

Redesain Kawasan **TUGU KHATULISTIWA PONTIANAK**

dengan pendekatan arsitektur regionalisme

Laboratorium
Pemodelan
Arsitektur &
Perkotaan

Zulfa Aqsha Pashalenko

20512064

Dosen Pembimbing :

Ariadi Susanto, S.T., M.T.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



UNGGUL



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

RIBA



Architecture.com

Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

*Redesign of The Pontianak Equator Monument through Regionalism
Architectural Approach*

Zulfa Aqsha Pashalenko
20512064

Dosen Pembimbing :
Ariadi Susanto, S.T., M.T.



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

Redesign of The Pontianak Equator Monument through Regionalism Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Zulfa Aqsha Pashalenko**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512064**

Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : **Yogyakarta, 26 November 2024**

Has been evaluated and agreed on

Yogyakarta, November 26 2024

Pembimbing

Supervisor

Penguji 1

Jury 1

Penguji 2

Jury 2

Ar. Ariadi Susanto, S.T., M.T.

Ir. Muhammad Iftironi, MLA.

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

Diketahui Oleh / Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head Of Undergraduate Program in Architecture



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



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :

Bachelor Final Project Report Book Assesment :

Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

Redesign of The Pontianak Equator Monument through Regionalism Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Zulfa Aqsha Pashalenko

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 20512064

Student's Identification

Kualitas buku laporan SADA

Kurang / Baik / Baik Sekali (*)

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

(*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta, 26 November 2024

**Pembimbing
Supervisor**



Ar. Arladi Susanto, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zulfa Aqsha Pashalenko
NIM : 20512064
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

Redesign of The Pontianak Equator Monument through Regionalism Architectural Approach

Saya menyatakan bahwa penulisan tugas akhir ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri kecuali 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 laporan tugas akhir ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 5 Desember 2024

Penulis,



Zulfa Aqsha Pashalenko

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme” dengan baik. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, tidak luput berbagai kendala yang telah dilalui penulis, sehingga perlu kemauan, kerja keras, motivasi, serta doa dari mereka yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, izinkan penulis untuk mengucapkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Orang Tua yang telah memberikan banyak kasih sayang, perhatian, serta keleluasan yang sebesar-besarnya dalam mengembangkan kemampuan sesuai dengan kemauan yang penulis kehendaki.
3. Bapak Ariadi Susanto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru yang membuka wawasan dalam memantik ide & gagasan penulis guna menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Bapak Ir. Muhammad Iftironi, MLA. dan Ibu Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., Ph.D selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan, saran, serta arahan pada penulis, sehingga penulis dapat memahami kekurangan, merefleksikan, dan memperbaikinya.
5. Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah banyak memberikan pengetahuan sehingga membuka wawasan penulis selama ini.
6. Abang dan adik tersayang yang telah memberikan semangat pada penulis agar selalu dapat menikmati setiap proses yang dijalani, sehingga penulis dapat menjalani proses perkuliahan dengan lebih baik.
7. Teman-teman kuliah terdekat Ilham Bakti, Zulfahmi Kelrey, Fikri Ahsani, Indra Purnama dan Rizqi Nanda yang kurang lebih banyak membagikan senang, canda, tawa, keluh, kesah dan segala cerita selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperbimbingan Tofan Azema, Prasista Arsa, Cita Auliah, dan Aisyah Rahmaningtyas, yang sudah berjuang bersama dalam menyelesaikan rangkaian tugas akhir ini dan juga kurang lebih banyak memberikan motivasi dan semangat kepada penulis hingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
9. Penghuni grup “Orang Kaya Aamiin” sebagai sahabat-sahabat penulis serta saudara Firza Nabil Abrar yang telah memberikan semangat, doa serta bantuan dan menjadi tempat penulis untuk bercerita di segala kondisi.
10. Teman-teman Arsitektur UII 2020 dan adik serta kakak tingkat yang telah memberikan dukungan, semangat, dan membantu penulis selama masa perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang tidak sengaja terlewatkan, dan tidak bisa disebutkan satu-persatu, penulis ucapkan terima kasih banyak.
12. Terakhir, dan terkhusus ialah kepada diri sendiri, Zulfa Aqsha Pashalenko yang telah berhasil melawan segala rintangan selama proses perkuliahan terutama pada masa tugas akhir ini. Semoga jatuh bangun yang telah dilalui memberikan keberkahan serta manfaat bagi penulis. *Thanks dude, you did it very well!*

Yogyakarta, 4 Desember 2024
Penulis,

Zulfa Aqsha Pashalenko

ABSTRAK

Kawasan Tugu Khatulistiwa di Kota Pontianak, merupakan sebuah ikon penting yang menggambarkan letak geografis kota ini yang unik di garis khatulistiwa, dimana kini mulai kehilangan daya tariknya sebagai ruang publik yang digemari oleh masyarakat. Penurunan waktu kunjungan masyarakat menjadi salah satu indikator dari pudarnya citra kawasan ini. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk meredesain Kawasan Tugu Khatulistiwa dengan pendekatan arsitektur regionalisme untuk mengembalikan citra kawasan dan daya tariknya sebagai ruang publik yang vital bagi masyarakat. Metode yang akan digunakan terdiri dari berbagai tahap mulai dari penulisan serta pencarian fakta dan laporan hingga akhirnya menghasilkan desain final. Melalui perancangan ini, diharapkan kawasan ini dapat memancarkan identitas budaya dan sejarah lokal yang kuat, serta mengintegrasikan unsur-unsur arsitektur yang sesuai dengan konteks regional. Integrasi antar kawasan, penekanan pada keberlanjutan lingkungan, dan pemanfaatan potensi sekitar akan menjadi bagian integrasi dari perancangan ini. Dengan demikian, redesain kawasan ini tidak hanya akan memperindah visualnya, tetapi juga meningkatkan fungsionalitasnya sebagai ruang publik yang memperkaya pengalaman masyarakat dan memperkuat identitas Kota Pontianak.

Kata Kunci: redesain, kawasan, tugu khatulistiwa, citra, regionalisme, integrasi

ABSTRACT

The Equator Monument area in Pontianak City is an important icon that describes this city unique geographic location on the equator, which is now starting to lose its appeal as a public space that is popular with the public. The decrease in public visitation time is an indicator of the fading image of this area. In this context, this research aims to redesign the Equator Monument area using a regionalism architectural approach to restore the area's image and its appeal as a vital public space for the community. The method that will be used consists of various stages starting from writing and fact finding and reporting until finally producing the final design. Through this design, it is hoped that this area can exude a strong local cultural and historical identity, as well as integrating architectural elements that are appropriate to the regional context. Integration between regions, emphasis on environmental sustainability, and utilization of surrounding potential will be an integrated part of this design. Thus, the redesign of this area will not only beautify its visuals, but also increase its functionality as a public space that enriches people's experiences and strengthens the identity of the city of Pontianak.

Keywords: *redesign, area, equatorial monument, image, regionalism, integration*

Daftar Isi

01. Pendahuluan

02. Penelusuran Persoalan

I	Sampul
III	Judul
IV	Lembar Pengesahan
VII	Pernyataan Keaslian
VIII	Abstrak
X	Daftar Isi
XIV	Daftar Gambar
XIX	Daftar Tabel
23	Premis Perancangan
24	Latar Belakang Tema
	<ul style="list-style-type: none">◦ Kota Pontianak◦ Tugu Khatulistiwa Pontianak◦ Visi Pemerintah Kota Pontianak◦ Pudarnya Kawasan Tugu sebagai Identitas Kota Pontianak◦ Pentingnya Konservasi Cagar Budaya◦ Wisata Sungai Kapuas
31	Peta Permasalahan
33	Metode Perancangan
34	Kerangka Berpikir
	<i>Excellency, Originality & Novelty</i>
40	Kajian Konteks Site
	<ul style="list-style-type: none">◦ Kondisi Eksisting◦ Highlight Issue◦ Zonasi pada Kawasan◦ Vegetasi Sekitar◦ Kegiatan pada Kawasan
47	Kajian Data Iklim Wilayah
	<ul style="list-style-type: none">◦ Angin◦ Matahari
48	Kajian Regionalisme
	<ul style="list-style-type: none">◦ Arsitektur Regionalisme◦ Pendekatan pada Regionalisme◦ Karakteristik Arsitektur Regionalisme◦ Konsep Dasar Arsitektur Regionalisme di Indonesia
51	Kajian Kelokalan
	<ul style="list-style-type: none">◦ Tipologi Arsitektur Melayu◦ Ornamen Khas Rumah Melayu◦ Reka Bentuk Seni Bina◦ Tradisi Masyarakat Melayu Kalimantan Barat◦ Arkeoastronomi Dayak◦ Organisasi Sosial Masyarakat Dayak◦ Arsitektur Dayak

03. Pemecahan Persoalan

- Komponen Bangunan Rumah Radakng
- Ornamen Arsitektur Dayak
- 64 **Kajian Tipologi Bangunan**
 - Museum
 - Waterfront
 - Pusat Kuliner
- 75 **Kajian Preseden**
- 86 **Analisis Site**
 - Kondisi Tapak
 - Analisa Kawasan Skala Mikro
 - Analisa Kawasan Skala Meso
 - Analisa Sirkulasi
 - Kawasan Tugu Khatulistiwa
 - Sumbu Kawasan Khatulistiwa
 - Regulasi Site
- 94 **Analisis Pola Kegiatan Kawasan**
 - Analisa Zonasi Kawasan
 - Analisa Program Ruang
 - Analisa Aktivitas Kawasan
 - Diagram Ruang
 - Diagram Penataan Kawasan
- 109 **Konsep Tema Perancangan**
 - Architecture as Placemaking
 - Architecture as Nature Experience
 - Architecture as Tactile Experience
- 112 **Eksplorasi Tata Massa**
 - Opsi 1
 - Opsi 2
 - Opsi 3
 - Opsi Lanjutan
 - Entrance dan Sirkulasi
- 117 **Konsep Gubahan Massa**
- 118 **Konsep Tata Ruang**
- 119 **Konsep Tata Kawasan**
- 120 **Konsep Struktur Bangunan**

04. Hasil Perancangan dan Uji Desain

124	Situasi
125	Site Plan
126	• Museum <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Denah Parsial◦ Aksonometri Struktur
133	• Musholla <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Aksonometri Struktur
139	• Toilet Umum <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Aksonometri Struktur
145	• Gift Shop <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Aksonometri Struktur
151	• Kantor Pengelola <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Aksonometri Struktur
157	• Pusat Kuliner <ul style="list-style-type: none">◦ Denah◦ Tampak◦ Potongan◦ Potongan Parsial◦ Aksonometri Struktur
165	Detail Arsitektur
165	Detail Sambungan dan Selubung Bangunan
166	Penyelesaian Interior
168	Suasana Eksterior
170	Suasana Interior
171	Skema Infrastruktur <ul style="list-style-type: none">◦ Skema Air Bersih◦ Skema Air Kotor◦ Skema Keselamatan Bangunan◦ Skema Barrier Free◦ Skema Penghawaan dan Pencahayaan

05. Evaluasi Perancangan

06. Lampiran

176 Uji Perancangan

- **Architecture as Placemaking**
- **Architecture as Nature Experience**
- **Architecture as Tactile Experience**

184 Evaluasi

- Analisa rekomendasi perubahan kawasan eksisting
- Dasar perancangan siteplan
- Jenis Koleksi dan Alur Sirkulasi Museum
- Alur evakuasi pada Museum Lt. 2
- Respon terkait visibilitas terhadap fasilitas TNI yang terdapat di sekitar kawasan?

194 Plagiasi

195 APREB (*Architectural Presentation Board*)

197 Maket

198 Referensi

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Wilayah Administratif Kota Pontianak

Sumber: gertak.pontianak.go.id

Gambar 1.2 Tugu Khatulistiwa Asli

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Gambar 1.3 Redaksi visi Pemerintah Kota Pontianak

Sumber: Diolah dari berbagai sumber pemerintah, 2024

Gambar 1.4 Tugu Khatulistiwa

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 1.5 Regionalisme pada perancangan proyek

Pemerintah Kalimantan Barat

Sumber: Google Image (2024)

Gambar 1.6 Waterfront Pontianak, Indonesia

Sumber: satudata.pontianak.go.id

Gambar 1.7 Kawasan Wisata Sungai Kapuas

Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

Gambar 1.8 Situasi Waterfront Pontianak, Indonesia

Sumber: foto dari berbagai sumber

Gambar 1.9 Peta Permasalahan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 1.10 Alur Kerangka Berpikir

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 2.1 Lokasi Perancangan

Sumber: Google Earth, diolah Penulis (2024)

Gambar 2.2 Kondisi Pagar Pembatas Waterfront Tugu Khatulistiwa

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.3 Area Bekas Lahan Parkir Kendaraan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.4 Kondisi Fasilitas Pagar Pelabuhan Waterfront

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.5 Area Pelabuhan Kapal Bandong "Galaherang" Waterfront Tugu

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.6 Monumen Asli Cagar Budaya Tugu Khatulistiwa

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.7 Area Bekas Lahan Parkir Kendaraan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.8 Monumen Titik Kulminasi Tugu Khatulistiwa

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.9 Area Main Access menuju Titik Kulminasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.10 Situasi PKL di Kawasan Tugu Khatulistiwa

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.11 Analisis Zonasi Eksisting Kawasan

Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

Gambar 2.12 Vegetasi pada Kawasan

Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

Gambar 2.13 Analisa Angin

Sumber: Andrewmash dan Meteoblue (2024)

Gambar 2.14 Garis peredaran Matahari dan Suhu

Sumber: Andrewmash dan Meteoblue (2024)

Gambar 2.15 Taksonomi Regionalisme

Sumber: Budihardjo, 1997

Gambar 2.16 Hubungan kesetempatan dan kesemestaan dalam Arsitektur Regionalisme

Sumber: Hidayatun, dkk., diolah ulang penulis (2024)

Gambar 2.17 Gambar tampak samping rumah Potong Limas

Sumber: Litbang, 2017

Gambar 2.18 Gambar tampak dan denah Rumah Potong Kawat

Sumber: Litbang, 2017

Gambar 2.19 Gambar tampak dan denah Rumah Potong Godang

Sumber: Litbang, 2017

Gambar 2.20 Ornamen Pucuk Rebung pada Rumah Melayu Kalimantan Barat

Sumber: Litbang, 2017

Gambar 2.21 Respon bangunan terhadap iklim.

Sumber: Medium.com

Gambar 2.22 Proporsi Rumah Tradisional Melayu

Sumber: Pinterest

Gambar 2.23 Aksonometri Rumah Tradisional Melayu

Sumber: Laporan Penulis, 2022

Gambar 2.24 Motif Corak Insang

Sumber: foto dari berbagai sumber

Gambar 2.25 Meriam Karbit Pontianak

Sumber: foto dari berbagai sumber

Gambar 2.26 Perahu Lancang Kuning

Sumber: foto dari berbagai sumber

Gambar 2.27 Motif Naga pada Ornamen Dayak

Sumber: Google.com, 2024

Gambar 2.28 Sungai dan Matahari sebagai penentu atau imajiner peletakan bangunan

Sumber: Johansen, 2006

Gambar 2.29 Denah Skematik Rumah Panjang

Sumber: Mario dan Widagdo, 2020

Gambar 2.30 Aksonometri Struktur Rumah Panjang

Sumber: Livie Tamariska, 2014

Gambar 2.31 Denah Pondasi Rumah Panjang

Sumber: Livie Tamariska, 2014

Gambar 2.32 Rumah Radakng Pontianak

Sumber: Google Image

Gambar 2.33 Pante Rumah Radakng Pontianak

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Gambar 2.34 Sami pada Rumah Panjan Sami pada Rumah Panjang

Sumber: Google Image

Gambar 2.35 Rumah Panjang Pontianak

Sumber: Google Image

Gambar 2.36 Motif Khas Kebudayaan Dayak

Sumber: Penulis, 2024

Gambar 2.37 Variabel dan Indikator Regionalisme

Sumber: Penulis, 2024

Gambar 2.38 Diagram Organisasi Ruang

Sumber: Time Saver Standards for Building (2001)

Gambar 2.39 Diagram pola ruang Pusat Kuliner

Sumber: Architect Data 3rd Edition

Gambar 2.40 Museum Tsunami Aceh

Sumber: Google Image

Gambar 2.41 Interior, Display Koleksi, dan Denah Museum Tsunami Aceh

Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2024

Gambar 2.42 Museum Diorama Arsip Jogja

Sumber: Visittingjogja.com

Gambar 2.43 Koleksi pada Diorama Arsip Jogja

Sumber: Penulis, 2024

Gambar 2.44 Zorrozaurre Waterfront, Spanyol

Sumber: landezine-award.com/zorrozaurre-waterfront/

Gambar 2.45 Zorrozaurre Waterfront, Spanyol

Sumber: landezine-award.com/zorrozaurre-waterfront/

Gambar 2.46 Kawasan Perancangan Zorrozaurre Waterfront, Spanyol

Sumber: landezine-award.com/zorrozaurre-waterfront/

Gambar 2.47 Waterfront Kota Pontianak

Sumber: Google Image, (2024)

Gambar 2.49 Kawasan Pengembangan Waterfront city Kota Pontianak

Sumber: Litbang BPPD Kota Pontianak, 2020

Gambar 2.50 Kawasan Waterfront pada 2014

Sumber: Kumparan.com, 2019

Gambar 2.51 Masjid Raya Sumatera Barat

Sumber: unp.ac.id, 2024

Gambar 3.1 Batas Tapak Perancangan

Sumber: unp.ac.id, 2024

Gambar 3.2 Kecamatan Pontianak Utara dan Tugu Khatulistiwa

Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

Gambar 3.3 Data Ruang Publik atau Taman Tahun 2018 di Kecamatan Pontianak Utara

Sumber: ckan.pontianak.go.id

Gambar 3.4 Jarak Tugu terhadap Keraton

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.5 Jarak Tugu terhadap Alun-alun Kapuas

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.6 Jarak Tugu terhadap Taman Digulis

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.7 Analisis Sekitar Kawasan

Sumber: Google Earth, diolah Penulis (2024)

Gambar 3.8 Lokasi Perancangan terhadap Kota Pontianak

Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

Gambar 3.9 Lokasi Perancangan

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.10 Sumbu Kawasan Tugu Khatulistiwa

Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

Gambar 3.11 Vegetasi sebagai elemen memperkuat garis imajiner kawasan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 3.12 Luas Site

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.13 Analisis Zoning Kawasan

Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Gambar 3.14 Pola Aktivitas Pengelola Kawasan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.15 Pola Aktivitas Pengunjung

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.16 Pola Aktifitas Pengelola Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.17 Pola Aktifitas Pengunjung Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.18 Pola Aktifitas Penjual Pusat Kuliner

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.19 Pola Aktifitas Pengunjung Pusat Kuliner

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.20 Diagram Hubungan Ruang Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.21 Diagram Hubungan Ruang Pusat Kuliner

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.22 Diagram Hubungan Ruang Gift Shop Kawasan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.23 Diagram Hubungan Ruang Mushola

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.24 Diagram Hubungan Ruang Kantor Pengelola

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.25 Diagram Hubungan Ruang Keamanan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.26 Opsi 1 Diagram Kawasan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.27 Opsi 2 Diagram Kawasan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.28 Eksplorasi konsep *Architecture as Placemaking*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.29 Eksplorasi Konsep *Architecture as Nature Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.30 Eksplorasi Konsep *Architecture as Nature Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.31 Eksplorasi Konsep *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: Selasar Rumah Radakng, Penulis (2024)

Gambar 3.32 Eksplorasi konsep *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: archello.com/project/singawang-cultural-center-2

Gambar 3.33 Eksplorasi konsep Tata Massa Opsi 1

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.34 Eksplorasi konsep Tata Massa Opsi 2

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.35 Eksplorasi konsep Tata Massa Opsi 3

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.36 Eksplorasi konsep Tata Massa Opsi Lanjutan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.37 Eksplorasi konsep Entrance dan Sirkulasi

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.38 Sketsa Transformasi Rumah Melayu

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.39 Sketsa Transformasi Rumah Radakng

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.40 Sketsa Gubahan Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.41 Sketsa Ekplorasi Konsep Tata Ruang

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.42 Sketsa Ekplorasi Konsep Tata Ruang

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.43 Rencana Pola Tata Kawasan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.44 Rencana Struktur Tiang Pancang

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.45 Rencana Struktur Cerucuk

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.1 Situasi

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.2 Siteplan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.3 Denah Museum Lt.1

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.4 Denah Museum Lt.2

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.4 Tampak Sisi Depan dan Belakang Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.5 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.6 Potongan A-A' Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.7 Potongan B-B' Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.8 Axonometry Struktur Museum

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.9 Denah Musholla

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.10 Tampak Sisi Depan dan Belakang Musholla

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.11 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Musholla

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.12 Potongan A-A' Musholla
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.13 Potongan B-B' Musholla
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.14 Axonometry Struktur Musholla
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.15 Denah Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.16 Tampak Sisi Depan dan Belakang Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.17 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.18 TPotongan A-A' Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.19 Potongan B-B' Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.20 Axonometry Struktur Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.21 Denah Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.22 Tampak Sisi Depan dan Belakang Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.23 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.24 Potongan A-A' Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.25 Potongan B-B' Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.26 Axonometry Struktur Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.27 Denah Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.28 Tampak Sisi Depan dan Belakang Kantor
Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.29 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.30 Potongan A-A' Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.31 Potongan B-B' Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.32 Axonometry Struktur Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.33 Denah Lt. 1 Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.34 Denah Lt. 2 Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.35 Tampak Sisi Depan dan Belakang Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.36 Tampak Sisi Kiri dan Kanan Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.37 Potongan A-A' Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.38 Potongan B-B' Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.39 Potongan Parsial B-B' Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.40 Axonometry Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.41 Detail Arsitektural
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.42 Detail Sambungan dan Selubung Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.43 Detail Penyelesaian Interior Pilihan: Museum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.44 Detail Penyelesaian Interior Pilihan: Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.45 Skema Air Bersih
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.46 Skema Air Kotor
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.47 Skema Keselamatan Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.48 Skema Barrier Free
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.49 Skema Penghawaan Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.50 Hasil uji rancangan *Architecture as Placemaking*
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.51 Hasil uji rancangan *Architecture as Placemaking*
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.52 Hasil uji rancangan *Architecture as Placemaking*
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.53 Hasil uji rancangan *Architecture as Nature Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.54 Hasil uji rancangan *Architecture as Nature Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.55 Hasil uji rancangan *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 4.56 Hasil uji rancangan *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.1 Rekomendasi perubahan eksisting

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.2 Rekomendasi perubahan eksisting

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.3 Dasar perancangan siteplan

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.4 Denah parsial dan Alur sirkulasi Display Saintek

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.5 Denah dan Alur sirkulasi Museum Lt. 2

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.6 Alur Evakuasi Museum Lt. 2

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.7 Tanaman Glodokan Tiang

Sumber: Penulis (2024)

Gambar 5.8 Respon visibilitas kawasan sekitar

Sumber: Penulis (2024)

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Data Jumlah Wisatawan di Kota Pontianak
Sumber: satudata.pontianak.go.id

Tabel 1.2 Data Jumlah Kunjungan Wisata ke Tugu Khatulistiwa
Sumber: satudata.pontianak.go.id

Tabel 1.3 *Excellency, Originality & Novelty*
Sumber: Penulis, 2024

Tabel 2.1 *Highlight Issue* dan Potensi Pengembangan
Sumber: Penulis, 2024

Tabel 2.2 Tipologi Koleksi Museum
Sumber: Penulis, 2024

Tabel 2.3 Bentuk Lintasan Dalam Grafik
Sumber: Perancangan Arsitektur Lanskap, 2000

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Museum Sederhana
Sumber: Time Saver Standards for Building (2001)

Tabel 3.1 Program Ruang Museum dan Pusat Kuliner
Sumber: diolah dari berbagai sumber (2024)

Tabel 3.2 Program Ruang Fasilitas Penunjang
Sumber: diolah dari berbagai sumber (2024)



01.

Pendahuluan ~

- Premis Perancangan
- Latar Belakang Tema
- Peta Permasalahan
- Metode Perancangan
- Kerangka Berpikir
- *Excellency, Originality & Novelty*

Judul Perancangan

Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme

| **redesain** /*rédesain* (v)

rancangan ulang: produk ini semacam -- dari produk sebelumnya

| **kawasan** /*ka-wa-san*/ (n)

daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, dan sebagainya

| **tugu khatulistiwa**

Tugu Khatulistiwa merupakan monumen yang berdiri sebagai ikon geografis suatu wilayah yang berada di garis lintang 0 derajat

| **pontianak**

Pontianak merupakan ibukota dari Provinsi Kalimantan Barat, Indonesia. Kota ini dikenal sebagai kota khatulistiwa karena terdapat tugu khatulistiwa pada kota ini yang menandakan garis lintang 0 derajat tepat melewati wilayah kota ini.

| **arsitektur regionalisme**

Mengacu Ozcan (1985), arsitektur regionalisme merupakan suatu perkembangan yang terdapat pada arsitektur modern yang didalamnya memiliki ciri kedaerahan, serta berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim, dan teknologi pada eranya.

Premis Perancangan

Kota Pontianak merupakan ibukota Kalimantan Barat yang secara geografis dilewati oleh garis khatulistiwa sehingga berdiri salah satu Tugu Khatulistiwa terbesar yang ada di Indonesia di kota ini. Hal tersebut pula yang membawa Indonesia memiliki julukan Zamrud Khatulistiwa. Dengan adanya tugu khatulistiwa tersebut sudah semestinya hal tersebut menjadi suatu kebanggaan warga Kalimantan Barat terkhusus warga Pontianak. Namun realitanya, kurangnya perhatian terkait pelestarian cagar budaya di Kota Pontianak seakan menyebabkan pudarnya eksistensi Tugu Khatulistiwa menjadi sebuah ikon kota tersebut, ditambah lokasinya yang jauh dari pusat kota membuat kawasan ini menjadi sepi pengunjung.

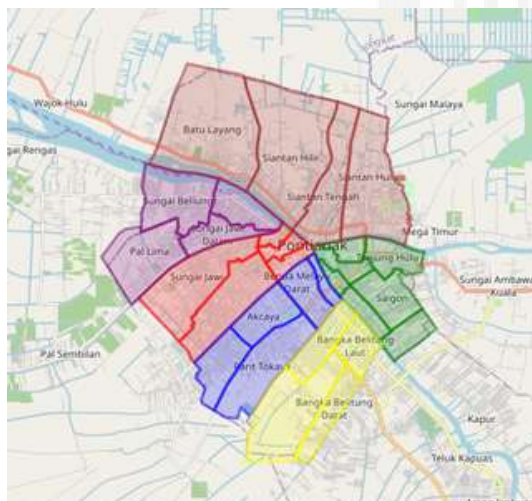
Berdasarkan isu tersebut perlu adanya penghidupan kembali ikon dan identitas Kota Pontianak yang dikenal sebagai “Kota Khatulistiwa” dengan meredesain kawasan Tugu Khatulistiwa yang terintegrasi dengan kawasan sekitarnya. Proyek ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan regionalisme dimana mempertimbangkan fungsinya yang menjadi sebuah ikon Kalimantan Barat khususnya Kota Pontianak sehingga perlu adanya suatu relasi antara kawasan ini dengan budaya yang ada di sekitarnya. Redesain ini bertujuan untuk menghidupkan kembali kawasan ini menjadi suatu kawasan yang dapat menjadi suatu kebanggaan masyarakat sekitar dan menjadi ikon kota Pontianak dimana dilakukan dengan mengintegrasikan kawasan ini dengan ruang publik lain yang terdapat di kota Pontianak melalui potensi-potensi yang ada.

1.1 Latar Belakang Tema

1.1.1 Kota Pontianak

Kota Pontianak merupakan ibukota Kalimantan Barat dan menjadi salah dua dari kota yang ada di Kalimantan Barat. Kota ini berawal dari sebuah kesultanan yang berdiri di bantaran sungai yang kemudian tumbuh menjadi suatu pusat perkotaan.

Berdasarkan data BPS pada tahun 2022, Kota Pontianak terdapat 669.795 jiwa didalamnya. Secara administratif, kota ini terdiri dari 6 kecamatan dan 29 kelurahan dimana secara geografis kota ini dilewati langsung oleh garis khatulistiwa sehingga didirikan monumen tugu khatulistiwa di kota ini sejak era Belanda. Hal tersebut membuat tugu khatulistiwa menjadi salah satu ikon kota dan selanjutnya ditetapkan menjadi cagar budaya yang terdapat di kota ini.



Gambar 1.1 Wilayah Administratif Kota Pontianak
Sumber: gertak.pontianak.go.id

1.1.2 Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak

Monumen Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak merupakan salah satu tugu khatulistiwa terbesar yang ada di Indonesia dimana setiap tahunnya diadakan event berskala internasional di daerah ini yaitu pada saat fenomena titik kulminasi yang biasanya diadakan pada akhir Maret dan akhir September.

Tugu Khatulistiwa menjadi karakter khas yang menunjukkan kota ini sebagai kota yang dilalui oleh garis khatulistiwa.

Pada sejarahnya, Tugu Khatulistiwa hanya terdiri dari 4 tonggak kayu belian berdiameter 0.30 meter dengan tinggi 3.05 meter untuk kayu bagian depan dan 4,4 meter untuk tonggak kayu bagian belakang dimana terdapat lingkaran bertuliskan "equator" dengan anak panah yang menunjukkan arah utara yang dibangun pada tahun 1928 dengan menggunakan ilmu astronomi sebagai penentu titiknya.

Saat ini, tugu khatulistiwa telah diubah menjadi suatu ruang terbuka publik yang didalamnya terdapat dokumentasi-dokumentasi sejarah terhadap tugu khatulistiwa ini dan juga pembelajaran terkait ilmu astronomi terutama yang menyangkut garis khatulistiwa. Hanya saja, peran kawasan tugu khatulistiwa sebagai sebuah ruang terbuka publik akhir-akhir ini sudah mulai tergantikan diakibatkan adanya ruang terbuka baru di kota ini.



Gambar 1.2 Tugu Khatulistiwa Asli
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

1.1.3 Visi Pemerintah Kota Pontianak

Pemkot Pontianak memiliki visi untuk mengembangkan sektor wisata di kota. Pada RTRW Kota Pontianak periode 2013-2033, waterfront adalah bagian dari perencanaan ruang dalam strategi ke-7 dalam RTRW. Pada saat ini, potensi Sungai Kapuas, yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia, mulai dilirik pemerintah pusat untuk dikembangkan menjadi obyek wisata yang mampu menarik minat wisatawan domestik dan mancanegara. Pemerintah akan merevitalisasi kawasan tepian sungai agar dapat dijadikan sebagai Kota Air (Waterfront City) guna menarik minat wisatawan.

Pemkot Pontianak juga berkeinginan untuk mengembangkan kawasan wisata dan budaya yang menjadi salah satu daya tarik kota, seperti Taman Alun Kapuas. Pemkot Pontianak juga menyediakan fasilitas dan lingkungan yang memperkuat identitas kota Pontianak, seperti pengembangan Tugu Khatulistiwa sebagai identitas kota Pontianak. Tugu Khatulistiwa merupakan lanskap budaya yang dikaji makna dan merupakan ciri khas atau karakteristik yang berbeda terhadap kota-kota lainnya. Identitas ini menunjukkan ciri khas atau karakteristik yang berbeda terhadap kota-kota lainnya. Identitas kota merupakan citra atau gambaran kognitif terhadap suatu kota. Ia dapat dibentuk oleh karakter kota secara fisik, maupun sosial budaya masyarakatnya. Dalam wawancaranya ,Edi Kamtono selaku Walikota Pontianak berharap bahwa bangunan ini bisa menjadi bangunan monumental dan mempunyai nilai yang sangat tinggi untuk mengangkat citra Kota Pontianak.



Gambar 1.3 Redaksi visi Pemerintah Kota Pontianak
Sumber: Diolah dari berbagai sumber pemerintah, 2024

1.1.4 Pudarnya Kawasan Tugu sebagai Identitas Kota Pontianak

Kota Pontianak merupakan tempat bertemunya masyarakat dari berbagai daerah di Indonesia khususnya daerah-daerah Kalimantan Barat sendiri sehingga membuat pembangunan di Kota Pontianak berkembang dengan pesat, berbagai ruang terbuka mulai dibangun dan direnovasi sehingga mampu memenuhi kebutuhan akan ruang terbuka publik bagi warga Kota Pontianak.

Namun dengan semakin pesatnya pembangunan yang terjadi di kawasan kota membuat eksistensi Kawasan Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak saat ini menjadi semakin pudar, hal ini dikarenakan kawasan ini sudah tidak menjadi ruang terbuka publik pilihan masyarakat Kota Pontianak yang mana masyarakat lebih memilih ruang publik yang berada tidak jauh dari pusat kota. Selain disebabkan oleh lokasinya yang lebih jauh dari pusat kota, juga disebabkan kurang terdapat atraksi maupun kegiatan yang dapat dilakukan oleh masyarakat pada kawasan ini.

TAHUN	JUMLAH WISATWAN		TOTAL
	NUSANTARA	MANCA NEGARA	
2018	1.077.356	47.681	1.125.037
2019	1.155.291	34.461	1.189.752
2020	695.068	12.998	708.066
2021	839.764	11.392	851.156
2022	971.147	14.350	985.497

Tabel 1.1 Data Jumlah Wisatawan di Kota Pontianak
Sumber: satudata.pontianak.go.id

Daya tarik yang ditawarkan pada kawasan ini juga dapat dibilang minim karena hanya terdapat tugu itu sendiri yang menjadi suatu daya tarik kawasan ini. Selain itu, kurangnya fasilitas yang memadai juga dapat menjadi alasan kawasan ini kurang diminati untuk dikunjungi bagi masyarakat Pontianak. Oleh karena itu, perlu sebuah redesain yang menyeluruh yang dapat membuat kawasan ini menjadi suatu kawasan pilihan terutama masyarakat Kota Pontianak ini sendiri mengingat kawasan ini merupakan suatu cagar budaya dan ikon kota yang harusnya menjadi suatu kebanggaan bagi masyarakat Kalimantan Barat terkhusus masyarakat Kota Pontianak itu sendiri.

TAHUN	JUMLAH WISATAWAN		TOTAL
	NUSANTARA	MANCA NEGARA	
2018	111.297	10.057	121.354
2019	89.080	10.234	99.314
2020	26.882	1.613	28.495
2021	24.695	0	24.695
2022	52.675	2.037	54.712

Tabel 1.2 Data Jumlah Kunjungan Wisata ke Tugu Khatulistiwa
Sumber: satudata.pontianak.go.id

1.1.5 Pentingnya Konservasi Cagar Budaya

Kawasan Tugu Khatulistiwa termasuk kedalam kawasan cagar budaya dimana berdasarkan UU No. 11 Tahun 2010 tentang cagar budaya menjelaskan :

- Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.
- Bangunan cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap.

Adapun beberapa usaha yang dapat dilakukan untuk mempertahankan bangunan peninggalan sejarah dapat dilakukan dengan:

- **Pemanfaatan**, yaitu pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan sebesar-besarnya kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya.
- **Revitalisasi**, yaitu kegiatan pengembangan yang ditujukan untuk menumbuhkan kembali nilai-nilai penting Cagar Budaya dengan penyesuaian fungsi ruang baru yang tidak bertentangan dengan prinsip pelestarian dan nilai budaya masyarakat.
- **Adaptasi**, yaitu upaya pengembangan Cagar Budaya untuk kegiatan yang lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini dengan melakukan perubahan terbatas yang tidak akan mengakibatkan kemerosotan nilai pentingnya atau kerusakan pada bagian yang mempunyai nilai penting.

Melihat dari kawasan ini yang merupakan kawasan cagar budaya, maka terdapat potensi area tugu khatulistiwa ini dapat dijadikan sebagai suatu kawasan edukasi dimana dalam hal ini ialah museum yang didalamnya dapat memberikan edukasi terkait tugu khatulistiwa ini sendiri maupun Kota Pontianak, mengingat visi dari Pemerintah Kota Pontianak sendiri berkeinginan untuk mengembangkan kawasan wisata dan budaya yang menjadi salah satu daya tarik kota.



Gambar 1.4 Tugu Khatulistiwa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

1.1.6 Peran Regionalisme dalam Arsitektur

Mengacu Ozcan (1985), arsitektur regionalisme merupakan suatu perkembangan yang terdapat pada arsitektur modern yang didalamnya memiliki ciri kedaerahan, serta berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim, dan teknologi pada eranya. Dari pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan yang mana Arsitektur regionalisme memiliki peran penting dalam arsitektur seperti:

- **Mengedepankan Identitas Daerah,** Arsitektur regionalisme mengedepankan identitas daerah dengan menggunakan bahan bangunan lokal, mengacu pada tradisi, warisan sejarah, serta makna ruang dan tempat. Hal ini memungkinkan bangunan untuk memiliki ciri khas yang unik dan berbeda dengan bangunan lainnya.
- **Mengintegrasikan antara Yang Lama dan Yang Baru,** integrasi antara arsitektur tradisional dengan arsitektur modern merupakan salah satu cara penerapan pada konsep regionalisme. Hal ini memungkinkan bangunan untuk memiliki nilai-nilai masa lalu dan masa kini yang berpadu secara harmonis.
- **Merespon Iklim dan Lingkungan Sekitar,** dalam prinsip regionalisme, perancangan harus dapat merespon pada iklim setempat dan lingkungan sekitarnya sehingga hal ini memungkinkan perancangan bangunan untuk berfungsi secara efektif dan efisien serta memiliki dampak positif terhadap sekitar.
- **Menggunakan Material Lokal,** penggunaan material lokal yang tersedia di sekitar wilayah perancangan juga merupakan bagian dalam perancangan melalui pendekatan ini. Hal ini memungkinkan bangunan untuk memiliki keterhubungan dengan kawasan sekitarnya juga sekaligus menurunkan emisi material yang digunakan dikarenakan menggunakan material lokal.
- **Mengedepankan Fungsi,** berarti dalam prinsip regionalisme, perancangan bangunan harus lebih mengedepankan fungsinya sehingga sesuai dengan konteks kawasan sekitarnya. Hal ini memungkinkan bangunan untuk memiliki fungsi yang efektif dan efisien.
- **Mengedepankan Makna Ruang dan Tempat,** makna ruang dan tempat dapat diambil dari tradisi yang ada pada daerah sekitar, sehingga pemaknaan dapat dengan menggunakan unsur-unsur budaya dan tradisional. Hal ini memungkinkan bangunan untuk memiliki nilai-nilai yang berbeda dengan bangunan lainnya.



Gambar 1.5 Regionalisme pada perancangan proyek Pemerintah Kalimantan Barat
Sumber: Google Image (2024)

1.1.7 Wisata Sungai Kapuas

Sungai Kapuas merupakan sungai terpanjang di Indonesia dan terletak di Kalimantan Barat. Sungai ini menjadi sangat penting karena merupakan bagian dari berdirinya Kota Pontianak dimana kesultanan dan perkampungan awal kota ini berdiri di tepian sungai dan mengandalkan sungai ini sebagai mata pencaharian sehari-hari. Saat ini, Sungai Kapuas membelah Kota Pontianak menjadi Pontianak Kota dan Pontianak seberang dimana sungai ini menjadi salah satu jalur industri perdagangan dan pintu masuk ke kota ini dan juga gerbang menuju pedalaman Kalimantan Barat.

Potensi wisata sungai Kapuas telah berjalan semenjak pembangunan Pontianak Waterfront City, yaitu pengembangan daerah tepian sungai Kapuas untuk menjadi area wisata. Salah satu wisata kapuas yang digemari oleh masyarakat pontianak ialah susur sungai menggunakan kapal tradisional melayu yaitu kapal bandong. Dimana dikapal ini kita dapat melihat suasana kota pontianak jika dilihat dari sungai serta terdapat sajian kuliner di dalamnya.

Tidak hanya memanfaatkan sungainya, di sepanjang tepian sungai Kapuas juga banyak terdapat objek yang dapat dijadikan destinasi untuk menikmati sungai ini seperti alun-alun kota, waterfront kota, Masjid Jami Pontianak, Keraton Khadriah, hingga Tugu Khatulistiwa berada dan dapat diakses dari tepian sungai ini.

