 4.13. Denah Detail Culinary Retail
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.14. Denah Detail Foodcourt
Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.5. Rancangan Sistem Struktur



Gambar 4.15. Axonometri Struktur
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Bangunan terancang menggunakan baja sebagai struktur utama bangunan untuk mendapatkan ruang bebas kolom yang luas. Jenis-jenis material yang digunakan pada upper structure bangunan adalah baja berat pada kolom utama dan balok induk, beton precast pada kolom praktis dan balok anak, serta baja ringan pada truss. Sedangkan sub-structure bangunan menggunakan prinsip konstruksi panggung dengan bantuan pondasi minipile untuk menghindari miringnya bangunan akibat tanah eksisting rawa gambut yang labil.

4.6. Rancangan Sistem Infrastruktur Bangunan

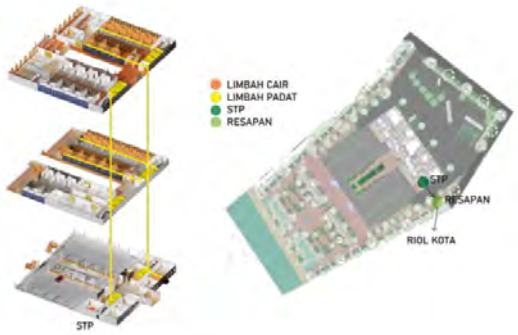
4.6.1. Skema Air Bersih

Untuk pendistribusian air bersih, digunakan system down feed, yaitu air dari ground water tank dipompa menuju roof tank, kemudian turun menggunakan gravitasi lewat shaft air bersih. Sedangkan sistem air kotor di buang melalui shaft air kotor hingga ke Sewage Treatment Plant (STP), setelah itu diteruskan menuju sumur resapan dan roil kota.



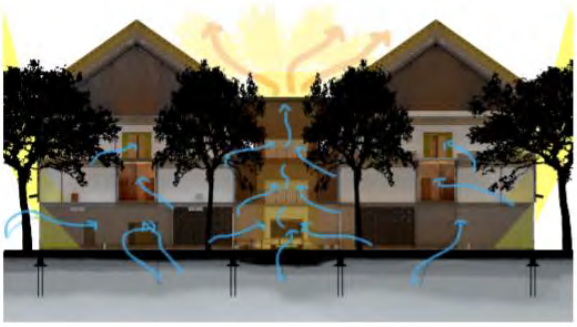
Gambar 4.16. Skema Air Bersih
Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.6.2. Skema Air Kotor

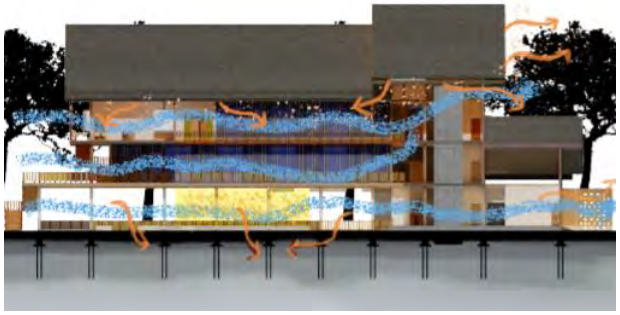


Gambar 4.17. Skema Air Kotor
Sumber: Analisis Penulis, 2020

4.6.3. Skema Penghawaan Alami



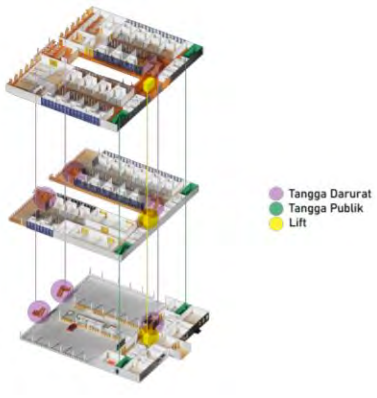
Gambar 4.18. Skema Penghawaan dan Pencahayaan Alami dari Potongan Bujur
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 4.19. Skema Penghawaan dan Pencahayaan Alami dari Potongan Melintang
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Pada bangunan ini memanfaatkan angin yang dating dari arah barat dengan cara menata landscape dengan pohon yang menciptakan lorong. Dari lorong ini angin bertiup memasuki rongga-rongga dalam bangunan, terutama area parkir dan void pada lantai di atas plaza. Didukung dengan evaporasi yang terjadi antara air kolam di plaza dan matahari yang masuk melewati void, angin yang berhasil memasuki bangunan akan terasa lebih sejuk sehingga dapat meminimalisir penggunaan penghawaan buatan.

4.6.4. Skema Transportasi Vertikal

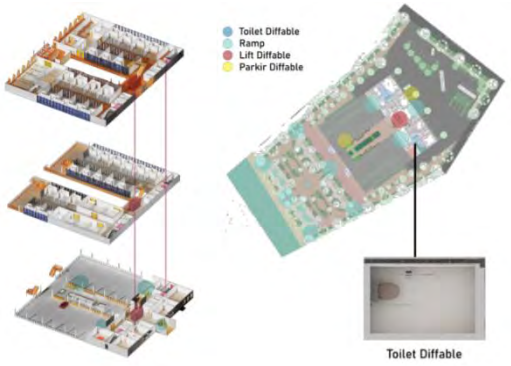


Gambar 4.20. Transportasi Vertikal
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Transportasi vertical pada gedung terbagi menjadi tiga jenis, yaitu elevator, tangga publik dan tangga luar. Ketiganya berada di titik yang dapat mengakomodasi pengunjung dari berbagai arah.

4.7. Rancangan Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

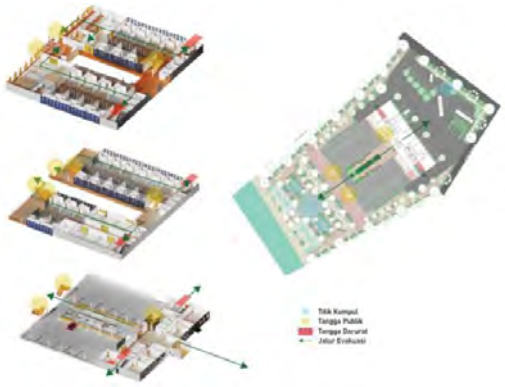
4.7.1. Skema Barrier Free Design



Gambar 4.21. Barrier Free Design
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Pada rancangan barrier free design, diterapkan fasilitas untuk menunjang kenyamanan dan aksesibilitas pengujung agar mudah dijangkau oleh berbagai kalangan. Fasilitas-fasilitas tersebut adalah ramp, toilet difabel, parker difabel dan lift difabel.

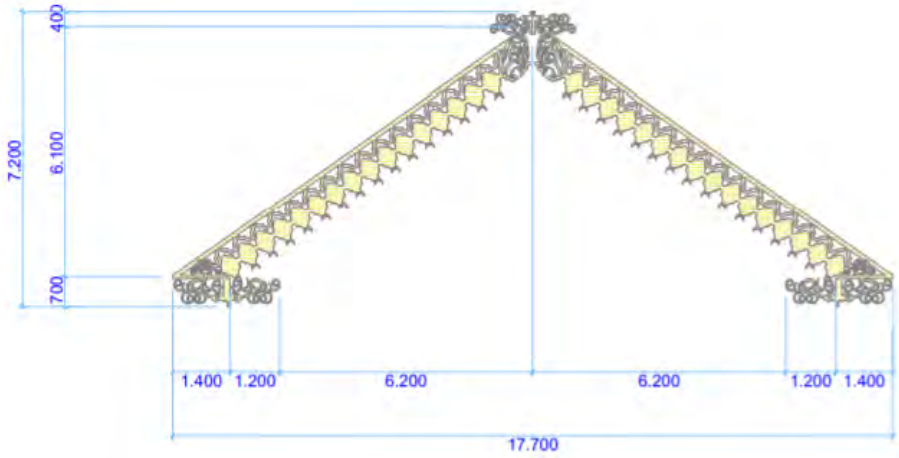
4.7.2. Skema Kebakaran dan Evakuasi



Gambar 4.22. Kebakaran dan Evakuasi
Sumber: Analisis Penulis, 2020

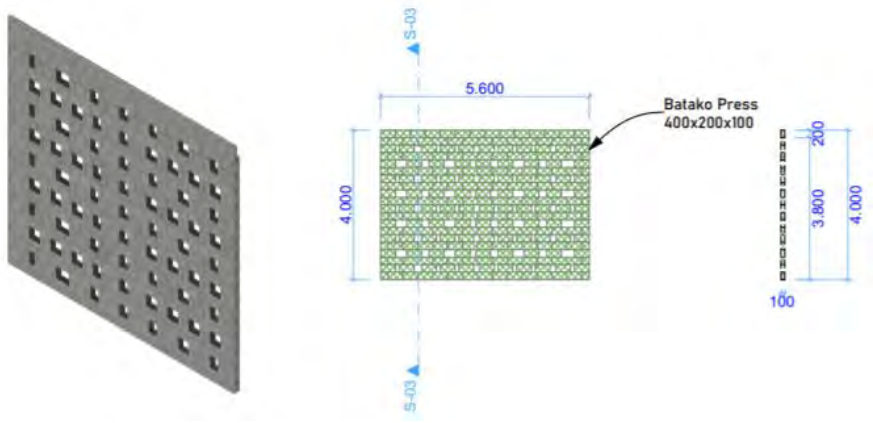
Sedangkan pada skema kebakaran dan evakuasi terlihat bahwa terdapat tangga darurat pada setiap ujung bangunan dan pada ground floor, akses ke luar bangunan dapat dijangkau melewati banyak arah.

4.8. Rancangan Detail Arsitektural Khusus



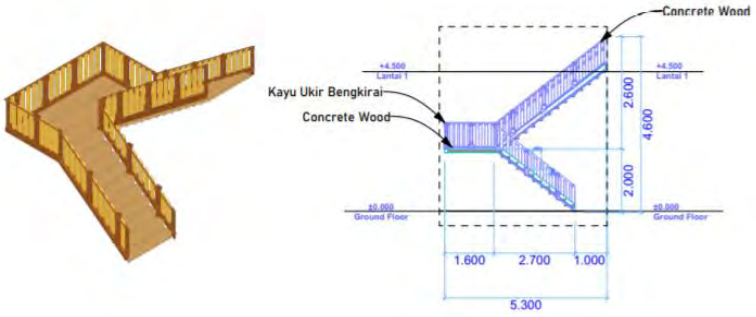
Gambar 4.23. Pamelas; Penutup lisplang atap
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Pamelas digunakan pada hampir setiap rumah melayu. Biasanya motif yang digunakan adalah motif bunga, daun dan sulur. Pada rancangan pamelas ini, digunakan motif sulur dan transformasi bentuk wajik dari corak insang.



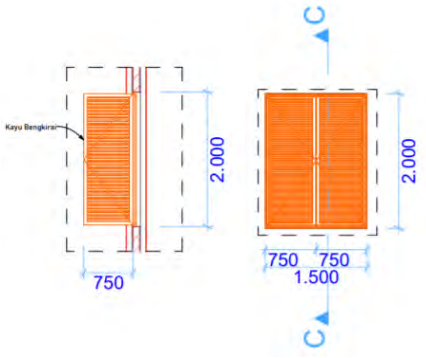
Gambar 4.24. Batako Ekspos
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Batako ekspos dirancang agar dapat dilewati angin dan menyejukkan dalam bangunan. Rancangan batako ekspos ini ada di area tangga publik, pintu masuk dari parkiran dan main entrance.



Gambar 4.25. Tangga
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Tangga kayu merupakan akses utama dalam rumah panggung dikarenakan rumah-rumah panggung milik masyarakat melayu memiliki tinggi kolong yang cukup sulit dijangkau. Penggunaan tangga outdoor dengan model tangga kayu melayu disebabkan oleh tidak adanya akses langsung menuju sungai, sehingga tangga ini diletakkan diujung bangunan mendekat ke arah sungai agar dapat mengakomodasi pengunjung.



Gambar 4.26. Jendela Jalusi
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Jendela jalusi digunakan untuk penghawaan dikarenakan angin dapat bergerak melewatinya. Jendela ini juga merupakan model jendela yang umum digunakan di kawasan masyarakat Melayu Pontianak.