Menyusuri Sungai Kapuas dengan Kapal Wisata, Menikmati Pesona Kota Pontianak

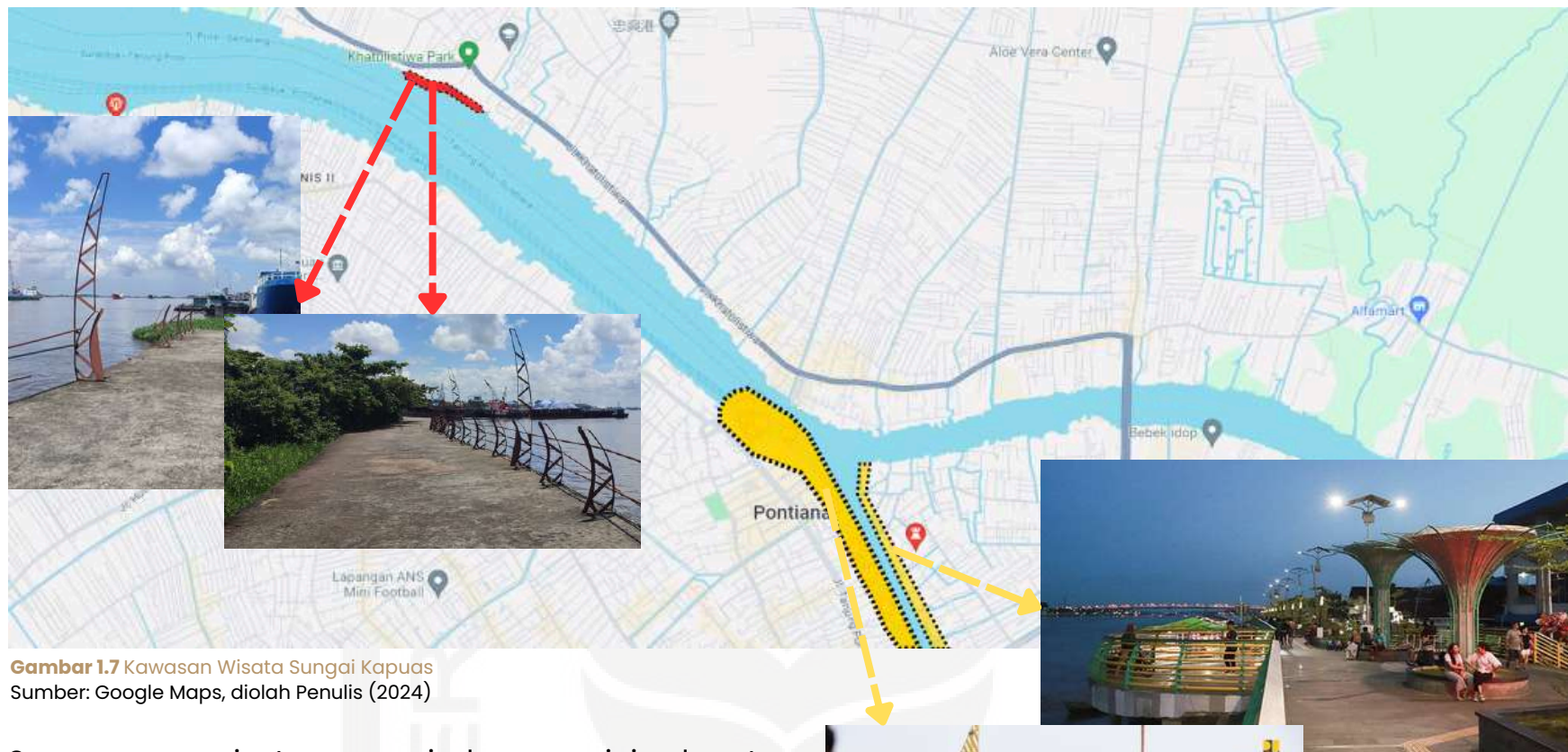
Siti Mutammimah, Jurnalis · Kamis 16 Maret 2023 17:00 WIB



Kapal Wisata Tepian Sengihe di Sungai Kapuas, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. (Foto: ANTARA)



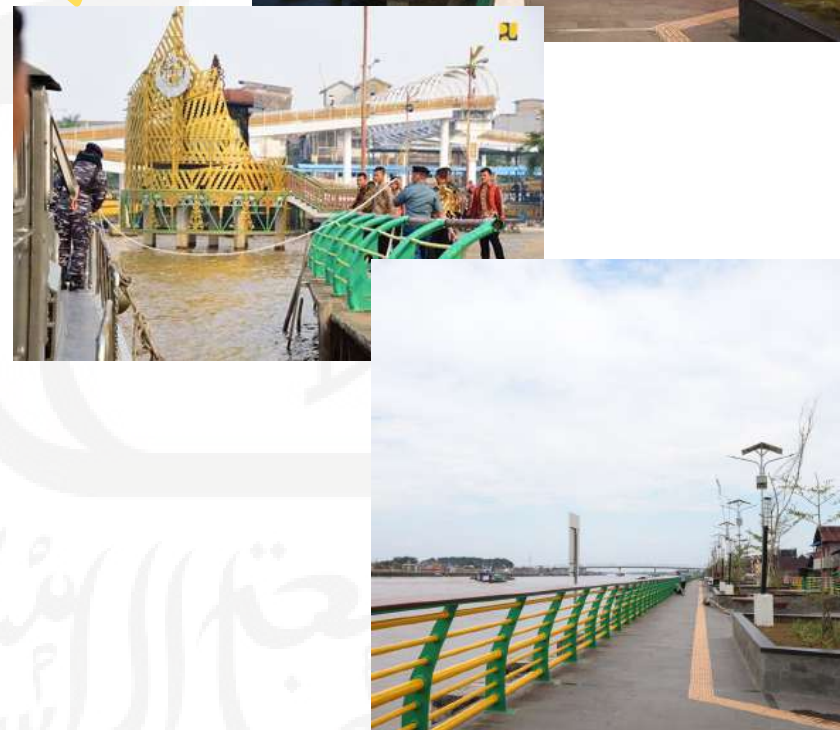
Gambar 1.6 Waterfront Pontianak, Indonesia
Sumber: satudata.pontianak.go.id



Gambar 1.7 Kawasan Wisata Sungai Kapuas
Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

Sayangnya, wisata sungai kapuas ini dapat dikatakan belum merata ke semua area wisata yang terdapat di tepian sungai kapuas dimana area wisata sungai kapuas yang dapat dibilang berkembang ialah area waterfront sisi timur (kuning) dimana terintegrasi dan tersambung langsung dengan area alun-alun Kapuas Pontianak, Keraton Khadriah, dan Masjid Jami Kota Pontianak.

Sedangkan pada sisi barat (merah) yang terdapat area Tugu Khatulistiwa, dapat dikatakan belum diperhatikan dan dikembangkan dengan maksimal sehingga area waterfront pada kedua sisi wisata dapat dikatakan kontras. Hal ini menimbulkan adanya potensi pengembangan dan integrasi kawasan Tugu Khatulistiwa dengan kawasan Alun-Alun kapuas tersebut.



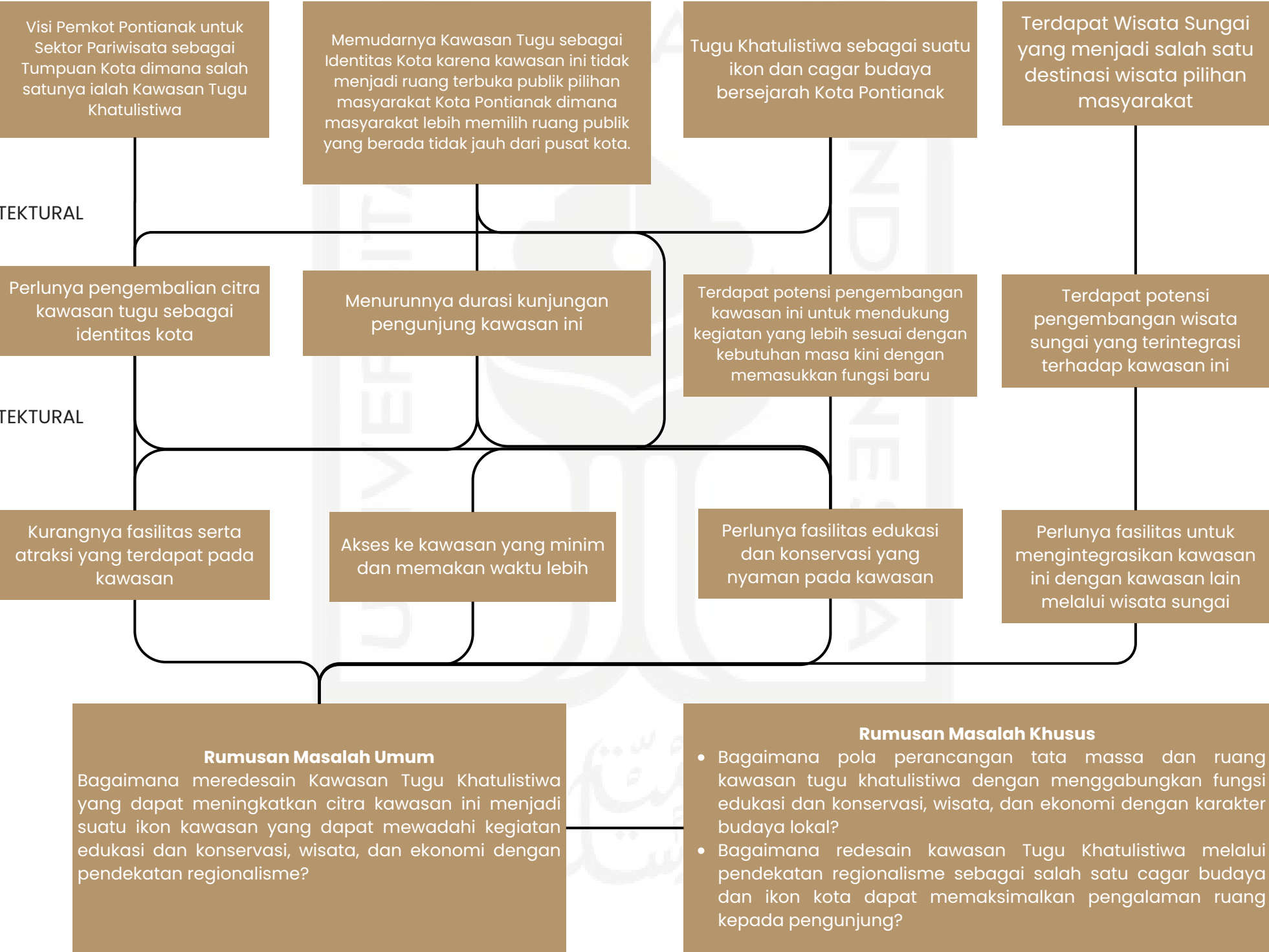
Gambar 1.8 Situasi Waterfront Pontianak, Indonesia
Sumber: foto dari berbagai sumber (2024)

1.2 Peta Permasalahan

LATAR BELAKANG

ISU NON ARSITEKTURAL

ISU ARSITEKTURAL



Gambar 1.9 Peta Permasalahan
Sumber: Penulis (2024)

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana meredesain Kawasan Tugu Khatulistiwa yang dapat meningkatkan citra kawasan ini menjadi suatu ikon kawasan yang dapat mewadahi kegiatan edukasi dan konservasi, wisata, dan ekonomi dengan pendekatan regionalisme?

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana pola perancangan tata massa dan ruang kawasan tugu khatulistiwa dengan menggabungkan fungsi edukasi dan konservasi, wisata, dan ekonomi dengan karakter budaya lokal?
- Bagaimana redesain kawasan Tugu Khatulistiwa melalui pendekatan regionalisme sebagai salah satu cagar budaya dan ikon kota dapat memaksimalkan pengalaman ruang kepada pengunjung?

1.2.3 Tujuan Perancangan

Meredesain kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak dengan Pendekatan Arsitektur Regionalisme guna meningkatkan citra kawasan dengan mewadahi kegiatan edukasi dan konservasi kawasan cagar budaya sekaligus sebagai area wisata yang terintegrasi dimana diharapkan redesain ini dapat meningkatkan citra kawasan serta ekonomi masyarakat disekitar tugu khatulistiwa.

1.2.4 Sasaran Perancangan

Berdasarkan penjabaran di atas, maka sasaran dari Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak ialah : Merancang kawasan tugu menjadi suatu ruang terbuka melalui pendekatan Arsitektur Regional dengan melakukan penataan ruang dan kawasan tugu yang dapat terintegrasi antara bangunan, pengguna, dan lingkungan sekitar.

1.2.5 Batasan Permasalahan

Batasan permasalahan pada redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme adalah:

- Pengolahan tata ruang dan kawasan pada tapak dengan memanfaatkan kawasan sungai serta kawasan sekitar guna meningkatkan integrasi kawasan ini dengan kawasan lain.
- Pendekatan desain regionalisme dengan menggunakan arsitektur lokal, ornamen, serta tradisi yang berkembang di masyarakat Melayu dan Dayak sebagai inspirasi perancangan sebagai suku bangsa terbesar di Pontianak.

Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung pada Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak yang berada di Kota Pontianak, selain itu juga dilakukan observasi secara digital mengenai data terkait regulasi, iklim, standar besaran ruang, preseden dan sebagainya. Adapun metode yang dilakukan dalam pengumpulan data mengenai variabel terkait tema perancangan yaitu Arsitektur Regionalisme dan berbagai tipologi bangunan serta corak budaya lokal yang digunakan seperti Dayak dan Melayu dilakukan melalui kajian literatur baik jurnal, buku, maupun laman internet pemerintah.

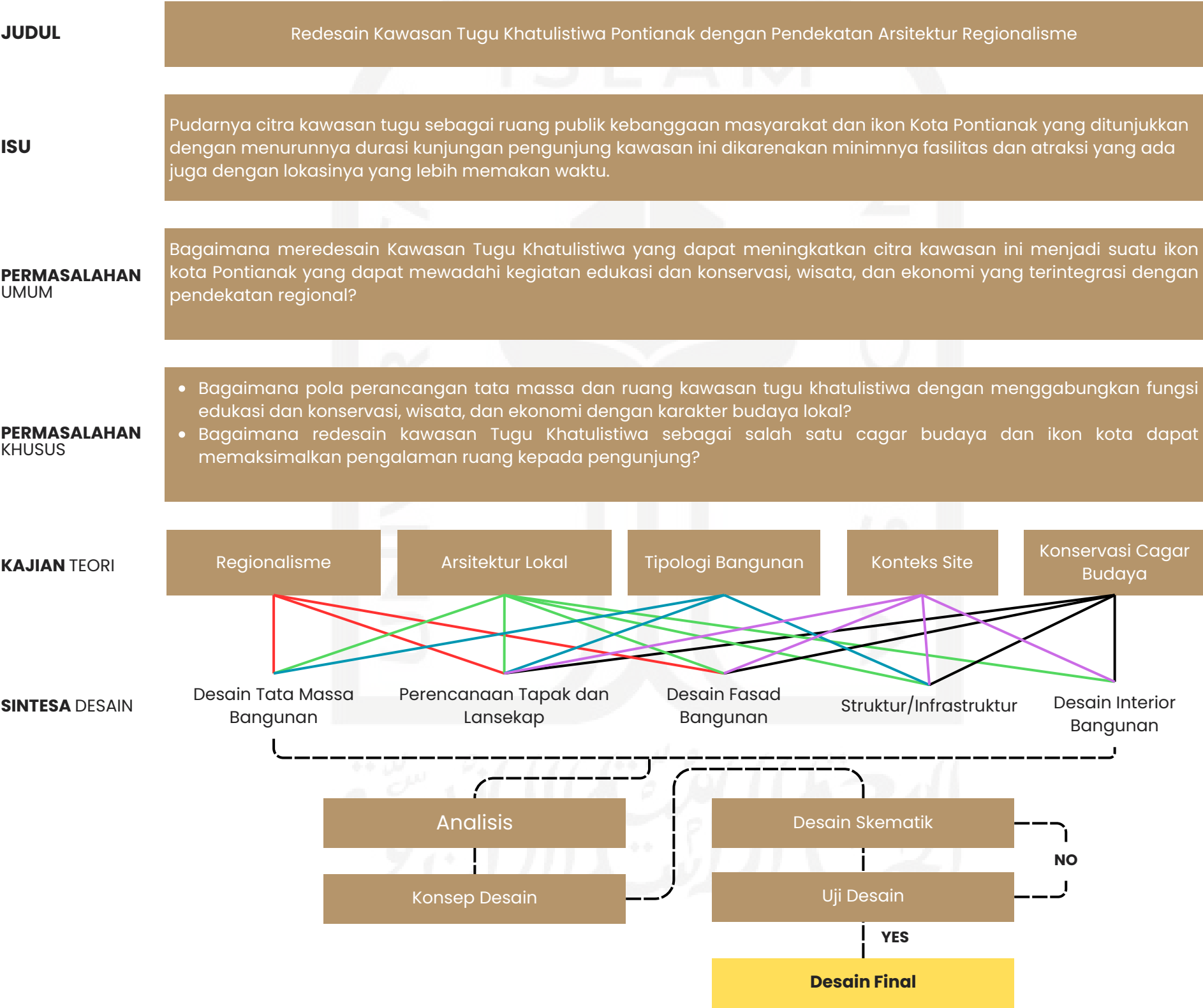
Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan melihat adanya urgensi redesain kawasan ini agar dapat mengembalikan citranya sebagai suatu ruang publik pilihan masyarakat. Analisis yang dilakukan berupa analisis tapak terhadap kawasan sekitarnya, view dan vista tapak, analisis sirkulasi tapak, analisis iklim pada tapak, dan sebagainya. Kemudian analisis dilanjutkan terhadap pola perilaku masyarakat dalam mengakses kawasan yang ditunjukkan dengan analisa pola aktivitas pada kawasan tapak, hal ini kemudian dikaitkan dengan arsitektur regionalisme mengenai poin-poin seperti arsitektur sebagai suatu placemaking maupun arsitektur yang berhubungan dengan alam dan panca indera pengguna saat memasuki kawasan ini. Dari hasil analisis serta kajian tersebut yang menjadi dasar perancangan Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa Pontianak ini.

Uji Desain

Tahap uji desain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil perancangan dapat menjawab permasalahan desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Terdapat 3 indikator yang akan diuji dimana indikator tersebut merupakan turunan dari teori terkait arsitektur regionalisme yaitu: **Architecture as Placemaking** dimana menguji apakah hasil desain sudah dapat memenuhi kriteria tersebut atau masih belum, kemudian dilanjutkan dengan pengujian **Architecture as Nature Experience** untuk mengetahui apakah desain sudah dapat mengintegrasikan bangunan terhadap alam sekitar atau belum dan yang terakhir ialah **Architecture as Tactile Experience** yang menguji pengalaman panca indera pengguna bangunan secara *tactile* (Sentuhan).

Kerangka Berpikir



Gambar 1.10 Alur Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis (2024)

Excellency, Originality & Novelty

JUDUL	TAHUN	PENULIS	INSTANSI	KESAMAAN	PERBEDAAN
Perancangan Resor Pantai dengan Pendekatan Regionalisme Lintas Budaya di Kawasan Sedau, Singkawang, Kalimantan Barat	2024	Awang M. Nizam	Universitas Islam Indonesia	<ul style="list-style-type: none">• Tipe Pendekatan yang digunakan	<ul style="list-style-type: none">• Tipologi bangunan yang berbeda• Lokasi perancangan yang berbeda
Perancangan Taman Edukasi Astronomi & Planetarium di Kawasan Tugu Khatulistiwa dengan Pendekatan Arsitektur High Tech	2021	Julivio A. Bulau	Universitas Kristen Duta Wacana	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi perancangan yang sama• Tujuan perancangan yang sama berupa Taman Edukasi	<ul style="list-style-type: none">• Tipologi bangunan utama yang berbeda• Jenis pendekatan yang berbeda
Perancangan Rest Area Apung Nanga Pinoh Kalimantan Barat – Pusat Kuliner Tradisional dengan Ekspresi Arsitektur Melayu	2022	Jordi S. Wicaksono	Universitas Islam Indonesia	<ul style="list-style-type: none">• Penggunaan ekspresi arsitektur melayu	<ul style="list-style-type: none">• Tipologi bangunan yang berbeda• Lokasi perancangan yang berbeda
Design of Regional Museum of Bengkulu by Critical Regionalism Approach	2020	Faizun A. Pratama	Universitas Islam Indonesia	<ul style="list-style-type: none">• Tipologi bangunan utama yang sama yaitu museum• Tipe Pendekatan yang sama	<ul style="list-style-type: none">• Lokasi perancangan yang berbeda• Latar regionalisme yang berbeda

Tabel 1.3 Excellency, Originality & Novelty
Sumber: Penulis (2024)

Tahukah Kamu?

1928

Tugu Khatulistiwa pertama kali dibangun pada tahun 1928 yang mana pada awalnya hanya berbentuk tonggak dengan tanda panah. Dikutip dari Bijdragentot de Geographie dari Chep Van den topographieschen dient in Nederlandsch Indie: Den 31 Sten Maart 1928, telah datang di Pontianak suatu ekspedisi internasional yang dipimpin seorang ahli geografi berkebangsaan Belanda yang bertujuan untuk menentukan titik atau tonggak garis khatulistiwa di Pontianak.

1930

Pada tahun 1930, bangunan tugu ini kemudian disempurnakan dengan berbentuk tonggak, lingkaran dan tanda panah.

1938

Tahun 1938 dibangun kembali dengan penyempurnaan oleh Opzichter/architect Friedrich Silaban. Tugu asli tersebut dapat dilihat pada bagian dalam.



1990

Tugu Khatulistiwa tersebut direnovasi dengan pembuatan kubah untuk melindungi tugu asli serta pembuatan duplikat tugu dengan ukuran lima kali lebih besar dari tugu yang aslinya. Peresmianya pada tanggal 21 September 1991.

2005

Pada bulan Maret 2005, Tim Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) melakukan koreksi untuk menentukan lokasi titik nol garis khatulistiwa di Kota Pontianak. Koreksi dilakukan dengan menggunakan gabungan metode terestrial dan ekstraterestrial yaitu menggunakan global positioning system (GPS) dan stake-out titik nol garis khatulistiwa dikoreksi. Posisi 0 derajat, 0 menit dan 0 detik ternyata melewati taman atau tepatnya 117 meter ke arah Sungai Kapuas dari arah tugu saat ini. Di tempat itulah kini dibangun patok baru yang kemudian dikenal sebagai monumen titik kulminasi.

02.

Penelusuran Persoalan ~

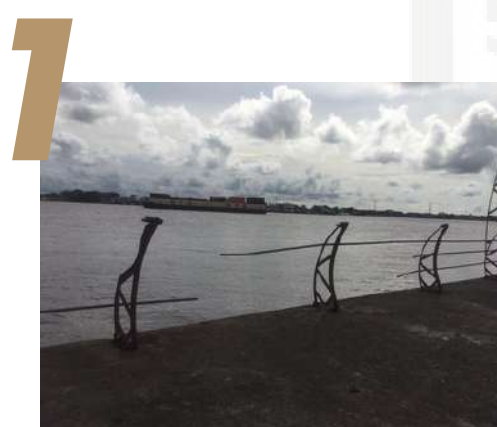
- Kajian Konteks Site
- Kajian Data Iklim Wilayah
- Kajian Regionalisme
- Kajian Kelokalan
- Kajian Tipologi Bangunan
- Kajian Preseden

2.1 Kajian Konteks Site

Lokasi perancangan kali ini berada di Kawasan Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak yang terletak di Jl. Khatulistiwa, Kel, Batu Layang, Kec. Pontianak Utara, Kota Pontianak. Luasan site yang dipilih memiliki luas sekitar 4.17 Ha atau 40.175 m² yang berada di kawasan industri yang cukup padat, dimana sekitaran site ini merupakan area pabrik dan pelabuhan.



Gambar 2.1 Lokasi Perancangan
Sumber: Google Earth, diolah Penulis (2024)



Gambar 2.2
Kondisi Pagar Pembatas Waterfront Tugu Khatulistiwa
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 2.3
Area Bekas Lahan Parkir Kendaraan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.4
Kondisi Fasilitas Pagar Pelabuhan Waterfront
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Gambar 2.5
Area Pelabuhan Kapal Bandong "Galaherang" Waterfront Tugu
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

5



6



5

Gambar 2.6
Monumen Asli Cagar Budaya Tugu Khatulistiwa
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

6

Gambar 2.7
Area Bekas Lahan Parkir Kendaraan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

7

Gambar 2.8
Monumen Titik Kulminasi Tugu Khatulistiwa
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

7



8



8

Gambar 2.9
Area Main Access menuju Titik Kulminasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

9



9

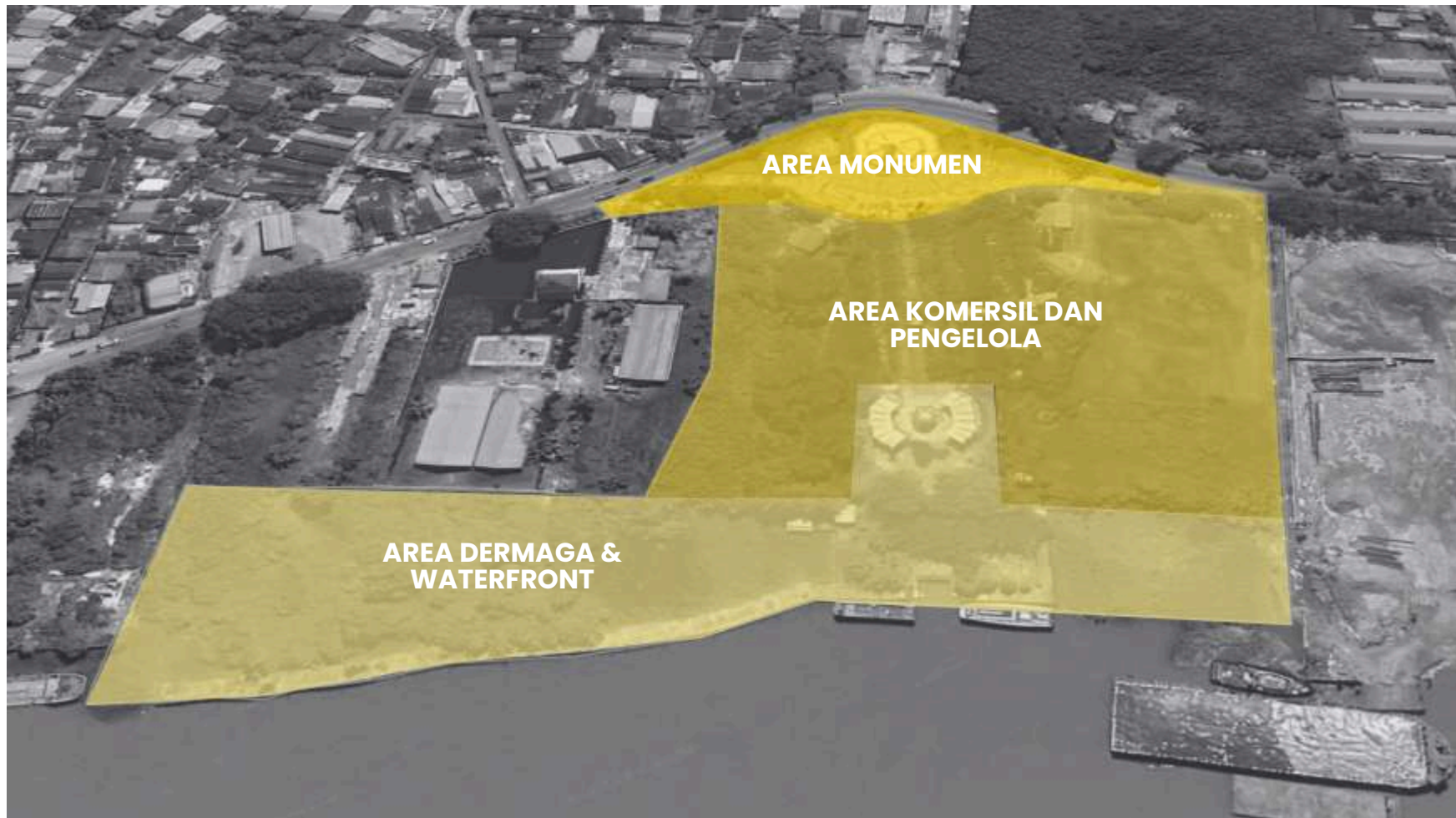
Gambar 2.10
Situasi PKL di Kawasan Tugu Khatulistiwa
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Highlight Issue & Potensi Pengembangan

	Highlight Issue	Potensi Pengembangan
Area Equator Monument	<ul style="list-style-type: none">• Pada bagian dalam monumen Tugu Khatulistiwa terdapat tugu asli dan beberapa foto mengenai sejarah dan ilmu astronomi.• Desain tata ruang pada monumen Tugu Khatulistiwa bisa dibilang kurang menarik dan kurang dapat menunjukkan citra kawasan ini menjadi suatu daya tarik berskala internasional bagi Kota Pontianak	<p>Terdapat potensi untuk menjadikan area ini sebagai area utama yang berfungsi sebagai area edukasi dan konservasi dengan menambahkan koleksi-koleksi yang ditampilkan pada area ini sehingga menjadi lebih menarik secara visual (Museum Tugu Khatulistiwa dan Diorama, Monumen Titik Kulminasi)</p>
Area Waterfront & Pelabuhan	<ul style="list-style-type: none">• Akses waterfront belum dikembangkan dengan optimal dimana terlihat dari tidak adanya pembatas pada bagian utara menyebabkan akses berbahaya bagi pengunjung.• Tidak jelasnya batas pelabuhan sehingga terdapat perahu milik perorangan yang berada pada area waterfront, hal ini menunjukkan kurang jelasnya integrasi antar zona pada kawasan Tugu Khatulistiwa.	<p>Area waterfront dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperhatikan keamanan pengguna, dan juga memperkuat batas area ini sehingga tidak menjadi area parkir perahu milik perorangan tanpa izin. Area ini juga dapat diintegrasikan kepada wisata susur sungai Kapuas (Waterfront dan Pelabuhan Kecil)</p>
Area Komersil dan Pengelola	<ul style="list-style-type: none">• Masih terdapat beberapa PKL yang berjualan sehingga membuat citra kawasan menjadi kurang tertata dengan baik.• Pada area <i>Main Access</i> tidak terdapat area bagi pengunjung untuk duduk atau beristirahat.• Pada area komersil dan kuliner tampak banyak yang tutup dikarenakan sepi pengunjung pada hari-hari biasa diluar acara kulminasi matahari	<p>Dapat dilakukan penatan ulang dan penambahan fasilitas baru pada kawasan guna meningkatkan kunjungan wisatawan sehingga mampu memberikan efek ekonomi kepada masyarakat sekitar (Pusat Kuliner, Souvenir, dan Kantor Pengelola)</p>
Area Penunjang	<ul style="list-style-type: none">• Kondisi area parkir yang tidak tertata dan kurang terawat membuat fasilitas ini tertutup alang-alang.• Belum terdapat penunjuk arah sirkulasi yang jelas pada area parkir• Fasilitas Toilet yang kurang memadai	<p>Dapat dilakukan penatan ulang dan penambahan fasilitas baru pada kawasan guna meningkatkan fungsi yang disebutkan diatas. (Area Parkir, Musholla, Fasilitas Toilet, dsb)</p>

Tabel 2.1 Highlight Issue dan Potensi Pengembangan
Sumber: Penulis, 2024

- **Zonasi pada Kawasan**



Gambar 2.11 Analisis Zonasi Eksisting Kawasan
Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

Apabila ditinjau secara umum, zonasi eksisting yang terlihat pada kawasan Tugu Khatulistiwa saat ini terbagi menjadi tiga zona berupa area monumen, area komersil dan pengelola, dan juga area dermaga & waterfront. Pada area komersil dan pengelola terdapat fasilitas berupa area souvenir, kedai makanan, dan juga toilet umum

- **Vegetasi Sekitar**



Gambar 2.12 Vegetasi pada Kawasan
Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

- **Pohon Trambesi dan Vegetasi lain**

- Terdapat beberapa pohon besar yang berada di site dan area waterfront yang terlihat pada site ini. Pohon trambesi pada site ini menjadi vegetasi yang memberi kesan ruang dan sirkulasi pada kawasan ini. Pada area waterfront, tanaman rawa akan diganti guna memenuhi kebutuhan ruang terbuka

- **Kegiatan pada Kawasan**

Kawasan Tugu Khatulistiwa merupakan kawasan cagar budaya yang berdasarkan RDTR Kota Pontianak berfungsi sebagai kawasan pariwisata. Secara umum, kegiatan yang terdapat di kawasan ini biasanya berbentuk musiman dimana hanya saat terdapat fenomena titik kulminasi yang terjadi dua kali dalam setahun, baru kawasan ini menjadi lebih hidup dengan berbagai festival yang dihadirkan beberapa festival yang terdapat di kawasan ini saat fenomena titik kulminasi ialah seperti:



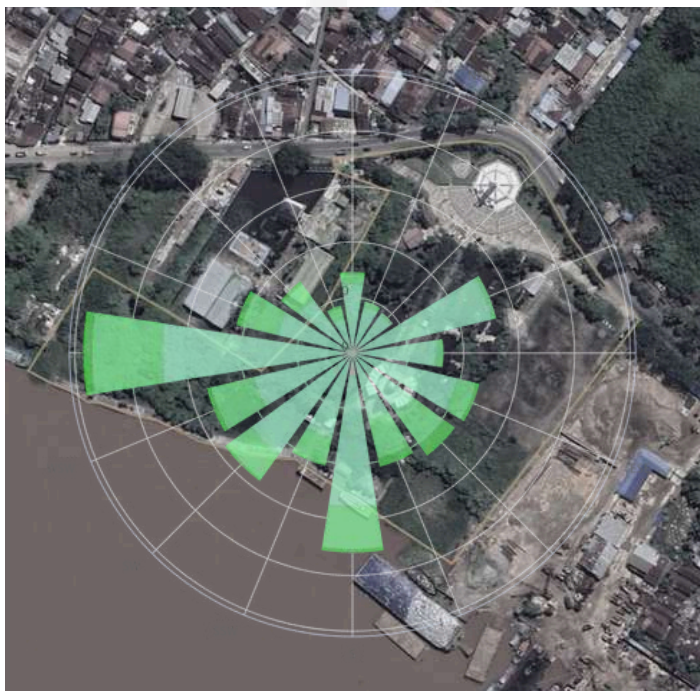
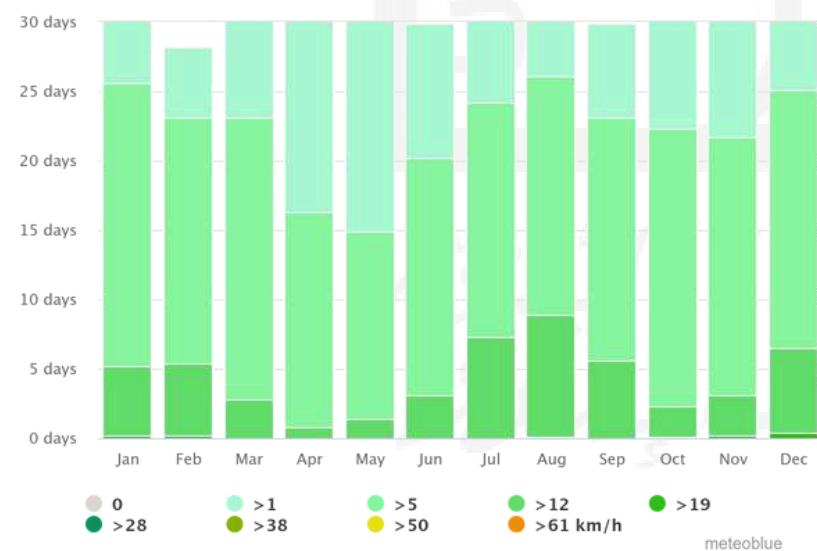
Diluar dari adanya fenomena titik kulminasi, tidak terdapat kegiatan ataupun event khusus pada kawasan ini sehingga beberapa kegiatan diluar adanya fenomena titik kulminasi adalah:



2.2 Kajian Data Iklim Wilayah

Angin

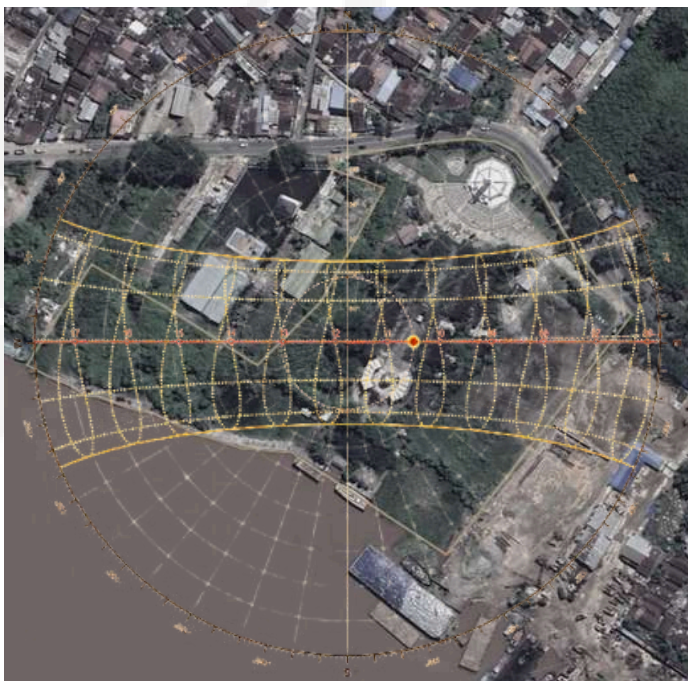
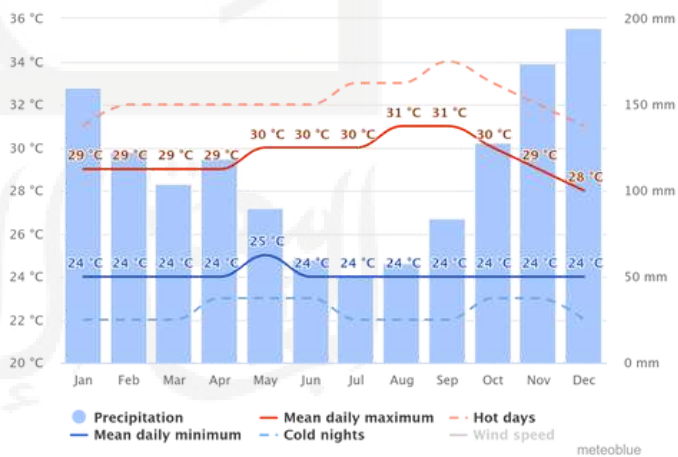
Angin yang terdapat pada site cenderung berasal dari arah sungai kapuas dimana pada gambar dibawah dapat dilihat untuk arah angin terbesar berasal dari arah barat site ini dengan kecepatan mencapai 19km/h.



Gambar 2.13 Analisa Angin
Sumber: Andrewmash dan Meteoblue (2024)

Matahari

Berdasarkan data tersebut, rata-rata suhu pada site berada di kisaran 29,5 derajat pertahun. Dengan suhu tertinggi berada di bulan September dengan rata-rata bulanan berada di 31 derajat dan suhu tertinggi berada di 34 derajat. Hal tersebut terbilang cukup panas dan dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna.



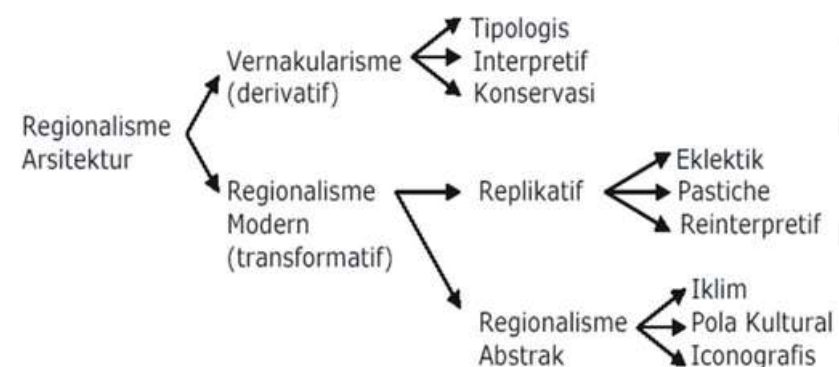
Gambar 2.14 Garis peredaran Matahari dan Suhu
Sumber: Andrewmash dan Meteoblue (2024)

2.3 Kajian Regionalisme

2.3.1 Arsitektur Regionalisme

Regional menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah 'bersifat kedaerah' atau 'kedaerahan'. Menurut Ozcan (1985) menjelaskan bahwa Arsitektur Regionalisme modern adalah salah satu perkembangan yang terdapat pada arsitektur modern yang didalamnya memiliki ciri kedaerahan, serta berkaitan erat dengan **budaya setempat, iklim, dan teknologi** pada eranya. Menurutnya, arsitektur regionalisme dapat dibagi mejadi dua kategori acuan yaitu regionalisme konkrit dan abstrak.

- a. **Regionalisme Konkrit**, merupakan kategori dalam arsitektur regionalisme yang menitikberatkan bahasan mengenai transformasi ekspresif suatu bangunan melalui simbol, makna, serta nilai spiritual dari bangunan tradisional kedalam perancangan.
- b. **Regionalisme Abstrak**, pada kategori ini, regionalisme lebih kepada penggabungan antara unsur dan kualitas bangunan, terkait tata massa, fungsi dan pengalaman, skala dan proporsim komposisi solid void, pencahayaan, serta teknologi yang diolah kembali dalam suatu perancangan. (Senasaputro, 2017)



Gambar 2.15 Taksonomi Regionalisme
Sumber: Budihardjo, 1997

Dalam buku yang berjudul Toward A Critical Regionalism : Six Point Dor An Architecture Resistance, **Frampton (1983)** menyebutkan bahwa pendekatan regionalisme merupakan **usaha untuk mengembalikan kemampuan manusia dalam menanggapi rasa melalui panca indera dimana dalam perkembangan zaman kemampuan tersebut seakan mulai menurun**. Sejalan dengan apa yang disampaikan Frampton (1983) bahwa arsitektur regionalisme merupakan respon terhadap kebudayaan dan tradisi suatu daerah (kultur lokal), topografi dan iklim lingkungan sekitarnya sehingga arsitektur regionalisme atau dapat disimpulkan juga sebagai arsitektur placemaking, architectonic composition, nature experience, dan tactile experience.

a. Architecture as Placemaking

Arsitektur sebagai placemaking yaitu arsitektur yang lebih membangun hubungan intensif dengan fisik lingkungan dan bukan merupakan hasil karya atau objek yang terisolasi dan terpisah dari lingkungan sekitarnya.

b. Architecture as Architectonic Composition

Arsitektur sebagai karya yang dapat mempresentasikan material, komponen penyusun, cara pembuatan, dan juga kultur budaya maupun gagasan yang melatar belakanginya. Sehingga arsitektur tidak hanya berperan sebagai produk massal yang dapat diletakkan atau ditempli dengan berbagai hal yang kita sebut ornamen begitu saja.

c. *Architecture as nature experience*

Arsitektur yang semestinya dapat memberikan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan alam sekitar bangunan. Dalam hal ini kita dapat memanfaatkan suhu, kelembaban, angin, cahaya, dan aspek dari topografi bangunan tersebut.

d. *Architecture as tactile experience*

Arsitektur yang mampu membangkitkan pengalaman yang dirasakan oleh indera peraba (sentuhan) sehingga menstimulus indera pengguna bangunan tidak hanya menikmati pengalaman visual/audio saja dari bangunan.

2.3.2 Pendekatan pada Regionalisme

Pendekatan arsitektur regionalisme memfokuskan pada karakteristik suatu daerah atau tempat dalam arsitektur kontemporer. Hal ini merupakan bagian dari kritik terhadap arsitektur modern yang memandang arsitektur pada dasarnya bersifat universal. Arsitektur dengan pendekatan regionalisme dapat dibagi menjadi beberapa pendekatan, seperti:

- **Regionalisme sebagai Sistem Budaya:** Merupakan pendekatan yang mengumpulkan karakteristik budaya yang berkembang di suatu daerah dalam desain arsitektur.
- **Regionalisme sebagai Sikap Kritis:** Merupakan pendekatan yang progresif, berkinerja baik, dan memiliki relevansi ekonomis, ekologis, dan sosial terhadap tantangan masa kini.
- **Regionalisme sebagai Induk Identitas:** Merupakan pendekatan yang mengidentifikasi dan menggabungkan unsur-unsur arsitektur yang spesifik dengan budaya lokal.

- **Regionalisme sebagai Jiwa Papan:** Merupakan pendekatan yang mengasumsikan bahwa arsitektur merupakan perwujudan budaya dan wadah bagi kebiasaan masyarakat dalam budaya tersebut.

2.3.3 Karakteristik Arsitektur Regionalisme

Menurut Frampton (1983), terdapat beberapa karakteristik bangunan yang menggunakan pendekatan arsitektur regionalisme yaitu:

- Bangunannya memiliki kualitas arsitektur modern namun masih terdapat sense of place.
- Bangunan mempertimbangkan topografi pada sitenya.
- Memaksimalkan pengalaman taktil dan kinestetik dibandingkan dengan stimuli visual bagi para pengguna bangunan.
- Mengelola elemen lokal untuk pertimbangan bangunan yang tidak selalu dalam konteks budaya namun dapat juga dalam konteks experience yang dirasakan, melalui tekstur, sentuhan, dan indera lainnya.
- Memanfaatkan teknologi yang sesuai perkembangan zaman (modern).

Berdasarkan dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa arsitektur regionalisme merupakan suatu usaha dalam mencerminkan ciri khas daerah tertentu agar tetap lestari dengan menggunakan berbagai hal yang terkait kepada identitas budaya lokal baik dengan melalui pemaknaan, maupun suatu sistem yang telah turun temurun dalam budaya tersebut sehingga tetap dapat mengikuti perkembangan masa kini atau modern

Dari beberapa prinsip arsitektur regionalisme di atas, pada Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa ini akan menerapkan:

- **Architecture as Placemaking**
- **Nature Experience**
- **Tactile experience**

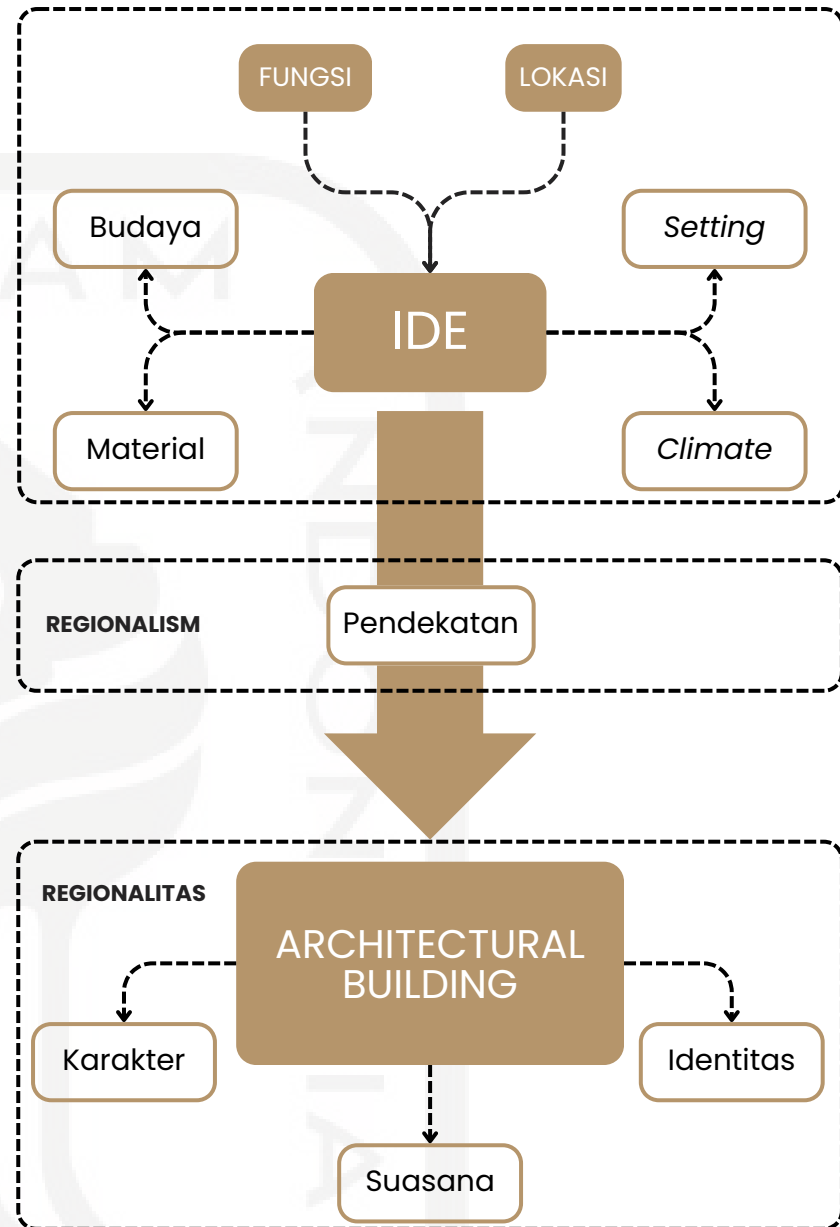
2.3.4 Konsep Dasar Arsitektur Regionalisme di Indonesia

Menurut Hidayatun (2014), konsep dasar arsitektur regionalisme di Indonesia dapat ditinjau berdasarkan dua elemen, seperti:

- a. **Nilai kesetempatan dan kesemestaan** dalam arsitektur Nusantara yang bertransformasi dalam wujud serta bentuk
- b. **Makna sinkronik* dan diakronik**** dalam arsitektur Nusantara yang merupakan bagian dasar filosofis pendekatan

Nilai kesetempatan dan kesemestaan, dijelaskan oleh Hidayatun dkk (2014) meliputi karakter, identitas dan citra yang dibentuk oleh karakter arsitektural dari sebuah bangunan.

Dari penjelasan diatas, maka pendekatan arsitektur regionalisme pada perancangan kali ini dipilih dikarenakan melihat fungsi dari tugas ini sendiri yang menjadi suatu ikon budaya Kota Pontianak dapat membuat pendekatan dalam pengembangan ini mengarah ke segi budaya yang ada di Kota Pontianak pula. Dengan melakukan pencampuran antara identitas lokal dengan suatu langgam kontemporer bermaksud menciptakan kawasan Tugu Khatulistiwa yang tidak hanya mempertahankan karakteristik lokal, namun juga relevan dan berkesan di era modern. Adapun penerapan regionalisme pada perancangan kali ini lebih menjurus kedalam abstrak regionalisme dimana dilakukan dengan menerapkan dan menggabungkan unsur-unsur gubahan massa, solid dan void, pencahayaan, dan prinsip-prinsip struktur dalam bentuk yang diolah kembali dengan penerapan ide melalui sisi pola-pola budaya, iklim, perilaku dan simbol-simbol guna menciptakan *sense of place* bagi pengunjung.



Gambar 2.16 Hubungan kesetempatan dan kesemestaan dalam Arsitektur Regionalisme

Sumber: Hidayatun, dkk., diolah ulang penulis (2024)

*makna sinkronik yakni makna yang berhubungan dengan gejala yang meluas pada ruang tetapi dalam waktu yang terbatas artinya hanya berhubungan dengan kondisi tertentu sehingga makna sinkronik ini akan berubah pada kondisi dan waktu yang berbeda tergantung pada situasi dan latar belakang keadaan tersebut.

**makna diakronik adalah makna yang berhubungan dengan waktu atau proses dan sejarah, artinya makna diakronik dalam arsitektur regionalisme ini merupakan karya yang lestari dan sustainable.

2.4 Kajian Kelokalan

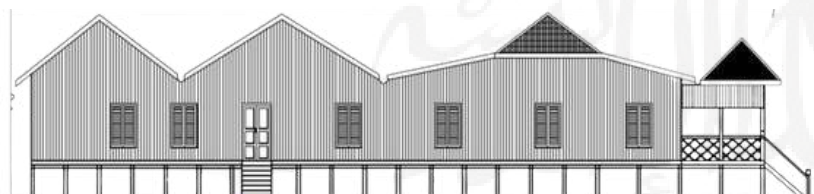
Kebudayaan Melayu

2.4.1 TIPOLOGI ARSITEKTUR MELAYU

Menurut Syafwandi (Amananti, 2010: 1), arsitektur Melayu merupakan langgam dari arsitektur tradisional yang terletak di daerah dengan mayoritas di huni oleh komunitas Melayu. Arsitektur Melayu memiliki ciri yaitu orientasi mengikuti mata angin, bentuk bangunan yang simetris, atap limas dan pelana, ornamen yang digunakan berupa geometric dan tumbuh – tumbuhan serta warna yang sering digunakan adalah kuning, hijau, dan merah kesumba. Wahyudin (2014) menjelaskan bahwa rumah tradisional Melayu Kalimantan Barat disebut rumah panggung terdiri atas 3 (tiga) jenis, yaitu Rumah Potong Limas, Rumah Potong Godang/Gudang, dan Rumah Potong Kawat.

- **Rumah Potong Limas**

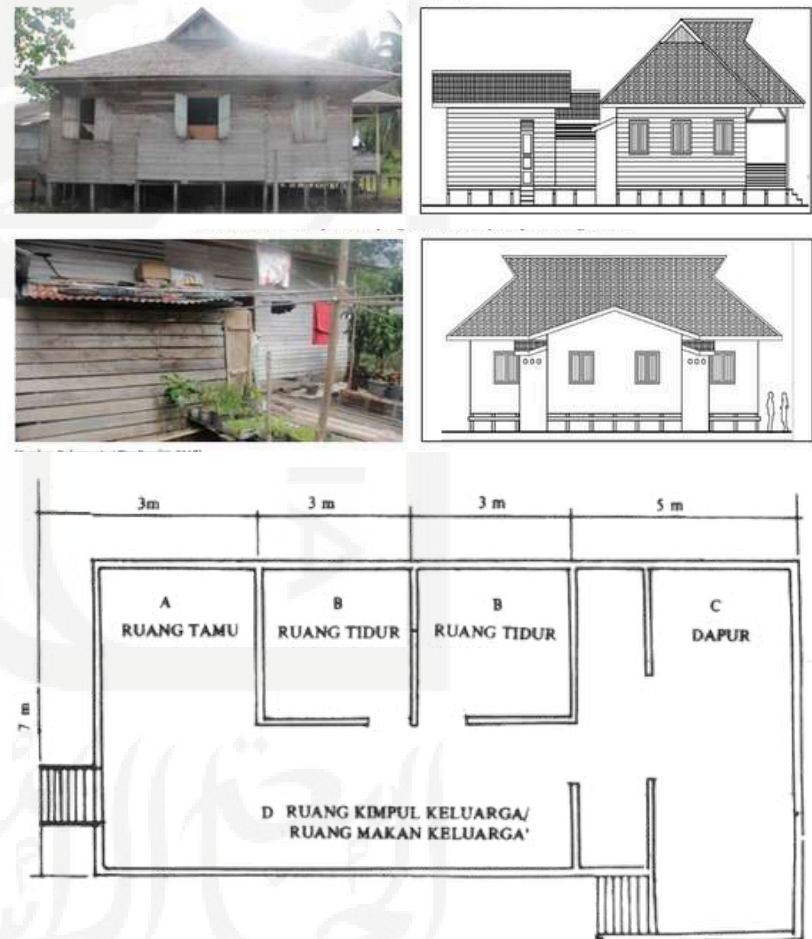
Rumah Potong Limas merupakan rumah pendukung atau perangkat Kesultanan atau Keraton di berbagai daerah. Rumah Potong Limas merupakan rumah berbentuk atap limas dengan atapnya terdiri dari dua puncak atap. Rumah Melayu Tipe Potong Limas ialah rumah panggung dengan bentuk memanjang ke belakang, rumah ini memiliki anak tangga yang jumlahnya ganjil sebagai jalur utama untuk masuk ke dalam rumah.



Gambar 2.17 Gambar tampak samping rumah Potong Limas
Sumber: Litbang, 2017

- **Rumah Potong Kawat**

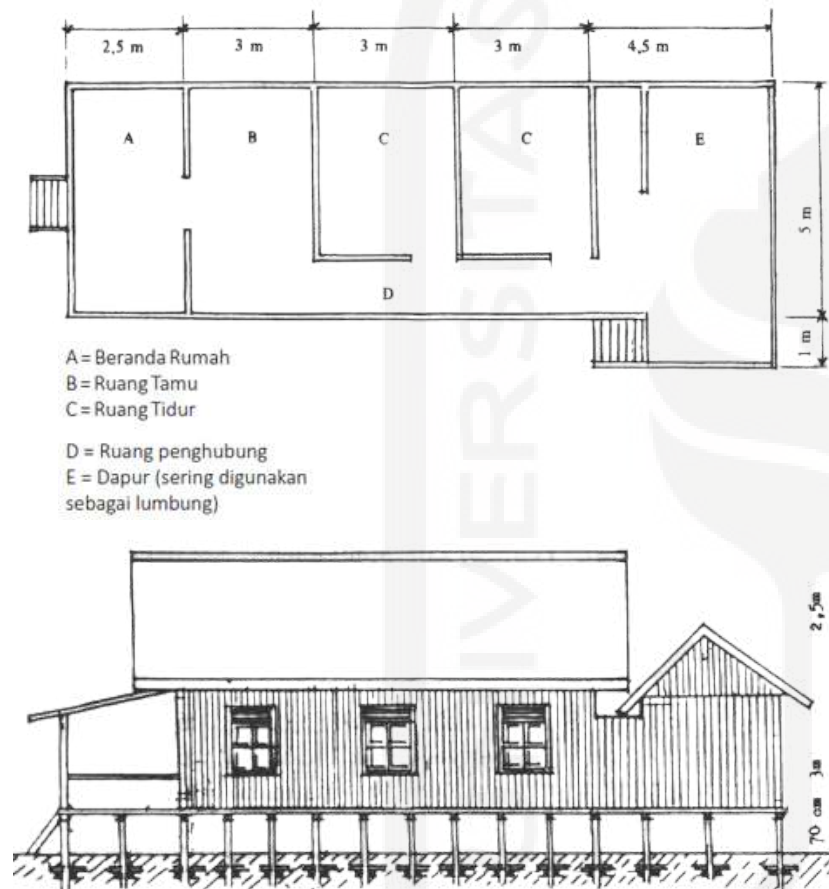
Rumah potong kawat merupakan rumah rakyat biasa atau kebanyakan. Berdasarkan denahnya, Rumah Potong Kawat tergolong sederhana begitupun dengan bentuknya yang hanya memanjang dari halaman depan ke halaman belakang. Bangunan memiliki atap berbentuk segi tiga atau limasan seperti rumah pada umumnya. Atapnya terbagi menjadi dua massa dengan ukuran yang berbeda. Pada bagian depan yang terdiri atas ruang-ruang utama memiliki ukuran yang lebih besar dibanding atap di bagian belakang atau dapur.



Gambar 2.18 Gambar tampak dan denah Rumah Potong Kawat
Sumber: Litbang, 2017

- **Rumah Potong Godang**

Rumah Potong Godang atau gudang biasanya rumah yang dimiliki oleh para pedagang atau alim ulama. Tata ruang pada rumah dengan tipe potong Godang kebanyakan letaknya atau denahnya memanjang tegak lurus ke arah jalan atau arah sungai.



Gambar 2.19 Gambar tampak dan denah Rumah Potong Godang
Sumber: Litbang, 2017

2.4.2 ORNAMEN KHAS RUMAH MELAYU

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, ornamen khas melayu biasanya menggunakan bentuk-bentuk yang geometric dan mengambil inspirasi dari tumbuh - tumbuhan. Ornamen tersebut melambangkan hubungan yang erat antara manusia dan alam. Ornamen pada rumah melayu biasanya terbagi menjadi elemen bangunan fungsional dan non-fungsional dimana

untuk penerapan elemen fungsional biasanya diterapkan pada railing maupun lisplank, dan untuk elemen non-fungsional diletakkan pada bingkai yang terletak antara kolom dan balok yang bertujuan untuk memberikan aksent tertentu. Selain itu, ornamen juga dapat ditemukan pada ujung atap atau yang biasa dikenal sebagai selembayung

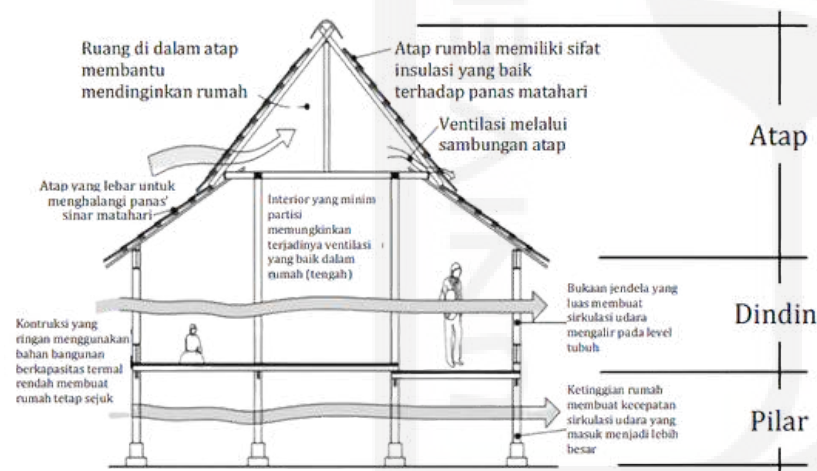


Gambar 2.20 Ornamen Pucuk Rebung pada Rumah Melayu Kalimantan Barat
Sumber: Litbang, 2017

2.4.3 REKA BENTUK SENI BINA

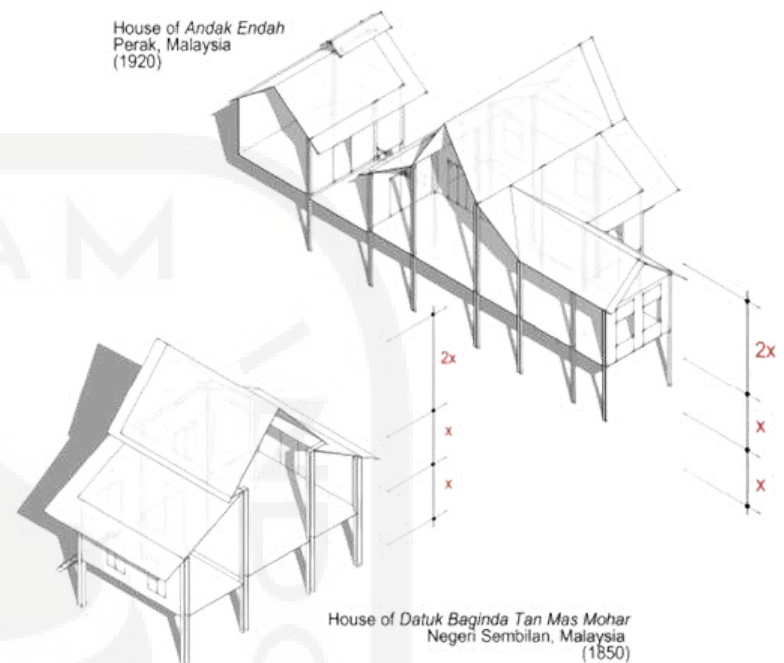
Seni bina merupakan sebutan bagi masyarakat melayu terkait seni dalam membuat suatu bangunan. Secara umum, rumah melayu terbagi menjadi tiga tingkatan dengan total ruangan yang berjumlah ganjil. Rumah tradisional melayu merupakan rumah berjenis panggung dengan tinggi 2-2,5 m dengan tinggi rumah induk sekitar 3-3,5m dan memiliki banyak jendela serta lubang angin.

Rumah melayu memiliki jendela-jendela dan juga ventilasi yang besar di setiap jendela yang berada di dinding utama sehingga pertukaran udara dapat terjadi selain itu, jendela yang besar ini membuat suasana bagian dalam rumah melayu menjadi sejuk.

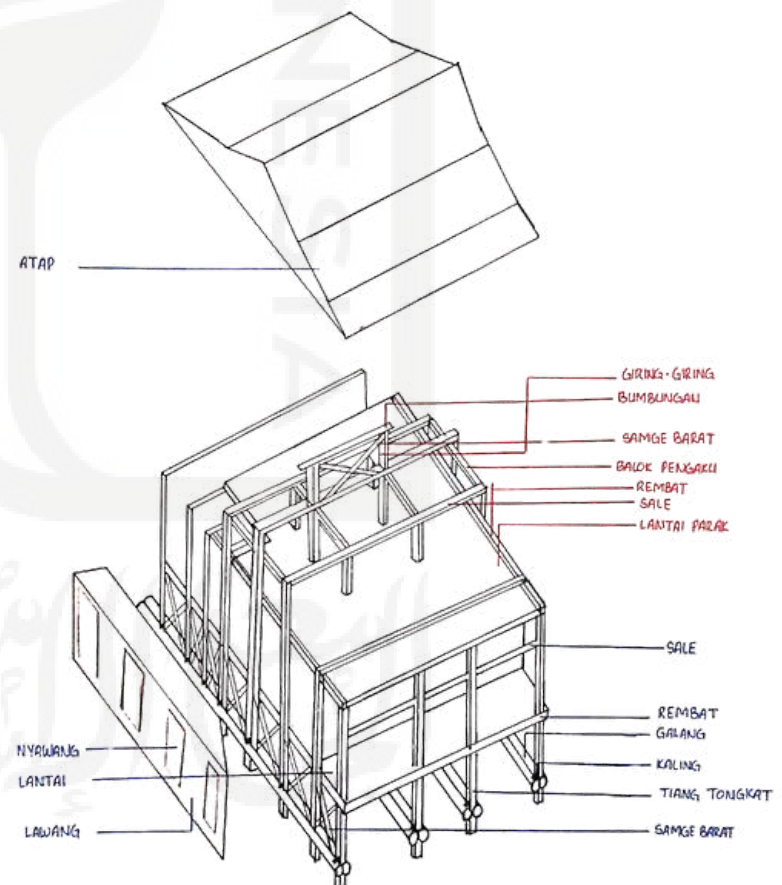


Gambar 2.21 Respon bangunan terhadap iklim.
Sumber: Medium.com

Jika dilihat lebih lanjut, terdapat proporsi pada rumah tradisional melayu dimana menggunakan perbandingan 2:1:1. Seperti pada gambar diatas, perbandingan atap yang lebih besar dimaksudkan agar udara didalamnya menjadi tidak panas pada siang hari dan tidak dingin pada malam hari.



Gambar 2.22 Proporsi Rumah Tradisional Melayu
Sumber: Pinterest



Gambar 2.23 Aksonometri Rumah Tradisional Melayu
Sumber: Laporan Penulis, 2022

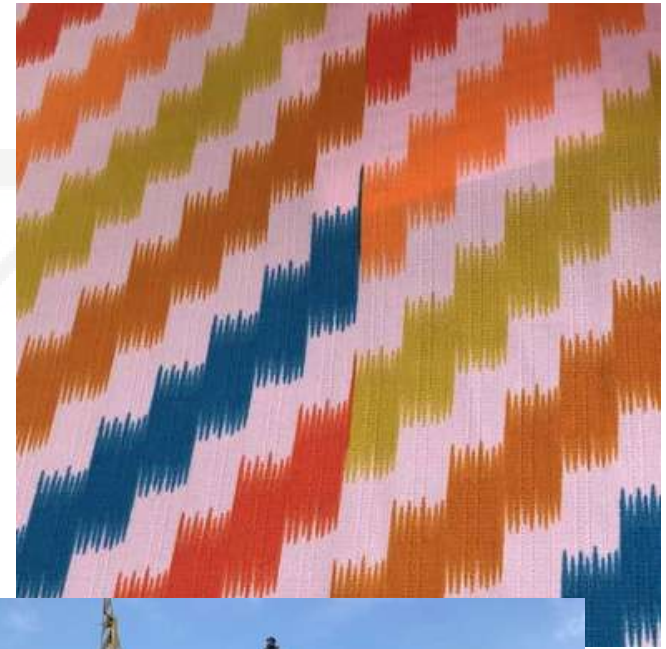
2.4.4 TRADISI MASYARAKAT MELAYU KALIMANTAN BARAT

- **Melayu Kota Pontianak dan Sungai Kapuas**

Pemukiman pertama Kesultanan Pontianak didirikan oleh Syarif Abdurrahman pada 23 Oktober 1771. Pendirian ini ditandai dengan pembukaan hutan di pertigaan Sungai Landak, Sungai Kapuas Kecil, dan Sungai Kapuas Besar. Secara geografis, kota ini dilalui oleh dua sungai terbesar di Pulau Kalimantan, yakni Sungai Kapuas dan Sungai Landak. Kedua sungai ini pun diabadikan sebagai lambang Kota Pontianak. Kebudayaan di Kalimantan Barat muncul dari polarisasi identitas pelaku atau etnik masyarakatnya. Kebudayaan yang tumbuh dan berkembang di permukiman masyarakat Melayu umumnya terkait dengan aktivitas di bantaran Sungai Kapuas. Menurut Wicaksono (2018), kebudayaan pada sebuah permukiman bantaran sungai, tumbuh dari kelompok suku bangsa suku lokal yang mendiami wilayah tertentu maupun kelompok suku pendatang. Adapun beberapa hasil kebudayaan masyarakat melayu pontianak ialah:

a. **Corak Insang**

Di awal perkembangannya, kain tenun corak insang dihasilkan dari pengaruh kehidupan dan budaya masyarakat Melayu Pontianak yang mendiami kawasan sepanjang Sungai Kapuas. Kehidupan sebagai nelayan yang menjadi profesi masyarakat ini menjadikan ikan sebagai salah satu media pengungkapan atau diwujudkan sebagai ekspresi seni yang dijabarkan sebagai motif atau corak dari hasil tenunan yang dihasilkannya. Sesuai namanya, corak ini diambil berdasarkan bentuk bagian dari ikan yang oleh masyarakat Melayu Pontianak dinamakan dengan insang ikan. Inilah yang dijadikan sebagai obyek manifestasi apresiasi masyarakat penghasil kain tenun tersebut.



Gambar 2.24 Motif Corak Insang

Sumber: foto dari berbagai sumber

b. Meriam Karbit

Tradisi Meriam Karbit merupakan tradisi yang tidak bisa lepas dari masyarakat pontianak. Tradisi ini tidak lepas dari asal usul cerita, dimana pada abad ke-18 seorang bangsawan Arab bernama Syarif Abdurrahman Alkadrie datang dan memiliki misi menyiarkan Islam. Dalam perjalanannya menyusuri Sungai Kapuas, ia menemukan daratan dipinggir sungai yang disebut masyarakat Pontianak adalah beting. Syarif Abdurrahman kemudian menembakan meriam kearah beting untuk mengetahui apa ada penghuni disana dan ternyata tidak ada seorang pun yang menjawab. Sampai pada akhirnya Syarif mendirikan sebuah masjid yang dinamakan Masjid Jami.



Gambar 2.25 Meriam Karbit Pontianak

Sumber: foto dari berbagai sumber

c. Lancang Kuning

Lancang Kuning merupakan perahu yang digunakan oleh keluarga sultan Pontianak yang biasanya digunakan untuk acara-acara resmi kesultanan. Perahu Lancang Kuning terbuat dari kayu mabang dengan dicat warna kuning dengan ornamen hijau yang mengitari perahu dan terdapat lambang bulan dan bintang yang diyakini sebagai simbol agama islam. Perahu ini terdiri dari 14 dayung dan satu kemudi dan dibagian tengah terdapat ruang geladak berdinding kaca yang menjadi simbol kesultanan Pontianak.



Gambar 2.26 Perahu Lancang Kuning

Sumber: foto dari berbagai sumber

Kebudayaan Dayak

2.4.5 ARKEOASTRONOMI DAYAK

Suku Dayak memiliki hubungan yang erat dengan matahari dalam kehidupan sehari-hari dan dalam praktik kebudayaan. Mereka menggunakan posisi matahari untuk menentukan waktu berladang dan musim. Matahari juga digunakan sebagai alat bantu untuk menentukan kegiatan berladang, seperti mencari lahan, menebas, menebang, membakar lahan, menanam benih padi, membersihkan rumput, memanen, dan Gawai Dayak. Selain itu, suku Dayak juga memiliki kepercayaan bahwa gerhana matahari memiliki dampak pada kehidupan mereka, seperti dalam tradisi "Wulan Telen" di mana mereka mengamati pergerakan bulan yang menutupi sinar matahari untuk menentukan tanda-tanda penting bagi kehidupan.

- **Sistem Perhitungan Tahun Suku Dayak**

Sistem perhitungan tahun yang dikenal masyarakat Dayak sangat berbeda jika dibandingkan dengan penanggalan tradisional lainnya yang terdapat di Indonesia. Tidak terdapat data pasti sejak kapan masyarakat Dayak mengenal perhitungan tahun. Perhitungan menurut suku Dayak Ngaju tergolong primitif, karena mereka menghitung menggunakan periode penanaman padi dimana, tahun tersebut dihitung sebagai awal untuk membuka lahan penanaman padi yang baru.

Suku Dayak memutuskan sebuah tahun tidak dengan sejumlah hari tertentu. Tahun yang mereka miliki adalah tahun yang ditentukan berdasarkan posisi matahari mengelilingi bumi. Walaupun pengetahuan kosmografi orang Dayak sangat terbatas. Akan tetapi mereka mengetahui bahwa matahari, pada waktu yang berbeda sepanjang

tahun, terbit di titik yang lain. Bagi mereka langit itu padat dan semua sisi ditopang oleh alas kaki di atas bumi, sedangkan bintang-bintang dilekatkan pada langit dan tidak bergerak. Adapun planet besar yang kelihatan (seperti Mars, Venus dan Jupiter) bersama-sama dengan matahari dan bulan bergerak di bawahnya dan melalui suatu celah di dasar bumi setiap hari keluar kembali. Sistem penanggalan Dayak dibagi menjadi 10 masa, dengan setiap masa memiliki kegiatan dan aktivitas yang spesifik. Mereka menggunakan perubahan musim dan kegiatan kegiatan yang dilakukan pada musim-musim itu untuk menentukan waktu

- **Mitologi dan Simbolisasi Naga**

Mitologi Naga pada suku Dayak merupakan legenda rakyat yang berkembang di kebudayaan dayak dan berhubungan erat dengan peristiwa gerhana. Gerhana dilukiskan bahwa peristiwa itu sebagai ketika bulan atau matahari ditelan naga. Dalam konteks ini, tetua suku dan warga akan menggelar ritual khusus saat gerhana matahari.



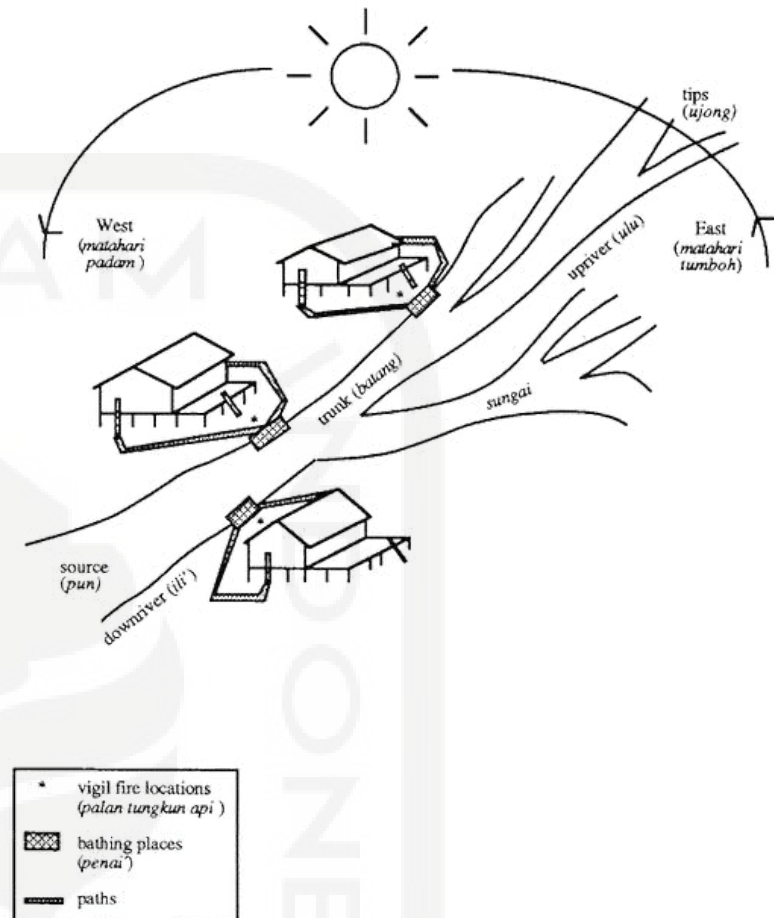
Gambar 2.27 Motif Naga pada Ornamen Dayak
Sumber: Google.com, 2024

2.4.6 ORGANISASI SOSIAL MASYARAKAT DAYAK

Secara umum, masyarakat dayak dapat digolongkan sebagai suatu masyarakat *tribe*. Dalam masyarakat seperti itu, pola keagamaan umumnya dipengaruhi oleh lingkungan. Masyarakat dayak menggunakan mitologi nenek moyang (mite) sebagai ideologi mereka dimana apabila manusia dayak berperilaku sesuai mitos nenek moyang mereka, maka hidup mereka akan bahagia.

Mite menggambarkan unsur alam semesta sesungguhnya tidak berdiri sendiri, melainkan saling terkait dan bergantung. Langit, bumi, manusia, hewan dan tumbuhan adalah bagian integral dan konstitutif dari alam semesta, dan unsur Air atau sungai memegang peran yang sangat penting. Air atau sungai sebagai unsur penentu dalam suatu peristiwa penciptaan sehingga sungai mengambil kedudukan cukup penting. Hal ini pula yang menjadi dasar penentuan arah dan peletakan rumah panjang dalam masyarakat dayak.

Bentuk kampung dayak dahulu merupakan suatu kubu pertahanan dan didirikan di tepian sungai, karena sungai menjadi sumber lalu lintas dan penghidupan mereka. Tradisi membangun atau mendirikan bangunan rumah panjang pada masyarakat Dayak selalu memperhatikan dan menunjukkan simbol-simbol interaksi manusia dalam serta sistem kepercayaan mereka (pemujaan dewa dunia atas dan bawah). Hal ini dapat diketahui ketika mereka menggunakan simbol arah matahari dan sungai sebagai penentu lokasi membangun dan mendirikan suatu bangunan.

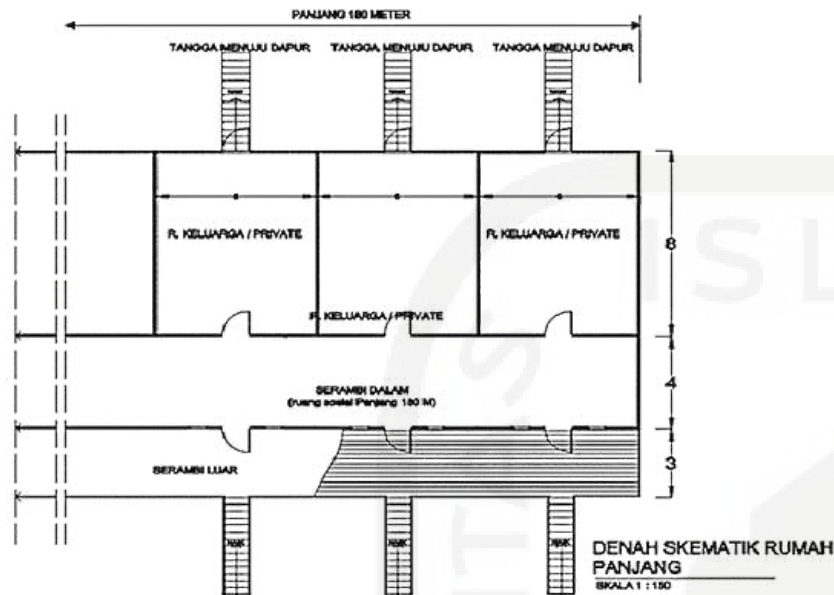


Gambar 2.28 Sungai dan Matahari sebagai penentu atau imajiner peletakan bangunan

Sumber: Johansen, 2006

2.4.7 ARSITEKTUR DAYAK

Rumah Radakng merupakan sebutan untuk rumah betang tradisional suku dayak Kanayatn yang berada di Kalimantan Barat. Bangunan rumah betang adalah jantung struktur sosial kehidupan orang Dayak. Budaya betang bagi suku Dayak merupakan cerminan mengenai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam rumah betang setiap kehidupan individu dalam rumah tangga dan masyarakat secara sistematis diatur melalui kesepakatan bersama yang dituangkan dalam hukum adat.