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER



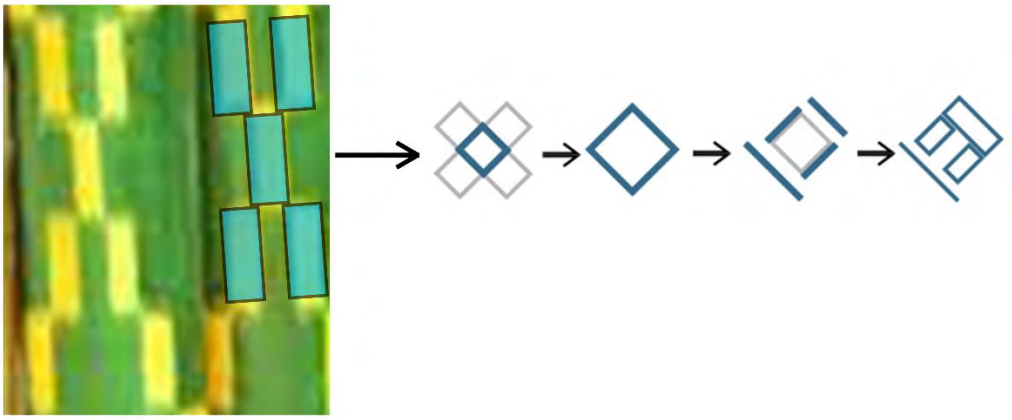
EVALUASI RANCANGAN

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

EVALUASI HASIL RANCANGAN

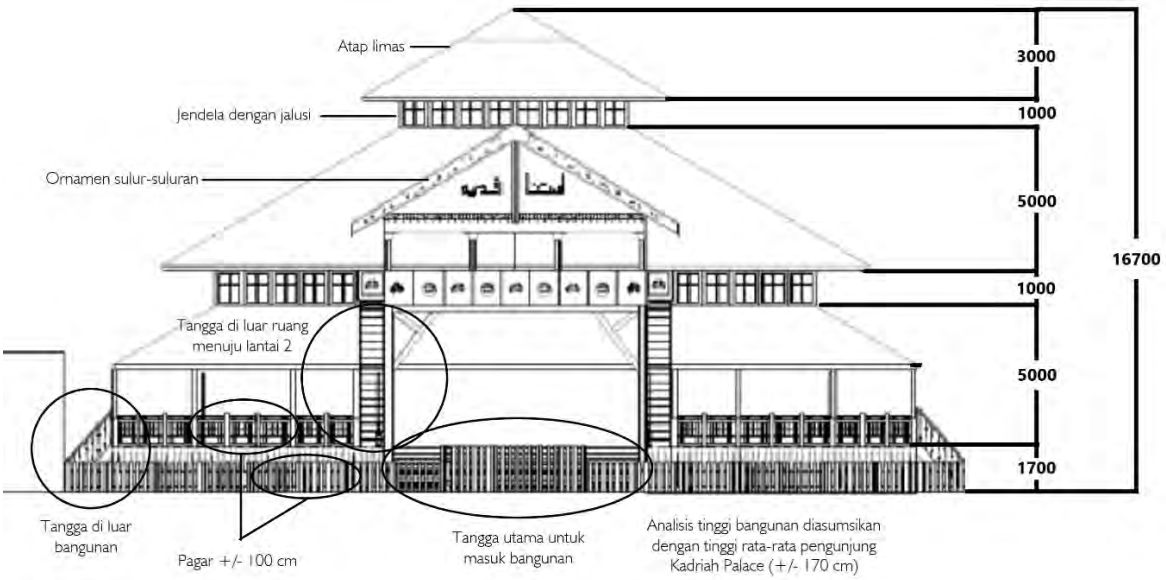
5.1. Analisis Karakter Kontekstual

5.1.1. Analisis Bentuk, Konstruksi dan Ornamen



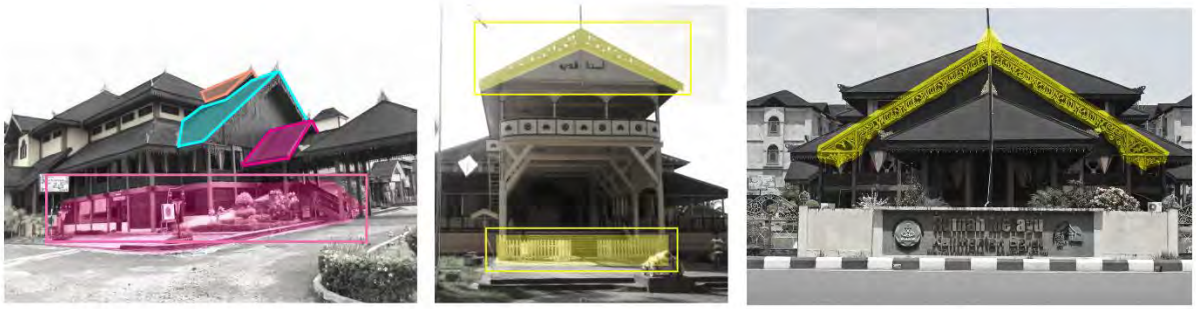
Gambar 5.1. Transformasi Corak Insang
Sumber: Google.com dan Analisis Penulis, 2020

Bentuk massa bangunan diambil dari transformasi motif bujur sangkar pada kain tenun Corak Insang. Bentuk transformasi ini kemudian disesuaikan dengan kondisi site yang berada di tepi sungai dan sudut azimuth dari sinar matahari paling ekstrim dalam setahun (telah dijelaskan dalam analisis matahari).



Gambar 5.2. Analisis Karakteristik Kadriah Palace
Sumber: Google.com dan Analisis Penulis, 2020

Analisis arsitektur bangunan Kadriah Palace di atas menunjukkan beberapa elemen penting yang dapat memunculkan karakteristik arsitektur Melayu pada bangunan perancangan.



Atap bertumpuk dengan ketinggian berbeda dan konstruksi panggung

Ornamen dedaunan pada list plank atap dan pagar papan

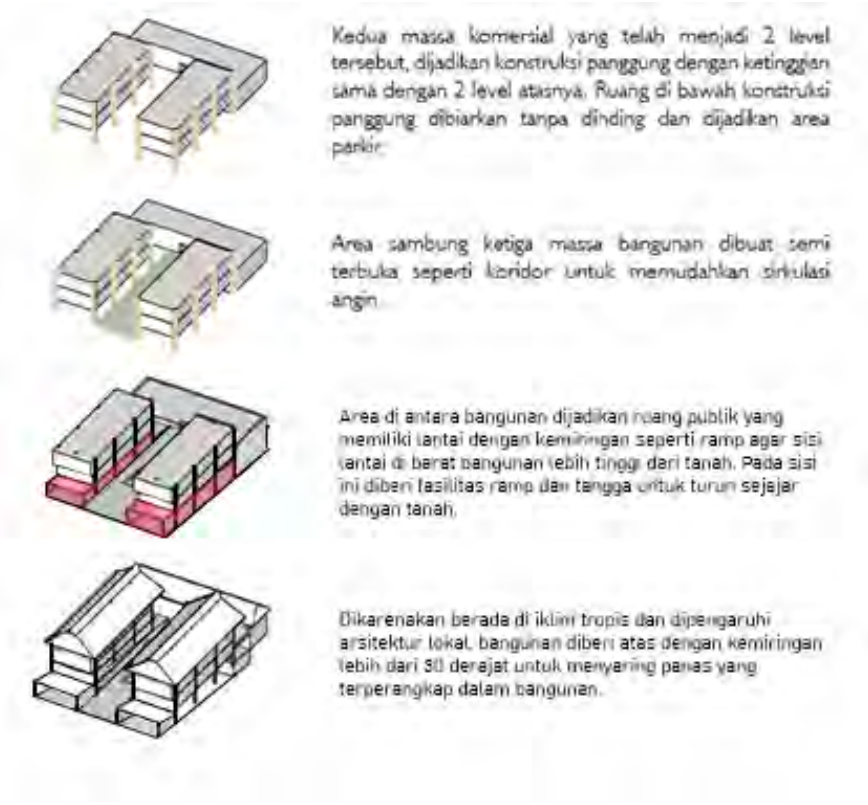
Ornamen sulur pada pamelas atau list plank atap

Gambar 5.3. Analisis Bangunan Kadriah Palace dan Rumah Adat Melayu
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Analisis berikutnya juga menunjukkan beberapa elemen lain yang dapat menguatkan karakteristik arsitektur Melayu pada bangunan perancangan. Dari berbagai analisis diatas ditemukanlah bentuk massa bangunan berikut:



Gambar 5.4. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020



Gambar 5.5. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2020

5.1.2. Analisis Material



Gambar 5.6. Analisis Material Bangunan Arsitektur Melayu
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Berdasarkan hasil analisis di atas, ditentukanlah material bangunan pada desain bangunan terancang, beberapa material disubstitusi dengan material lain yang memiliki kemiripan bentuk dan tampilan dikarenakan kelangkaan material. Berikut adalah material-material pada desain bangunan terancang:

1. Dinding Batako Press
2. Dinding Concrete Wood menggantikan Papan Belian
3. Listplank Kayu Bengkirai
4. Pagar dan Tangga Kayu Bengkirai dan Papan Concrete Wood
5. Penutup Atap Tegula menggantikan Penutup Atap Sirap
6. Cat warna kuning

5.2. Property Size

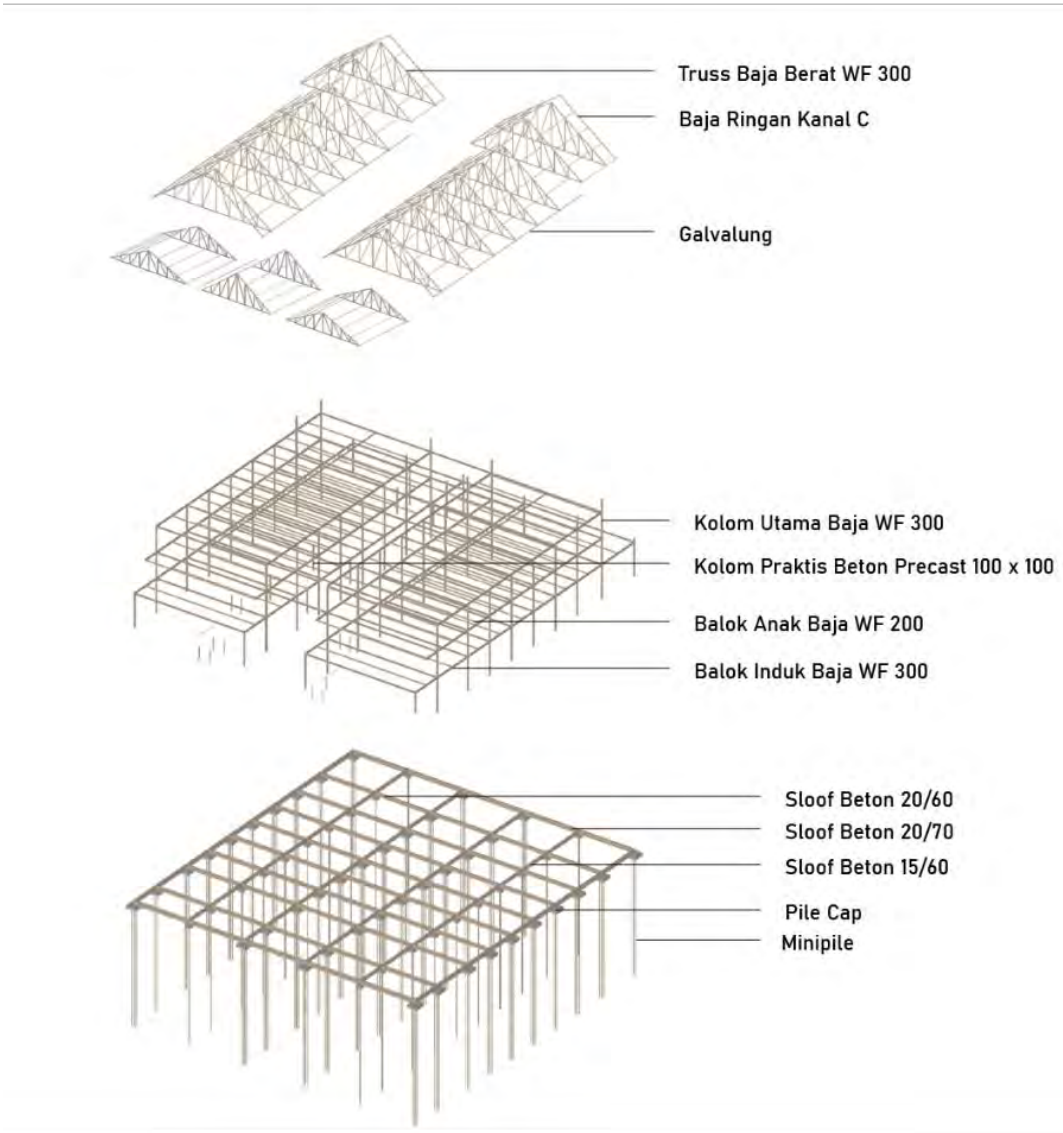
Tabel 5.1. Property Size Bangunan dan Parkiran