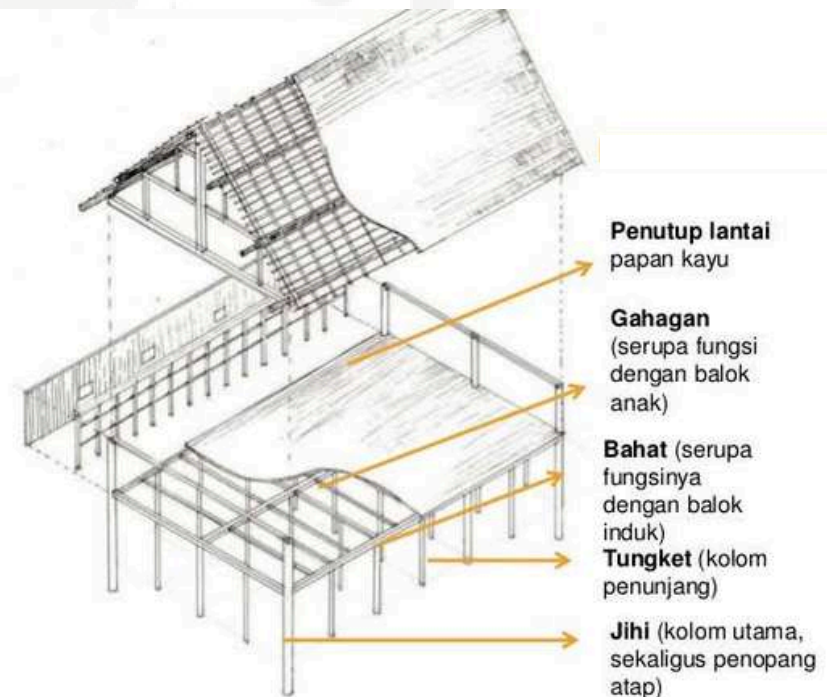
Gambar 2.29 Denah Skematik Rumah Panjang
Sumber: Mario dan Widagdo, 2020

Rumah yang terdiri dari dua sampai sepuluh ruang disebut Rumah Dampak. Rumah Dampak memiliki ruang inti yang disusun oleh orang tua dan anak-anak yang belum menikah. Setiap keluarga baru menghasilkan seorang anak, tumbuh besar, dan membentuk keluarga baru. Setiap keluarga baru membuat ruangan baru di samping rumah. Dampaknya rumah semakin panjang, terdiri dari puluhan hingga ratusan ruangan, sehingga bentuk rumah memanjang tersebut disebut Rumah Panjang atau (Radakng).

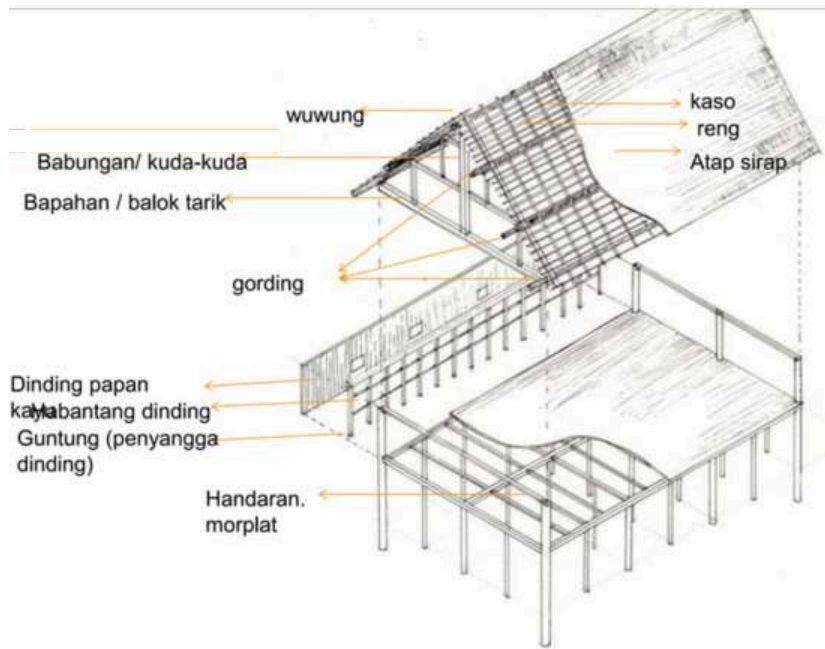
Rumah Radakng secara umum memiliki beberapa karakteristik yang pasti ada di setiap bangunannya, adapun karakteristik tersebut ialah seperti:

- Memiliki panjang antara 30-150m dengan lebar 10-30 kaki
- Tinggi tiap lantai bangunan antara 3-5 m
- Beorientasi terhadap sungai

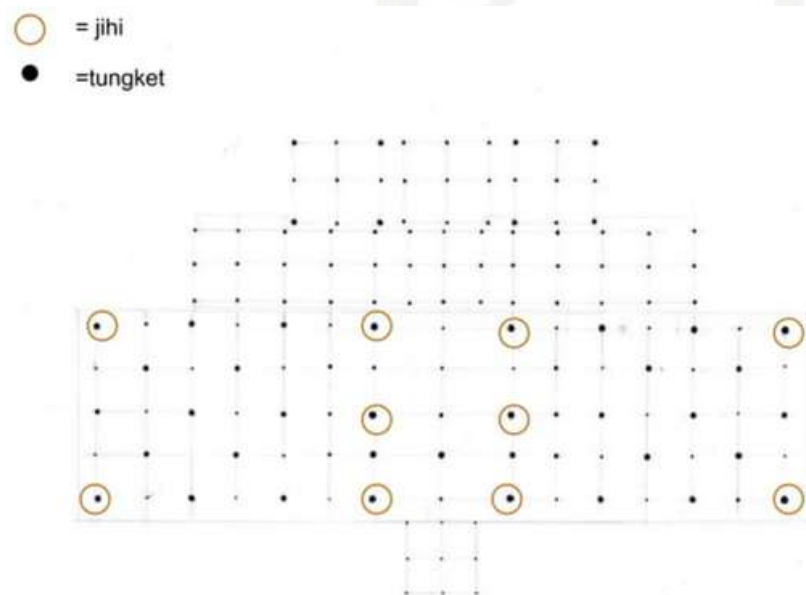
- Memiliki bentuk berupa rumah panggung dengan tujuan:
 - Simbolik
 - Bawah, melambangkan alam bawah (neraka)
 - Tengah, melambangkan tempat manusia berada
 - Atas, melambangkan nirwana/ surga
 - Menghindari musuh maupun hewan buas
 - Menghindari banjir / pasang sungai
 - Sebagai area bekerja di bawah rumah



2.4.8 KOMPONEN BANGUNAN RUMAH RADAKNG



Gambar 2.30 Aksonometri Struktur Rumah Panjang
Sumber: Livie Tamariska, 2014



Gambar 2.31 Denah Pondasi Rumah Panjang
Sumber: Livie Tamariska, 2014



Gambar 2.32 Rumah Radakng Pontianak
Sumber: Google Image

Rumah radakng memiliki 5 komponen penting yang selalu ada dalam setiap bangunannya yaitu:

- **Pante (Teras)**, merupakan halaman luas di depan selasar luar atap yang menjorok ke luar dimana berfungsi sebagai tempat menjemur hasil pertanian, pakaian, atau upacara adat



Gambar 2.33 Pante Rumah Radakng Pontianak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

- **Sami**, merupakan ruang panjang tanpa sekat yang berada di luar kamar yang biasanya digunakan sebagai area komunal. Di ruangan ini juga terdapat bale-bale (semacam tempat duduk) yang digunakan untuk tempat bersantai para penghuni rumah Radakng dan juga tempat menerima tamu.



Gambar 2.34 Sami pada Rumah Panjang Sami pada Rumah Panjang
Sumber: Google Image



Gambar 2.35 Rumah Panjang Pontianak
Sumber: Google Image

- **Bilik/Kamar**, merupakan ruang inti dari rumah radakng, bilik merupakan ruang pribadi bagi masing-masing kepala keluarga dan hanya diperuntukkan bagi anggota keluarga inti dan sebagai pemisah antara satu keluarga dengan yang lainnya.
- **Tiang Panggung**, bentuk rumah radakng dibuat tinggi dengan menumpu pada tiang-tiang yang biasanya dibuat dari kayu belian setinggi 2m. Rumah radakng dibuat berbentuk panggung dengan tangga naik yang hanya berada di dua sisi ujung dan tengah bertujuan untuk menghindari serangan binatang buas dan menghadang serangan musuh

2.4.9 ORNAMEN ARSITEKTUR DAYAK

Suku dayak merupakan suku yang bertempat tinggal di tepian sungai maupun di pedalaman hutan kalimantan. Hutan bagi mereka sudah menjadi ruang hidup dan sumber kehidupan mereka sehingga tidak heran kebudayaan suku dayak sangat kental dengan unsur yang melambangkan alam seperti flora dan fauna yang terlihat pada kesenian dekoratif mereka yang memiliki bentuk dasar berupa:

- **Motif Enggang**

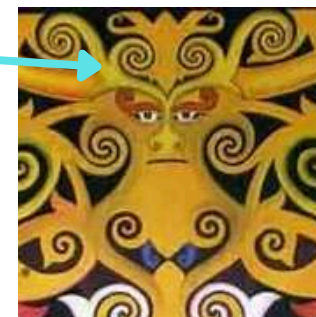
Enggang merupakan burung khas kalimantan. Burung ini dimaknai sebagai lambang bagi masyarakat dayak dikarenakan burung ini melambangkan kemuliaan dan kebesaran mereka (Maunati, Identitas Dayak,180). Motif ini biasanya digunakan dalam ukiran luar bangunan dan pada ukiran benda seperti mandau maupun baju adat mereka.

- **Motif Harimau**

Harimau atau dalam bahasa dayak disebut lencau merupakan motif yang menunjukkan status sosial seseorang dimana motif ini melambangkan kepemimpinan, kekuatan, keberanian, dan perlindungan. Peletakan motif ini biasanya diletakkan pada dinding rumah dengan peletakan simetris dibawah motif manusia

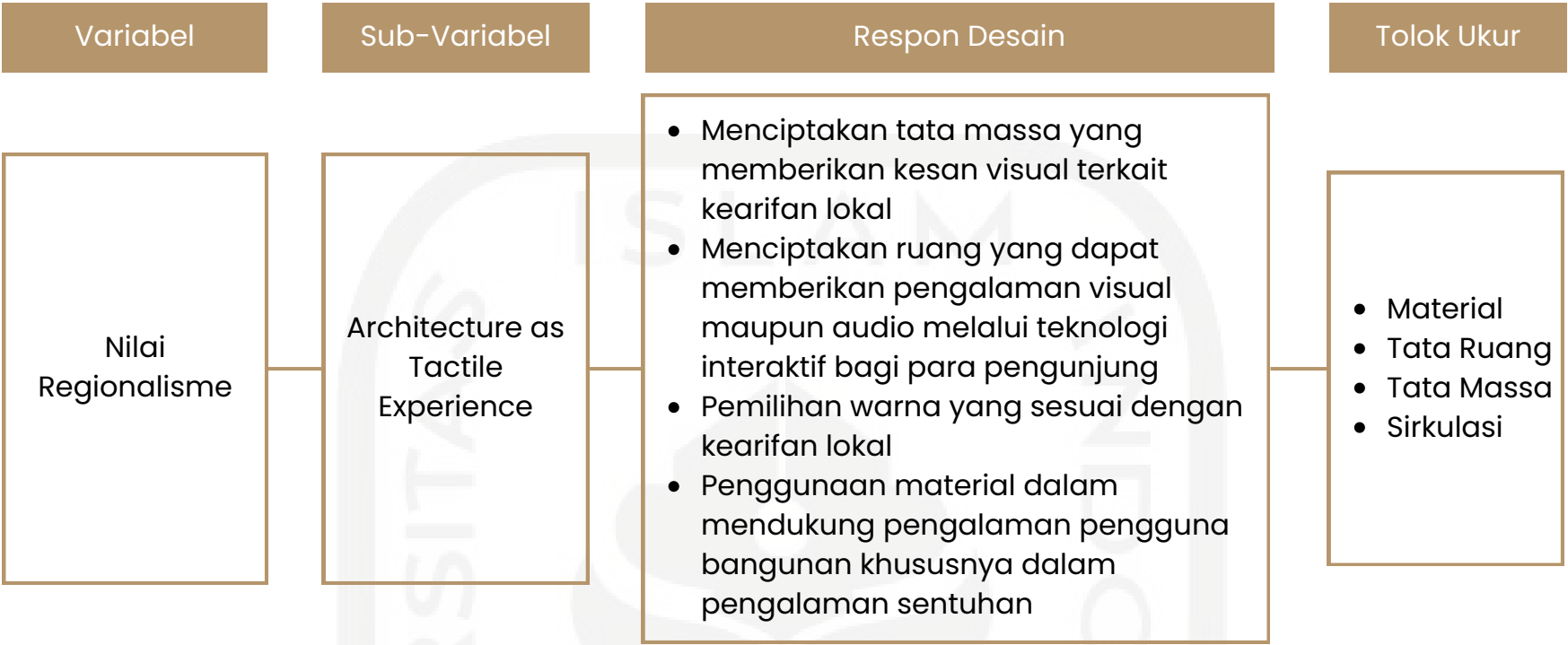
- **Motif Manusia**

Motif manusia melambangkan seorang tokoh atau nenek moyang yang berani, kuat, dan pelindung. Motif ini biasa digunakan untuk mengingat para tetua adat terdahulu sekaligus sebagai semangat menjaga adat dan tradisi. Ornamen manusia biasa berada pada tempat yang menunjukkan spiritual ataupun tempat terbuka yang mudah terlihat.



Gambar 2.36 Motif Khas Kebudayaan Dayak
Sumber: Penulis, 2024

Variabel	Sub-Variabel	Respon Desain	Tolok Ukur
Nilai Regionalisme	Architecture as Placemaking	<ul style="list-style-type: none">• Merancang penataan zonasi tata massa yang memberikan kesan ruang maupun <i>sense of place</i> bagi pengunjung• Penggunaan material lokal yang mempresentasikan kultur budaya yang melatarbelakanginya• Penggunaan bentuk dan pola yang berasal dari kearifan lokal• Integrasi antara fungsi bangunan dan kawasan	<ul style="list-style-type: none">• Material• Fasad• Tata Massa
	Architecture as Nature Experience	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan pembayangan matahari sebagai penunjuk waktu pada desain monumen titik kulminasi• Mendesain area tepi sungai yang dapat memaksimalkan potensi sungai baik waterfront maupun dermaga• Memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan melalui ventilasi yang dapat membantu sirkulasi udara dan termal yang optimal• Mengintegrasikan hubungan antara pengguna dengan alam sekitar melalui pengalaman termal dan pencahayaan yang optimal• Mengarahkan orientasi massa bangunan yang merespon alam sekitar demi memberikan kenyamanan bagi pengguna	<ul style="list-style-type: none">• Tata Ruang• Tata Massa• Lansekap



Gambar 2.37 Variabel dan Indikator Regionalisme
Sumber: Penulis, 2024

2.5 Kajian Tipologi Bangunan

2.5.1 MUSEUM

A. Pengertian Museum

- **Menurut Association of Museum**

Menurut Association of Museum (1998) definisi museum adalah tempat dimana orang melakukan penelitian, pembelajaran serta sarana rekreasi, museum juga merupakan badan yang mengumpulkan, menyelamatkan dan menerima artefak dan spesimen dari orang yang dipercaya pada badan museum.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa museum merupakan sebuah bangunan yang digunakan untuk melindungi, merawat, mengembangkan, dan memberikan edukasi kepada masyarakat terkait benda-benda koleksi yang bernilai sejarah serta dapat dibuktikan asal-usulnya.

Pada umumnya museum-museum di Indonesia dapat dikatakan kurang mampu menyajikan model edukasi atau alih pengetahuan secara menarik, informatif, dan atraktif kepada masyarakat sehingga antusiasme masyarakat untuk mengunjungi museum dapat terbilang rendah.

B. Persyaratan Koleksi Museum

Berdasarkan buku yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjen Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1992/1993 : 25 yang berjudul "Kecil Tetapi Indah", penentuan persyaratan koleksi suatu museum diperlukan, karena belum ada keseragaman persyaratan koleksi baik untuk museum pemerintah maupun museum swasta.

Untuk mendapatkan keseragaman persyaratan koleksi, maka diperlukan syarat- syarat sebagai berikut:

- Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika);
- Dapat diidentifikasi mengenai wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (style), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografis, genusnya (dalam orde biologi) atau periodenya dalam geologi khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi;
- Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal jadi monumen dalam sejarah alam dan budaya;
- Benda asli (realia), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum.

C. Tipologi Museum

Berdasarkan buku Museum Basic (Ambrose and Paine, 2006), museum dibagi menjadi lima klasifikasi, yaitu:

1. Berdasarkan Koleksi

- a. Museum Umum, museum yang menyajikan objek-objek umum yang berada di sekeliling kita
 - b. Museum Sains, merupakan museum yang menunjukkan objek-objek yang memiliki ilmu pengetahuan dibidang SAINTEK.
 - c. Museum Seni, merupakan museum yang menyajikan objek yang memiliki nilai seni baik dua dimensi maupun tiga dimensi.
 - d. Museum Sejarah, merupakan museum yang menyajikan dan memberi pengetahuan terkait benda-benda bersejarah yang terbukti memiliki nilai sejarah.
 - e. Museum Geologi, merupakan museum yang menyajikan objek-objek terkait kondisi alam
- Museum Arkeologi, merupakan museum yang menyajikan objek artefak, prasasti, fosil, dsb.

Tipologi Koleksi	Deskripsi
Biologi	Suatu koleksi museum yang berisi benda-benda yang terkait dengan biologi, seperti flora dan fauna yang diawetkan. Koleksi biologi ini dapat berupa berbagai macam flora dan fauna yang diawetkan, seperti herbarium, kerangka, fosil, dan lain-lain
Etnografika	Sebuah koleksi benda-benda yang terkait dengan budaya dan identitas suatu etnis. Koleksi ini terdiri dari berbagai benda yang menjadi objek penelitian Antropologi
Arkeologika	Koleksi arkeologika adalah benda-benda budaya hasil kegiatan manusia masa lampau yang menjadi obyek penelitian Arkeologi. Benda-benda tersebut merupakan hasil tinggalan budaya sejak masa prasejarah sampai masuknya pengaruh barat
Historika	Koleksi historika adalah koleksi museum yang menjadi bukti dari peristiwa periode sejarah Koleksi ini berisi benda-benda yang terkait dengan sejarah dan budaya, serta menjadi salah satu objek penelitian ilmu sejarah
Numismatika	Koleksi numismatika adalah suatu kegiatan mengumpulkan benda-benda terkait uang, seperti uang kertas, uang koin, token, dan benda-benda terkait lainnya yang pernah beredar dan digunakan oleh masyarakat.
Keramologika	Koleksi keramologika adalah suatu koleksi museum yang berisi benda-benda yang dibuat dari bahan tanah liat yang dibakar (baked clay) berupa barang pecah belah.

Filologika

Koleksi filologika adalah suatu koleksi museum yang berisi benda-benda yang terkait dengan budaya dan sejarah suatu wilayah atau masyarakat. Koleksi filologika dapat berupa naskah kuno yang ditulis menguraikan sesuatu hal atau peristiwa.

Teknologika

Koleksi teknologika adalah suatu koleksi museum yang berisi benda-benda yang terkait dengan perkembangan teknologika tradisional sampai modern.

Tabel 2.2 Tipologi Koleksi Museum
Sumber: Penulis, 2024

2. Berdasarkan Pengelola

- a. Museum Pemerintah
 - i. Pemerintah Pusat
 - ii. Pemerintah Daerah
- b. Museum Kelembagaan
- c. Museum Swasta

3. Berdasarkan Klasifikasi Pengunjung

- a. Museum Umum, yaitu museum yang diperuntukkan untuk semua kalangan masyarakat.
- b. Museum Khusus, yaitu museum yang memiliki kriteria khusus bagi para pengunjungnya menurut kebijakan museum.

4. Berdasarkan Cara Penyajian

- a. Museum Terbuka, yaitu museum yang memamerkan koleksinya dalam ruangan yang terbuka
- b. Museum Tertutup, museum yang memamerkan koleksinya dalam ruang tertutup
- c. Museum Kombinasi, museum yang menerapkan konsep ruang terbuka dan tertutup dalam memamerkan koleksinya

5. Berdasarkan Asal Koleksi

- a. Museum Negara, museum yang mengoleksi benda-benda yang berasal dari seluruh wilayah suatu negara dan memiliki nilai nasional.
- b. Museum Daerah, museum yang mengoleksi benda-benda yang berasal dari wilayah suatu provinsi
- c. Museum Lokal, museum yang mengoleksi benda-benda yang berasal dari suatu kota/kabupaten.

Berdasarkan lima klasifikasi diatas, maka pada perancangan kali ini, jenis museum yang akan digunakan pada Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa termasuk kedalam museum umum karena akan memuat fungsi sejarah dan saintek yang dikelola oleh daerah. Koleksi yang akan dimasukkan akan berasal dari Kota Pontianak. Museum ini akan terbuka untuk umum sehingga semua kalangan dapat mengaksesnya baik lokal maupun luar daerah.

D. Pola Pergerakan pada Museum

Berdasarkan buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Hakim, 2000) menguraikan jenis sirkulasi pergerakan kinetika yaitu:

- 1.Pola Bergelung
- 2.Pola Langsung
- 3.Pola Tak Menentu
- 4.Pola Berliku
- 5.Pola Keliling
- 6.Pola Kembali
- 7.Pola Melewati
- 8.Pola Melingkar
- 9.Pola Berpencar
- 10.Pola Mengumpul
- 11.Pola Bersekat
- 12.Pola Menuju Tujuan
- 13.Pola Berhimpun

Pola-pola tersebut apabila diterapkan pada pola pergerakan museum berfungsi sebagai dasar dalam pembentukan pola ruang. Pembentukan pola ruang tersebut selanjutnya akan berpengaruh kepada alur pergerakan pengunjung didalamnya dan akan berpengaruh kepada kenyamanan ruang dan integrasi antar ruang serta memberikan kesan berbeda antar setiap ruang.

Jenis Bentuk	Gambar
Bergelung - gelung	
Langsung	
Tak menentu	
Berliku	
Keliling	
Kembali	
Melewati	
Melingkari	
Berpencar	
Mengumpul	
Dengan selaan	
Menuju Tujuan	
Menghimpun	

Tabel 2.3 Bentuk Lintasan Dalam Grafik
Sumber: Perancangan Arsitektur Lanskap, 2000

E. Organisasi Ruang dan Standar Kebutuhan Ruang

• Organisasi Ruang

Berdasarkan pada buku Time Saver Standards for Building (2001) standar ruang pada museum berbeda-beda, namun secara umum dapat dibagi menjadi zona publik dan non-publik yang selanjutnya dapat dikelompokkan berdasarkan sirkulasi publik dan juga pengelolaan koleksi. Zona tersebut ialah:

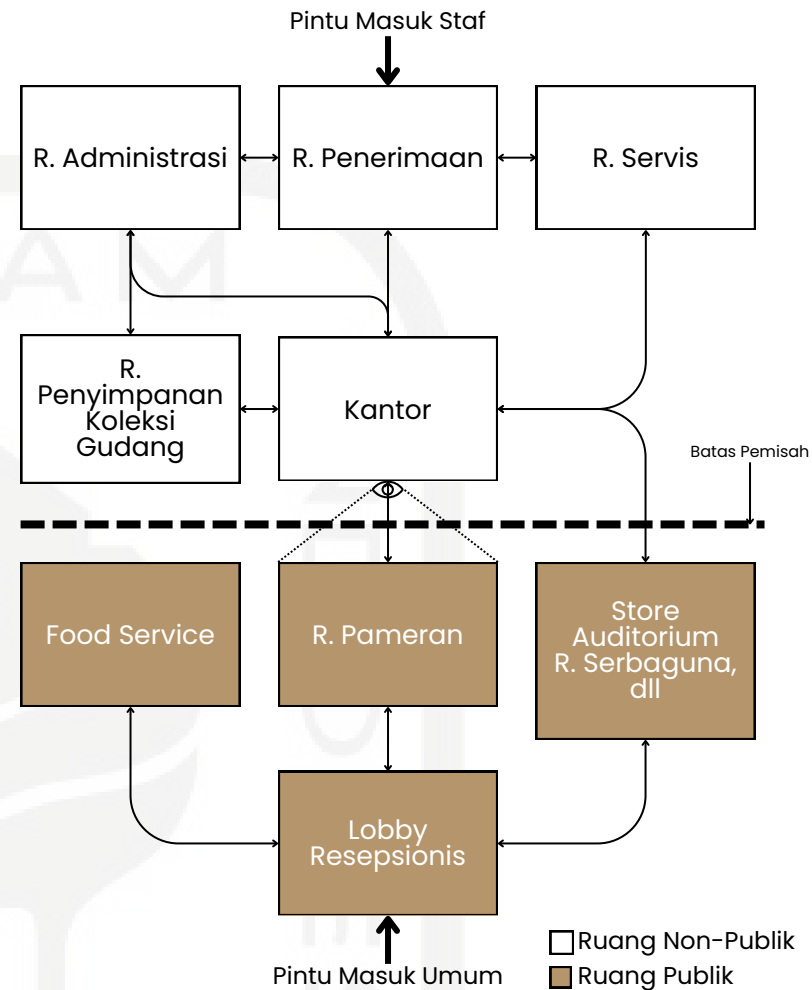
- 1.Zona Publik
 - a.Koleksi
 - b.Non-Koleksi
- 2.Non-Publik
 - a.Koleksi
 - b.Non-Koleksi
- 3.Ruang Servis

• Standar Kebutuhan Ruang

Secara umum, berdasarkan buku Time Saver Standards for Building, bangunan museum yang baik harus memiliki beberapa fungsi dasar yaitu:

- 1.Kuratorial
- 2.Display
- 3.Display Preparation
- 4.Edukasi

Harus ada diversifikasi ruang yang cukup untuk memungkinkan masing-masing fungsi dilakukan secara terpisah dan pada saat yang sama menggabungkan kegiatan-kegiatan tertentu dalam satu area seperti yang diperlukan untuk perekonomian di museum.



Gambar 2.38 Diagram Organisasi Ruang
Sumber: Time Saver Standards for Building (2001)

	Fungsi	KEBUTUHAN RUANG
1	Fungsi Kuratorial a. Koleksi, Preservasi, Identifikasi, Dokumentasi, Restorasi b. Gudang Koleksi	a. Ruang Kantor, Workshop b. Ruang Penerimaan Koleksi
2	Fungsi Display Tampilan tematik dan berubah dari objek dan dokumen yang dipilih dari koleksi disusun untuk menceritakan sebuah cerita.	a. Galeri Pameran

3	Fungsi Display Preparation Persiapan pameran.	a. Workshop b. Ruang Kantor
4	Fungsi Edukasi dan Publik a. Lecture, Studi Tour, Meeting, Film, Fungsi Sosial b. Resepsionis, Informasi, Sales c. Kebutuhan Publik	a. Lecture Room, Gudang Kursi, Kantin/Dapur kecil b. Lobby, Sales, dan Information Center c. Toilet
5	Servis Lainnya a. Mekanikal b. Janitor	a. Cooling-ventilation, Genset, dsb. b. Ruang Janitor

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Museum Sederhana
Sumber: Time Saver Standards for Building (2001)

2.5.2 WATERFRONT

A. Pengertian Waterfront

Menurut Echols (2003), Waterfront dalam Bahasa Indonesia secara harfiah merupakan daerah tepian, bagian kota yang berbatasan dengan air, atau daerah pelabuhan.

B. Tipologi Waterfront

Mengacu pada (Breen & Rigby, 1994) menjelaskan bahwa waterfront dapat dibagi menjadi beberapa klasifikasi dan berdasarkan beberapa pendekatan seperti:

- **Berdasarkan aktivitas**

- **Cultural Waterfront**, waterfront yang mewadahi aktivitas budaya, pendidikan, dan ilmu pengetahuan
- **Environmental Waterfront**, pengembangan waterfront yang bertumpu pada usaha peningkatan kualitas lingkungan yang terdegradasi
- **Historical Waterfront**, berkembang sebagai upaya konservasi dan restorasi bangunan bersejarah di kawasan tepi air
- **Mixed-use Waterfront**, waterfront yang lebih mengarah pada penggabungan fungsi perdagangan, rekreasi, edukasi, perumahan, dan olahraga
- **Recreational Waterfront**, waterfront dengan pengembangan fungsi aktivitas sebagai tempat rekreasi yang dapat didukung dengan fasilitas seperti: taman bermain, taman air, taman hiburan, dsb.
- **Residential Waterfront**, Pengembangan waterfront dengan fungsi utama sebagai perumahan
- **Working Waterfront**, Kawasan waterfront yang menampilkan sisi kelautan, dimana berhubungan dengan perikanan dan kelautan.

- **Berdasarkan Pertemuan dengan Badan Air**

- Waterfront Tepi Sungai
- Waterfront Tepi Laut
- Waterfront Tepi Danau

- **Berdasarkan Jenis Pengembangan Pesisir**

- **Konservasi**, penataan waterfront lama yang masih ada sampai saat ini dan menjaganya agar tetap dapat dinikmati masyarakat umum
- **Preservasi**, waterfront yang harus dilestarikan, dilindungi, dipelihara, dan dipugar sesuai dengan bentuk aslinya dengan tetap disesuaikan dengan perkembangan kebutuhannya.
- **Redevelopment**, upaya menghidupkan kembali fungsi-fungsi waterfront lama yang sampai saat ini masih digunakan untuk kepentingan masyarakat dengan mengubah atau membangun kembali fasilitas yang ada
- **Development**, usaha menciptakan waterfront yang memenuhi kebutuhan kota saat ini dan masa depan dengan mereklamasi area pesisir.

Berdasarkan tipologi diatas, maka pada Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa kali ini lebih mengarah kepada Mixed-use Waterfront dimana akan mewadahi aktivitas berupa rekreasi dan edukasi dengan jenis pengembangannya akan mengarah kepada Redevelopment sehingga menghidupkan kembali area waterfront pada kawasan ini dengan cara mengintegrasikannya terhadap kawasan waterfront alun-alun kota.

C. Kriteria Waterfront

Kriteria umum penataan dan pendesainan waterfront adalah (Prabudiantoro, 1997):

- Berlokasi dan berada di tepi suatu wilayah perairan yang besar (laut, danau, sungai, dan sebagainya).
- Biasanya merupakan area pelabuhan, perdagangan, permukiman, dan pariwisata.
- Memiliki fungsi-fungsi utama sebagai tempat rekreasi, permukiman, industri, atau pelabuhan.
- Dominan dengan pemandangan dan orientasi ke arah perairan.
- Pembangunannya dilakukan ke arah vertikal horizontal.

D. Aspek Rancangan Waterfront.

- Faktor Geografis, menyangkut dengan geografis kawasan yang akan menentukan jenis dan pola penggunaannya termasuk kondisi perairan, lahan, dan iklim kawasan.
- *Urban Context*, konteks perkotaan menjadi faktor yang memberikan karakteristik baik dari segi user, kekayaan sejarah dan budaya, alur dan sirkulasi, serta karakter visual.

E. Prinsip-prinsip Rancangan Waterfront.

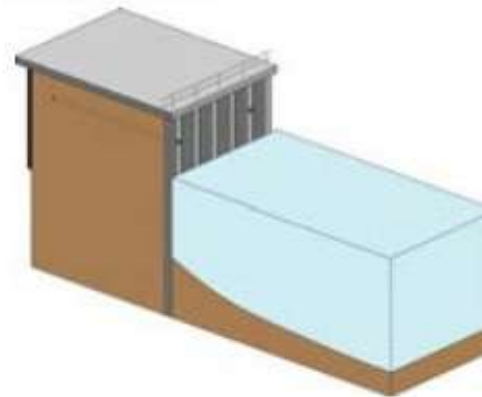
- Kenyamanan, diperlukan agar pengguna merasa nyaman pada wadah yang dirancang tersebut.
- Keselamatan, bertujuan untuk melindungi pengguna dari potensi terjadinya musibah.
- Keamanan, bertujuan untuk memberi rasan aman kepada pengguna saat beraktivitas di area tersebut.
- Aksesibilitas, bertujuan untuk mempermudah pengguna mencapai ke suatu tempat.
- Keindahan, dapat berwujud nilai estetika pada wadah yang telah dirancang.

- Kesempatan Usaha, berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dalam beraktivitas.

F. Strategi Penataan Lahan Tepi Air.

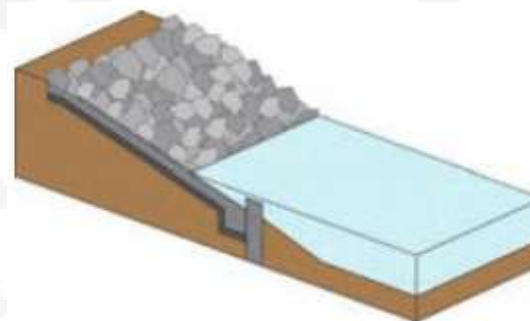
Terdapat banyak strategi penataan tepi air yang dapat digunakan, salah satunya yakni Shoreline Strategies. Shoreline bertujuan untuk melindungi atau memperkuat bagian tepi air. Beberapa jenisnya antara lain :

- *Bulkhead*



Bulkhead merupakan dinding penahan vertikal yang digunakan untuk menahan tanah dan memungkinkan tepi air dapat stabil. Bulkhead biasanya tidak dirancang untuk mencegah banjir karena banjir yang datang dapat merusak struktur apabila air masuk melalui sekat yang ada.

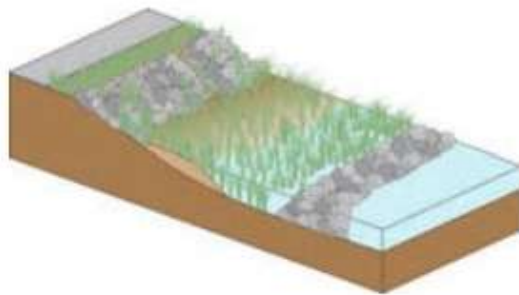
- *Revetments*



Revetments merupakan struktur yang terbuat dari pecahan-pecahan batu atau balok beton yang diletakkan di atas permukaan miring untuk

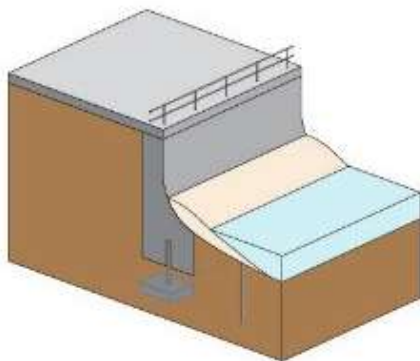
melindungi tanah yang berada di bawahnya dari erosi dan mengurangi gaya aksi gelombang.

- *Living Shorelines*



Living Shorelines merupakan teknik stabilisasi tepian dengan menggunakan tanaman, pasir/tanah, dan penggunaan struktur keras yang digunakan untuk melindungi tepian air dan memelihara habitat yang ada.

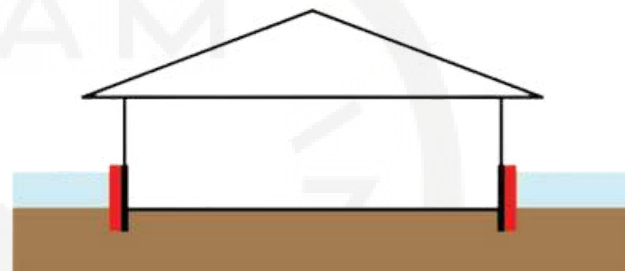
- *Seawall*



Seawall merupakan struktur batu atau beton yang dibangun sejajar dengan tepian air yang dirancang untuk menahan gaya gelombang dan mencegah banjir yang terjadi.

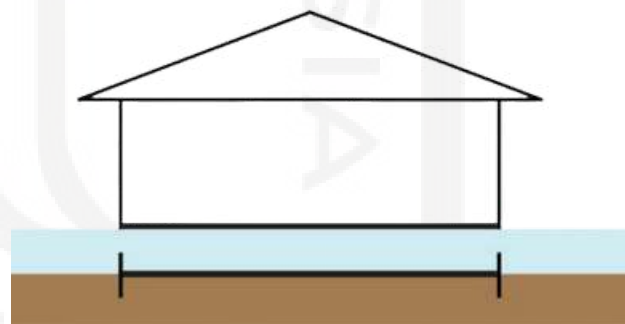
Sedangkan apabila ditinjau dari segi konstruksi, terdapat banyak strategi konstruksi tepi air yang dapat digunakan. Beberapa jenisnya antara lain :

- *Dry Floodproofing*



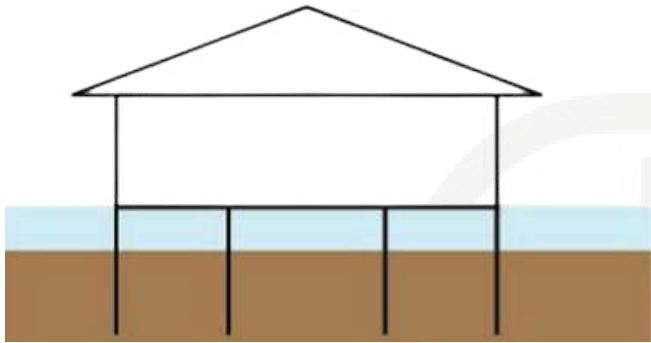
Pada Dry Floodproofing, struktur bangunan dirancang untuk menahan beban air dan infiltrasi. Bahan yang digunakan tahan air, dipadukan dengan gerbang kedap air di titik masuk. Peredam pada tipe ini bertujuan untuk menghambat infiltrasi air dengan merancang eksterior bangunan dengan lapisan kedap air, membran kedap air, kaca akuarium, atau lapisan tambahan beton eksterior. atau pasangan bata

- *Wet Floodproofing*



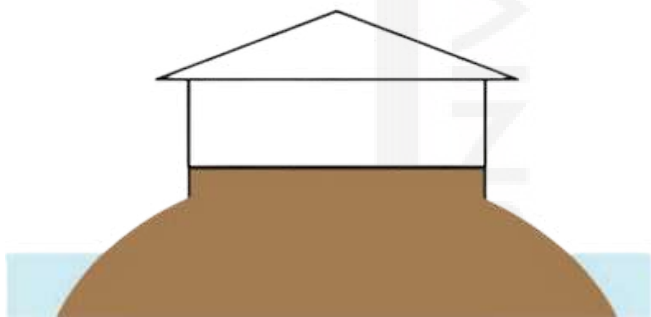
Ruang di bawah elevasi banjir dibangun dengan bahan yang tahan kerusakan akibat banjir dikombinasikan dengan ventilasi banjir untuk memungkinkan air masuk ke dalam struktur dan memungkinkan tekanan hidrostatik menjadi seimbang.