No.	Nama Ruang		Kap.	Standar Ruang	Jumlah	Total Luas Ruang
1.	Craft Retail	Selling Space	4	5 x 4 = 25 m^2	13 Unit	35 m^2
		Dressing Room	1	1,5 x 1,5 = 2,25 m^2		
		Cashier Counter	1	1,4 x 1,4 = 1,96 m^2		
		Merchandise Space	-	3 x 2 = 6 m^2		
Total						455 m^2
2.	Culinary Retail	Selling Space	4	5 x 4 = 22 m^2	18 Unit	35 m^2
		Mini Kitchen + Seating	3	2,5 x 2 = 5 m^2		
		Cashier Counter	1	1,5 x 1,5 = 2,25 m^2		
		Merchandise Space	-	3 x 2 = 6 m^2		
Total						630 m^2
3.	Foodcourt	Cashier Counter	2	5 x 2 = 10 m^2	1	10 m^2
		Dining Area	228	2 m^2/org	1	457 m^2
		Kitchen	1	5 x 4 = 20 m^2	1	30 m^2
		Storage	-	4 x 3 = 12 m^2	1	35 m^2
Total						532 m^2
4.	Workshop	Locker Room	4	3 x 3 = 9 m^2	1	9 m^2
		Workspace	20	105 m^2	2	210 m^2
		Storage	-	26 m^2	1	26 m^2
Total						245 m^2
5.	Staff Office	Administrative Room	15	7 x 5,2 m^2 = 37 m^2	1	37 m^2
		Staff Room and Pantry	9	2 m^2/org	1	18 m^2
		Security dan CCTV	3	18 m^2	1	18 m^2
		Gudang Sementara	-	9,7 x 7,4 = 71 m^2	1	71 m^2
		MEP and Generator	5	83 m^2	1	83 m^2
Total						227 m^2
6.	Service Area	Information Center	2	8 m^2	1	8 m^2
		Mushola	27	2 m^2/org	1	54 m^2
		Public Lavatory	6	5 x 4 = 67 m^2	3	201 m^2
		Elevator	11	8 m^2	2	16 m^2
Total						279 m^2
7.	Multifunction Area	Koridor	4	1.321 m^2	3	1.321 m^2
		Anjungan	63	18 x 7 = 126 m^2	2	252 m^2
		Plaza	35	172 m^2	1	172 m^2
Total						1.745 m^2
TOTAL LUASAN RUANG + SIRKULASI (20%)						**4113 m^2**

No.	Nama Ruang	Kap.	Total Luas Ruang
1.	Parkir Motor	132	264 m^2
2.	Parkir Mobil	39	585 m^2
3.	Parkir Bus	2	133 m^2
TOTAL LUASAN RUANG + SIRKULASI (50%)			**3.622 m^2**

Sumber: Analisis Penulis, 2020

5.3. Struktur Bangunan

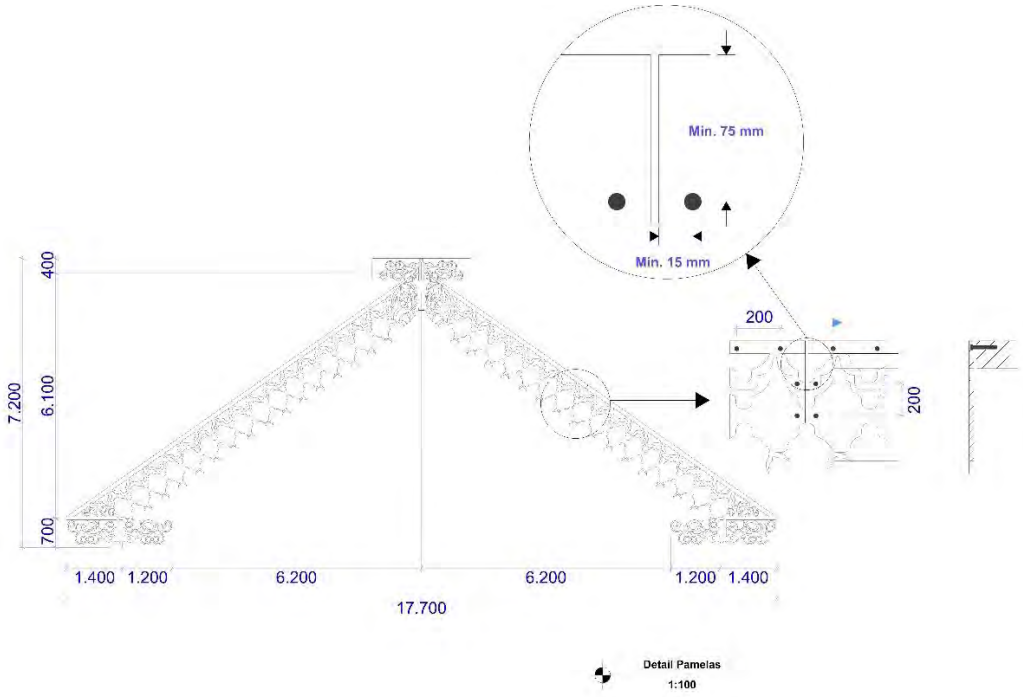


Gambar 5.7 Axonometri Struktur
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Gambar di atas ada aksonometri dari struktur bangunan terancang. Material utama dari struktur ini adalah baja berat dan beton. Material baja berat pada upper structure dipilih agar ruang dalam bangunan memiliki bentang yang luas, sedangkan beton pada sub structure dipilih karena karakteristik tanah di site perancangan yang asam sehingga korosif untuk baja. Pada sub structure juga dipilih menggunakan pondasi mini pile karena tanah rawa gambut pada site perancangan tidak stabil sehingga mencegah bangunan mudah miring.

5.4. Detail Arsitektural

5.4.1. Pamelas



Gambar 5.8 Detail Pamelas
Sumber: Analisis Penulis, 2020

Gambar di atas merupakan detail pemasangan papan lisplank atau pamelas pada pinggir atap. Papan lisplank atau pamelas yang berbahan GRC disekrup pada baja ringan penutup gording atap. Jarak minimal sekrup dari pinggir lisplank adalah 75 mm sedangkan antar sekrup maksimal 200 mm.

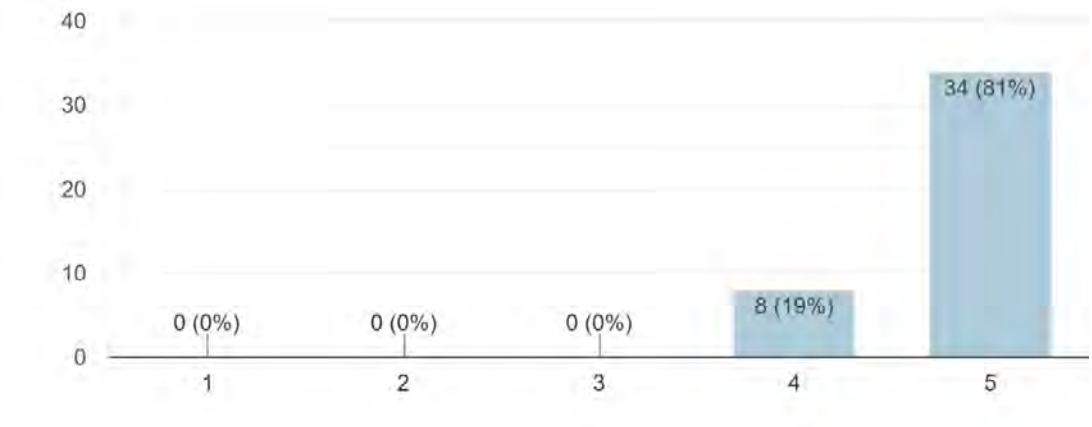
5.5. Uji Desain

5.5.1. Penampilan Bangunan Komersial terhadap Budaya, Potensi Alam dan Arsitektur Lokal

Metode uji desain yang dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari desain rancangan adalah dengan menyebarkan kuesioner tanggapan kepada masyarakat yang tinggal di sekitar Kawasan Kadriah Palace dan pernah mengunjungi Kadriah Palace maupun masjid Jami'.

Form kuesioner dibuat secara daring melalui google form kepada 43 responden dari berbagai latar belakang berbeda dengan rentang usia antar 20 hingga 60 tahun. Pertanyaan yang diajukan menggunakan jenis pertanyaan yang bervariasi yaitu skala linier dengan rentang 1 hingga 5 dan jawaban disertai alasan. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah diberikan, yaitu:

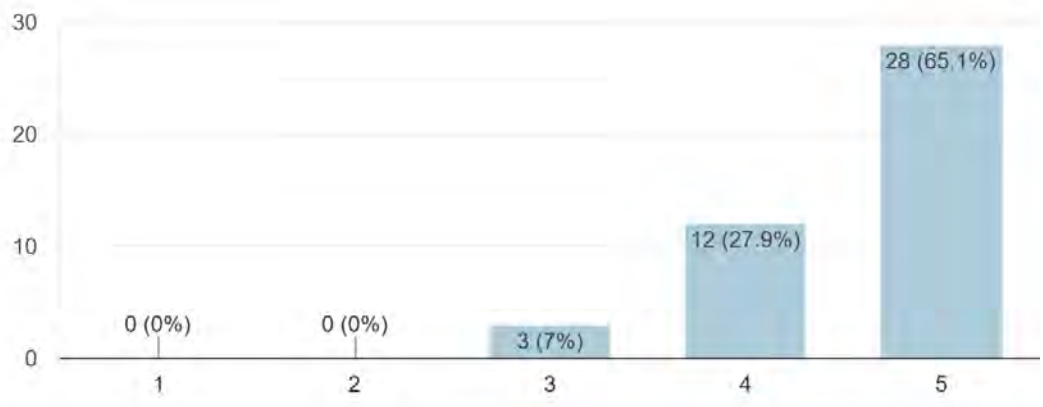
1. Apakah keberadaan bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di kawasan cagar budaya Kadriah Palace dapat menjadi fasilitas pendukung dalam meningkatkan minat wisatawan untuk datang ke kawasan sekaligus menjadi sarana pengenalan kerajinan dan kuliner daerah?



Gambar 5.9. Grafik Pertanyaan 1
Sumber: Google Form

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan mayoritas para responden (34 orang pada nilai maksimal) **sangat setuju** bahwa keberadaan antara bangunan terancang dapat menjadi fasilitas pendukung dalam meningkatkan minat wisatawan untuk datang ke kawasan sekaligus menjadi sarana pengenalan kerajinan dan kuliner daerah.

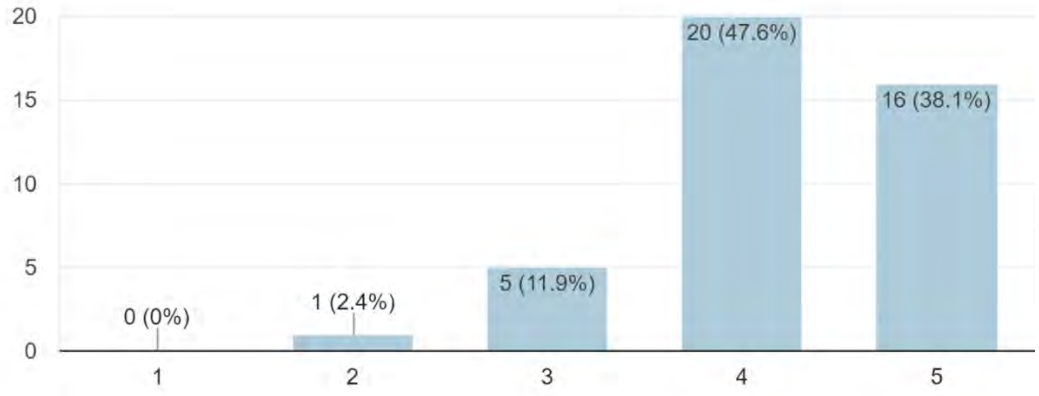
2. Apakah karakteristik penampilan bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront sudah selaras dengan bangunan arsitektur melayu yang ada di sekitarnya, terlebih Kadriah Palace dan Masjid Jami?