- Elevate on Piles



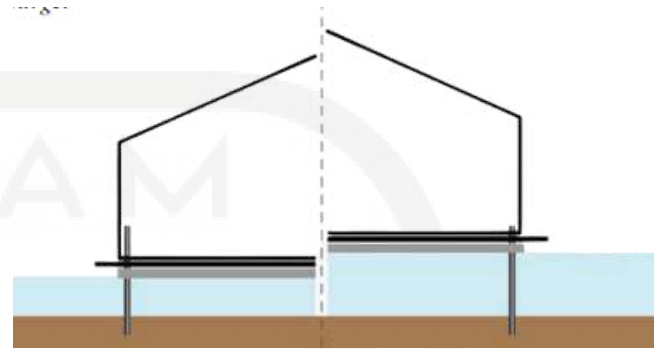
Bangunan ini ditinggikan di atas elevasi prediksi banjir melalui konstruksi tiang pancang yang memanjang di bawah tanah. Opsi ini memungkinkan banjir dan gelombang lewat di bawah bangunan. Pemanfaatannya dibatasi di bawah elevasi banjir rencana untuk tempat penyimpanan kecil, tempat parkir, dan akses gedung.

- Elevate on Fill



Lokasi bangunan ditinggikan hingga ketinggian di atas elevasi banjir rencana melalui penambahan timbunan. Meningkatkan lokasi di atas elevasi banjir rencana dapat memberikan perlindungan dari banjir jika terjadi badai pantai. Ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan suatu lokasi cukup tinggi untuk mencegah seringnya banjir saat air pasang akibat kenaikan permukaan laut.

- Floating Structures



Struktur terapung adalah struktur yang selalu mengapung di atas air dan dirancang untuk bergerak secara vertikal mengikuti fluktuasi pasang surut dan gelombang badai. Bangunan terapung adalah bangunan layak huni yang dibangun di atas tongkang terapung yang ditambatkan pada tiang pancang.

Dari beberapa strategi terkait penataan area tepi air diatas, maka waterfront pada Kawasan Tugu Khatulistiwa termasuk kedalam jenis Bulkhead dengan tipe konstruksi pada waterfront menggunakan Elevate on Piles. Jenis tipe konstruksi pada kondisi eksisting ini kemungkinan besar akan diterapkan kembali pada desain perancangan dikarenakan kedalaman sungai Kapuas yang terbilang cukup dalam sehingga perlu pondasi yang dalam untuk menemukan tanah keras sebagai pondasi ataupun pijakan waterfront ini.

2.5.3 PUSAT KULINER

A. Pengertian dan Klasifikasi Pusat Kuliner

Pusat Kuliner merupakan suatu bentuk sarana ruang publik yang berfungsi untuk menjual makanan dimana secara khusus, pusat kuliner merupakan suatu fasilitas yang berdiri sendiri yang mencakup stand dengan karakter keunggulan yang berbeda-beda. Berdasarkan klasifikasi atau kategorinya, pusat kuliner dapat dibedakan menjadi:

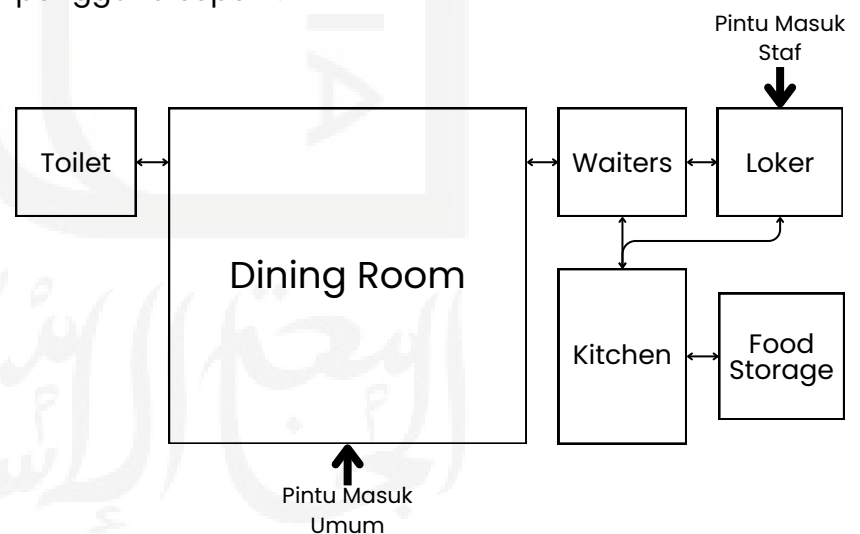
- **Pusat kuliner tradisional:** Pusat kuliner tradisional merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman tradisional yang didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang telah lama berkembang di suatu daerah
- **Pusat kuliner modern:** Pusat kuliner modern merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman modern yang didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang telah berkembang di suatu daerah atau di suatu era tertentu
- **Pusat kuliner kreatif:** Pusat kuliner kreatif merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang dibuat dengan teknik dan ide kreatif, yang dapat berupa penggunaan bahan makanan yang unik, pengolahan makanan yang berbeda, atau pembuatan makanan yang berbeda
- **Pusat kuliner khas:** Pusat kuliner khas merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang khas atau unik dari suatu daerah, kota, atau negara
- **Pusat kuliner tempat pengumpulan:** Pusat kuliner sebagai tempat pengumpulan merupakan tempat yang menyediakan berbagai jenis makanan dan minuman dari berbagai daerah, kota, atau negara
- **Pusat kuliner teater:** Pusat kuliner teater merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang disajikan dengan tampilan teater, seperti food court theatrical.

B. Perbedaan Restoran, Foodcourt, Pujasera, dan Pusat Kuliner

- Pusat Kuliner merupakan suatu bentuk sarana ruang publik yang berfungsi untuk menjual makanan dimana secara khusus, pusat kuliner merupakan suatu fasilitas yang berdiri sendiri yang mencakup stand dengan karakter keunggulan yang berbeda-beda.
- Restoran, merupakan suatu fasilitas bangunan tunggal maupun fasilitas yang berada di dalam bangunan lain dimana pada umumnya hanya terdapat satu stand utama yang menyediakan berbagai pilihan menu untuk pengunjung.
- Foodcourt, suatu fasilitas yang berada di dalam suatu bangunan tertentu dan memiliki area komersial dan mengutamakan pelayanan cepat saji dengan harga terjangkau
- Pujasera (Pusat Jajanan Serba Ada), merupakan fasilitas yang terdiri dari kumpulan PKL dengan sistem manajemen diatur oleh pengelola.

C. Organisasi Ruang Pusat Kuliner

Berdasarkan pada buku Architect Data: Third Edition menjelaskan terkait organisasi ruang untuk pusat kuliner dapat ditentukan berdasarkan pola sirkulasi pengguna seperti:



Gambar 2.39 Diagram pola ruang Pusat Kuliner
Sumber: Architect Data 3rd Edition

2.6 Kajian Preseden

2.6.1 KAJIAN PRESEDEN TIPOLOGI MUSEUM

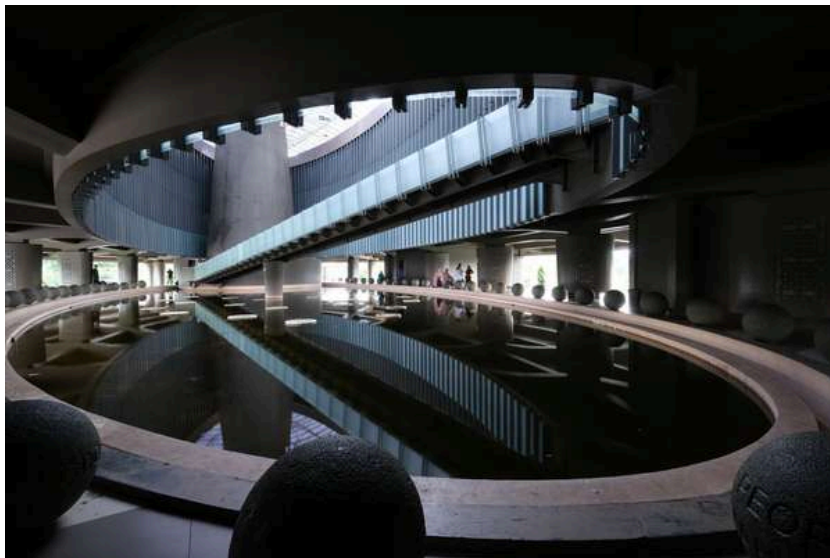
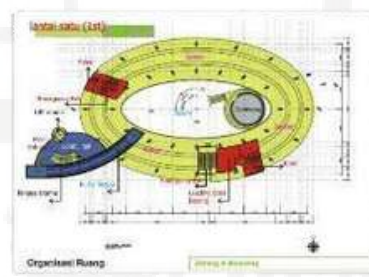
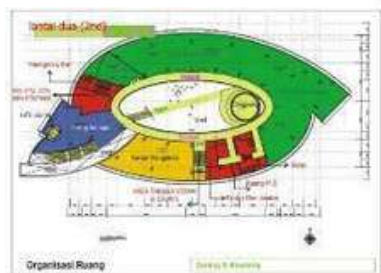
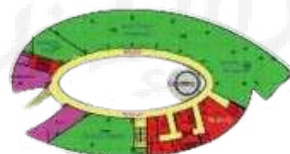


Gambar 2.40 Museum Tsunami Aceh
Sumber: Google Image

Museum Tsunami Aceh, Indonesia

Museum yang terletak di Banda Aceh ini merupakan museum tsunami yang dirancang oleh Ridwan Kamil. Museum ini terdiri dari 4 lantai dengan luas 2500 m². Museum ini dibangun dengan mengangkat nilai historis daerah setempat dimana Banda Aceh sendiri pernah terkena bencana Tsunami sehingga hal ini menjadikan bangunan ini sebagai simbol kekuatan masyarakat Aceh dalam menghadapi bencana tsunami. Bentuk dari bangunan ini sendiri mengambil inspirasi dari gelombang laut dimana apabila dilihat dari atas, atap museum ini membentuk gelombang laut.

Apabila mengacu pada Hidayatun (2014), maka regionalisme pada Museum Tsunami Aceh ini dapat dikategorikan kedalam regionalisme yang memiliki **makna nilai kesemestaan** dikarenakan transformasi pada fasad yang digunakan yang terinspirasi dari Tari Saman yang menggambarkan hubungan antar umat manusia. Selain itu terdapat makna diakronik didalamnya yang mana museum ini dibentuk dengan adanya hubungan erat dengan suatu waktu atau proses dan sejarah yang mana dalam hal ini ialah tsunami itu sendiri.



Desain interior pada museum tsunami aceh yang menggunakan permainan terang gelap memberi kesan lebih terhadap **Sense of Place** bagi pengunjung karena memberikan kesan ruang yang berbeda antara bagian dalam bangunan dengan bagian luar bangunan. Selain itu dengan memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan melalui bukaan-bukaan tersebut merupakan salah satu penerapan **Nature Experience** pada bangunan ini.

Museum Tsunami ini menyimpan sekitar 408 koleksi. Koleksi tersebut dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu mulai dari koleksi etnografika, koleksi biologika, koleksi teknologika, koleksi keramunologika, koleksi seni rupa, koleksi numismatika, koleksi geologika, koleksi filologika, serta koleksi historika.

Penerapan **Tactile Experience** terlihat dari segi penggunaan teknologi interaktif dan penggunaan material pada latar **display** sehingga memberikan pengalaman yang khas. Dari sisi pola sirkulasi, gambar denah disamping dapat terlihat organisasi ruang yang terdapat pada Museum Tsunami Aceh ini yang secara umum berbentuk linier melingkar, yaitu bergerak secara lurus mengikuti arah sirkulasi yang terarah baik vertikal maupun horizontal dalam mengakses tiap-tiap ruang yang ada.

Gambar 2.41 Interior, Display Koleksi, dan Denah Museum Tsunami Aceh
Sumber: diolah dari berbagai sumber, 2024



Gambar 2.42 Museum Diorama Arsip Jogja
Sumber: Visittingjogja.com

Diorama Arsip Jogja, Indonesia

Diorama Arsip Jogja merupakan suatu museum khusus dengan tipe jenis koleksi **filologika dan historika** dimana diorama arsip ini berisi berbagai arsip-arsip yang terkait dengan sejarah panjang Yogyakarta dari era Panembahan Senopati hingga yang terkini. Diorama arsip jogja menerapkan **Tectile Experience** pada cara penyampaian koleksinya dimana arsip-arsip ditampilkan dalam bentuk berupa arsip tekstual, arsip foto, arsip audiovisual, dan sejarah lisan yang ditata dan ditafsir secara unik dan kreatif untuk memberikan sajian yang informatif dan edukatif, sekaligus menghibur. Arsip-arsip yang ditampilkan dalam Diorama Arsip Jogja bersumber pada koleksi Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY, lembaga-lembaga arsip negara

dan swasta di dalam negeri maupun luar negeri, maupun koleksi pribadi. Harapannya masyarakat umum, dapat memetik pelajaran tentang sejarah dan bermacam-macam bentuk arsip di Diorama Arsip Jogja. Diorama Arsip Jogja dikelola oleh Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY. Koleksi yang terdapat pada diorama arsip ini tidak sepenuhnya asli dimana beberapa diantaranya merupakan **replika** dikarenakan terkendala pada sisi birokrasi, dimana beberapa naskah asli berada di luar negeri sehingga terbilang sulit untuk dikembalikan.



Dari sisi tata ruang dan alur pergerakan pengunjung, diorama arsip ini menggunakan gabungan dari beberapa tipe tergantung pada pola ruang-ruangnya tersendiri, namun secara umum pola pergerakan berupa **pola kembali** dimana pengunjung mulai dari titik awal dan keluar pada titik awal kembali. Beberapa pola pergerakan yang terdapat pada ruang-ruang pada Diorama Arsip jogja ialah seperti pola melewati, pola tak menentu, pola berhimpun, pola berpecah.

Diorama arsip ini dalam penyampaian koleksinya menerapkan konsep **Sense of Time** dimana kesan tiap ruang dibuat berbeda-beda tergantung pada apa yang akan dijelaskan pada ruang tersebut seperti pada gambar disamping yang menunjukkan material yang digunakan pada setiap ruang dapat dikatakan berbeda guna mempresentasikan kultur budaya pada era tersebut hal tersebut secara tidak langsung juga memberikan kesan **Sense of Place** pada pengguna dan juga **Tactile Experience**.

Penerapan Tactile Experience pada Diorama Arsip Jogja juga terlihat pada penggunaan teknologi interaktif dimana penggunaan teknologi yang terdapat pada diorama arsip ini ialah seperti penggunaan video, audio, serta **teknologi interaktif** lainnya seperti **Augmented Reality** (AR) yang dapat menampilkan video dari suatu gambar. Penerapan lainnya ialah melalui replika yang mendukung kesan yang ingin disampaikan pada setiap ruang.

Gambar 2.43 Koleksi pada Diorama Arsip Jogja
Sumber: Penulis, 2024

2.6.2 KAJIAN PRESEDEN TIPOLOGI WATERFRONT



Zorrotzaurre Waterfront, Spanyol

Zorrotzaurre Waterfront merupakan proyek regenerasi urban terbesar di Bilbao yang mencakup pemulihan wilayah terdegradasi menjadi kawasan baru terhubung dengan pusat kota, dengan perumahan nyaman, zona perusahaan non-polutif, fasilitas sosial dan budaya, serta area luas untuk relaksasi umum. Proyek ini dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitasnya terhadap sungai Deusto, menciptakan integrasi yang baik antara kawasan ini dengan pusat kota, dengan luas kawasan dikelompokkan di sepanjang sungai Deusto dan area untuk pejalan kaki yang lebar di kedua sisi tepi sungainya.

Di sepanjang sisi kanan sungai dibuat kembali

Gambar 2.44 Zorrotzaurre Waterfront, Spanyol

Sumber: landezine-award.com/zorrotzaurre-waterfront/

konsep lama berupa jalan setapak, dan di area pulau dibuat serangkaian ruang yang memberi nuansa berbeda dan saling terhubung dengan air. Keberlanjutan ruang terbuka antara kedua sisi sungai terinspirasi oleh jejak pertanian dan kepemilikan tanah pada daerah tersebut. Beberapa penekanan pada desain ini yang ialah kanal yang digunakan sebagai elemen yang mempersatukan bukan memisahkan, air sebagai elemen komunikasi yang mengundang, dualitas antara tepi kanan dan kiri sungai, geometri linier yang diperkuat dengan merevitalisasi citra dermaga lama Ria de Bilbao. Dari hal-hal tersebut yang membuat desain ini menjadi salah satu desain waterfront terintegrasi yang cukup baik.



Gambar 2.45 Zorrozaurre Waterfront, Spanyol
Sumber: landezine-award.com/zorrozaurre-waterfront/



Gambar 2.46 Kawasan Perancangan Zorrozaurre Waterfront, Spanyol
Sumber: landezine-award.com/zorrozaurre-waterfront/

Jika dilihat dari pendekatan strategi penataan lahan tepi air, kawasan waterfront ini termasuk kedalam penataan shoreline dengan jenis **Living Shorelines**, dimana jenis ini menggunakan teknik stabilisasi tepian dengan menggunakan **tanaman, pasir/tanah, dan penggunaan struktur keras** yang digunakan untuk melindungi tepian air dan memelihara habitat yang ada, penggunaan tipe ini hanya dapat digunakan pada area pinggir sungai yang telah memiliki garis sempadan antara sungai dan bangunan yang cukup jauh sehingga memiliki area ruang hijau pada pinggir sungai yang dapat ditata.

Kemudian untuk area waterfrontnya sendiri, konstruksi dilakukan dengan menggunakan **Elevated on Fill**, dimana lokasi terbangunnya waterfront ini ditinggikan hingga ketinggian di atas elevasi banjir yang telah diprediksi melalui penambahan timbunan. Meningkatkan lokasi di atas elevasi banjir dapat memberikan perlindungan dari banjir jika terjadi badai ataupun kenaikan muka gelombang seperti pada gambar disamping dan diatas yang menunjukkan kondisi amphiteater pada saat surut dan saat pasang.

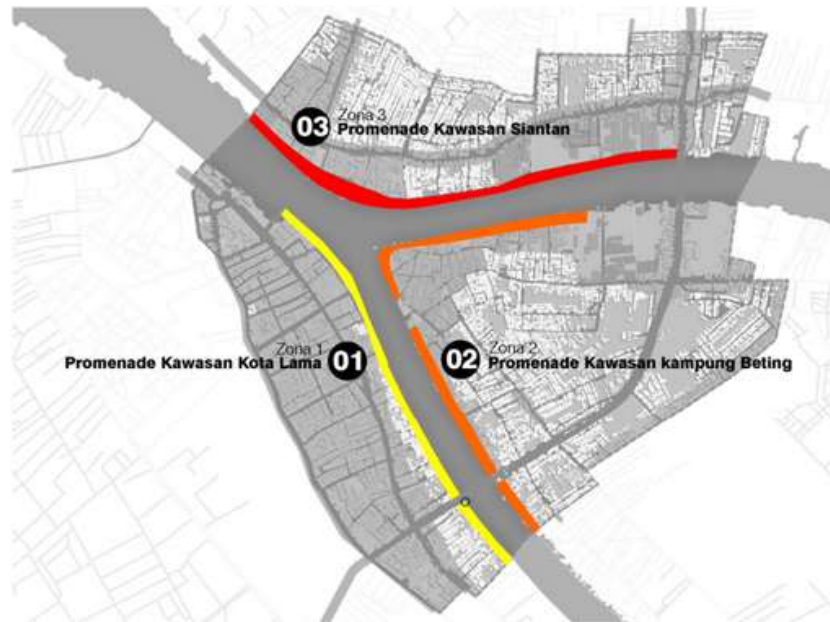


Gambar 2.47 Waterfront Kota Pontianak
Sumber: Google Image, (2024)

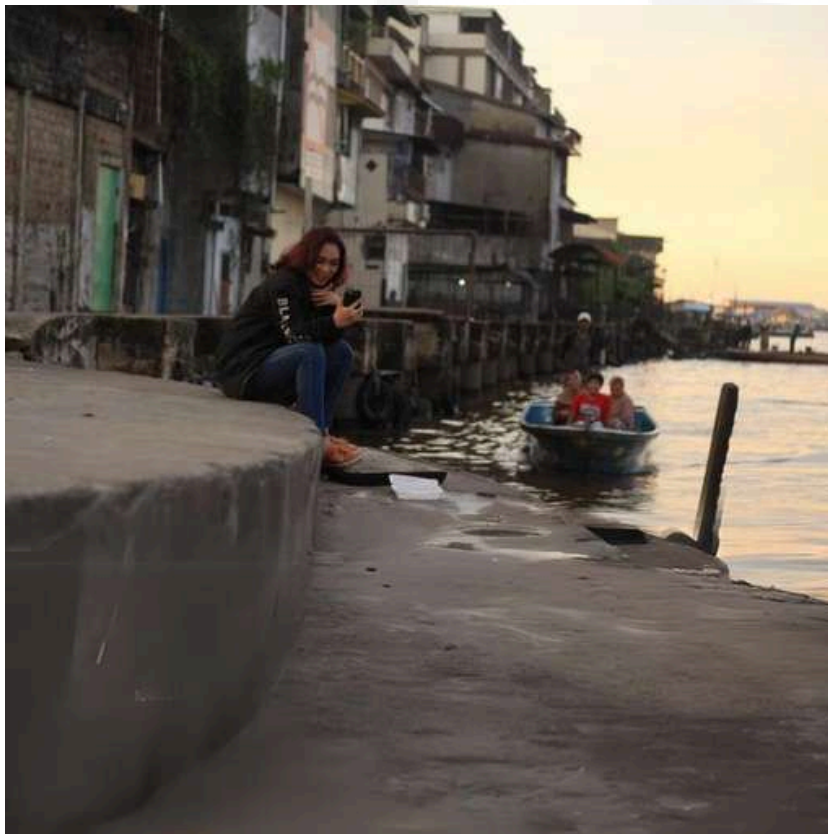
Waterfront City Pontianak, Indonesia

Potensi sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia mulai dilirik pemerintah pusat untuk dikembangkan menjadi obyek wisata yang mampu menarik minat wisatawan. Alasan tersebut yang melatar belakangi proyek revitalisasi kawasan tepian sungai Kapuas ini agar dapat dijadikan sebagai Kota Air (Waterfront City) guna menarik minat wisatawan domestik dan mancanegara untuk berwisata ke Kota Pontianak. Waterfront City ini dikembangkan dengan memperhatikan unsur kebudayaan setempat dimana terlihat dari hasilnya yang menggunakan warna kesultanan Pontianak yaitu Hijau dan Kuning juga dengan penerapan pola budaya berupa corak insang. Selain itu, kawasan waterfront city ini menjadi fasilitas baru yang mengintegrasikan antara alun-alun kota, pelabuhan kota, dan kampung tua di bantaran Sungai Kapuas.

Secara pendekatan strategi penataan lahan tepi air, kawasan waterfront ini termasuk kedalam penataan shoreline strategies dengan jenis **Bulkhead**, dimana jenis ini menggunakan **dinding penahan vertikal** yang digunakan untuk menahan tanah dan memungkinkan area tepi air tetap stabil. penggunaan jenis ini juga memberi kesan batas antara muka air dengan pemukiman di pinggir sungai Kapuas. Kemudian untuk area waterfrontnya sendiri, konstruksi dilakukan dengan menggunakan **Elevated on Piles**, dimana area waterfront ditinggikan di atas elevasi banjir ataupun gelombang pasang tertinggi kemudian menggunakan **konstruksi tiang pancang** yang memanjang ke dalam tanah. Space pada bagian bawah waterfront umumnya digunakan warga sekitar sebagai akses keluar masuk sampan maupun digunakan untuk area bermain anak-anak.



Gambar 2.49 Kawasan Pengembangan Waterfront city Kota Pontianak
Sumber: Litbang BPPD Kota Pontianak, 2020



Gambar 2.50 Kawasan Waterfront pada 2014
Sumber: Kumparan.com, 2019

Waterfront City Pontianak memiliki tiga zona promenade yang dimana saling terintegrasi satu sama lain melalui wisata susur sungai, yaitu:

- Kawasan Promenade Kota Lama yang mengedepankan kehidupan masyarakat lokal dan aktivitas sehari-hari karena promenade ini terhubung langsung dengan alun-alun kota Pontianak,
- Zona Promenade Kampung Beting, yang menonjolkan terkait nilai sejarah dan budaya kota Pontianak, dimana pada zona ini terdapat beberapa situs bersejarah Kota Pontianak seperti Keraton Khadriah dan Masjid Jami Kota Pontianak.
- Zona Promenade Kawasan Siantan yang fokus pada pengembangan fasilitas rekreasi dan pariwisata.

Jika dilihat berdasarkan jenis pengembangan pesisir sungai, Kawasan Waterfront city Kota Pontianak termasuk kedalam pengembangan dengan tipe **Development** dimana terlihat perbedaan yang kontras antara kawasan ini pada tahun 2014, dan pada awal tahun 2020. Konsep ini berusaha untuk menciptakan waterfront yang memenuhi kebutuhan kota dan masa depan dengan mereklamasi area pesisir sungai. Pengembangan waterfront ini juga menggunakan konsep **Architecture as Placemaking**, dimana area waterfront memberikan sense of place baru bagi para pengunjung dalam menikmati area waterfront maupun pada perkampungan disekitarnya. Selain itu penggunaan material yang mempresentasikan **kultur budaya lokal** juga diperlihatkan pada waterfront city ini. Pengembangan waterfront secara tidak langsung juga mampu untuk menciptakan **interaksi antara pengguna dengan lingkungan alam** sehingga memberi kesan **Nature Experience** bagi pengunjung.

2.6.3 Preseden Arsitektur Regionalisme



Gambar 2.51 Masjid Raya Sumatera Barat
Sumber: unp.ac.id, 2024

Masjid Raya Sumatera Barat, Indonesia

Masjid Raya Sumatera Barat diklasifikasikan sebagai gedung dengan karakteristik arsitektur regionalisme karena menggabungkan arsitektur tradisional Sumatra Barat (Rajah Gadang) dengan arsitektur modern. Arsitektur modern dapat dilihat dalam bahan yang digunakan dan teknologi yang digunakan untuk membangunnya, serta bentuk dan ornamen. Bentuk bangunan ini yang merupakan unsur modern adalah bagian atas/atap bangunan yang digunakan sekaligus bagian dari badan bangunan. Tidak seperti rumah Adat Gadang di lantai atas, badan dan bahan bangunan ditandai dengan jelas.

Unsur modern di Masjid Raya Sumatera Barat juga dapat dilihat dalam ornamen bangunan, yang lebih rinci dari ornamen rumah Gadang asli. Masjid ini menggunakan konsep yang memadukan antara konteks fungsi dan budaya sehingga memberikan penampilan masjid ini yang menjadi **point of view** dari sekitarnya, bentuk dasar kultur budaya ditransformasikan menjadi bentuk yang menyesuaikan teknologi bangunan yang sesuai perkembangan zaman sehingga memberi kesan **sense of place** dari daerah masjid ini berdiri.

03.

Pemecahan Persoalan ~

- Analisis Site
- Analisis Pola Kegiatan Kawasan
- Konsep Tema Perancangan
- Eksplorasi Tata Massa
- Konsep Gubahan Massa
- Konsep Tata Ruang
- Konsep Tata Kawasan
- Konsep Struktur Bangunan

3.1 Analisis Site

3.1.1 Kondisi Tapak



- Perairan
- Area Perumahan
- Area Perkantoran dan Industri
- Batas Site
- Paldam Gudpalrah TNI
- Rencana Pemekaran Site (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033)
- Batas Depo Pasir dan Batu Bara

Gambar 3.1 Batas Tapak Perancangan
Sumber: unp.ac.id, 2024

3.1.2 ANALISA KAWASAN SKALA MIKRO

Secara umum, tidak terdapat hubungan khusus antara Tugu Khatulistiwa dengan Kota Pontianak dikarenakan secara fungsi, Tugu Khatulistiwa merupakan sebuah monumen simbolis yang menandakan bahwa Kota Pontianak dilewati garis bujur 0 derajat dan tidak terdapat hubungan kuat antara sejarah tugu ini dengan sejarah Kota Pontianak. Dimana sejarah tugu ini sendiri berawal dari ekspedisi yang dilakukan pada tahun 1928 sedangkan kota Pontianak berdiri sejak tahun 1771 yang ditandai dengan berdirinya Kesultanan Khadriah yang berada tidak jauh dari tugu ini berdiri.

Namun, secara tidak langsung, berdirinya Tugu Khatulistiwa ini seakan menjadi sebuah **node** bagi masyarakat sekitar dikarenakan kawasan ini menjadi salah satu ruang publik yang berada di Kecamatan Pontianak Utara. Ruang publik lain dapat dikatakan berada cukup jauh dari kawasan ini dimana pembangunan ruang publik dapat dikatakan masih berfokus pada pusat kota seperti Taman Alun-alun Kapuas, Taman Sepeda, Taman Catur, Taman Digulis, dsb.



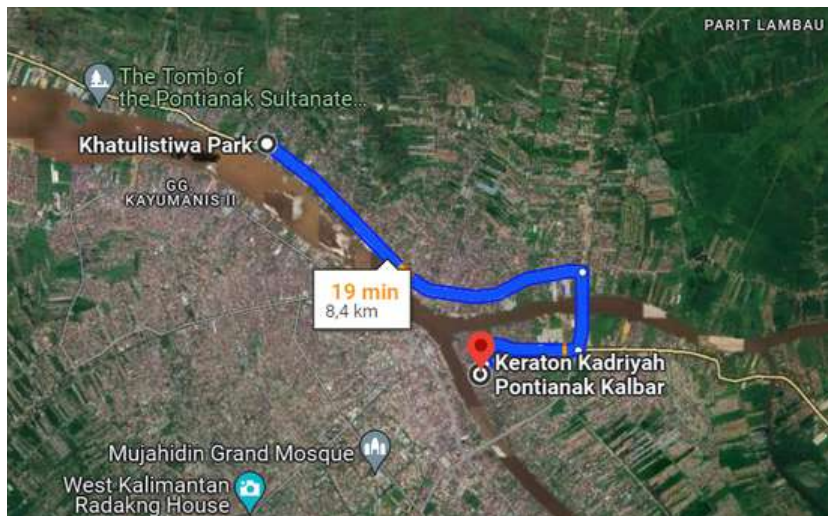
Gambar 3.2 Kecamatan Pontianak Utara dan Tugu Khatulistiwa

Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

Nama Ruang Publik/Taman	Keberadaan	Luas	Tingkat Pemanfaat (Aktif/Pasif)
Taman Kota	Tidak Ada	1 M2	Tidak Ada
Taman Bermain	Tidak Ada	- M2	Tidak Ada
Hutan Kouta	Tidak Ada	- M2	Tidak Ada
Taman Desa/Kel.	Tidak Ada	- M2	Tidak Ada
Tanah Kas Desa	Tidak Ada	- M2	Tidak Ada
Tanah Adat	Tidak Ada	- M2	Tidak Ada

Gambar 3.3 Data Ruang Publik atau Taman Tahun 2018 di Kecamatan Pontianak Utara

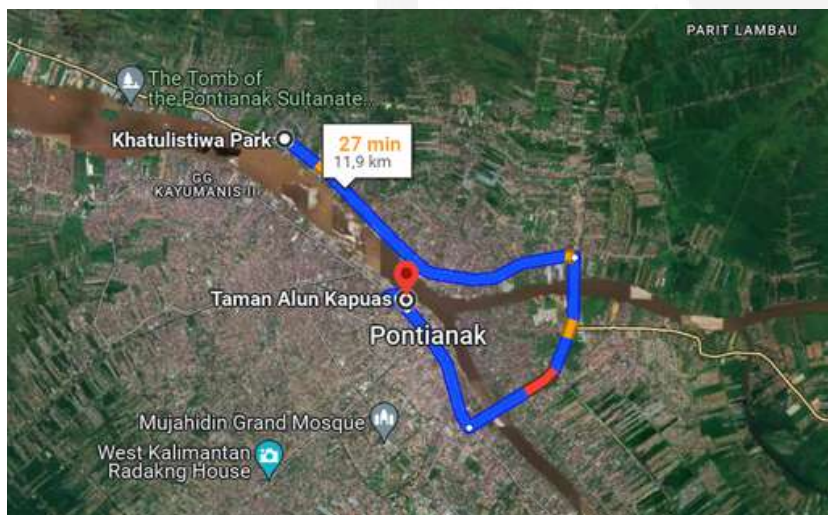
Sumber: ckan.pontianak.go.id



Gambar 3.4 Jarak Tugu terhadap Keraton
Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Tugu Khatulistiwa – Keraton Khadriah

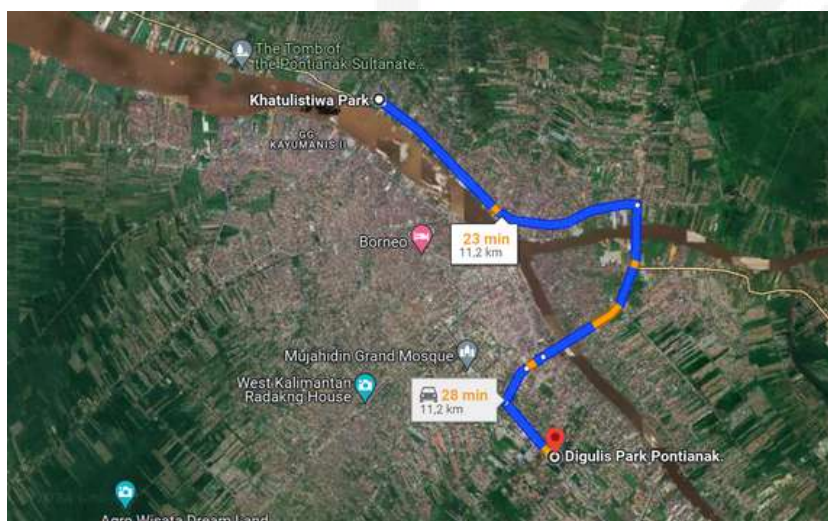
Jarak tempuh antara Tugu Khatulistiwa dengan Keraton Khadriah berkisar 8,4 km dengan jarak tempuh kurang lebih 19 menit perjalanan. Keraton sendiri merupakan bagian dari sejarah berdirinya Kota Pontianak namun tidak memiliki hubungan apapun dengan Tugu Khatulistiwa dan merupakan dua konteks yang berbeda.



Gambar 3.5 Jarak Tugu terhadap Alun-alun Kapuas
Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Tugu Khatulistiwa – Taman Alun-alun Kapuas

Jarak tempuh antara Tugu Khatulistiwa dengan Taman Alun-alun Kapuas berkisar 9,11 km dengan jarak tempuh kurang lebih 25-40 menit perjalanan. Kedua kawasan ini merupakan *node* ataupun ruang publik bagi masyarakat di kawasan masing-masing. Tidak terdapat hubungan secara langsung antar kedua kawasan ini, namun terdapat potensi ekonomi melalui wisata susur sungai yang dapat diintegrasikan.



Gambar 3.6 Jarak Tugu terhadap Taman Digulis
Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Tugu Khatulistiwa – Taman Digulis

Jarak tempuh antara Tugu Khatulistiwa dengan Taman Digulis berkisar 11,2 km dengan jarak tempuh kurang lebih 30-50 menit perjalanan. Taman Digulis merupakan kawasan ruang publik pilihan masyarakat Kota Pontianak khususnya yang berada di Kecamatan Pontianak Tenggara, Pontianak Selatan, dan Pontianak Kota dikarenakan kawasan ini berada di jalan arteri primer Kota Pontianak. Tidak terdapat hubungan langsung antar kedua kawasan ini.