Gambar 5.10. Grafik Pertanyaan 2
Sumber: Google Form

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan mayoritas para responden (28 orang pada nilai maksimal) **sangat setuju** bahwa karakteristik penampilan antara bangunan terancang sudah selaras dengan bangunan arsitektur melayu yang ada di sekitarnya, terlebih Kadriah Palace dan Masjid Jami.

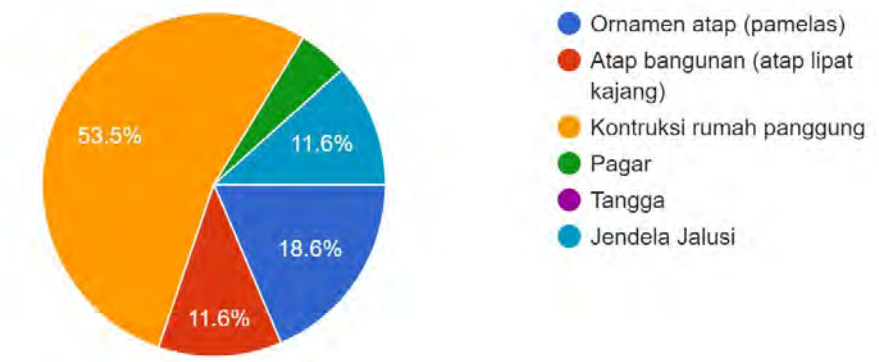
3. Apakah fasilitas bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront sudah selaras dengan potensi alam di sekitar site (sungai Kapuas)?



Gambar 5.11. Grafik Pertanyaan 3
Sumber: Google Form

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan mayoritas para responden (20 orang pada nilai 4) **setuju** bahwa fasilitas antara bangunan terancang sudah selaras dengan potensi alam di sekitar site (sungai Kapuas).

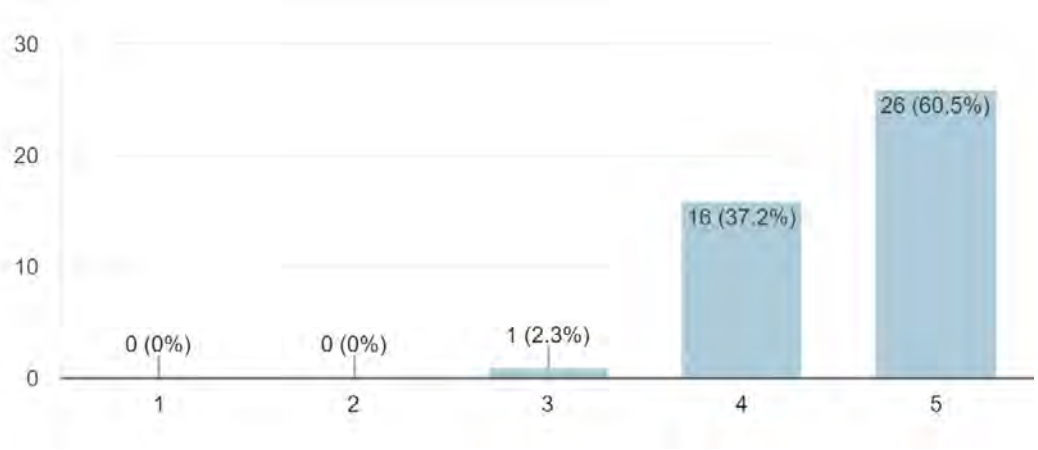
4. Elemen apa yang paling kuat dalam menunjukkan keselarasan antara bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront dengan konteks di sekitarnya?



Gambar 5.12. Grafik Pertanyaan 4
Sumber: Google Form

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan mayoritas para responden hingga 53,5 % memilih **konstruksi rumah panggung** sebagai elemen paling kuat dalam menunjukkan keselarasan antara bangunan terancang dengan konteks di sekitarnya.

5. Apakah karakteristik Waterfront City menjadi lebih kuat setelah adanya bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront?



Gambar 5.93. Grafik Pertanyaan 5
Sumber: Google Form

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan mayoritas para responden (26 orang pada nilai maksimal) sangat setuju bahwa karakteristik Waterfront City menjadi lebih kuat setelah adanya bangunan terancang.

6. Apakah pendekatan Arsitektur Kontekstual telah tercapai dalam rancangan bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront? Jelaskan alasan anda.

   Menurut seluruh responden, pendekatan Arsitektur Kontekstual **telah tercapai** dalam desain bangunan terancang terutama **pada fungsi, fasilitas, ornamen, warna, konstruksi utama dan elemen pendukung** lainnya.

7. Mohon berikan masukan atau saran agar rancangan dapat berkembang sesuai dengan konsep.

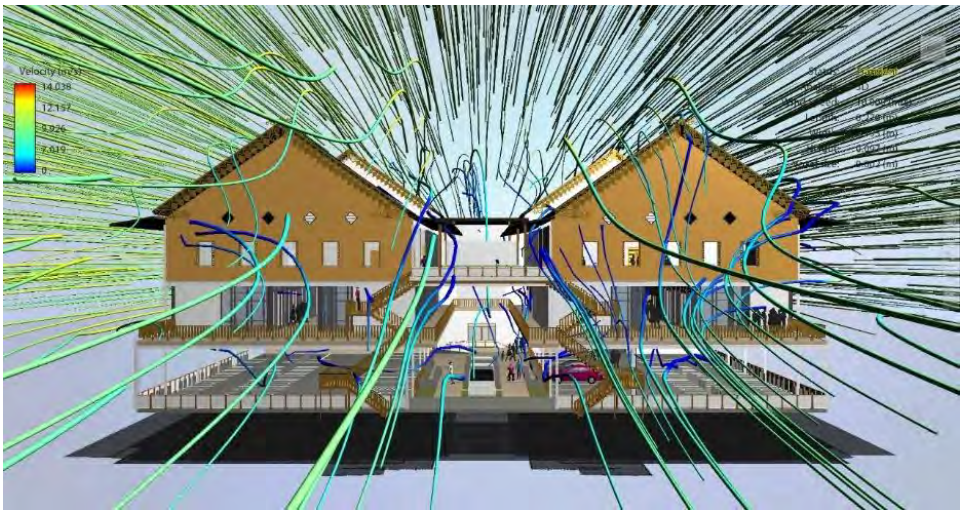
   Menurut para responden, **interior** dan **ornamen** yang ada pada bangunan terancang perlu **ditambahkan lebih banyak** agar lebih menonjolkan karakteristik arsitektur bangunan melayu kota Pontianak.

Dari hasil seluruh pertanyaan yang diajukan kepada para responden dapat diketahui bahwa pendekatan Arsitektur Kontekstual pada perancangan bangunan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Area Kadriah Palace telah tercapai.

5.5.2. Bentuk Bangunan yang Dapat Memasukan Penghawaan Alami

Metode uji desain untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari desain rancangan dalam memasukan penghawaan alami dilakukan dengan bantuan software Autodesk Flow Design. Desain bangunan yang telah dibuat bentuk 3D modellingnya pada software ARCHICAD, di konversi dalam format 3d Studio untuk kemudian dioperasikan menggunakan aplikasi Autodesk Flow Design. Berikut adalah hasil dari uji desain yang dilakukan menggunakan Autodesk Flow Design, yaitu:

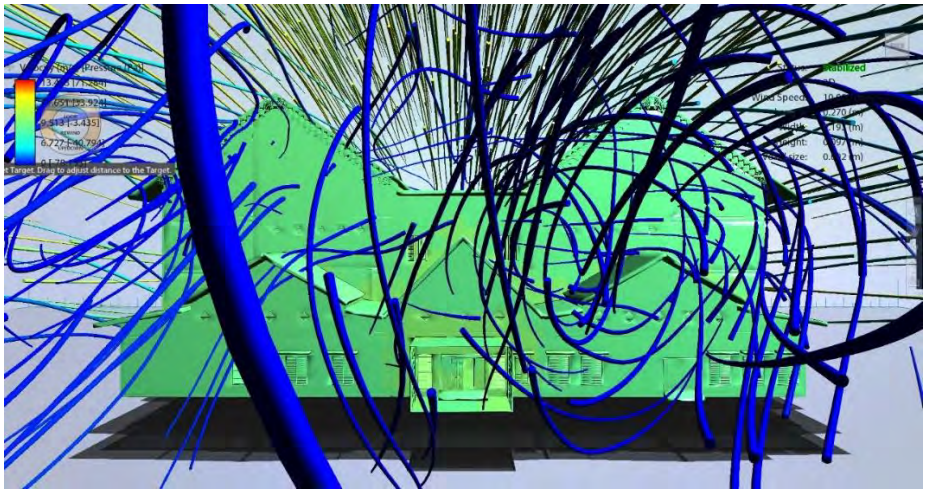
1. Sisi Fasad Barat



Gambar 5.14. Angin dari Tampak Barat
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Angin terbanyak yang datang dari Barat dapat memasuki sisi fasad barat dengan baik dan mengakibatkan hawa ruang dalam bangunan menjadi lebih dingin. Hal tersebut dapat terlihat dari alur angin yang berwarna hijau kekuningan, dari keterangan warna di kiri atas, diketahui bahwa warna hijau kekuningan merupakan angin dengan tekanan sedang ke tinggi.

2. Sisi Fasad Timur

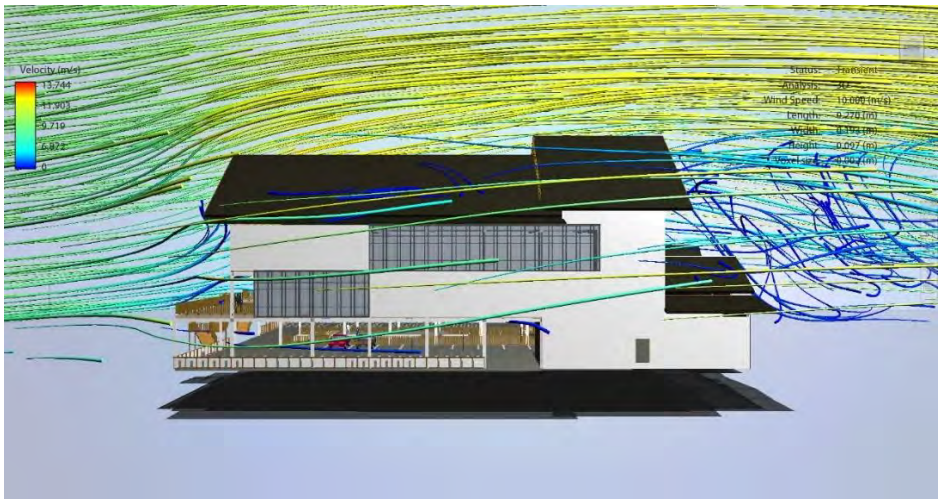


Gambar 5.15. Angin dari Tampak Timur
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Pada fasad sisi timur terlihat bahwa dinding diselimuti warna hijau muda dengan alur angin berwarna biru. Hal ini menunjukkan bahwa

tekanan angin pada fasad sisi timur masuk ke dalam kategori tekanan angin standar dengan kecepatan angin rendah.