3.1.3 ANALISA KAWASAN SKALA MESO



Gambar 3.7 Analisis Sekitar Kawasan
Sumber: Google Earth, diolah Penulis (2024)

Dalam jarak radius 1 kilometer dari kawasan tugu khatulistiwa terdapat beberapa aktivitas dari berbagai fungsi kawasan seperti area pemukiman, komersil, ibadah, sekolah, dan industri. Fungsi bangunan disekitar kawasan tugu didominasi oleh pemukiman, lahan kosong, dan industri

Pada jarak radius 2 kilometer dari kawasan tugu, terdapat 16 sekolah, dengan 10 Sekolah Dasar (SD), 2 Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan 4 Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini dapat menjadi **potensi** pengembangan kawasan ini

3.1.4 ANALISA SIRKULASI
Dari Pusat Kota

- Lokasi Tugu Khatulistiwa dari pusat kota berjarak +/- 12,5 km, sedangkan jarak pusat kota dengan tugu apabila melewati penyeberangan sungai berjarak 4 Km. Terdapat 2 pilihan untuk menuju kawasan Tugu Khatulistiwa yaitu :



- Jarak tempuh dari pusat kota apabila menggunakan jalur darat memakan waktu +/- 45 menit pada saat kondisi lancar dan dapat memakan waktu 1 jam pada jam sibuk. Sedangkan apabila menggunakan ferry penyeberangan dapat memotong waktu tempuh sekitar 20 menit
- Kawasan Tugu Khatulistiwa berada pada jalan arteri primer sehingga akses menuju kawasan ini tergolong mudah

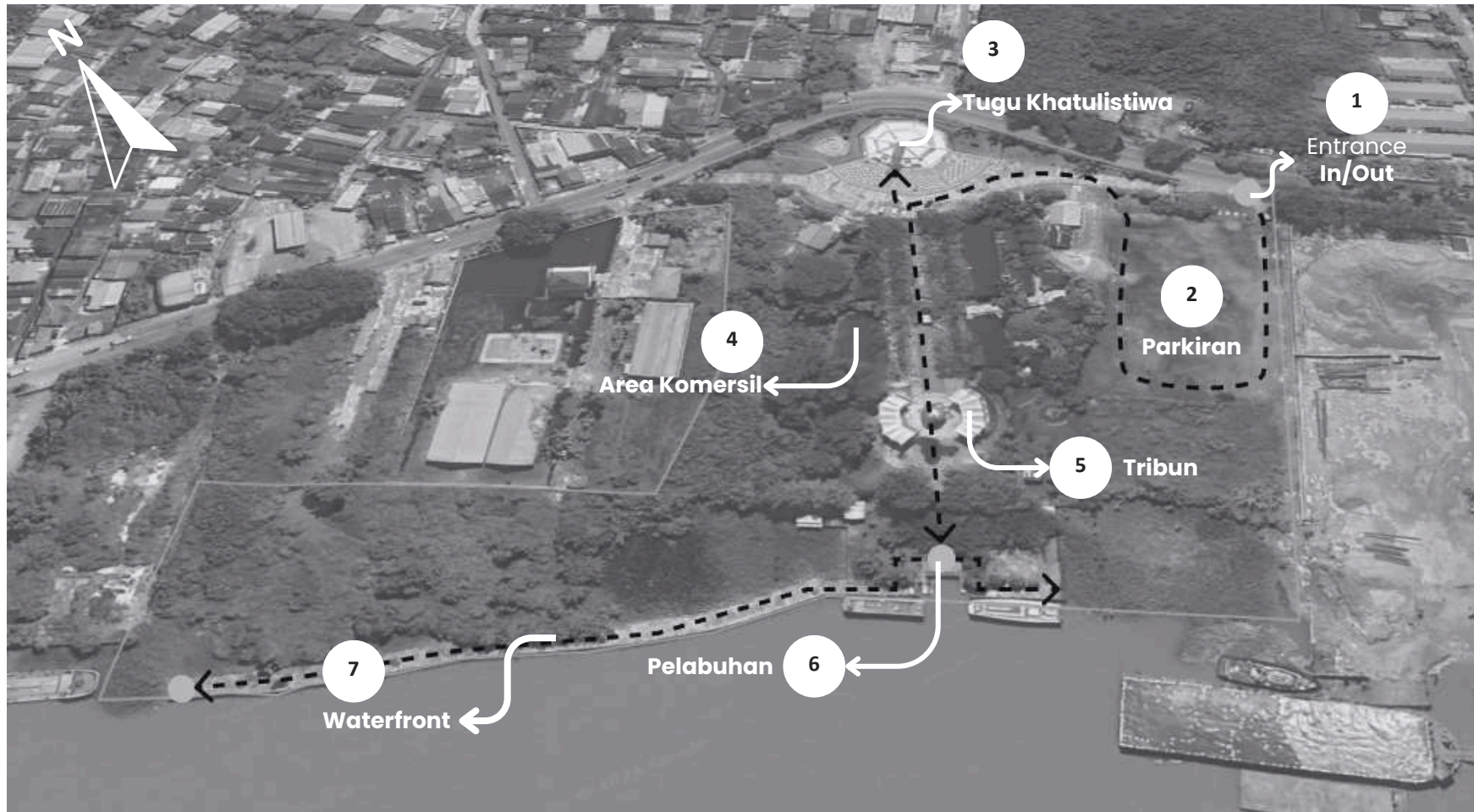


Legenda

- | | | |
|-------------------|-----------|-----------------------|
| Jalan Primer Kota | — — — — — | Penyeberangan Ferry |
| Tugu Khatulistiwa | ● | Dermaga Penyeberangan |

Gambar 3.8 Lokasi Perancangan terhadap Kota Pontianak
Sumber: Google Maps, diolah Penulis (2024)

3.1.5 KAWASAN TUGU KHATULISTIWA



Gambar 3.9 Lokasi Perancangan
Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

- Sirkulasi pada kawasan tugu khatulistiwa saat ini dapat dikatakan sudah terlihat untuk alur kegiatan pengunjungnya.
- Terdapat 7 pusat aktivitas yang terdapat pada kawasan ini mulai dari area entrance hingga ke arah waterfront

3.1.6 SUMBU KAWASAN KHATULISTIWA



Gambar 3.10 Sumbu Kawasan Tugu Khatulistiwa
Sumber: Google Earth diolah Penulis, 2024

Kawasan tugu khatulistiwa apabila dilihat memiliki sebuah sumbu kawasan yang mengarah ke arah sungai kapuas dan tegak lurus terhadap posisi tugu khatulistiwa. Sumbu ini juga diperkuat dengan diberinya vegetasi berupa pohon trambesi yang semakin memperkuat adanya garis imajiner ini. Garis imajiner ini dapat digunakan sebagai panduan dalam melakukan Redesain Kawasan Tugu Khatulistiwa ini terutama dalam hal penempatan fasilitas-fasilitas yang akan ditambahkan nantinya



Gambar 3.11 Vegetasi sebagai elemen memperkuat garis imajiner kawasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

3.1.7 REGULASI SITE

Peraturan Daerah (PERDA) Kota Pontianak No. 2 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak Tahun 2013-2033

- **Koefisien Dasar Bangunan**

Ketentuan KDB pada zona pariwisata ialah sebesar **50%**, maka dapat diketahui untuk luas lantai dasar bangunan yang dapat dibangun ialah:

$$\begin{aligned} &= \text{Luas lahan} \times \text{KDB} \\ &= 40.175 \times 50\% \\ &= 20.087,5 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- **Koefisien Dasar Hijau**

Ketentuan KDH pada zona pariwisata ditetapkan minimal berada di **40%** dimana berarti luasan untuk KDH adalah:

$$\begin{aligned} &= \text{Luas lahan} \times \text{KDH} \\ &= 40.175 \times 40\% \\ &= 16.070 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

- **Koefisien Lantai Bangunan**

KLB pada kawasan ini **Maksimum 4**

- **Garis Sempadan Sungai**

GSS pada zona ini berada pada **15 meter** dari pinggir sungai, dihitung dari titik pasang tertinggi

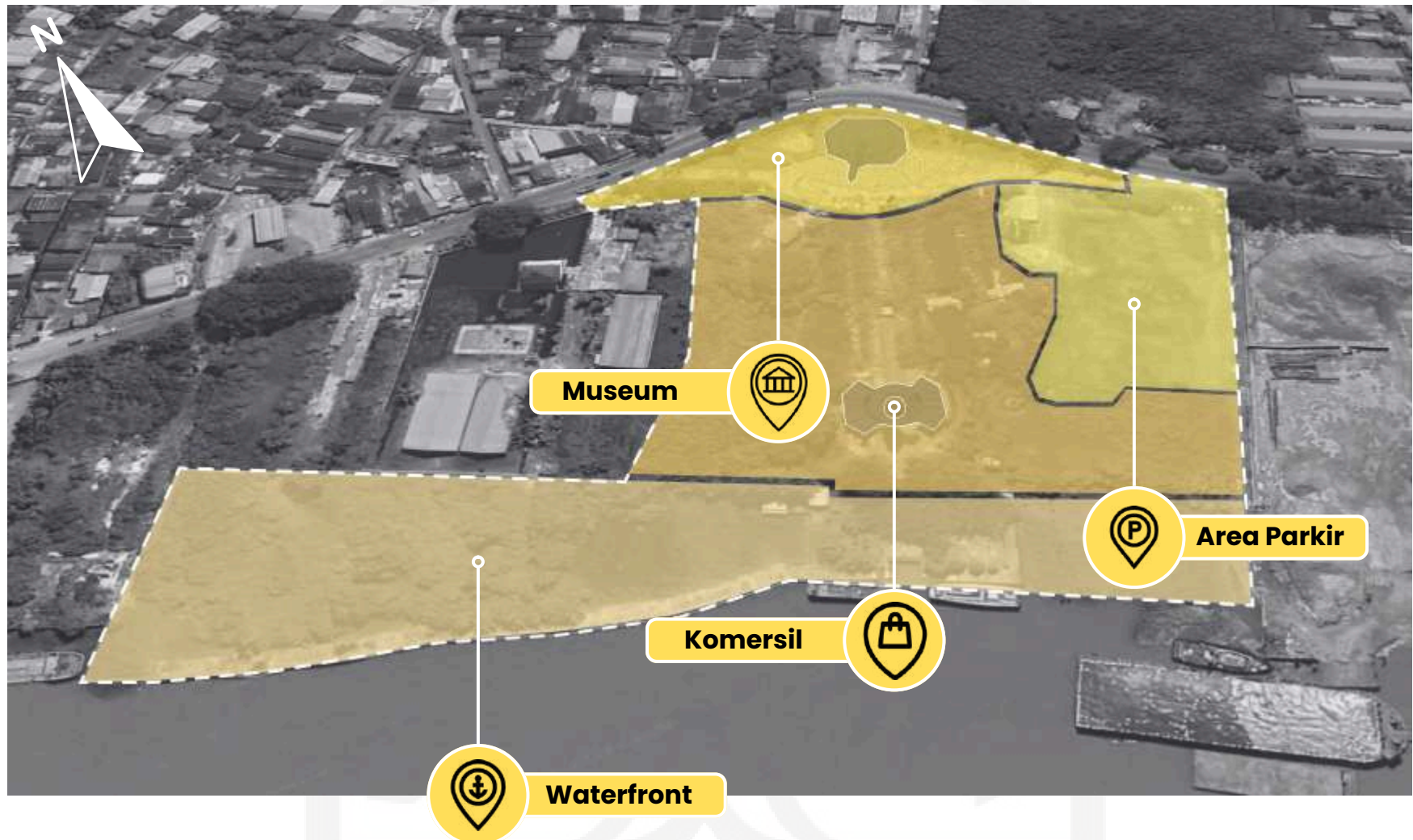
- **Garis Sempadan Bangunan**

GSB pada zona ini mengacu pada **Peraturan Wali Kota (PERWALI) No. 43 Tahun 2022** tentang Penataan Garis Sempadan Bangunan dan Ruang Milik Jalan pada Ruas Jalan Dalam Wilayah Kota Pontianak berada pada **8,5 meter** dari AS jalan



3.2 Analisis Pola Kegiatan Kawasan

3.2.1 ANALISA ZONASI KAWASAN



Gambar 3.13 Analisis Zoning Kawasan
Sumber: Google Earth, diolah penulis (2024)

Analisis zoning pada kawasan dipengaruhi oleh hierarki bangunan dimana pada kawasan hierarki terkuat berada pada area Tugu Khatulistiwa sebagai museum. Selain itu zonasi juga dipengaruhi oleh sumbu imajiner yang telah terdapat pada kawasan ini yaitu dari tugu menuju sungai kapuas. Adapun respon zonasi berdasarkan tingkat hierarki dan tujuan utama kawasan ini sebagai sarana edukasi dan konservasi kawasan cagar budaya.

3.2.2 ANALISA PROGRAM RUANG

• Dasar Perhitungan

Dasar perhitungan yang digunakan pada penentuan luas ruang didasarkan pada beberapa hal seperti :

- 1.Perhitungan standar menggunakan hasil studi literatur dari *Neufert Architects Data* (NAD) dan *Time Saver Standard for Building Types* (TSS)
- 2.Perhitungan asumsi dimana hal tersebut bergantung pada luasan site yang tersedia dikarenakan tidak terdapat standar pasti pada luasan tersebut.
- 3.Perhitungan khusus yaitu perhitungan yang ditetapkan dari luasan kapasitas beserta kenyamanan pengguna ruang, peralatan, unit fungsi, dan ruang sirkulasi sebesar 20% dari luas kapasitas.

Jumlah Rata-rata Kunjungan Tahun 2018-2022

= 65.714/tahun
= 65.714/12 bulan = 5477 pengunjung/bulan
= 5477/31 hari = 177 orang / hari

Dari data pengunjung pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengunjung untuk kawasan Tugu Khatulistiwa Kota Pontianak diasumsikan sekitar 180 orang perhari termasuk pengelola.

• Museum

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Publik	Galeri Pameran Saintek	1	1 unit	550 m2	-	550	Asumsi
	Galeri Diorama Sejarah	1	1 unit	450 m2	-	450	Asumsi
	Hall	1	50 orang	1 m2/orang + 0,65 (Bufferzone)	1,98 -> 2	100	NAD
	Loket	1	2 orang	3 m2/orang	3,6	7,2	Asumsi

Information Center	1	2 orang	3m2/orang	3,6	7,2	Asumsi
Toilet	10	1 orang	Bilik 1,5 m2/orang Wastafel 1,5 m2/orang	3,6	36	NAD
Total Luas					1150,4 M2	

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Pengelola dan Servis	R. Seksi Koleksi, Konservasi, dan Preparasi	1	4 orang	Meja Kerja: 1 m2/orang Lemari Dokumen: 0.6 m2/lemari Ruang Arsip: 20 m2	6,3	25,5	NAD
	R. Seksi Bimbingan Edukasi dan Publikasi	1	5 orang	Meja Kerja: 1 m2/orang Lemari Dokumen: 0.6 m2/lemari Ruang Arsip: 20 m2	6,3	31,5	NAD
	R. Rapat	1	10 orang	2 m2/orang	2,4	36	Asumsi
	R. Loker	1	30 orang	Lemari Loker: 0,6 m2/lemari	0,72	21,6	NAD
	R. Gudang Koleksi	1	1 unit	60	72	72	TSS
	Janitor	1	2 orang	1,2 m2/orang	1,45	3	TSS
	R. CCTV & Kontrol	1	2 orang	4 m2/orang	4,8	9,6	TSS

	Loading Dock	1	2 mobil	12,6 m2/mobil	17,6 (Sirkulasi 40 %)	35,2	NAD
	Gudang	1	-	6 m2	1,2	7,2	Asumsi
	MEP	1	1	Pompa: 9 m2 Trafo & Genset: 9 m2	21,6	21,6	Asumsi
		1	10 unit	AHU : 1,2 m2/unit	1,44	14,4	Asumsi
Total Luas						277,3 M2	

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Penunjang	Keamanan	2	2 orang	3,2 m2/orang	3,84	7,68	Asumsi
	Gift Shop	1	30 orang	Ruang Gerak 1,5m2/orang	1,8	54	Asumsi
		1	1 unit	Cashier Bar 6 m2/unit	7,2	7,2	Asumsi
		1	1 unit	Gudang 15 m2/ruang	18	18	NAD
	Cafetaria	1	30 orang	Ruang Gerak 1,6 m2/orang	1,92	57,6	NAD
		1	2 unit	Dapur 5,4 m2/ruang	6,5	13	NAD
Total Luas						157,5 M2	
TOTAL LUAS MUSEUM						1585.2 M2	

• **Pusat Kuliner**

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Publik	Dining Hall	1	150 orang	Tempat duduk 1,7 m2/orang	306	306	NAD
	Dapur	1	10 unit	Kasir 2 m2/unit	2,4	24	Asumsi
		1	10 unit	Dapur 5,4 m2/ruang	6,5	65	NAD
	Toilet	10	1 orang	Bilik 1,5 m2/orang Wastafel 1,5 m2/orang	3,6	36	NAD
Total Luas						431 M2	
TOTAL LUAS PUSAT KULINER						431 M2	

Tabel 3.1 Program Ruang Museum dan Pusat Kuliner
Sumber: diolah dari berbagai sumber (2024)

• Fasilitas Penunjang

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Publik	Area Parkir	1	75 motor 20 mobil 10 bus	Motor 0,75x2,5 = 1,5 m2 Mobil 2,5x5 = 12,5 m2 Bus 2,5x14 = 35 m2	Motor 135 (Sirkulasi 20%) Mobil 350 (Sirkulasi 40 %) Bus 490 (Sirkulasi 40 %)	975	NAD
	Mushola	1	50 orang	1 m2/orang	60	60	NAD
	Area Wudhu	1	10 orang	0,75 m2/orang	9	9	Asumsi
	Toilet Umum	20	1 orang	Bilik 1,5 m2/orang Wastafel 1,5 m2/orang	3,6	72	NAD
	ATM Center	1	5 unit	Mesin ATM 0,75 m2/unit	4,5	4,5	Asumsi

Total Luas						1120,5 M2
------------	--	--	--	--	--	-----------

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Pengelola dan Servis	Pos Keamanan	1	2 orang	3,2 m2/orang	3,84	7,68	Asumsi
	R. CCTV & Kontrol	1	2 orang	4 m2/orang	4,8	9,6	TSS
	Gudang	1	-	6 m2	1,2	7,2	Asumsi
	Janitor	1	2 orang	1,2 m2/orang	1,45	3	TSS

Jenis Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	+ Sirkulasi (20 %)	Total (m2)	Sumber
Pengelola dan Servis	TPS Sementara	1	3 Unit	1,5 m2/bak	-	4,5	Asumsi
	Kantor Pengelola	1	4 orang	Meja Kerja: 1 m2/orang Lemari Dokumen: 0.6 m2/lemari Ruang Arsip: 20 m2	6,3	25,5	NAD
	MEP	1	1	Pompa: 9 m2 Trafo & Genset: 9 m2 Ruang Kontrol: 9m2	33	33	Asumsi
Total Luas						90.48 M2	
TOTAL LUAS FASILITAS KAWASAN & WATERFRONT						1211 M2	
TOTAL LUAS PUSAT KULINER						431 M2	
TOTAL LUAS MUSEUM						1585.2 M2	
TOTAL LUAS BANGUN						3227.5 M2	

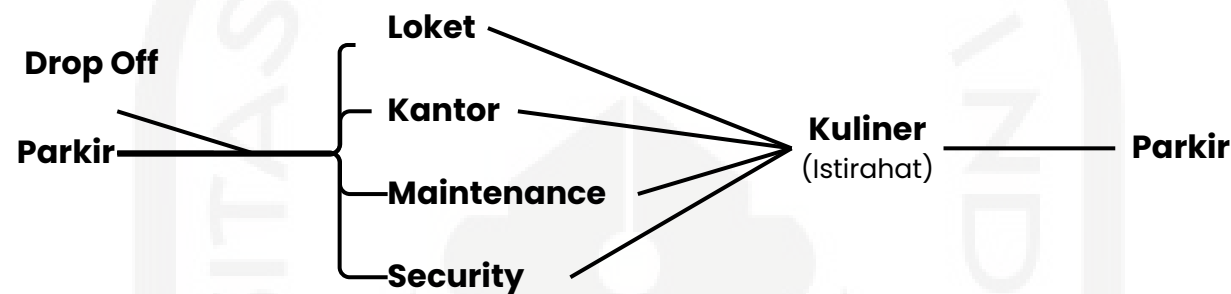
Tabel 3.2 Program Ruang Fasilitas Penunjang
 Sumber: diolah dari berbagai sumber (2024)

3.2.3 ANALISA AKTIVITAS KAWASAN

- **Aktivitas Umum**

1. Pengelola

Pengelola merupakan pelaku yang melakukan kegiatan pengaturan dan manajemen yang terdapat pada kawasan ini, adapun pelaku dari pengelola ini sendiri terdiri dari kepala bidang, administrasi, maintenance, keamanan, dan beberapa bidang lainnya. Adapun untuk alur aktivitas bagi pengelola adalah sebagai berikut:



Gambar 3.14 Pola Aktifitas Pengelola Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

2. Pengunjung

Pengunjung ialah pelaku yang di ambil dari wisatawan baik lokal maupun luar, masyarakat, pelajar, maupun mahasiswa yang berkunjung ke kawasan ini. Pola alur aktivitas bagi pengunjung dimulai dari parkir atau drop off apabila tidak membawa kendaraan, ataupun pelabuhan apabila mengakses kawasan ini menggunakan kapal susur sungai. Kemudian, kegiatan pengunjung dilanjutkan ke area yang menjadi tujuan masing-masing seperti museum, tugu titik kulminasi, area taman, maupun waterfront. Selanjutnya untuk membantu perekonomian masyarakat sekitar, terdapat kegiatan kuliner maupun penjualan souvenir dari hasil UMKM lokal.

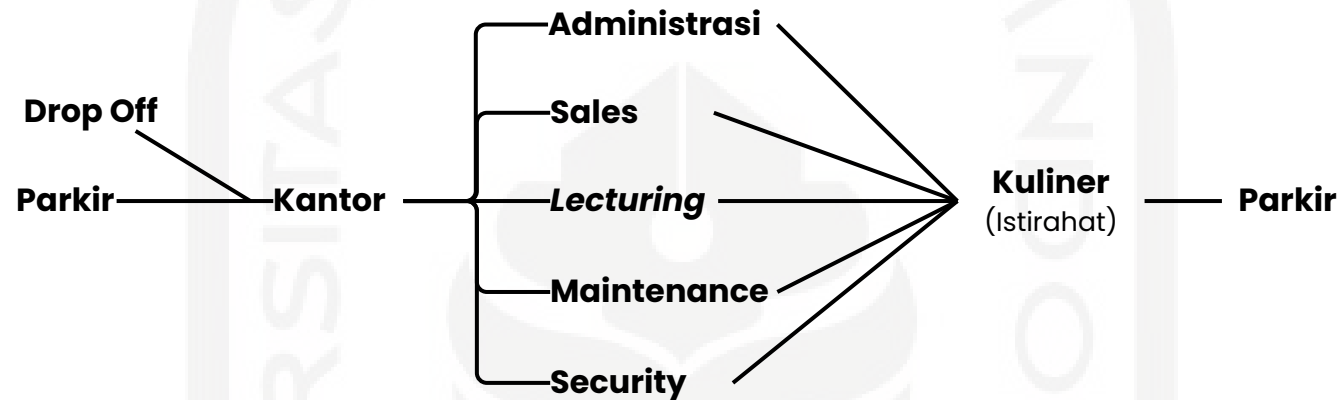


Gambar 3.15 Pola Aktifitas Pengunjung
Sumber: Penulis (2024)

- **Aktivitas Khusus Museum**

1. Pengelola

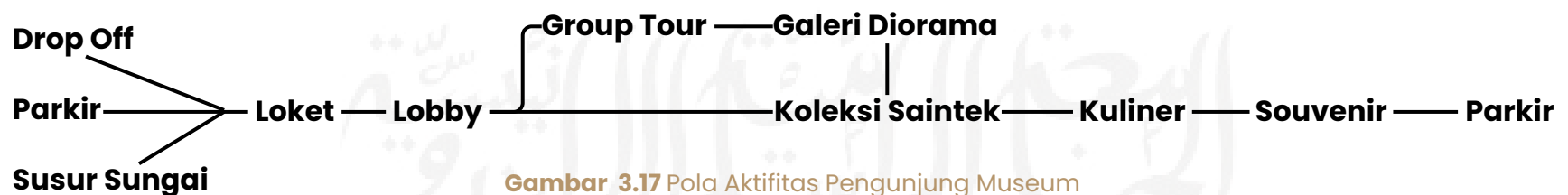
Mengacu kepada kebutuhan ruang pada bab sebelumnya, dapat dikatakan bahwa pola aktivitas pengelola pada museum dapat dikatakan berbeda terhadap pola aktivitas pengelola kawasan, dimana pengelola museum diharuskan dapat menjaga dan memelihara koleksi-koleksi yang terdapat di museum sekaligus memberikan edukasi kepada pengunjung. Pelaku pengelola yang harus terdapat pada museum ialah seperti administrasi, sales, maintenance, keamanan, dsb.



Gambar 3.16 Pola Aktivitas Pengelola Museum
Sumber: Penulis (2024)

2. Pengunjung

Pengunjung museum ialah wisatawan baik lokal maupun luar, masyarakat, pelajar, maupun mahasiswa yang berkunjung ke museum. Pola alur aktivitas bagi pengunjung museum dimulai dari area loket dan menuju lobby, dari area tersebut kemudian pengunjung dapat melihat pajangan-pajangan terkait fenomena saintek yang berhubungan terhadap kawasan ini secara mandiri, kemudian terdapat pilihan bagi pengunjung yang ingin mengetahui lebih jauh terkait sejarah dan berbagai kejadian yang berhubungan terhadap Kota Pontianak dan Tugu Khatulistiwa dapat mengikuti group tour yang dipandu oleh pengelola menuju galeri diorama. Kemudian aktivitas dilanjutkan dengan kulineran dan membeli souvenir hasil karya UMKM lokal.

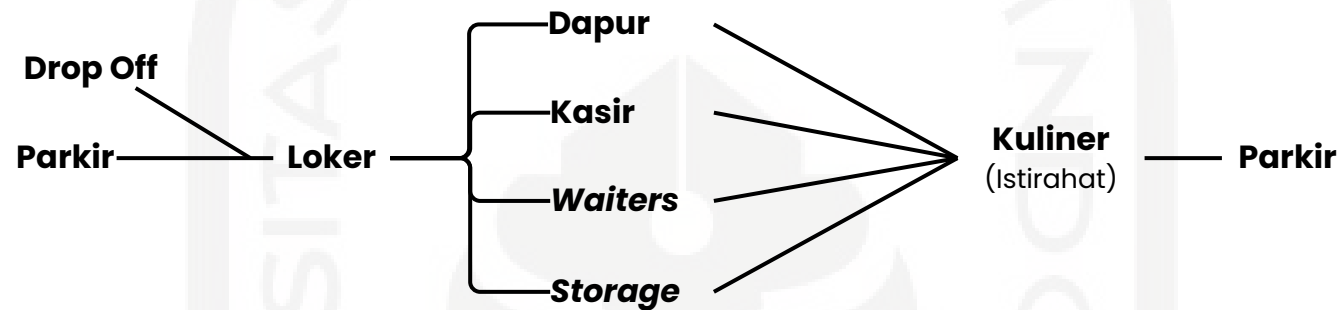


Gambar 3.17 Pola Aktivitas Pengunjung Museum
Sumber: Penulis (2024)

- **Aktivitas Khusus Pusat Kuliner**

1. Penjual

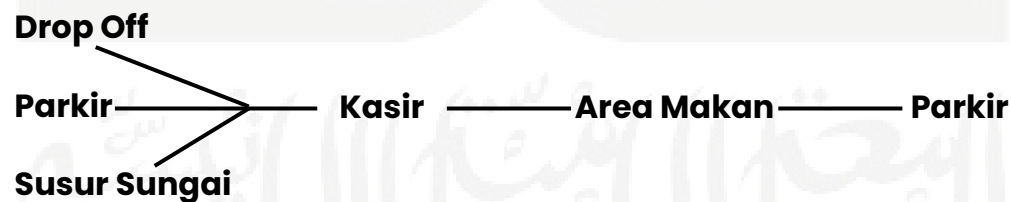
Penjual merupakan pelaku yang berasal dari UMKM Lokal yang diizinkan oleh pengelola kawasan untuk berjualan makanan dimana makanan yang dijual diarahkan kepada kuliner-kuliner khas dari berbagai daerah Kalimantan Barat. Makanan serta minuman yang dijual diharuskan berbagai jenis antar penjual guna memberi pilihan jenis kuliner bagi pengunjung. Adapun pola aktivitas bagi penjual ialah sebagai berikut:



Gambar 3.18 Pola Aktifitas Penjual Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

2. Pengunjung

Pengunjung pusat kuliner merupakan wisatawan lokal maupun luar, masyarakat, dan pelajar yang berkunjung di kawasan ini. Pola alur aktivitas bagi pengunjung pusat kuliner dimulai dari mengakses kawasan ini yang dapat melalui jalur darat maupun sungai dan bertujuan untuk wisata kuliner di kawasan ini. Kemudian pengunjung dapat membeli berbagai pilihan kuliner khas daerah Kalimantan Barat yang diujakan pada pusat kuliner ini sehingga para pengunjung dapat menikmati dan merasakan kuliner khas Kalimantan Barat.

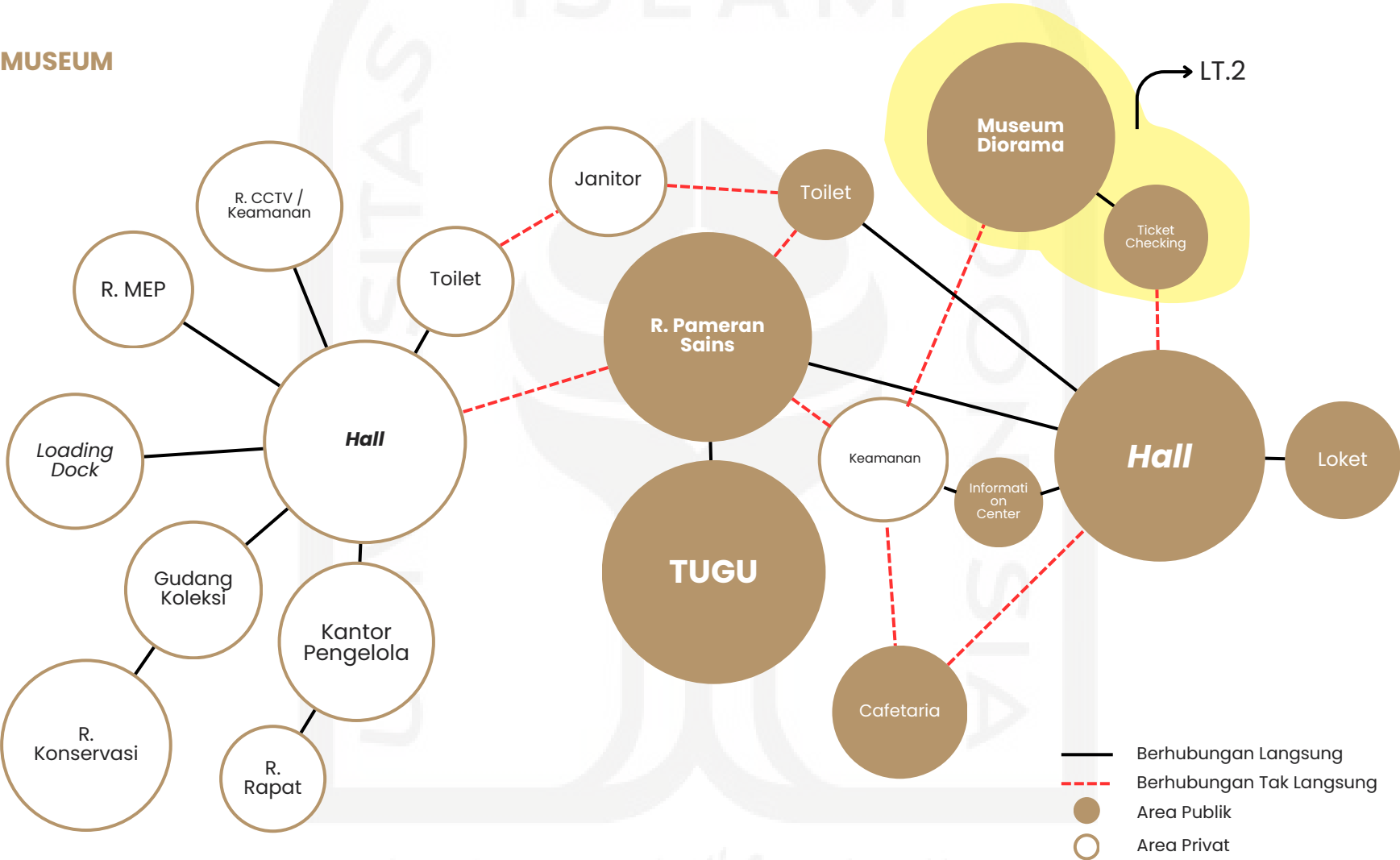


Gambar 3.19 Pola Aktifitas Pengunjung Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

3.2.4 DIAGRAM RUANG

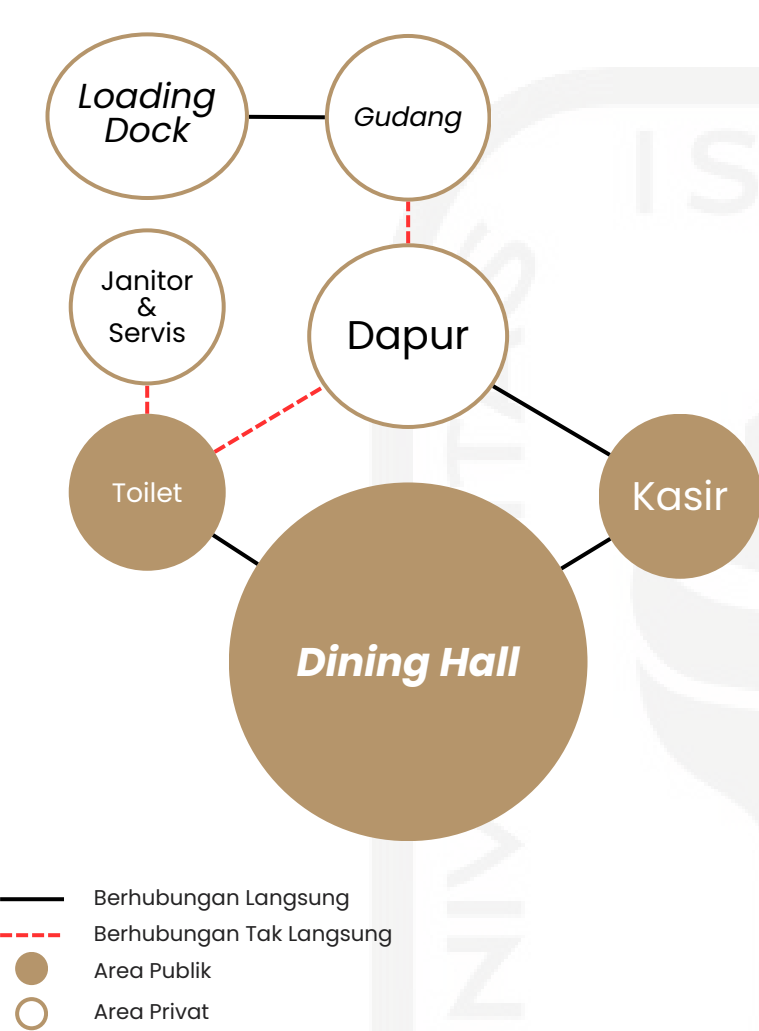
Diagram ruang yang digambarkan ini bertujuan untuk menunjukkan bangunan yang terdiri dari ruang-ruang yang saling berkaitan langsung maupun tidak langsung menjadi beberapa sub-ruang. Terdapat tiga zonasi ruang yang ditentukan berdasarkan batasan pengguna untuk mengaksesnya seperti area publik, semi-publik serta privat.

MUSEUM



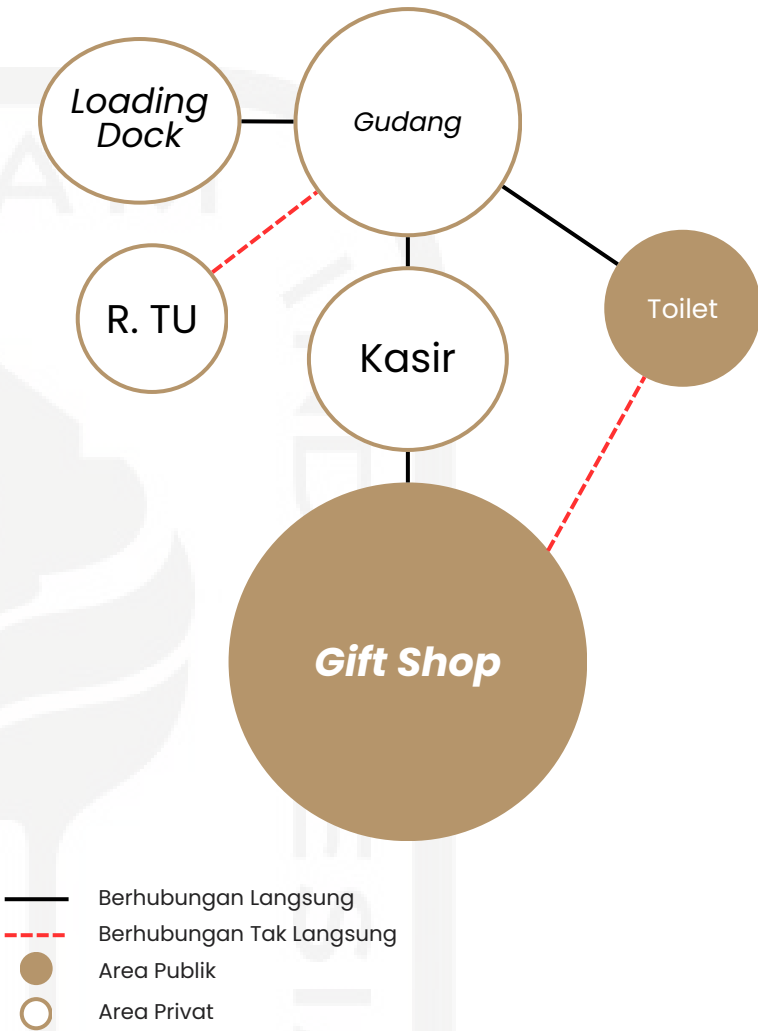
Gambar 3.20 Diagram Hubungan Ruang Museum
Sumber: Penulis (2024)

PUSAT KULINER



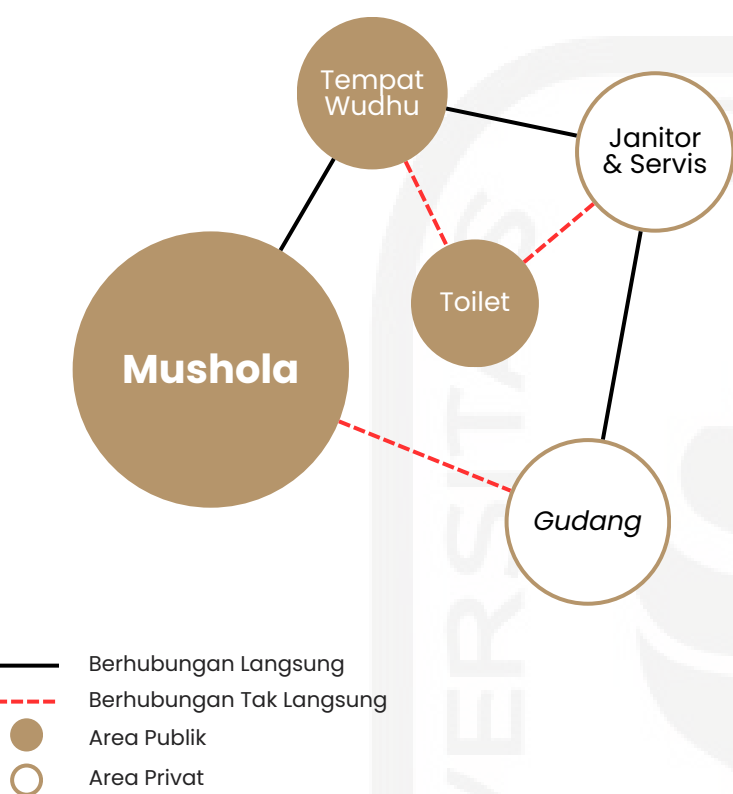
Gambar 3.21 Diagram Hubungan Ruang Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

GIFT SHOP KAWASAN



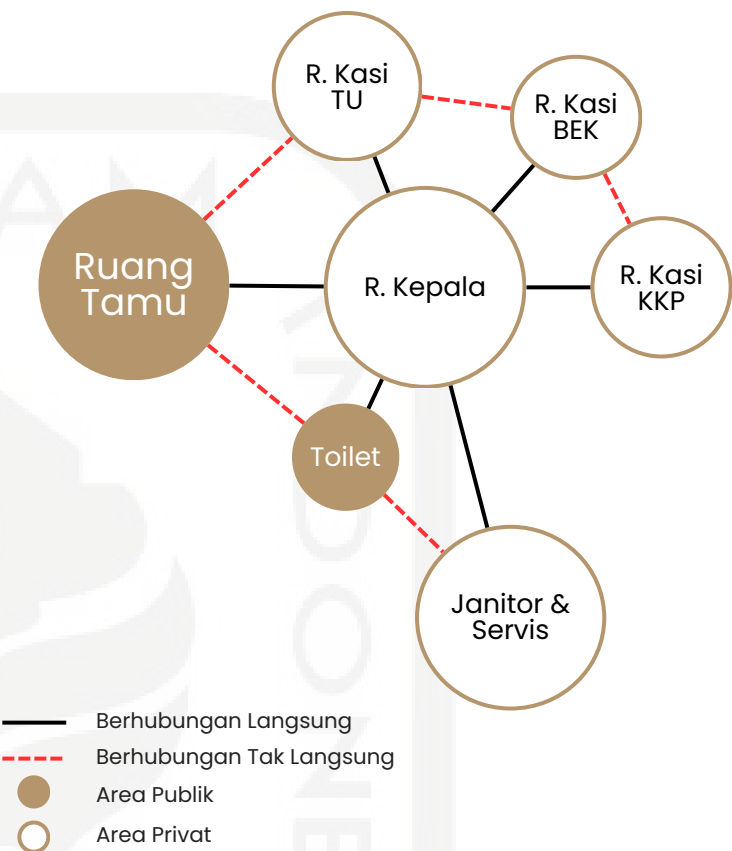
Gambar 3.22 Diagram Hubungan Ruang Gift Shop Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

MUSHOLA



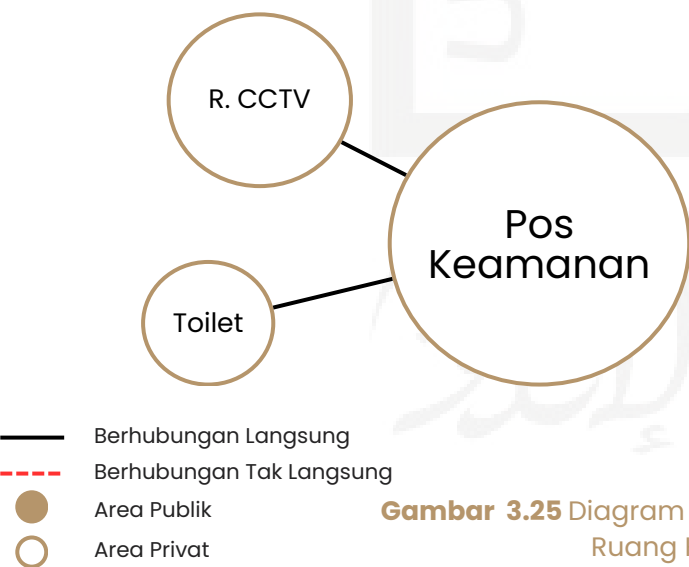
Gambar 3.23 Diagram Hubungan Ruang Mushola
Sumber: Penulis (2024)

KANTOR PENGELOLA



Gambar 3.24 Diagram Hubungan Ruang Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

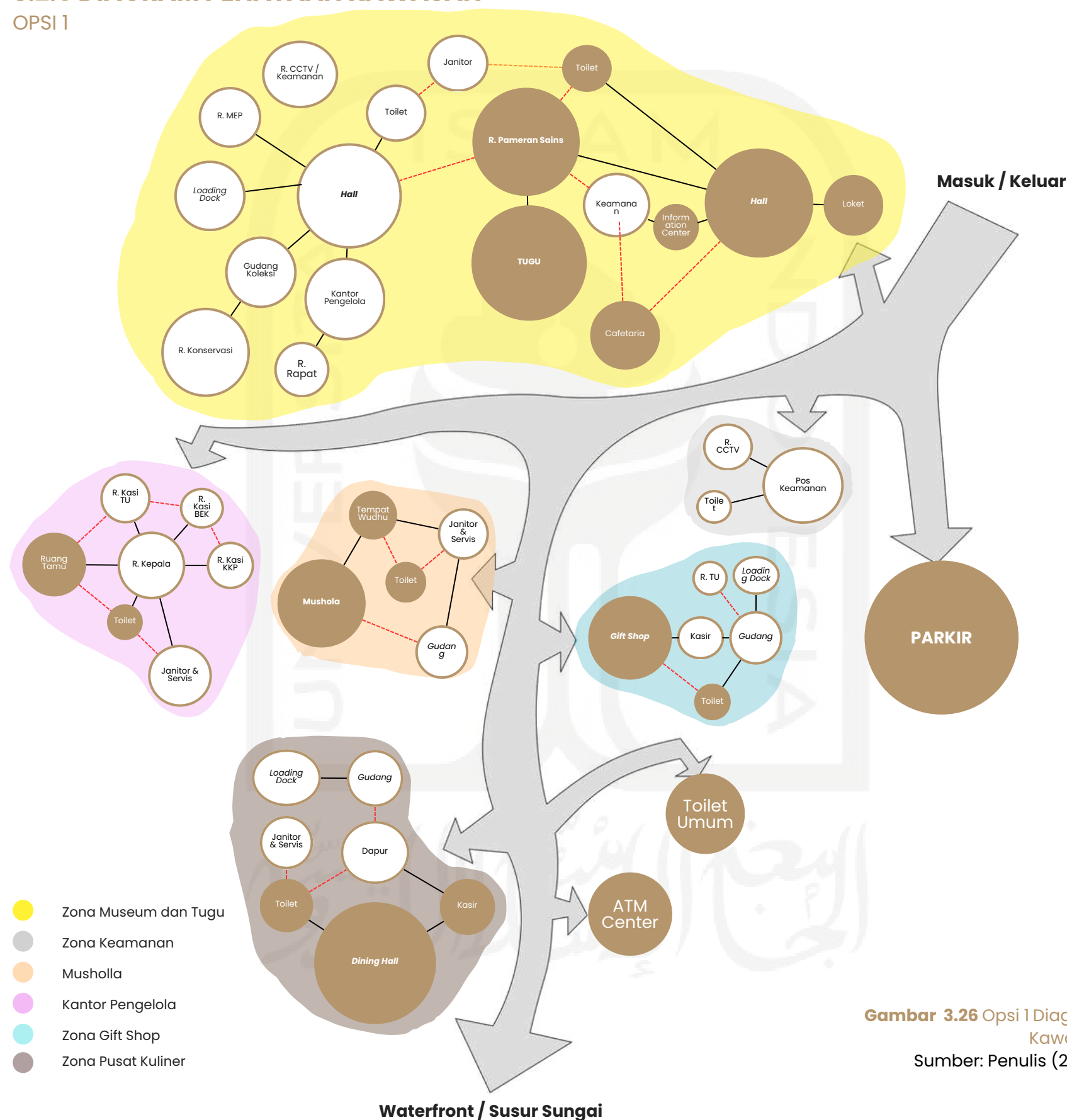
KEAMANAN



Gambar 3.25 Diagram Hubungan Ruang Keamanan
Sumber: Penulis (2024)

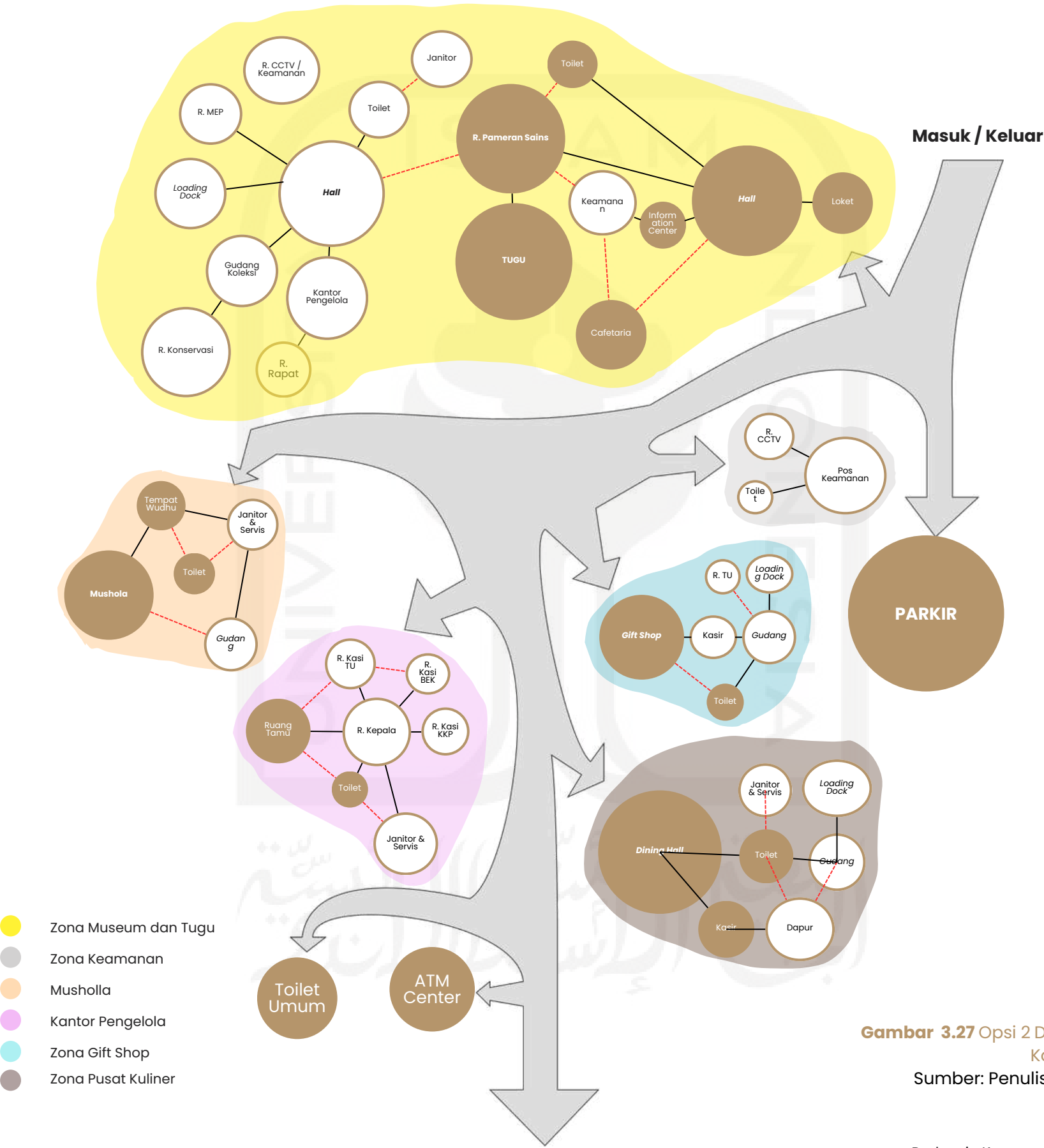
Diagram ruang akan dijadikan acuan dalam pembentukan diagram kawasan sehingga dapat terintegrasi antara program ruang dan kawasan, seperti penempatan massa dan alur pengguna dari alur masuk hingga keluar.

3.2.5 DIAGRAM PENATAAN KAWASAN OPSI 1



Gambar 3.26 Opsi 1 Diagram Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

OPSI 2



Gambar 3.27 Opsi 2 Diagram Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

3.3 Konsep Tema Perancangan



Gambar 3.28 Eksplorasi konsep *Architecture as Placemaking*
Sumber: Penulis (2024)

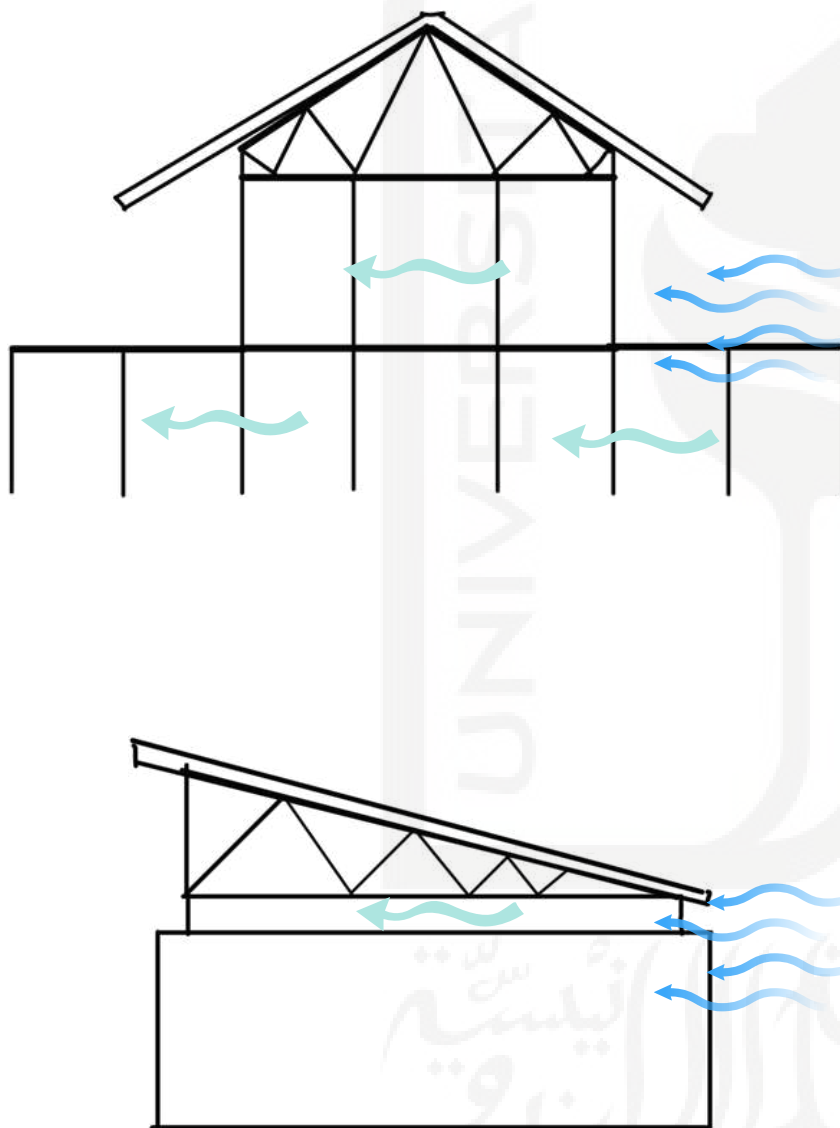
Penataan zoning dibuat berfokus mengarah ke arah promenade sebagai sirkulasi utama dengan bentuk bangunan berbentuk melingkar atau melengkung yang terpusat mengarah ke arah Tugu Khatulistiwa serta Titik Kulminasi, yang secara tidak langsung dapat memberikan kesan penegasan dan adanya hierarki terkuat pada Tugu Khatulistiwa diikuti Titik Kulminasi.

Sementara bentuk pada area waterfront akan mengaplikasikan bentuk yang terinspirasi dari motif corak budaya Dayak ataupun Melayu. Bentuk bangunan juga akan dibuat berjenis panggung untuk memperkuat *sense of place* akan bangunan lokal.

Architecture as
Nature
Experience

- Memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan melalui ventilasi yang dapat membantu sirkulasi udara dan termal yang optimal
- Menyesuaikan orientasi bangunan untuk kenyamanan

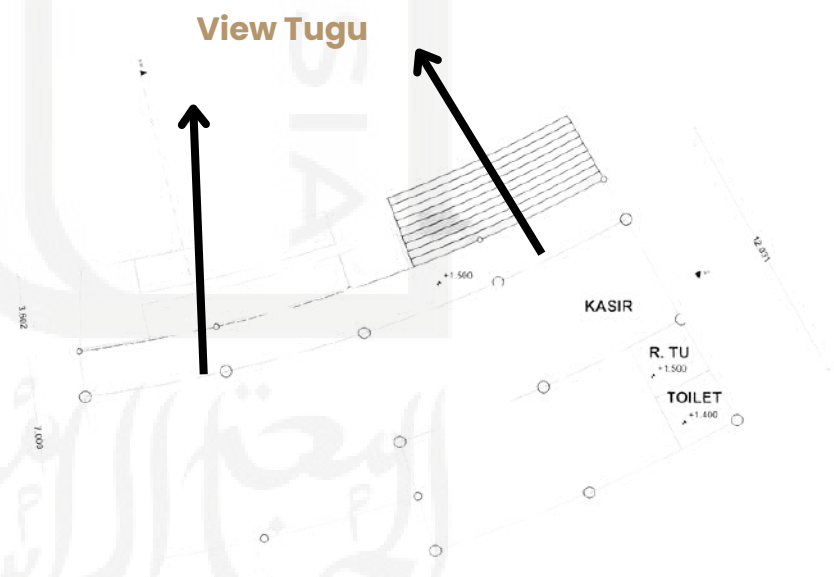
- Tata Ruang
- Tata Massa
- Lansekap



Gambar 3.29 Eksplorasi Konsep *Architecture as Nature Experience*
Sumber: Penulis (2024)

Pada beberapa bangunan seperti area pusat kuliner, bentuk bangunan dibuat terbuka guna memberikan penghawaan yang maksimal pada bangunan ini sehingga memberi kenyamanan bagi pengguna di dalamnya.

Tata massa pada bangunan berorientasi terpusat pada tugu khatulistiwa dan monumen titik kulminasi sehingga kedua pusat ini dapat dinikmati pada setiap bangunan



Gambar 3.30 Eksplorasi Konsep *Architecture as Nature Experience*
Sumber: Penulis (2024)

Architecture as Tactile Experience

- Penggunaan material dalam mendukung pengalaman bangunan khususnya dalam pengalaman sentuhan

- Material
- Tata Ruang
- Tata Massa
- Sirkulasi



KAYU

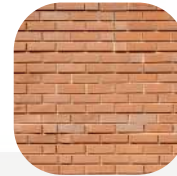


Gambar 3.31 Eksplorasi Konsep *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: Selasar Rumah Radakng, Penulis (2024)



DINDING BATA



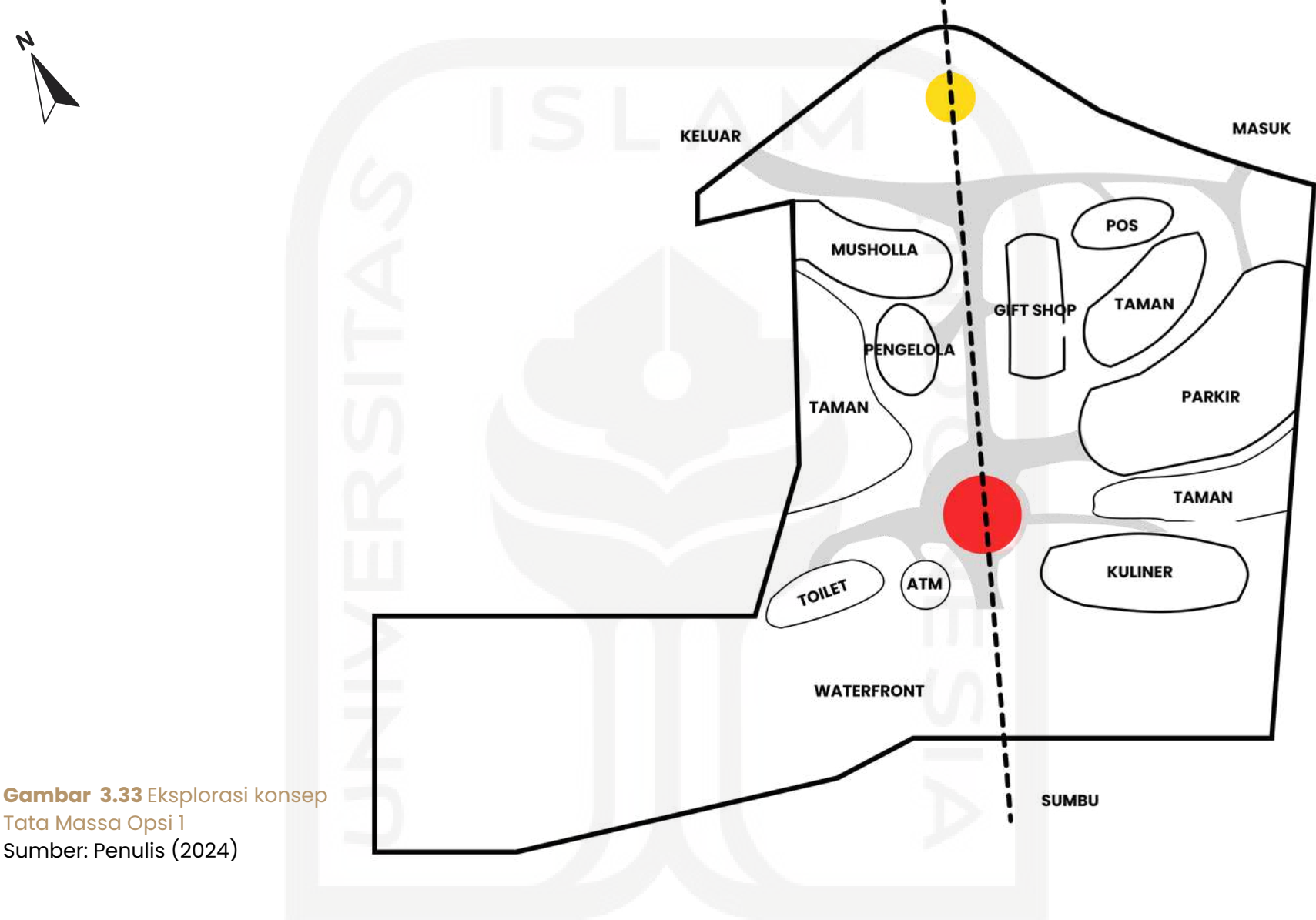
Material utama yang akan digunakan pada perancangan akan memaksimalkan penggunaan bata dan kayu dimana kedua material tersebut merupakan material lokal yang banyak digunakan

Gambar 3.32 Eksplorasi konsep *Architecture as Tactile Experience*

Sumber: archello.com/project/singkawang-cultural-center-2

3.4 Eksplorasi Tata Massa

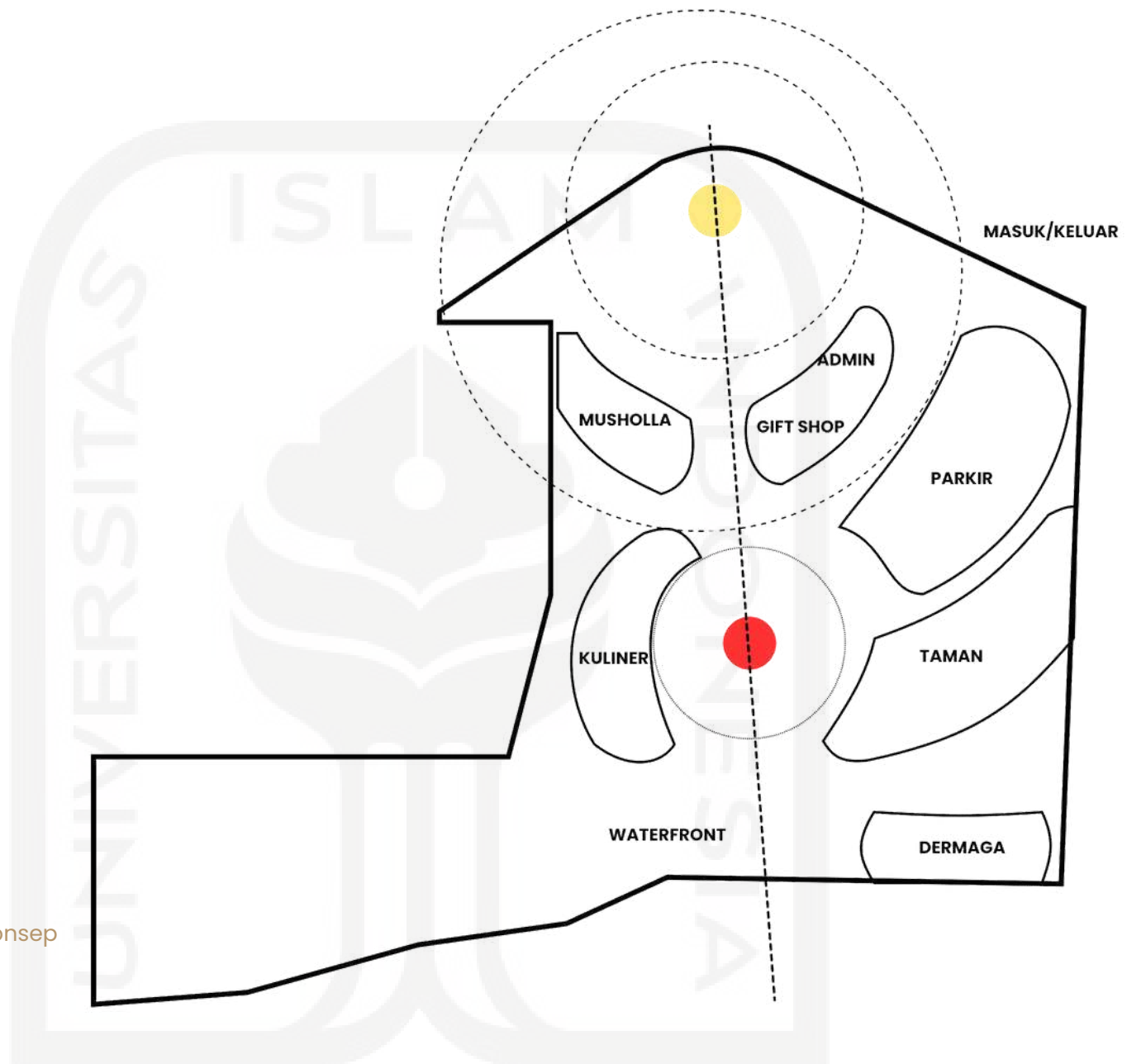
OPSI 1



Gambar 3.33 Eksplorasi konsep
Tata Massa Opsi 1
Sumber: Penulis (2024)

Pada eksplorasi tata massa opsi 1, pola tata massa sudah menggunakan sumbu yang terdapat pada kawasan dan memiliki akses masuk dan keluar kendaraan yang terpisah. Posisi fasilitas penunjang dapat dikatakan lebih menyebar dengan musholla berada pada sisi kiri sumbu kawasan dan mengarah ke arah tugu khatulistiwa. Posisi pusat kuliner pada opsi ini berada dekat dengan area waterfront yang mengarah ke sungai sehingga pengguna akan mendapatkan view mengarah ke sungai.

OPSI 2



Gambar 3.34 Eksplorasi konsep
Tata Massa Opsi 2
Sumber: Penulis (2024)

Pada eksplorasi tata massa opsi 2, pola tata massa masih mempertahankan penggunaan sumbu yang terdapat pada kawasan, hanya saja pada opsi ini pintu masuk dan keluar kendaraan digabung menjadi satu akses. Selain itu untuk fasilitas gift shop dan admin/pengelola menjadi satu bangunan dan berseberangan dengan fasilitas ini terdapat musholla, kedua bangunan ini mengarah ke arah tugu khatulistiwa. Sementara itu, area Pusat kuliner dipindahkan ke sisi kiri sumbu dan merespon area titik kulminasi sebagai view utamanya.

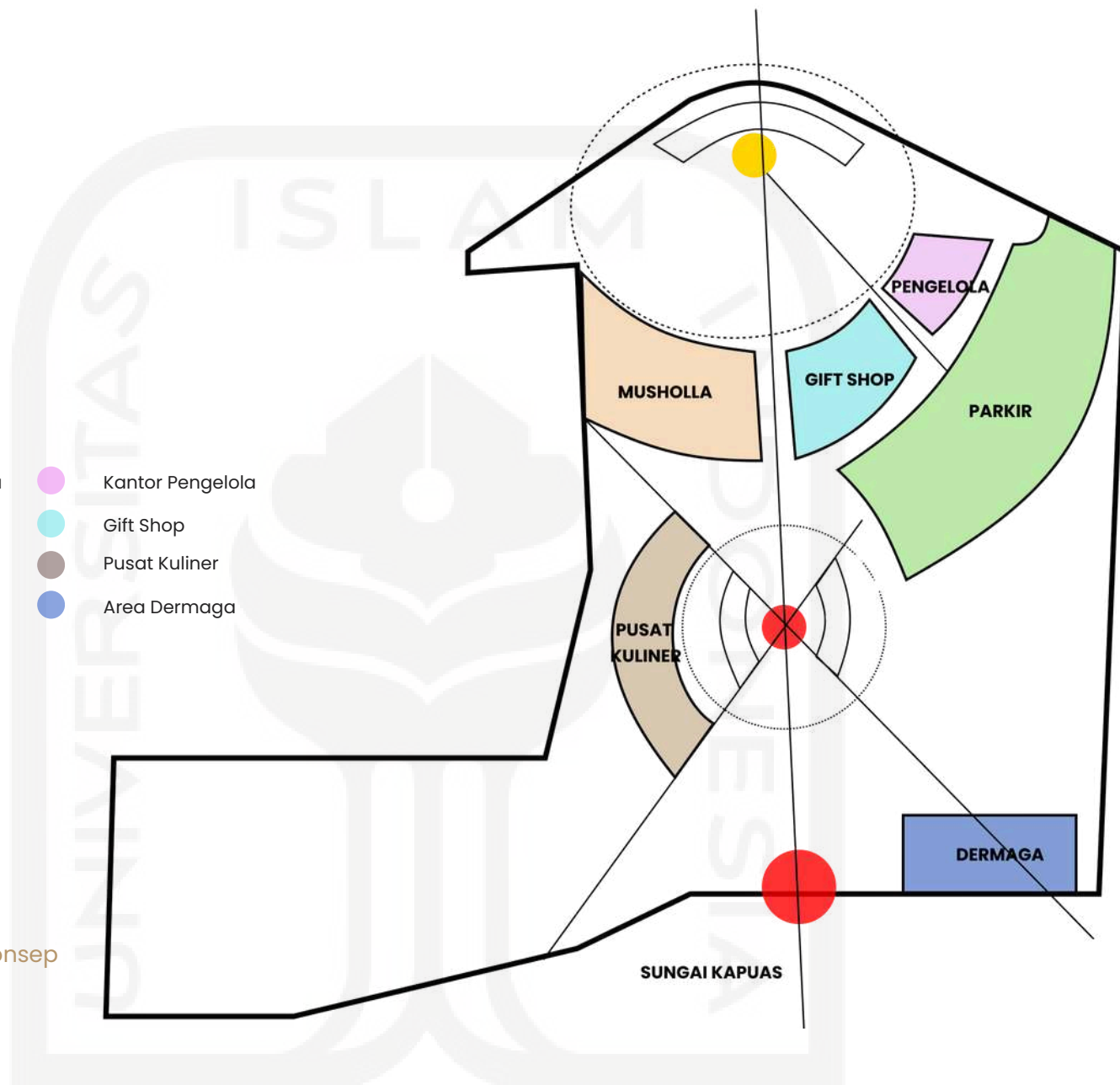
OPSI 3



Legenda

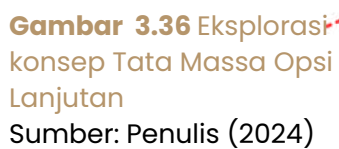
- | | |
|--|--|
| ● Museum Tugu Khatulistiwa | ● Kantor Pengelola |
| ● Monumen Titik Kulminasi | ● Gift Shop |
| ● Area Parkir | ● Pusat Kuliner |
| ● Musholla | ● Area Dermaga |

Gambar 3.35 Eksplorasi konsep
Tata Massa Opsi 3
Sumber: Penulis (2024)



Pada eksplorasi tata massa opsi 3, bentuk bangunan mulai merespon sumbu yang dijadikan pusatnya masing-masing. Fasilitas penunjang seperti musholla dipertahankan pada sisi kiri sumbu sementara fasilitas gift shop dan pengelola yang sebelumnya digabung kini mulai dipisah namun masih berdekatan dan terdapat sirkulasi pemisah guna memberikan akses langsung kepada pengunjung dari area parkir kendaraan. Selain itu, pada opsi ini bentukan museum sudah berbentuk melengkung guna merespon site yang ada.

	Museum Tugu Khatulistiwa		Kantor Pengelola
	Monumen Titik Kulminasi		Gift Shop
	Area Parkir		Pusat Kuliner
	Musholla		Area Dermaga
	Garis Sumbu		Garis Bujur Dunia



Garis bujur akan direspon dengan menambahkan garis lurus imajiner yang menggambarkan garis khatulistiwa pada desain dan juga penambahan monumen Latitude 0 pada area waterfront yang sekaligus dapat menjadi penambah daya tarik pada sisi barat waterfront ini selain hubungannya dengan sungai.

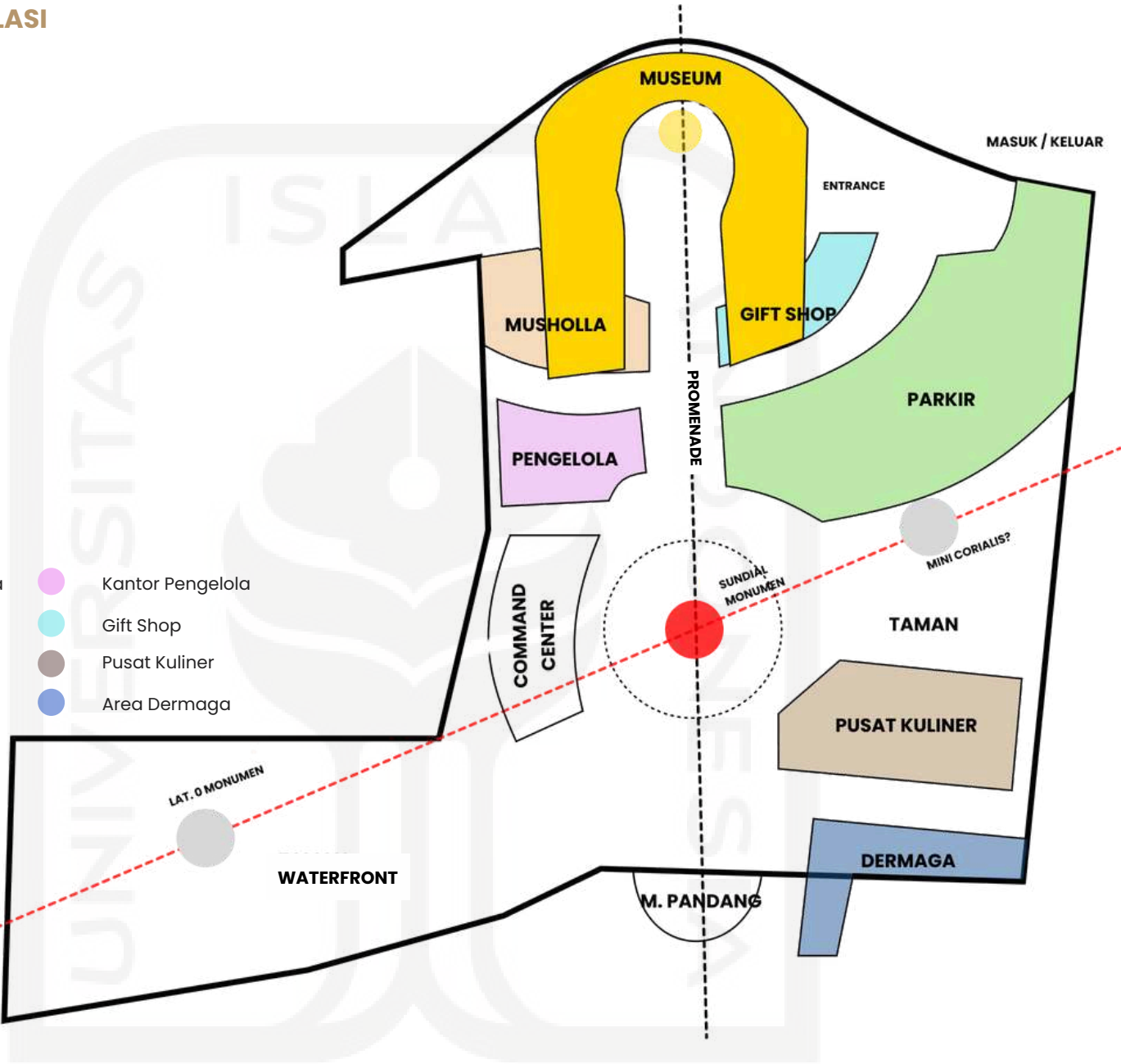
ENTRANCE DAN SIRKULASI



Legenda

- | | |
|--|--|
|  Museum Tugu Khatulistiwa |  Kantor Pengelola |
|  Monumen Titik Kulminasi |  Gift Shop |
|  Area Parkir |  Pusat Kuliner |
|  Musholla |  Area Dermaga |

Gambar 3.37 Eksplorasi konsep Entrance dan Sirkulasi
Sumber: Penulis (2024)

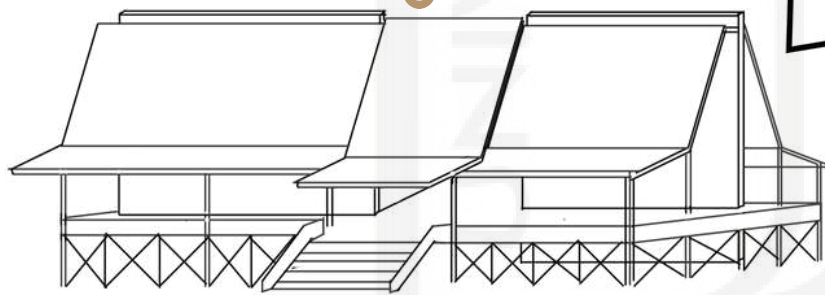


Pada opsi terpilih, area entrance keluar dan masuk dibuat menjadi satu akses dan langsung terhubung dengan area parkir. Dari area parkir tersebut dapat langsung mengakses area promenade yang menghubungkan area ini dengan area lainnya yang terdapat di kawasan ini

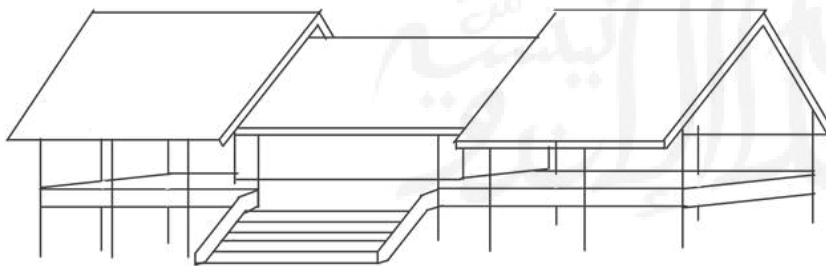
3.5 Konsep Gubahan Massa

Bentukan gubahan massa yang digunakan berbentuk lengkung dan lingkaran, bentukan ini merespon pada bentukan site museum yang menjadi fokus utama desain berbentuk lengkung sehingga terbentuk konsep terpusat pada kawasan. Bentuk gubahan massa pada fasilitas lain mengikuti pola terpusat tersebut dengan menambahkan titik pusat yaitu Titik Kulminasi sebagai pusat kedua.

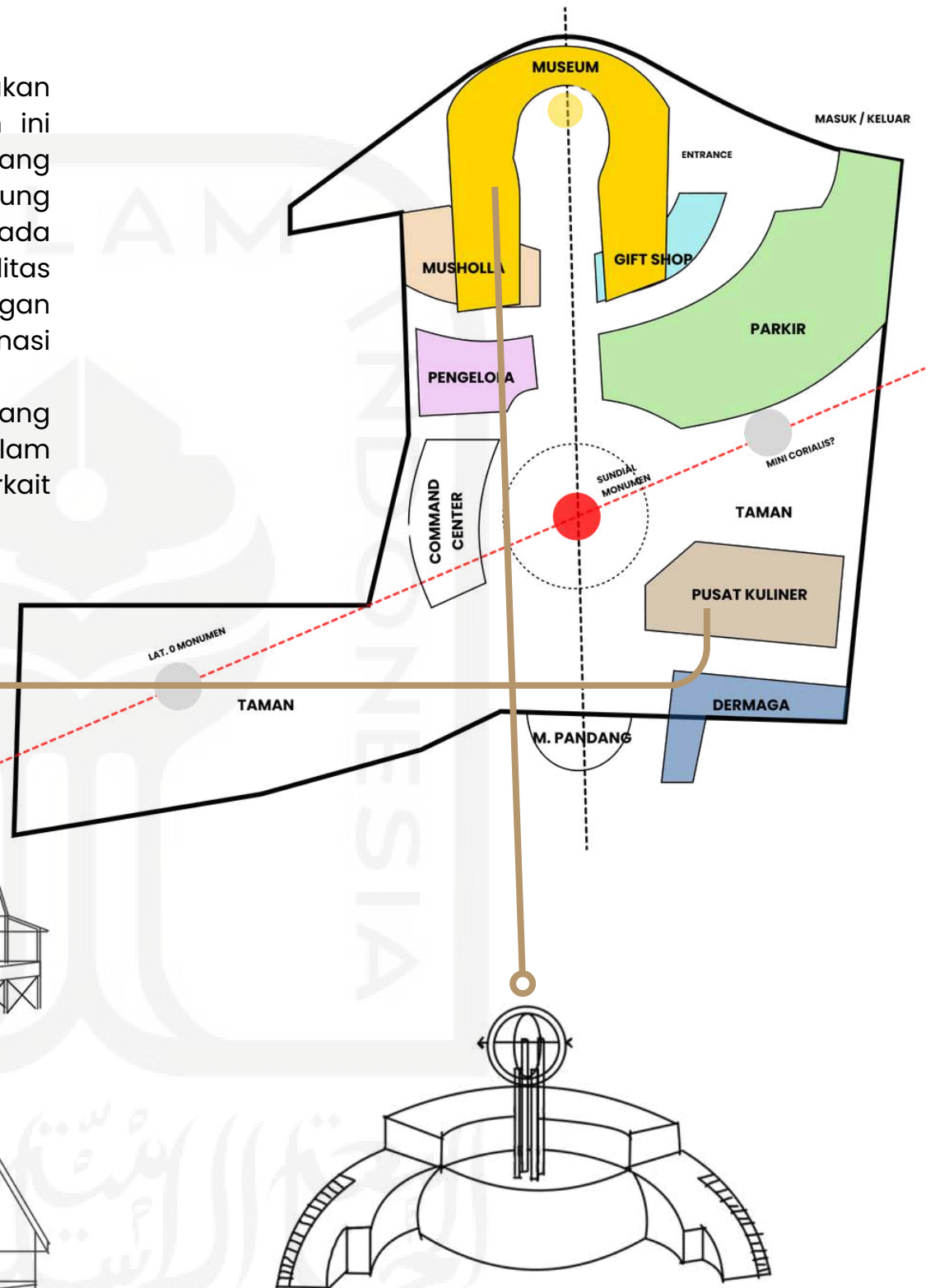
Bentukan lengkung juga menciptakan kesan yang dinamis dan tidak kaku yang mencontoh alam sehingga hal tersebut juga dapat menjawab terkait natural experience pada kawasan ini.