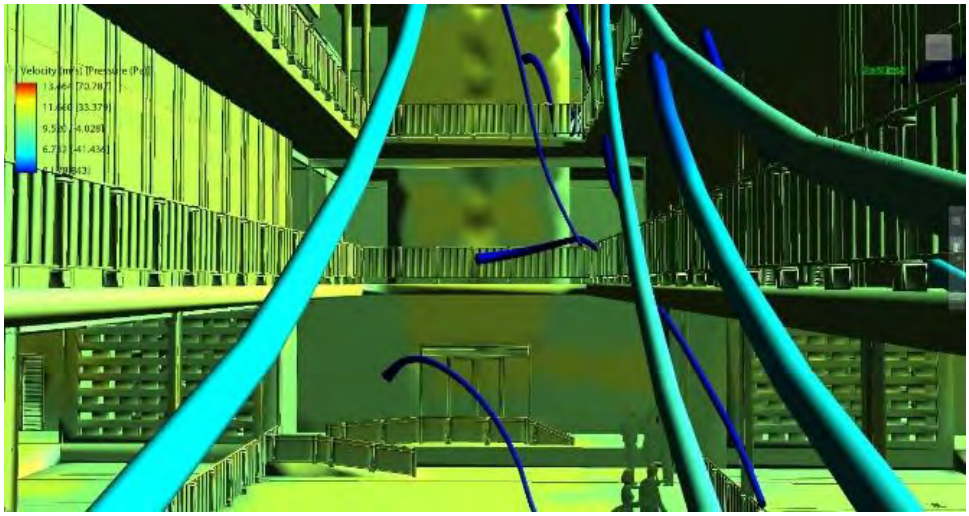
3. Sisi Fasad Selatan



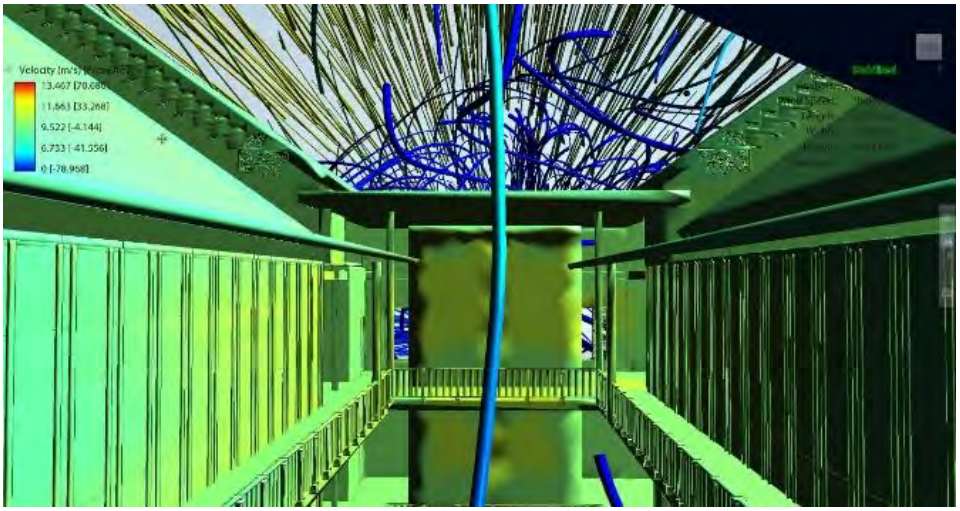
Gambar 5.16. Ilustrasi Angin Masuk Bangunan
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Dari sisi fasad selatan ini dapat terlihat angin dari barat yang memasuki bangunan dengan kecepatan tinggi, keluar dari bangunan dengan kecepatan rendah dan terpecah-pecah.

4. Void



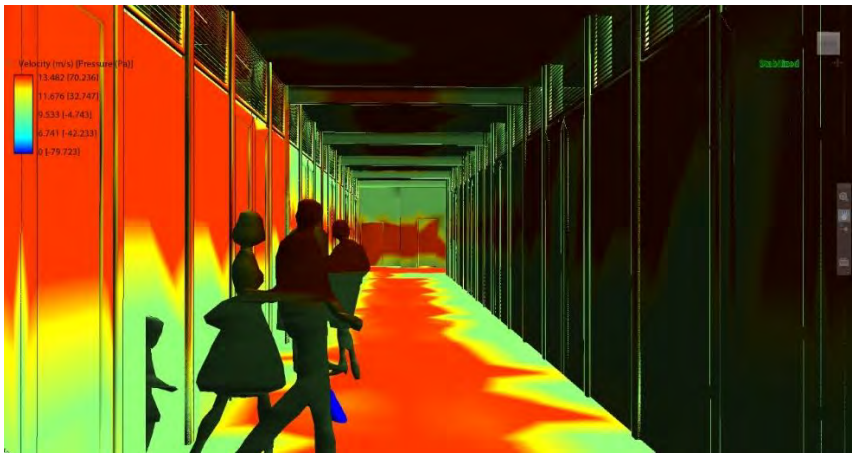
Gambar 5.17. Ilustrasi Angin Dalam Void
Sumber: Software Autodesk Flow Design



Gambar 5.18. Ilustrasi Angin Dalam Void (2)
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Kedua gambar di atas adalah area void dalam bangunan, terlihat bahwa dinding di sekitar void diselimuti warna hijau kekuningan dengan alur angin berkecepatan rendah menuju sedang yang masuk dari sisi barat dan naik melalui void. Sehingga dapat disimpulkan area void memiliki kondisi termal yang **nyaman** tanpa harus menggunakan penghawaan buatan.

5. Koridor Retail Lantai 1



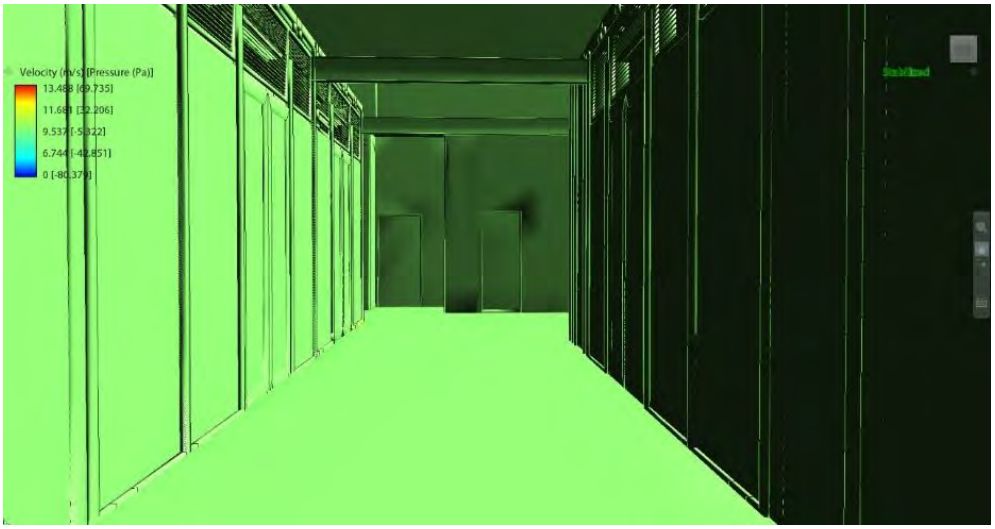
Gambar 5.19. Koridor Lantai 1

Sumber: Software Autodesk Flow Design

Pada area koridor retail lantai 1, dinding dan lantainya diselimuti warna merah dengan sedikit hijau kekuningan yang berarti tekanan dalam ruang bervariasi dari sedang menuju tinggi. Terutama warna merah yang mewakilkan tekanan tinggi. Area dalam retail memang menggunakan

penghawaan buatan namun pada sisi koridor menggunakan penghawaan alami. Sehingga dapat disimpulkan area koridor retail lantai 1 memiliki kondisi termal yang **cukup nyaman** tanpa harus menggunakan penghawaan buatan.

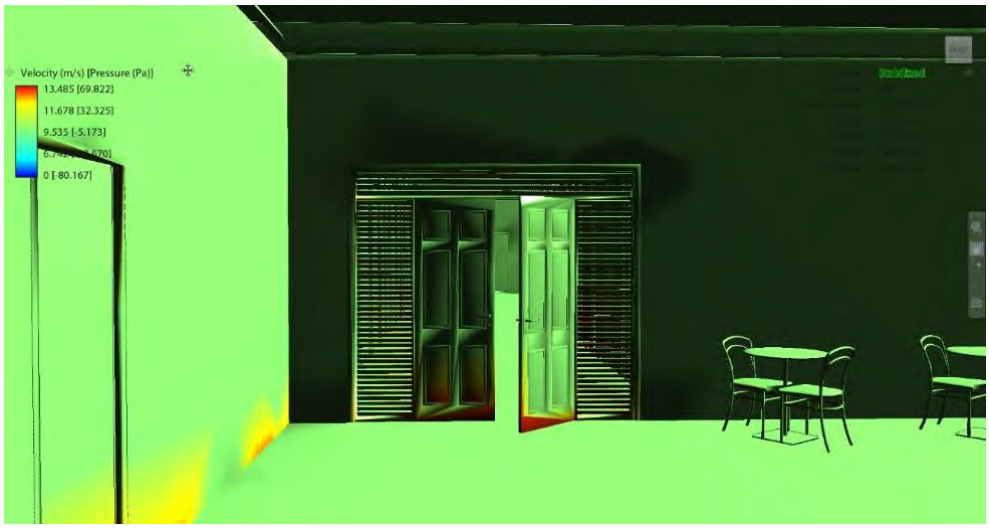
6. Koridor Retail Lantai 2



Gambar 5.20. Koridor Lantai 2
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Pada area koridor retail lantai 2, dinding dan lantainya diselimuti warna hijau yang berarti tekanan dalam ruang merupakan tekanan sedang. Area dalam retail memang menggunakan penghawaan buatan namun pada sisi koridor menggunakan penghawaan alami. Berbeda dengan area koridor retail pada lantai 1 yang tidak dihalangi ruang apapun, pada area koridor retail lantai 2 dihalangi oleh area foodcourt yang dilengkapi bukaan-bukaan seperti jendela dengan jalusi, lubang angin dan pintu dengan jalusi. Sehingga dapat disimpulkan area koridor retail lantai 2 memiliki kondisi termal yang **nyaman** tanpa harus menggunakan penghawaan buatan.

7. Food court



Gambar 5.21. Foodcourt
Sumber: Software Autodesk Flow Design

Gambar di atas mewakilkan area foodcourt yang berada pada sisi fasad barat bangunan dan terkena angin barat secara langsung. Dari hasil uji di atas dapat dilihat bahwa dinding dan lantai berwarna hijau dengan beberapa semburat kekuningan. Sehingga dapat disimpulkan area koridor retail lantai 1 memiliki kondisi termal yang **nyaman** tanpa harus menggunakan penghawaan buatan.

Dari hasil seluruh hasil uji desain diatas diketahui bahwa rancangan bentuk dan selubung bangunan telah berhasil membuat ruang di dalam bangunan memiliki kenyamanan termal yang baik tanpa harus diberi penghawaan buatan tambahan.

PONTIANAK WATERFRONT
CRAFT AND CULINARY CENTER



DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, Ir., MSA
Arsitektur | Teknik Sipil dan Perencanaan | Universias Islam Indonesia | 2020

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan

Pemerintah Daerah. 2013. *Peraturan Daerah (PERDA) tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Nomor 2 Tahun 2013-2033*. Sekretariat Daerah Kota Pontianak. Lembaran Daerah Kota Pontianak. Pontianak.

Pemerintah Indonesia. 2008. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Sekretariat Negara RI. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 No. 93. Jakarta.

Buku-Buku

Herpradanti,. S. K. (2019). *Studio Perancangan Arsitektur 7: Kadriah Palace Waterfront City*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Pramudji, R., & Pasaribu, A. R. (n.d.). *Eksplorasi Arsitektur Kalimantan Edisi : Rumah Melayu Kalimantan Barat*.

Yektiningsih, D. (2010). *Mengubah Ide Menjadi Duit: Peluang Tanpa Batas pada Industri Kreatif.* Jakarta: MedPress.

Suhendra, dkk. (2019). Pengantar Tenun Songket Sambas. Sleman: Deepublish Publisher.

Jurnal

Utami, W. N., & Kusuma, H. E. (2016). *Identifikasi Faktor Kebutuhan ' Area Transisi ' : Persepsi Pejalan Kaki terhadap Jarak Berjalan Kaki di Kawasan Pusat Kota Bandung.* Iplbi, 37–44.

Nityasa A. W. & Sutisna S. (2019). *Tipologi Ekspansi Museum*. Jurnal STUPA Jakarta: Universitas Tarumanegara, Vol 1, No 2.

Hendrikus Trivaldo. (2019). Identifikasi Sistem Struktur dan Konstruksi Rumah Melayu di Kota Pontianak. Artikel Penelitian. Pontianak: Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura.

Tyas W. I., Danial D. M., & Izjrail A. B. (2013). *Kajian Bentuk Dan Tatanan Massa Di Kawasan Bangunan Ci-Walk (Cihampelas Walk)*. Reka Karsa Jurnal Online

Institut Teknologi Nasional, Vol 1 No.2.

Melati, H A., Yudithya R., & Metasari K. (2019). *Pelatihan Teknik Pencelupan dan Pengikatan Warna Benang kepada Perajin Tenun Corak Insang di Kota Pontianak.* International Journal of Community Service Learning.

Tri, Harso & Karyono, Tri. (1998). *ARSITEKTUR TROPIS DAN BANGUNAN HEMAT ENERGI.* Jurnal KE.ALANG, Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Tarumanagara. 1.

Kassim, S. J., Shariff, H. M., Nawawi, N. M., Majid, N. H. A., Kadir, T. A. Q. B. R. A & Wafiy, M. H. (2020). *THE PALACE VANISHES: ASPECTS OF INDIGENOUS 17 TH AND 18 TH CENTURY PALACES OF THE MALAY WORLD*.

Caesariadi, T. W., dan Kalsum, E. (2011). *CLIMATIC RESPONSIVE SPACE IN MELAYU PONTIANAK HOUSE: A PRELIMINARY STUDY.* Proceeding of International Conference on Local Wisdom in Global Era: Enhancing the Locality in Architecture, Housing and Urban Environment (21-22 January 2011) p. A-47 to A-55. Department of Architecture, Faculty of Architecture and Design, Duta Wacana Christian University. Yogyakarta

Batubara, S. M. (2017). *KEARIFAN LOKAL DALAM BUDAYA DAERAH KALIMANTAN BARAT (ETNIS MELAYU DAN DAYAK).* Jurnal Penelitian IPTEKS Vol. 2, No. 1. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

Hemafitria. (2019). *Nilai Karakter Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Tepung Tawar Pada Etnis Melayu Sambas.* Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Vol. 3 No. 2, Desember 2019 Hal. 121-132. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.

Çizgen, G. (2012). *Rethinking The Role of Context and Contextualism in Architecture and*

Design. Eastern Mediterranean University

Skripsi, Thesis, Disertasi

Fransisca. (2014). *Pusat Perbelanjaan Modern di Yogyakarta: Studi Tata Ruang Luar dengan konsep Citywalk.* Skripsi. Yogyakarta: Teknik, Arsitektur, Universitas Atmajaya.

Yempormase, A. A. (2013). *Jogja City Walk sebagai Kawasan Ciri Khas Wisata Kuliner dan Fashion yang Berkonsep Green Architecture di Yogyakarta*. Skripsi.

Yogyakarta: Teknik, Arsitektur, Universitas Atmajaya.

Waskita, S. F. (2009). *Pusat Kerajinan dan Kuliner di Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Teknik, Arsitektur, Universitas Atmajaya.

Sinarwastu, A. K. E. (2016). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Perbelanjaan di Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Hijau*. Skripsi. Yogyakarta: Teknik, Arsitektur, Universitas Atmajaya.

Rahmany, U. (2005). *Pusat Kebudayaan Melayu di Pontianak sebagai Wadah Pelestarian Seni dan Budaya Transformasi Arsitektur Melayu Pada Citra Visual Bangunan.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Fitriani, H. (2007). *Pasar Seni dan Kerajinan di Pontianak: Penekanan Pada Karakter Arsitektur Tradisional Rumah Melayu KalBar sebagai Landmark Kota Pontianak.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Suhri, M. R. (2018). *Seturan Midtown Plaza: Perancangan Pusat Perbelanjaan Dengan Pendekatan City Walk.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Hanifah, A Z. (2019). *Perancangan Pusat Kerajinan Tangan di Kawasan Prawirotaman Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Tropis.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Wahyujati, A. A. (2018). *Pusat Budaya Pakualaman Sebagai Ruang Komunal Warga Dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Regipta, R. (2018). *Resort di Daerah Wisata Senggigi, Lombok Barat; Pendekatan Arsitektur Tropis.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Rahardyan, R. R. (2019). *RE-DESIGN INTERIOR PLAZA PRAGOLO SEBAGAI PUSAT UMKM DI KABUPATEN PATI, JAWA TENGAH*. Skripsi. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Interior, Telkom University.

Riyanto, T. B. dan Arif, M. (2019). *Distribusi Spasial Industri Kecil dan Menengah Sektor Logam dan Turunannya di Kecamatan Juwana.* Skripsi Thesis. Surakarta: Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Ilmu Ekonomi Studi Pembangunan, Universitas

Muhammadyah Surakarta.

Syuriansyah, S. B. S. (2019). *SEJARAH KESULTANAN KADRIAH PONTIANAK 1778 M - 2017 M.* Skripsi. Surabaya: Fakultas Adab dan Humaniora, Sejarah Peradaban Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pramudiarto, R. (2020). *Perancangan Mixed-Use Building di Kawasan Stasiun Lempuyangan, Yogyakarta dengan Pendekatan Kontekstual.* Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.

Media Internet

Seoul Secrets. (9 Mei 2016). *Ikseondong*. Diambil pada 1 Maret 2020 dari https://seoulsecrets.net/2016/05/09/ikseondong/

Rina Marlina. (22 Januari 2019). *Kontekstual Dalam Arsitektur*. Diambil pada 6 Maret 2020 dari https://verdant.id/artikel/kontekstual-dalam-arsitektur/

Rofianisa Nurdin. (19 Mei 2012). *Studi Literatur mengenai Arsitektur Kontekstual.* Diambil pada 5 Maret 2020 dari https://arsitekturbicara.wordpress.com/2012/05/19/studi-literatur-mengenai-arsitektur-kontekstual/

Kampung Wisata Tenun Khatulistiwa. *Sejarah Corak Insang*. Diambil pada 1 April 2020 dari https://kampungtenunkhatulistiwa.com/sejarah-corak-insang/

Tribun Mempawah. (2 Mei 2019). *Peresmian Sentra Tenun Awan Berarak, Kembangkan Ekonomi Kreatif dan Pariwisata Daerah.* Diambil pada 1 April 2020 dari https://pontianak.tribunnews.com/2019/05/02/peresmian-sentra-tenun-awan-berarak-kembangkan-ekonomi-kreatif-dan-pariwisata-daerah?page=2

Fingky Agustin. (5 Januari 2019). *Batik Motif Awan Berarak Kalimantan Barat.* Diambil pada 1 April 2020 dari http://wadaya.rey1024.com/budaya/detail/batik-motif-awan-berarak-kalimantan-barat

Teni. (3 Juli 2019). *5 Produk Kerajinan Tangan Kalimantan Barat Laris di Pameran STQN XXV.* https://kalbar.antaranews.com/berita/385677/5-produk-kerajinan-tangan-kalimantan-barat-laris-di-pameran-stqn-xxv

Chandra W. (2018). *Pesona 14 Makanan Khas Kalimantan Barat Ini Memang Tiada Duanya!*. Diambil pada 1 April 2020 dari https://www.shopback.co.id/katashopback/makanan-khas-kalimantan-barat-

yang-wajib-dicoba

KSMTour*. Pengkang Legitnya Ketan Dan Sambal Kepah Khas Pontianak.* Diambil pada 1 April 2020 dari https://ksmtour.com/wisata-kuliner/kuliner-pontianak/pengkang-legitnya-ketan-dan-sambal-kepah-khas-pontianak.html

merahputih. (24 November 2018). *Lima Kuliner Khas Melayu Kalbar, Menu Wajib buat Para Food Traveller*. Diambil pada 1 April 2020 dari https://merahputih.com/post/read/lima-kuliner-khas-melayu-kalbar-menu-wajib-buat-para-food-traveller

Rina Marlina. (22 Januari 2019). *Kontekstual Dalam Arsitektur*. Diambil pada 8 Mei 2020 dari https://verdant.id/artikel/kontekstual-dalam-arsitektur/

BUILD LLC. (19 Januari 2016). *Contextual Doesn't Mean Copying.* Diambil pada 11 Mei 2020 dari https://blog.buildllc.com/2016/01/contextual-doesnt-mean-copying/

Arsitur. (Mei 2019). *Contoh Karya Arsitektur Kontekstual.* Diambil pada 11 Mei 2020 dari https://www.arsitur.com/2019/05/contoh-karya-arsitektur-kontekstual/

Ahmad Fuad Morad. (17 Juni 2014). *Kampung Beting and Vicinity.* Diambil pada 12 Mei 2020 dari https://www.flickr.com/photos/adaduitokla

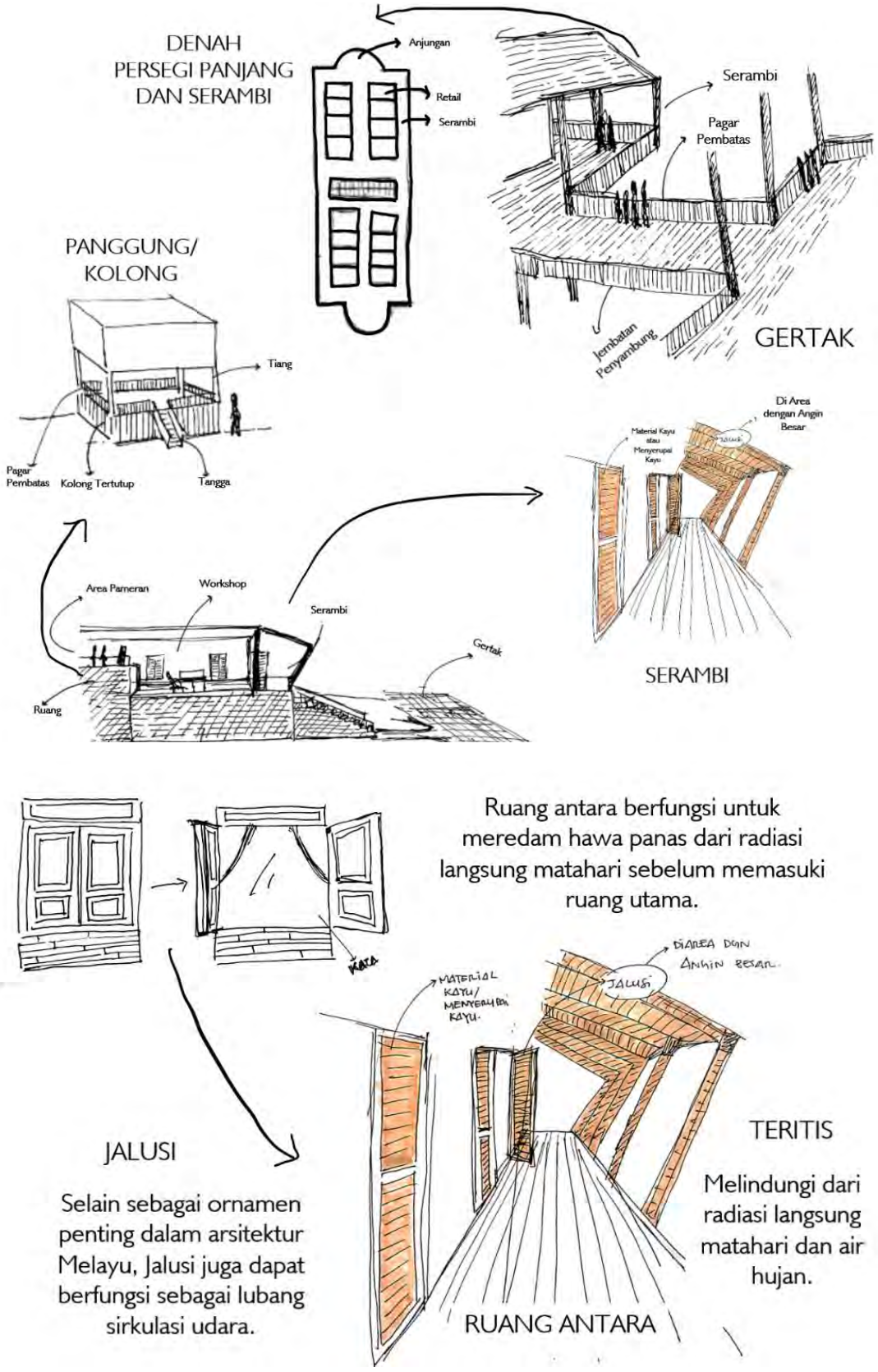
Sony Herdiana. (Agustus 2019). *Kadriah Palace.* Diambil pada 12 Mei 2020 dari https://www.shutterstock.com/g/Sony+Herdiana

Lino Bianco. (Desember 2014). *LECTURE 9: CONTEXTUAL ARCHITECTURE: THE REGIONAL AND THE VERNACULAR.* Diambil pada 9 Juni 2020 dari https://www.academia.edu/9635319/LECTURE_9_CONTEXTUAL_ARCHITECTURE_THE_REGIONAL_AND_THE_VERNACULAR

Kemendikbud: Warisan Budaya Takbenda Indonesia. (2017). Saprahan Melayu Kota Pontianak. Diambil pada 18 Juni 2020 dari https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=541

LAMPIRAN

Lampiran 1 Sketsa Eksplorasi

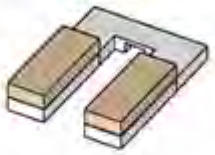




Bentuk massa bangunan merupakan transformasi dari motif corak insang di kain tenun Pontianak. Dari transformasi yang telah dijelaskan sebelumnya muncul bentuk disamping.



3 massa tersebut dibagi menjadi 1 massa office dan 2 massa komersial. Dari 3 massa bangunan yang terpisah, digabung menjadi satu untuk memudahkan sirkulasi.



2 massa komersial yang sejajar ditambah satu level ke atas untuk menambah space area komersial.



Kedua massa komersial yang telah menjadi 2 level tersebut, dijadikan konstruksi panggung dengan ketinggian sama dengan 2 level atasnya. Ruang di bawah konstruksi panggung dibiarkan tanpa dinding dan dijadikan area parkir.



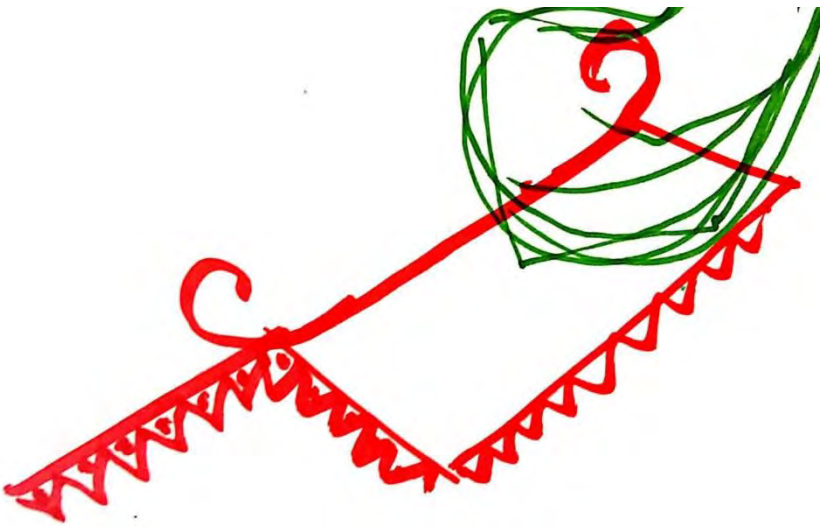
Area sambung ketiga massa bangunan dibuat semi terbuka seperti koridor untuk memudahkan sirkulasi angin.

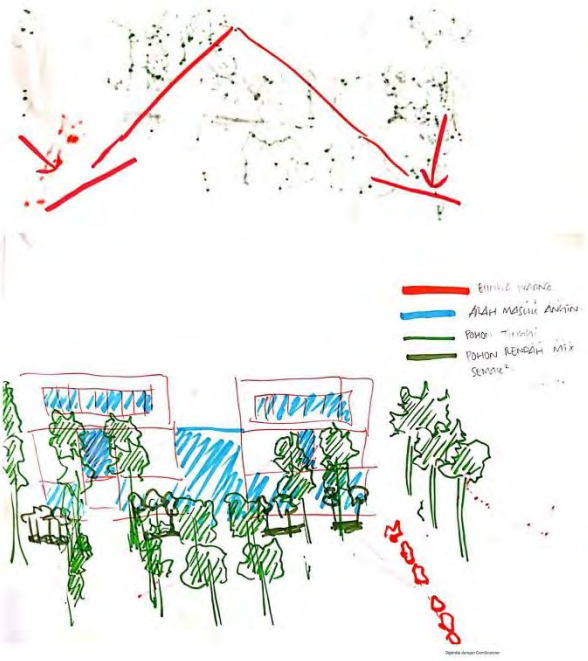


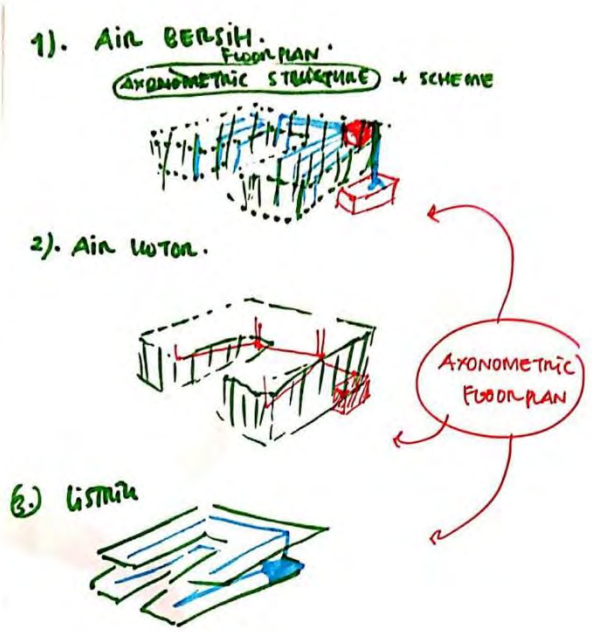
Area di antara bangunan dijadikan ruang publik yang memiliki lantai dengan kemiringan seperti ramp agar sisi lantai di barat bangunan lebih tinggi dari tanah. Pada sisi ini diberi fasilitas ramp dan tangga untuk turun sejajar dengan tanah.

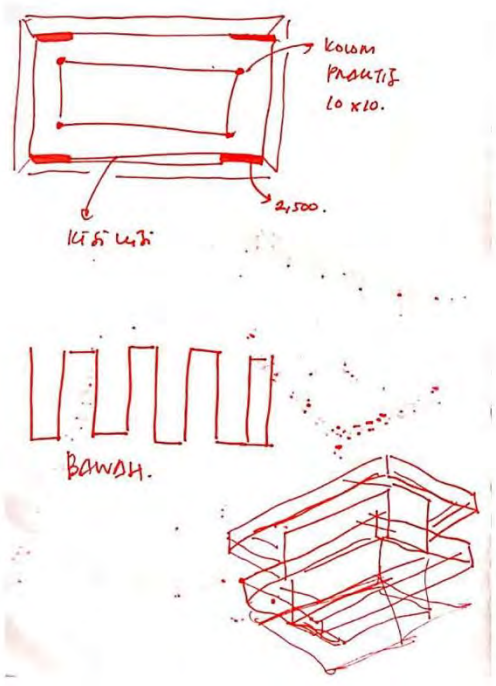


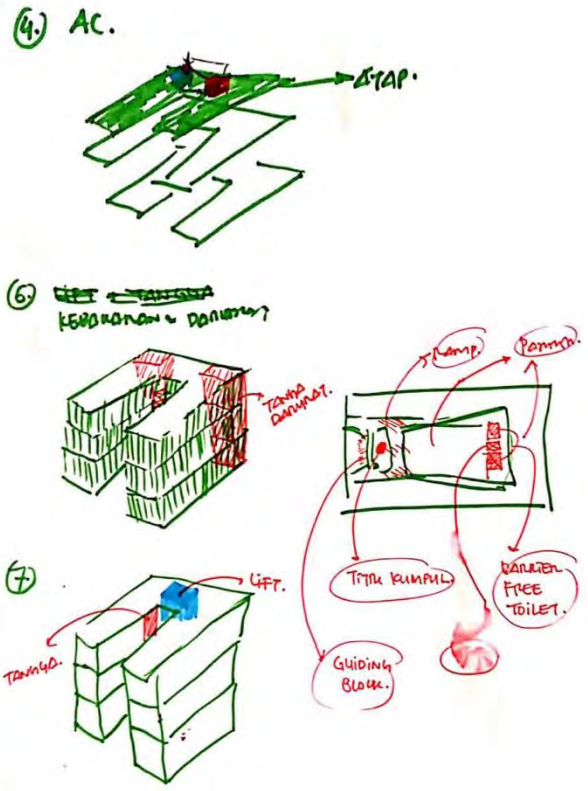
Dikarenakan berada di iklim tropis dan dipengaruhi arsitektur lokal, bangunan diberi atap dengan kemiringan lebih dari 30 derajat untuk menyaring panas yang terperangkap dalam bangunan.



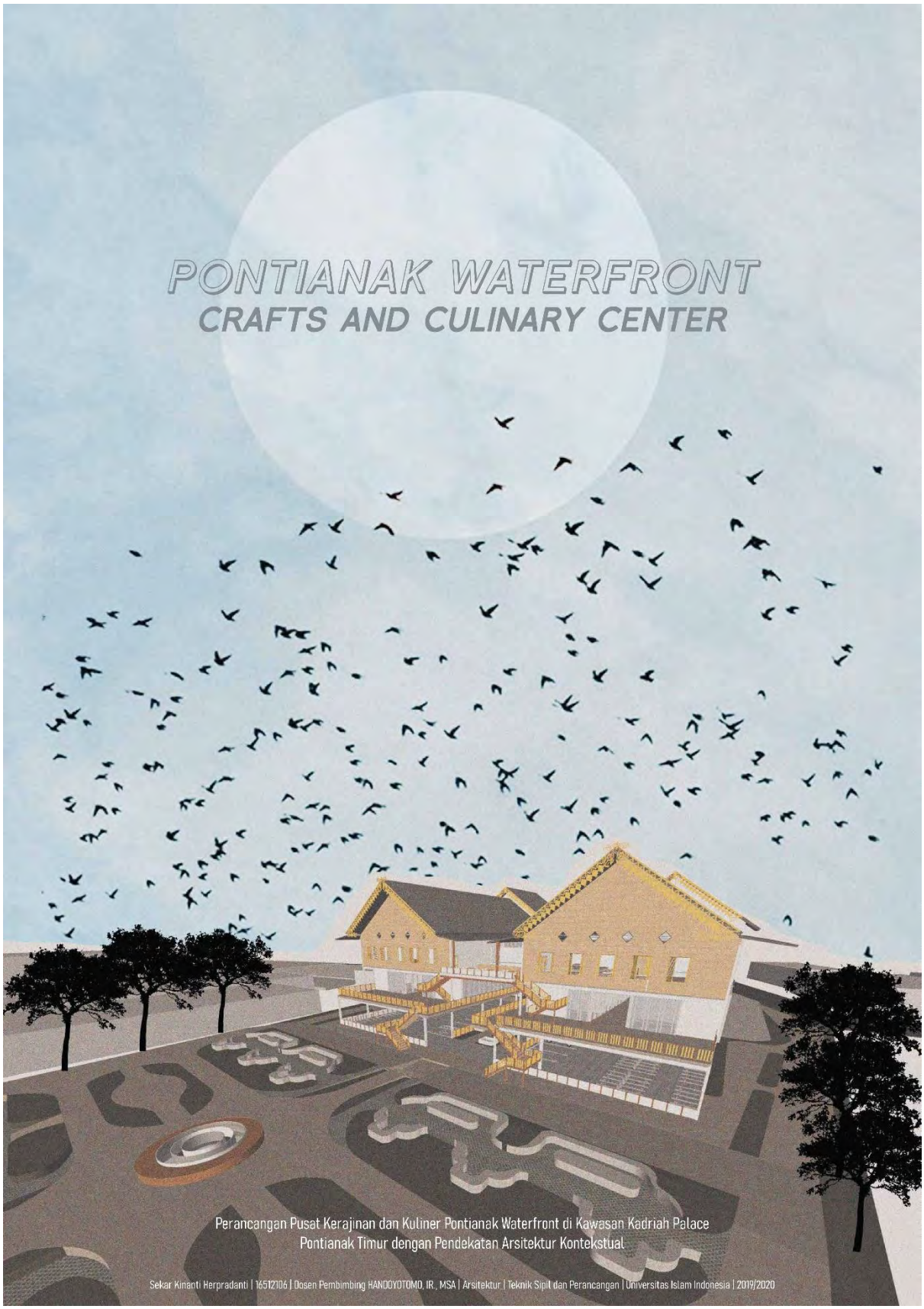



1). Air BERSIH.
FLOOR PLAN.
AXONOMETRIC STRUCTURE + SCHEME
2). Air KOTOR.
AXONOMETRIC FLOOR PLAN
3.) LISTRIK


KOLAM PRAKTIS 10 x 10.
2,500.
BAWAH.


4.) AC.
STAP.
6)
TANPA DAMPAK.
Ramp.
Parkir.
Toilet
TOILET KUMPUL.
BARRIER FREE TOILET.
GUIDING BLOCK.
7)
LIFT.
TANGGA.

Lampiran 2 Architectural Presentation Board





kalimantan barat



pontianak timur, pontianak



site perancangan

LOKASI

KAWASAN KADRIAH PALACE, PONTIANAK TIMUR, KOTA PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT

BATAS SITE

Utara : Sungai Kapuas
Selatan : Gang D. Bintara
Timur : Gang Tanjung Raya
Barat : Kel. Tambelan Sampit

LATAR BELAKANG

Jumlah wisatawan kawasan cagar budaya Kadriah Palace dan Masjid Jami' yang rendah, dikarenakan aksesnya yang jauh dan sulit.

Minimnya fasilitas rekreasi yang memiliki daya tarik besar dan ruang singgah yang memadai bagi pengunjung, sedangkan fasilitas yang ada belum memanfaatkan potensi area tepi sungai.

Masyarakat sekitar site perancangan memiliki pendapatan rendah, bahkan mayoritas bergantung pada pendapatan tak menentu yang mereka dapatkan dari pengunjung yang datang.

CRAFTS AND CULINARY CENTER

Pusat Kerajinan dan Kuliner adalah sebuah tempat yang menampung berbagai hasil kreativitas masyarakat Melayu Pontianak yang diwujudkan dalam bentuk kerajinan dan kuliner untuk diperkenalkan ke masyarakat luar. Selain itu, tempat ini juga menjadi tujuan masyarakat lokal maupun luar untuk melakukan rekreasi ataupun mengembangkan diri dengan mempelajari kebudayaan Melayu Pontianak.

crafts culinary gather

ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Menekankan bahwa sebuah bangunan harus memiliki kaitan dengan lingkungan di sekitarnya, keterkaitan tersebut dapat dibentuk lewat proses menghidupkan kembali nafas yang pada lingkungan bangunan lama ke dalam bangunan baru. Tujuannya adalah untuk melestarikan budaya setempat dengan mengimplementasi nilai kontekstual dari lingkungan sekitar dan mewujudkannya kembali ke dalam konsep bangunan perancangan.

budaya iklim arsitektur

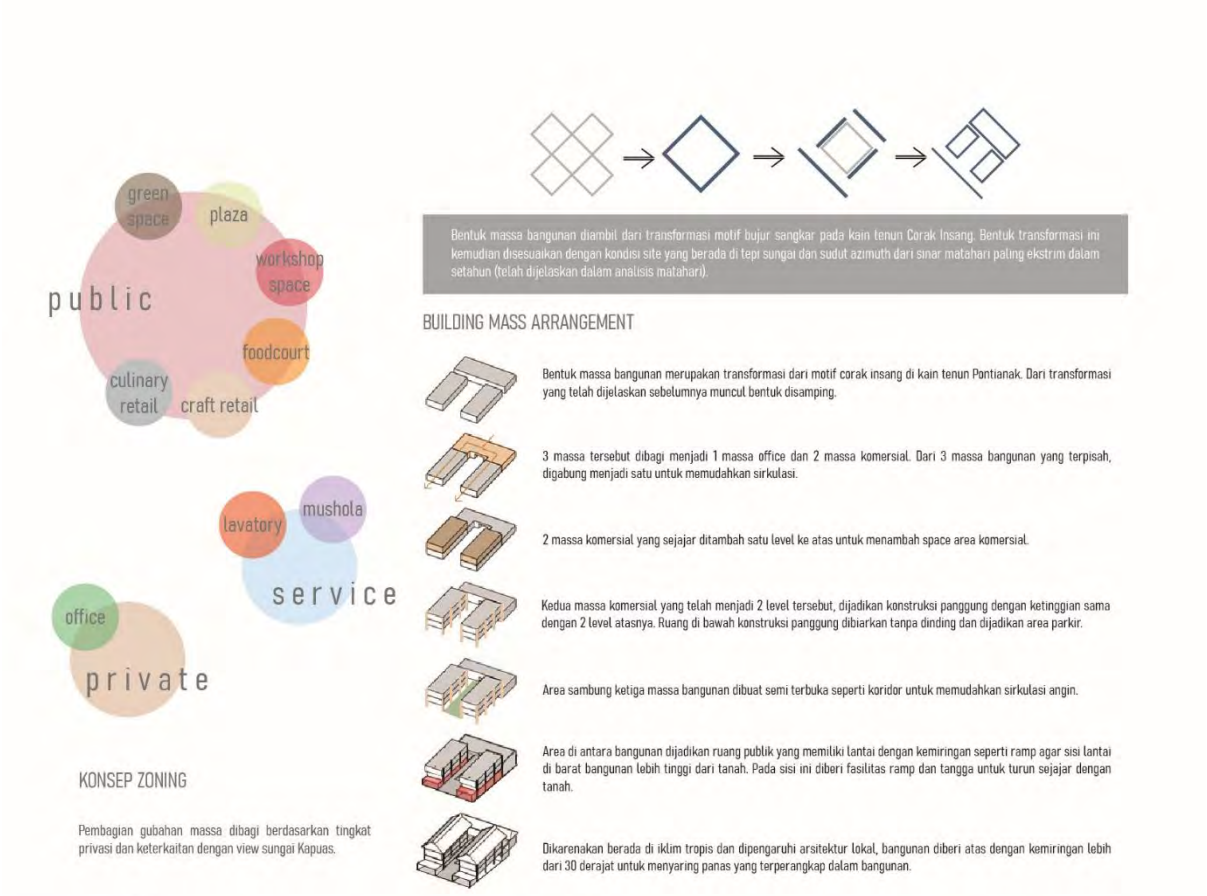
BATASAN PERANCANGAN

Arsitektur Kontekstual yang dimaksud merupakan penerapan faktor-faktor yang hadir dan berkaitan dengan kawasan perancangan. Dalam hal ini, faktor budaya, kebiasaan masyarakat dan iklim setempat merupakan faktor yang dimaksud. Pendekatan ini dibatasi hanya mencakup sebagian kawasan lingkungan kelurahan Dalam Bugis dan Tambelan Sampit. Lebih spesifiknya tagi adalah lingkungan kawasan cagar budaya Kadriah Palace hingga Masjid Jami'.



Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Kawasan Kadriah Palace
Pontianak Timur dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, IR., MSA | Arsitektur | Teknik Sipil dan Perancangan | Universitas Islam Indonesia | 2019/2020

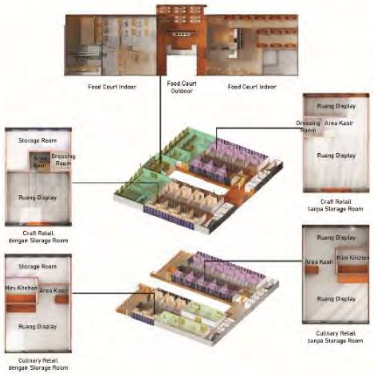

green space
plaza
workshop space
public
foodcourt
culinary retail
craft retail
lavatory
mushola
service
office
private
KONSEP ZONING
Pembagian gubahan massa dibagi berdasarkan tingkat privasi dan keterkaitan dengan view sungai Kapuas.
Bentuk massa bangunan diambil dari transformasi motif bujur sangkar pada kain tenun Corak Insang. Bentuk transformasi ini kemudian disesuaikan dengan kondisi site yang berada di tepi sungai dan sudut azimuth dari sinar matahari paling ekstrim dalam setahun (telah dijelaskan dalam analisis matahari).
BUILDING MASS ARRANGEMENT
Bentuk massa bangunan merupakan transformasi dari motif corak insang di kain tenun Pontianak. Dari transformasi yang telah dijelaskan sebelumnya muncul bentuk disamping.
3 massa tersebut dibagi menjadi 1 massa office dan 2 massa komersial. Dari 3 massa bangunan yang terpisah, digabung menjadi satu untuk memudahkan sirkulasi.
2 massa komersial yang sejajar ditambah satu level ke atas untuk menambah space area komersial.
Kedua massa komersial yang telah menjadi 2 level tersebut, dijadikan konstruksi panggung dengan ketinggian sama dengan 2 level atasnya. Ruang di bawah konstruksi panggung dibiarkan tanpa dinding dan dijadikan area parkir.
Area sambung ketiga massa bangunan dibuat semi terbuka seperti koridor untuk memudahkan sirkulasi angin.
Area di antara bangunan dijadikan ruang publik yang memiliki lantai dengan kemiringan seperti ramp agar sisi lantai di barat bangunan lebih tinggi dari tanah. Pada sisi ini diberi fasilitas ramp dan tangga untuk turun sejajar dengan tanah.
Dikarenakan berada di iklim tropis dan dipengaruhi arsitektur lokal, bangunan diberi atas dengan kemiringan lebih dari 30 derajat untuk menyaring panas yang terperangkap dalam bangunan.


Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Kawasan Kadriah Palace
Pontianak Timur dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual
Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, IR., MSA | Arsitektur | Teknik Sipil dan Perancangan | Universitas Islam Indonesia | 2019/2020

FOKUS UTAMA PERANCANGAN



DETIL TATA RUANG



SKEMA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN ALAMI | POTONGAN MEMBUJUR



SKEMA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN ALAMI | POTONGAN MELINTANG



EXPLODED AXONOMETRIC



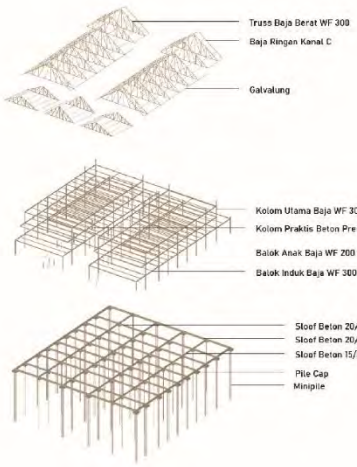




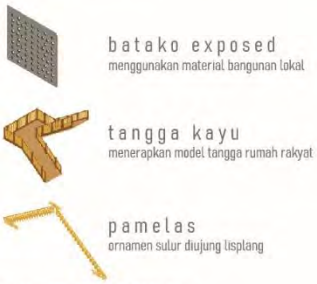


foodcourt
craft retail
culinary retail
tenun workshop

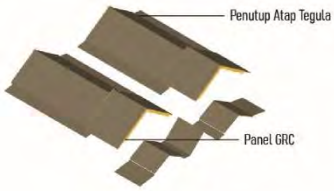
EXPLODED BUILDING STRUCTURE

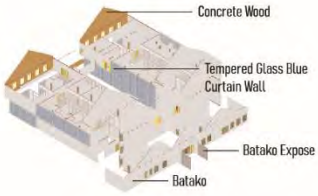


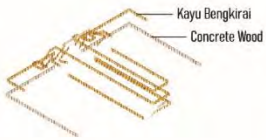
CONTEXTUAL ELEMENTS



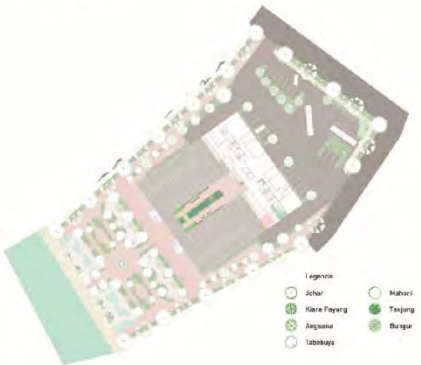
EXPLODED BUILDING ENVELOPE







SITEPLAN



SITUASI



Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Kawasan Kadriah Palace
Pontianak Timur dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, IR., MSA | Arsitektur | Teknik Sipil dan Perancangan | Universitas Islam Indonesia | 2019/2020

INTERIOR PERSPECTIVE



entrance



plaza



main hall



outdoor foodcourt



indoor foodcourt



lesehan area



culinary retail area



tenun workshop space



craft retail area

EXTERIOR PERSPECTIVE





Perancangan Pusat Kerajinan dan Kuliner Pontianak Waterfront di Kawasan Kadriah Palace
Pontianak Timur dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Sekar Kinanti Herpradanti | 16512106 | Dosen Pembimbing HANDOYOTOMO, IR., MSA | Arsitektur | Teknik Sipil dan Perancangan | Universitas Islam Indonesia | 2019/2020

Lampiran 3 3D Modelling





Lampiran 4 Poster Publikasi



Lampiran 5 Hasil Cek Plagiasi

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

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 1368334019/Perpus./10/Dir.Perpus/VIII/2020

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Sekar Kinanti Herpradanti
Nomor Mahasiswa	: 16512106
Pembimbing	: Ir. Handoyotomo, MSA
Fakultas / Prodi	: Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: PUSAT KERAJINAN DAN KULINER PONTIANAK WATERFRONT DI AREA KADRIAH PALACE dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **8 (Delapan) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11 Agustus 2020
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

Lampiran 6 Gambar Pengembangan Perancangan