Gambar 3.38 Sketsa Transformasi Rumah Melayu
Sumber: Penulis (2024)



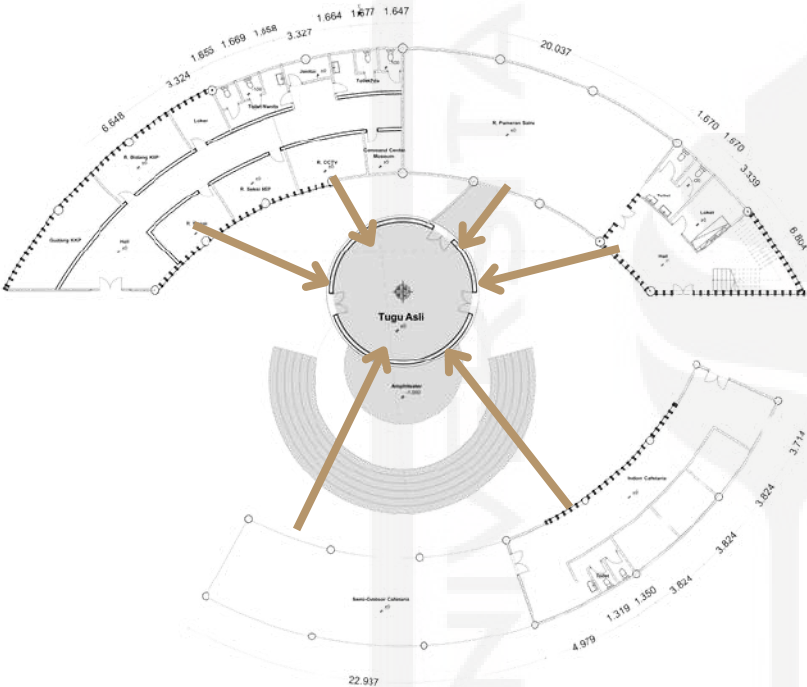
Gambar 3.39 Sketsa Transformasi Rumah Radakng
Sumber: Penulis (2024)



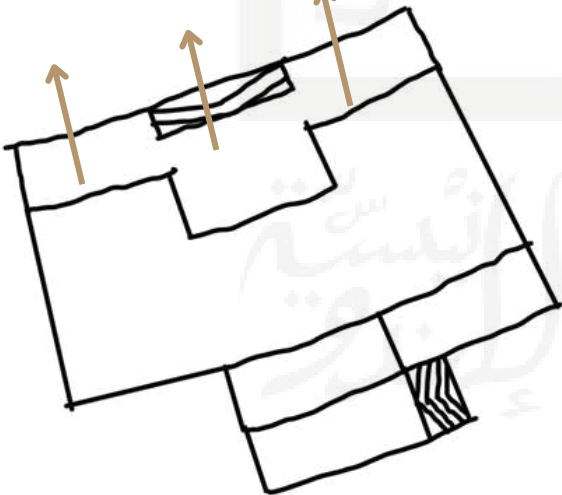
Gambar 3.40 Sketsa Gubahan Museum
Sumber: Penulis (2024)

3.6 Konsep Tata Ruang

Tata ruang pada area Museum akan dibentuk seakan menaungi Tugu Khatulistiwa sehingga Tugu akan menjadi center penataan ruang pada Museum. Sedangkan untuk bangunan penunjang seperti Musholla, Toilet Umum, *Gift Shop*, dan Kantor Pengelola akan dibuat mengarah ke arah Tugu Khatulistiwa sebagai pusatnya.

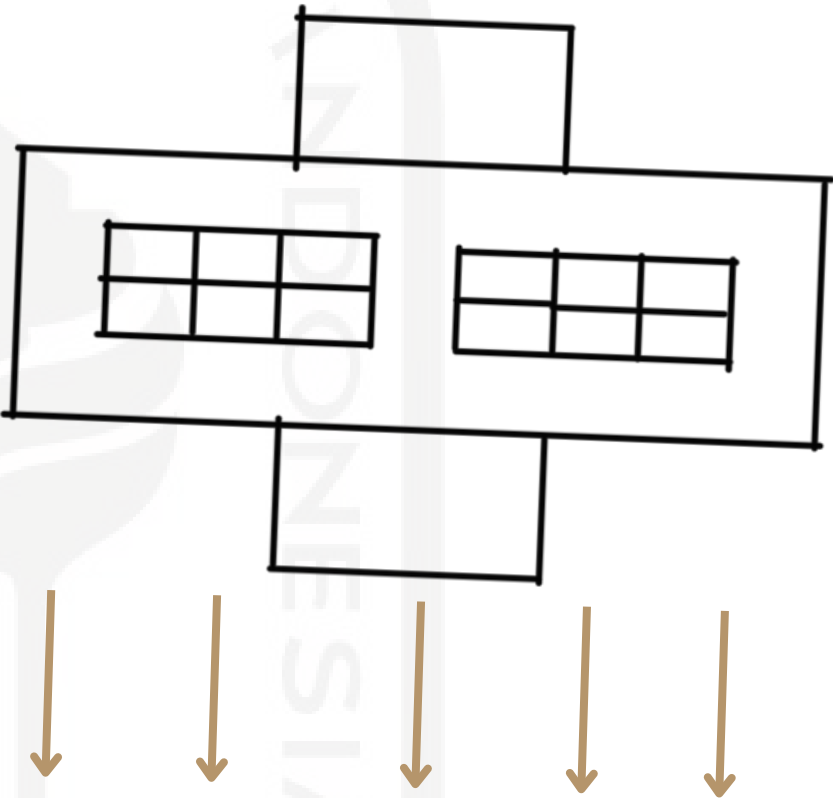


TUGU KHATULISTIWA



Gambar 3.41 Sketsa Eksplorasi Konsep Tata Ruang
Sumber: Penulis (2024)

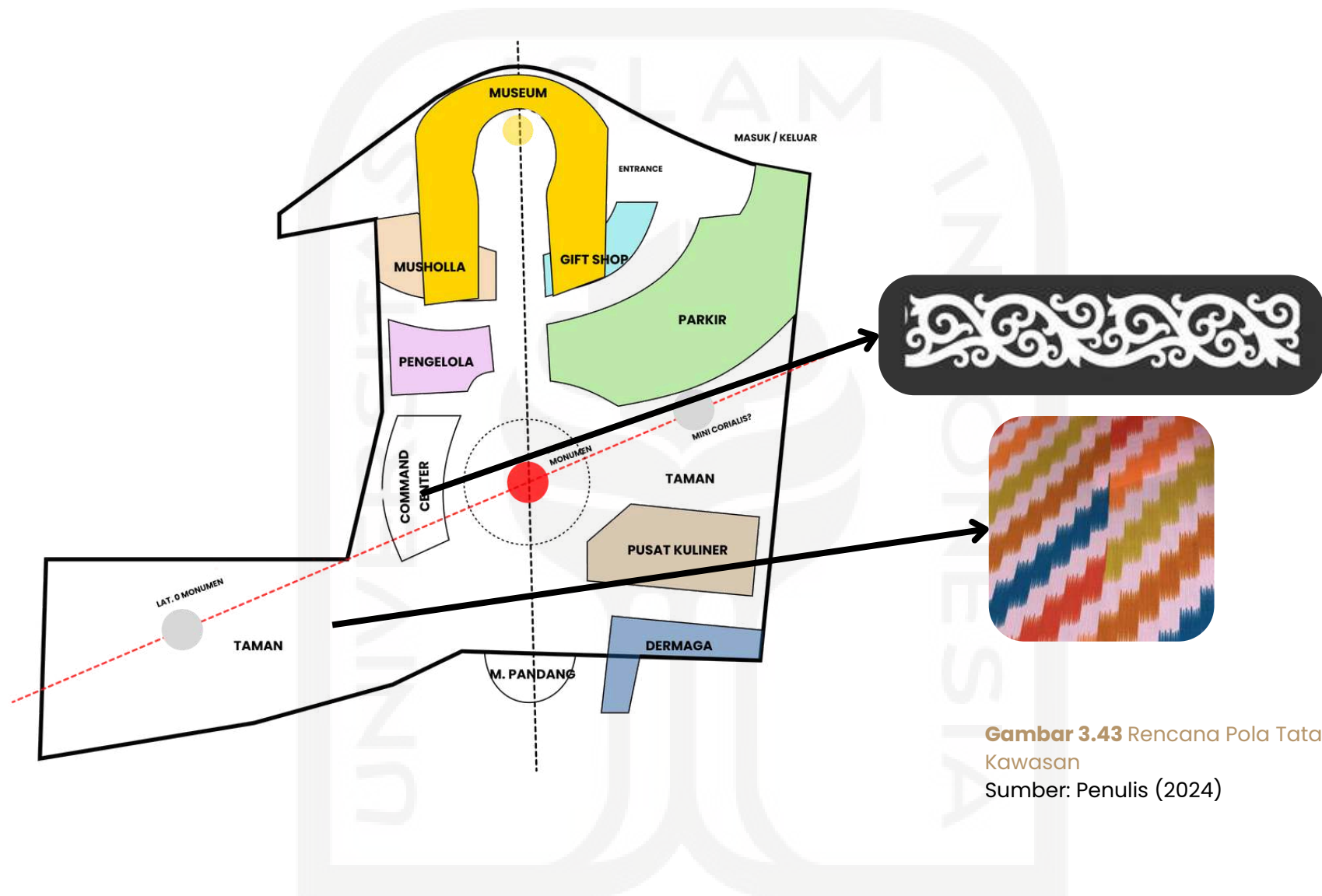
Tata ruang pada Pusat Kuliner dibuat mengarah ke arah Sungai Kapuas sebagai vista guna memberikan kenyamanan dan memberi kesan *sense of nature experience* bagi pengunjung yang menggunakan fasilitas ini.



SUNGAI KAPUAS

Gambar 3.42 Sketsa Eksplorasi Konsep Tata Ruang
Sumber: Penulis (2024)

3.7 Konsep Tata Kawasan



Gambar 3.43 Rencana Pola Tata Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

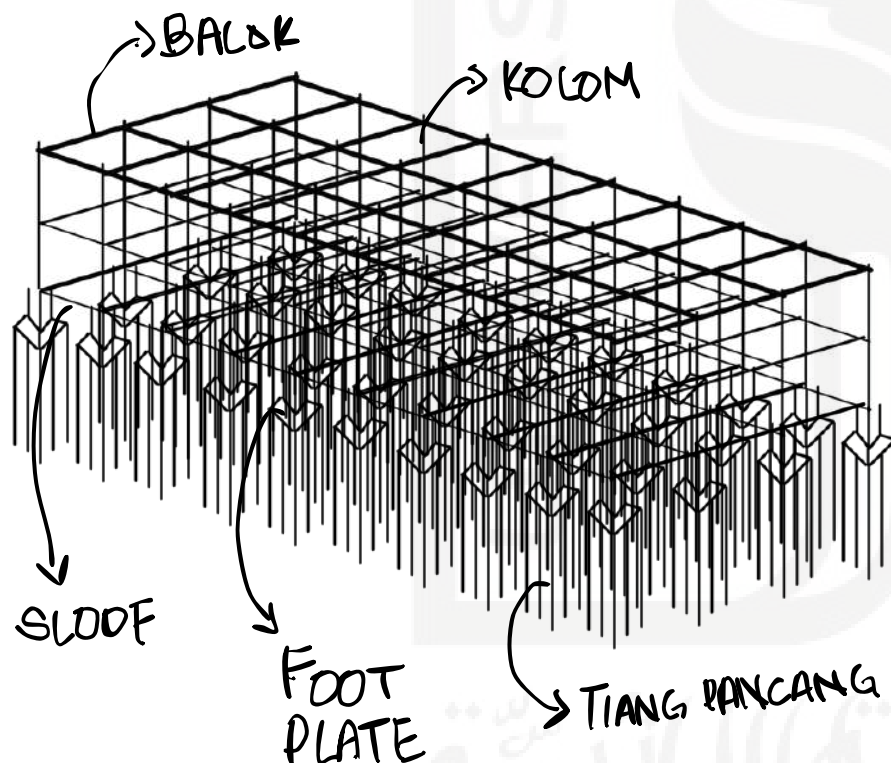
Konsep penataan kawasan berdasarkan kepada perancangan promenade yang secara tidak langsung merupakan sumbu simetris yang terdapat pada eksisting kawasan tugu Khatulistiwa. Penataan zoning dibuat berfokus mengarah ke arah promenade sebagai sirkulasi utama dengan bentuk bangunan berbentuk melingkar yang terpusat mengarah ke arah Tugu Khatulistiwa dan juga Monumen Titik Kulminasi, yang secara tidak langsung dapat memberikan kesan penegasan dan adanya hierarki dari Tugu Khatulistiwa - Monumen Kulminasi - Sungai Kapuas. Pada area taman dibuat sirkulasi bergelombang yang terinspirasi dari lengkungan-lengkungan pada ornamen suku dayak yang memiliki hubungan erat terhadap sungai. Pada area promenade juga diberi unsur air yang bertujuan untuk memberikan keterhubungan kawasan ini dengan sungai Kapuas.

3.9 Konsep Struktur Bangunan

Sistem Struktur pada perancangan fasilitas terdiri sistem struktur rigid kolom dan balok dengan perbedaan berada pada struktur pondasi, pada bangunan tinggi lebih dari satu lantai dan lebar menggunakan pondasi footplat tiang pancang sedangkan pada bangunan satu lantai menggunakan pondasi footplate cerucuk.

Pondasi Tiang Pancang

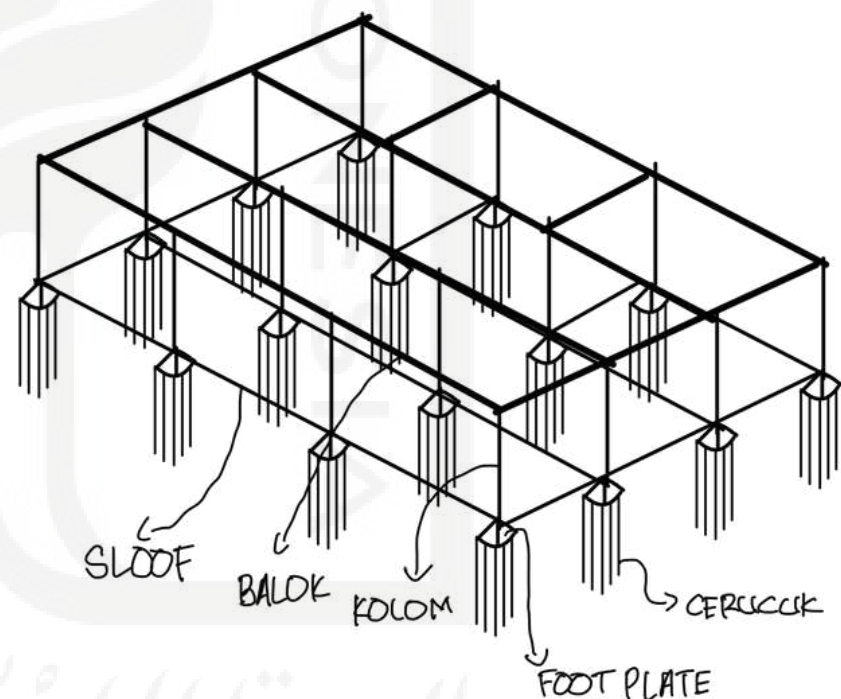
Pondasi Tiang Pancang digunakan pada fasilitas museum dan pusat kuliner serta *skybridge* yang memiliki bentangan yang lebar dan tinggi



Gambar 3.44 Rencana Struktur
Tiang Pancang
Sumber: Penulis (2024)

Pondasi Cerucuk

Pondasi Cerucuk digunakan pada fasilitas dengan ketinggian 1 lantai seperti fasilitas Musholla, Gift Shop, Toilet Umum, dan Kantor Pengelola.



Gambar 3.45 Rencana Struktur
Cerucuk
Sumber: Penulis (2024)

04.

Hasil Perancangan ~

- Situasi
- Siteplan
- Museum
- Musholla
- Toilet Umum
- Gift Shop
- Kantor Pengelola
- Pusat Kuliner
- Detail Arsitektur
- Detail Sambungan dan Selubung Bangunan
- Suasana Eksterior
- Suasana Interior
- Skema Infrastruktur
- Uji Rancangan

4.1 Situasi



Gambar 4.1 Situasi
Sumber: Penulis (2024)

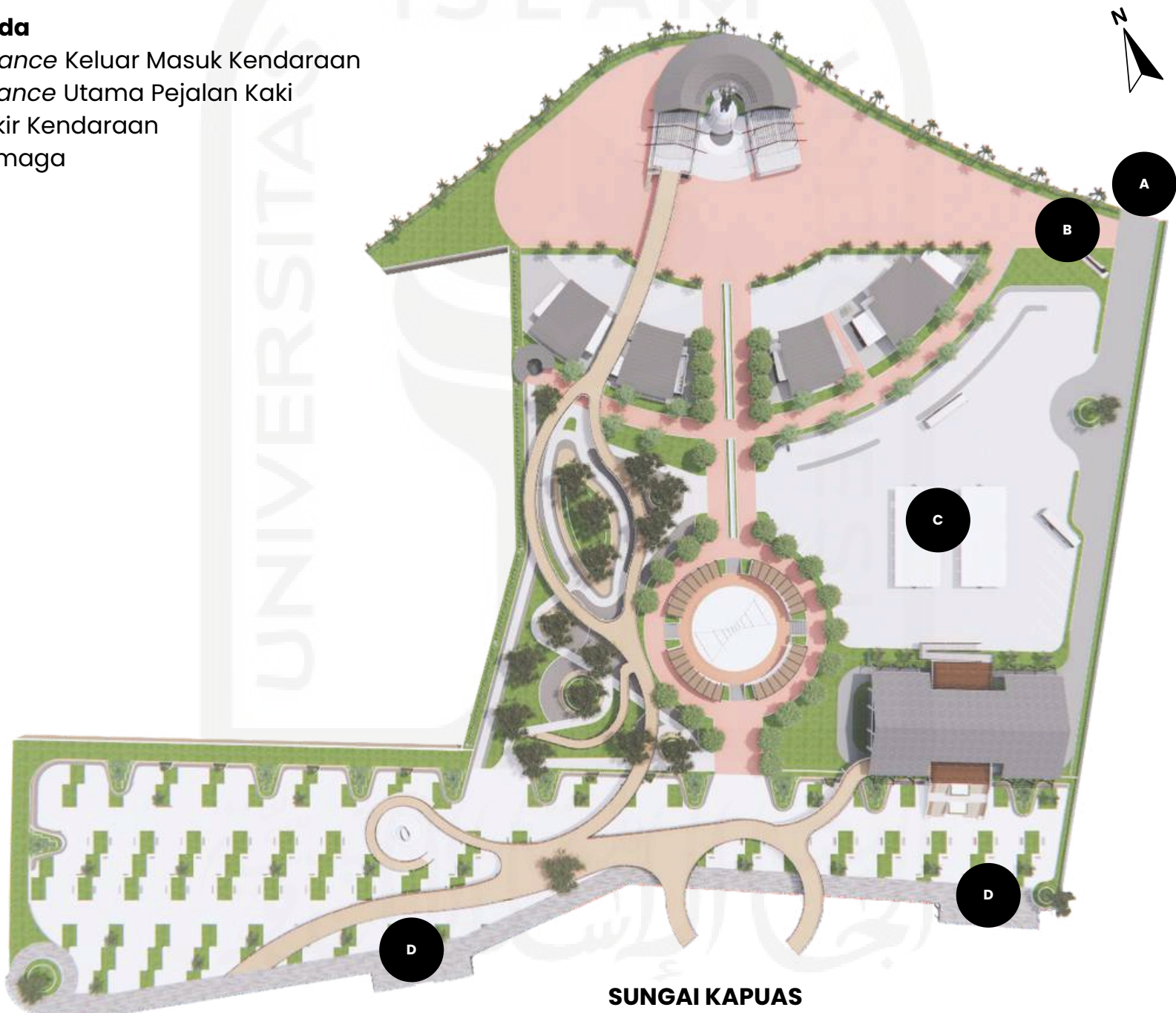
Kondisi site berada di pinggir sungai Kapuas yang dibatasi oleh jalan provinsi. Letaknya yang berada di pinggir sungai juga membuat site ini memiliki integrasi terhadap sungai yang baik serta dapat memberikan keleluasaan visual bagi pengunjung kawasan.

4.2 Siteplan

Entrance utama pejalan kaki berada dekat dengan *Entrance* kendaraan, yang langsung terkoneksi kepada museum dan tugu, serta bangunan-bangunan penunjang. *Entrance* ini juga langsung terhubung ke promenade yang menjadi penghubung antar sumbu kawasan.

Legenda

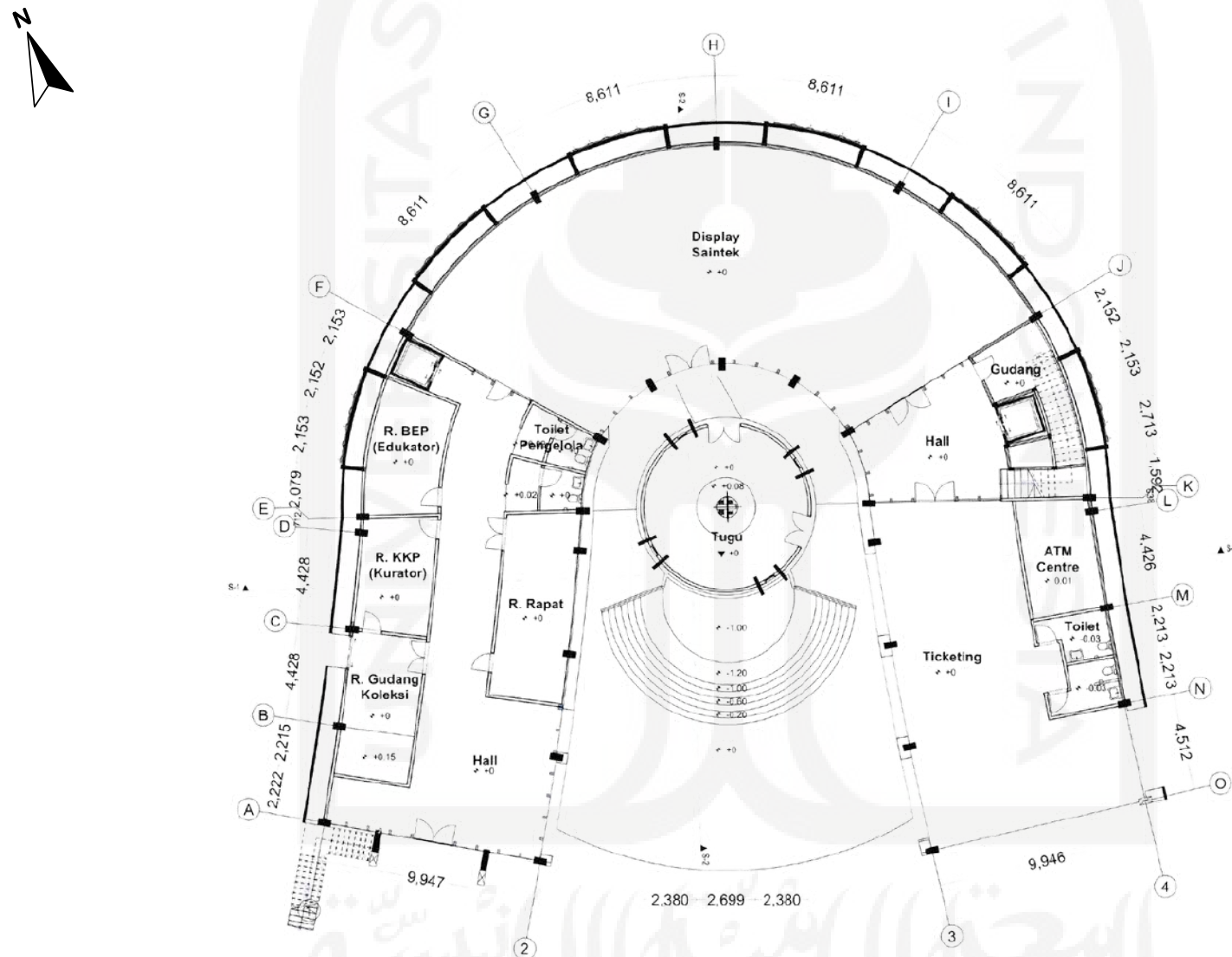
- A. *Entrance* Keluar Masuk Kendaraan
- B. *Entrance* Utama Pejalan Kaki
- C. Parkir Kendaraan
- D. Dermaga



Gambar 4.2 Siteplan
Sumber: Penulis (2024)

- **Denah Lt. 1**

Lantai 1 pada museum terdiri dari area publik dan semi-publik dimana terdapat Display Saintek dan Tugu Asli Khatulistiwa pada lantai ini. Adapun ruang-ruang yang terdapat di Lantai 1 museum terdiri dari area ticketing, toilet umum, ATM Centre, Display Saintek, Hall, serta Ruang Pengelola

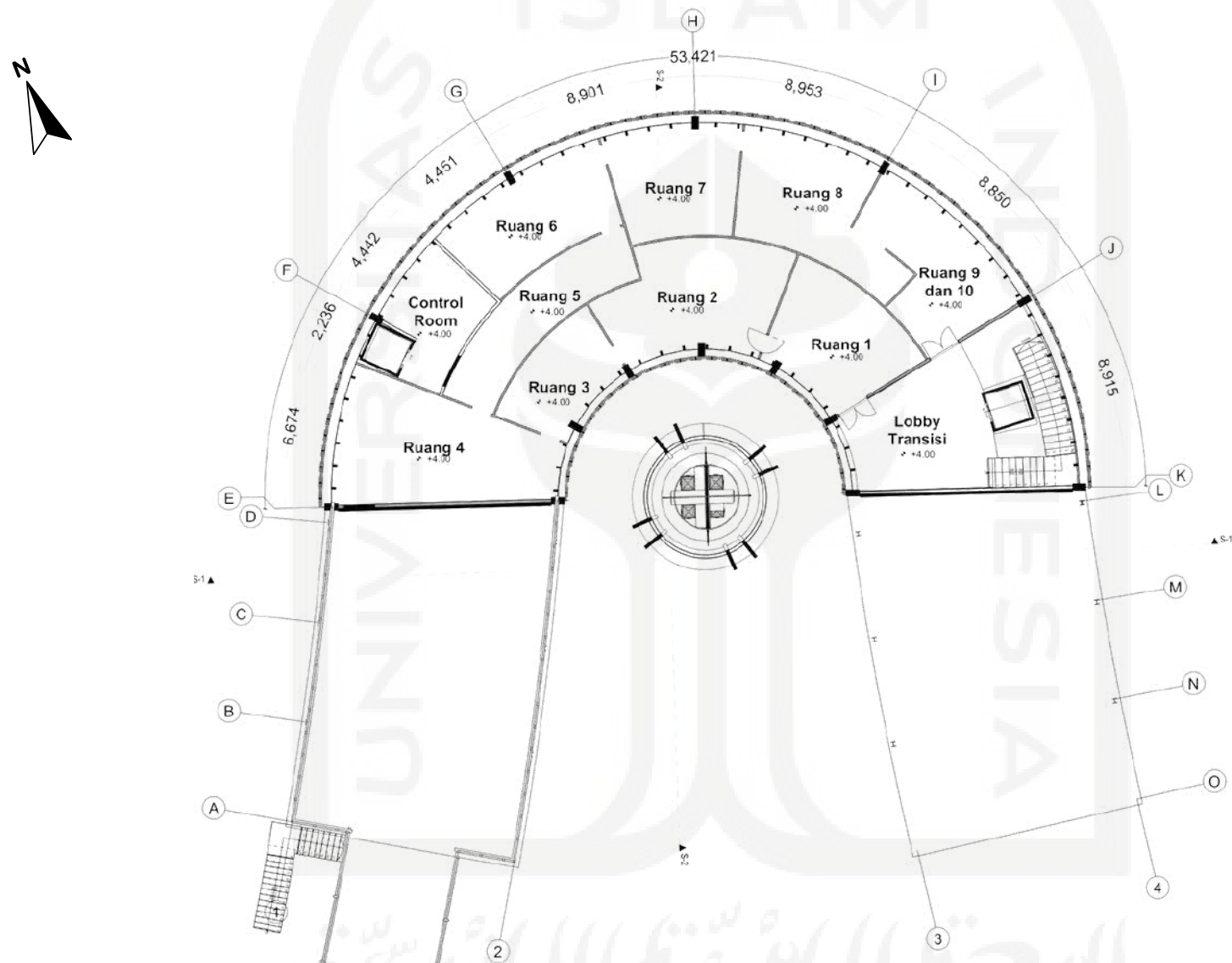


Gambar 4.3 Denah Museum Lt.1

Sumber: Penulis (2024)

- **Denah Lt. 2**

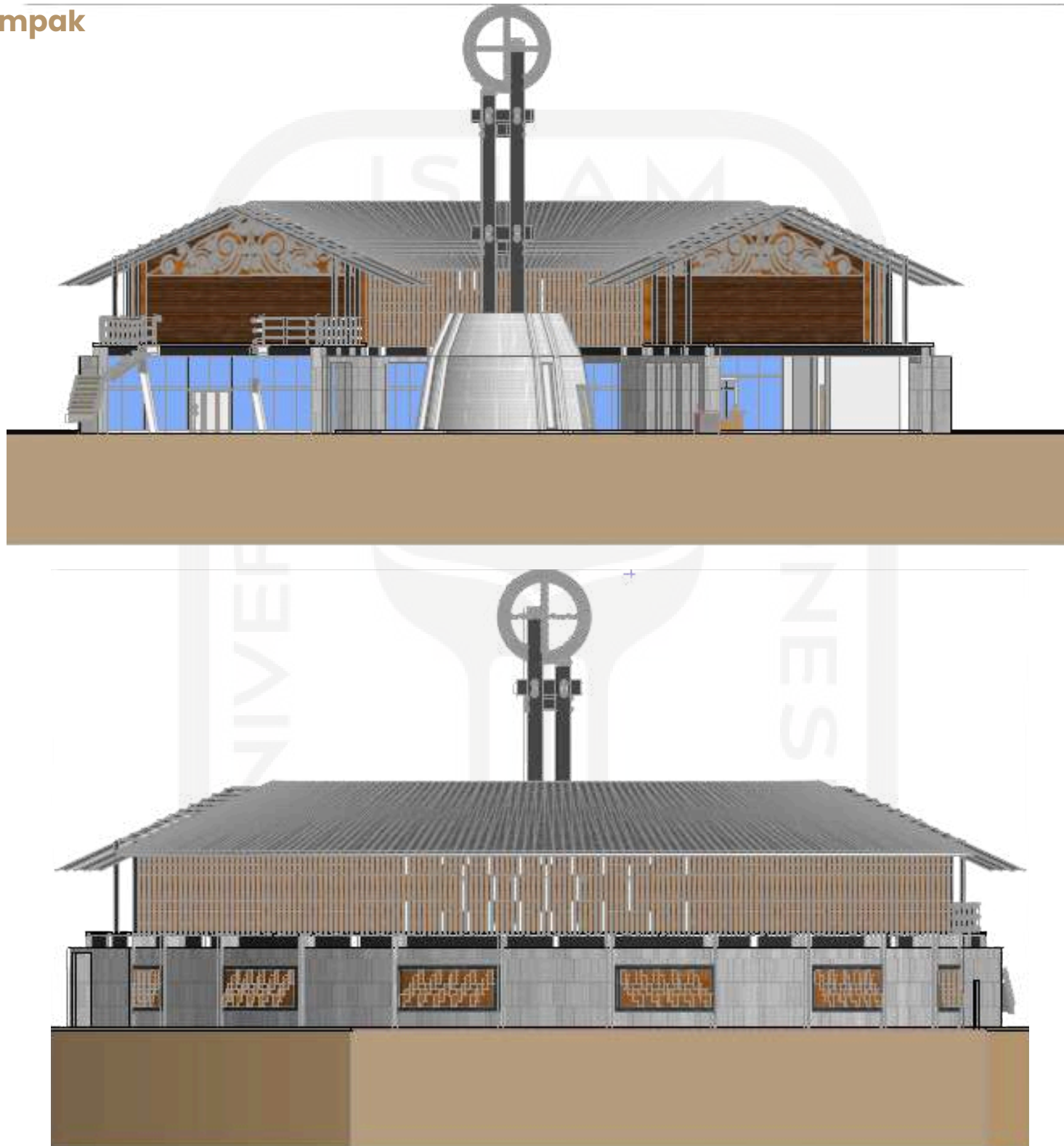
Lantai 2 museum merupakan area semi publik dimana terdapat Museum Diorama pada lantai ini, termasuk lantai semi publik dikarenakan pengunjung harus membeli tiket untuk dapat mengakses kawasan ini, selain itu terdapat Control Room yang merupakan area non-publik yang hanya dapat diakses oleh pengelola



Gambar 4.4 Denah Museum Lt.2

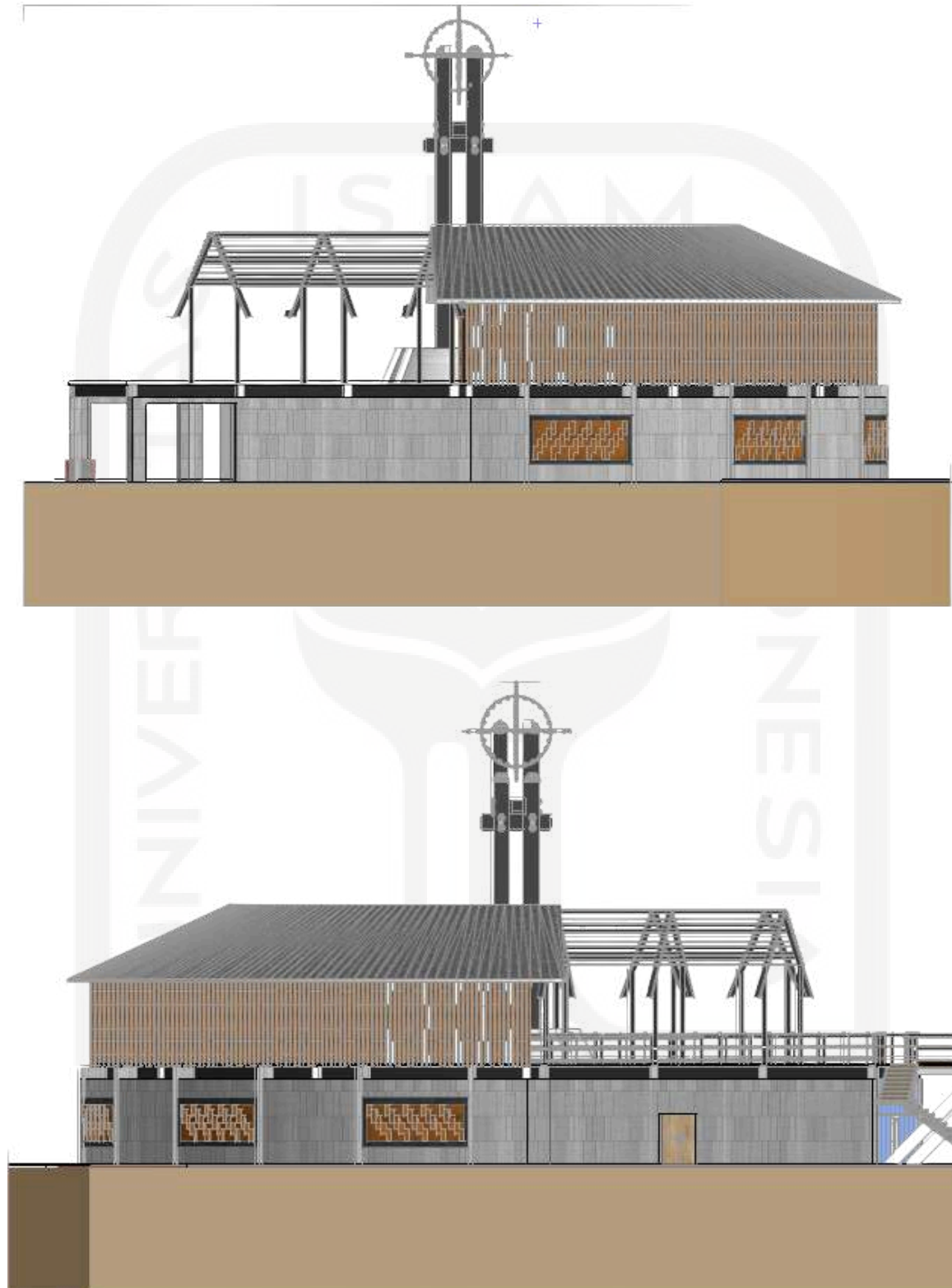
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



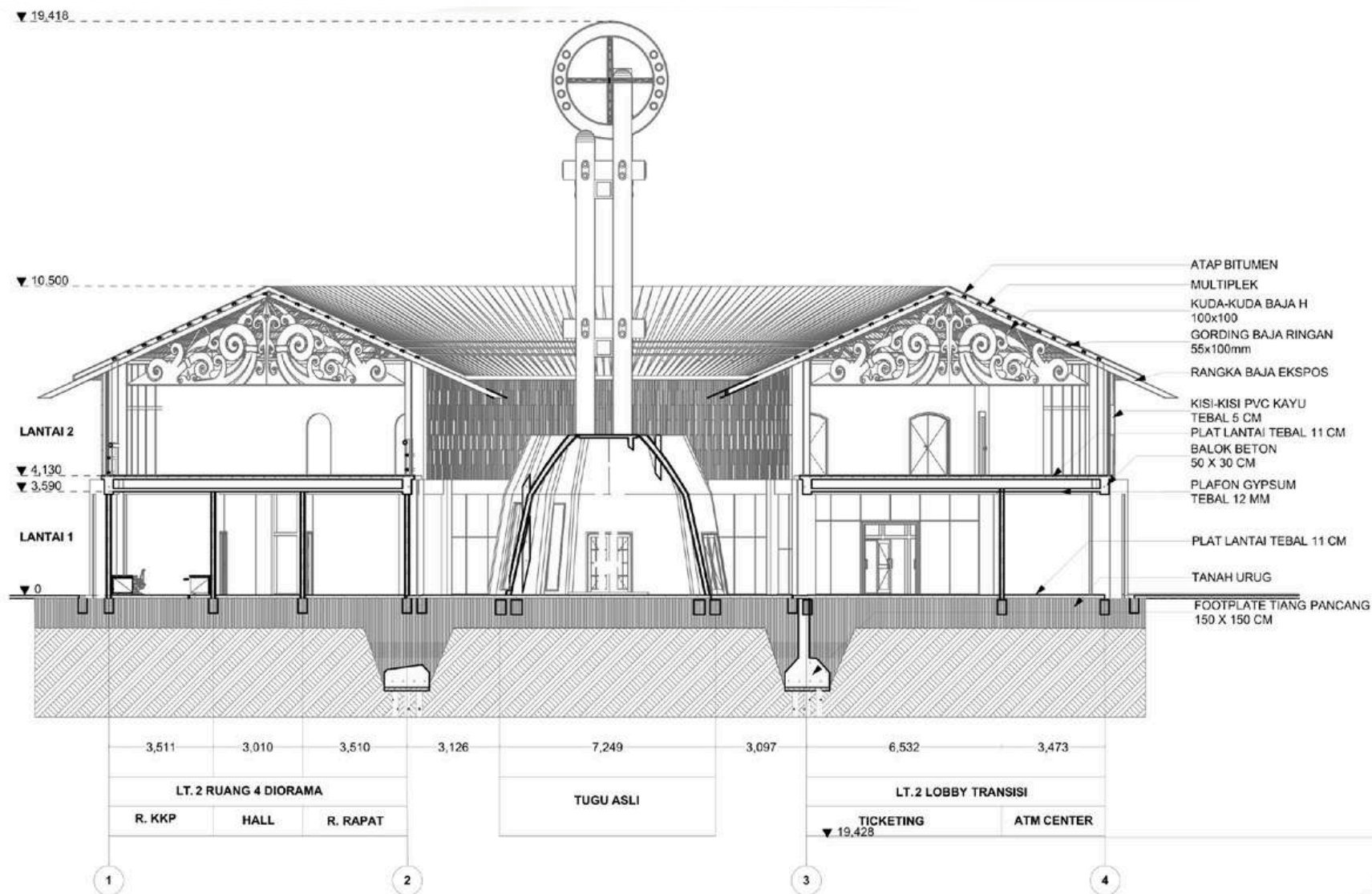
Gambar 4.4 Tampak Sisi Depan
dan Belakang Museum
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



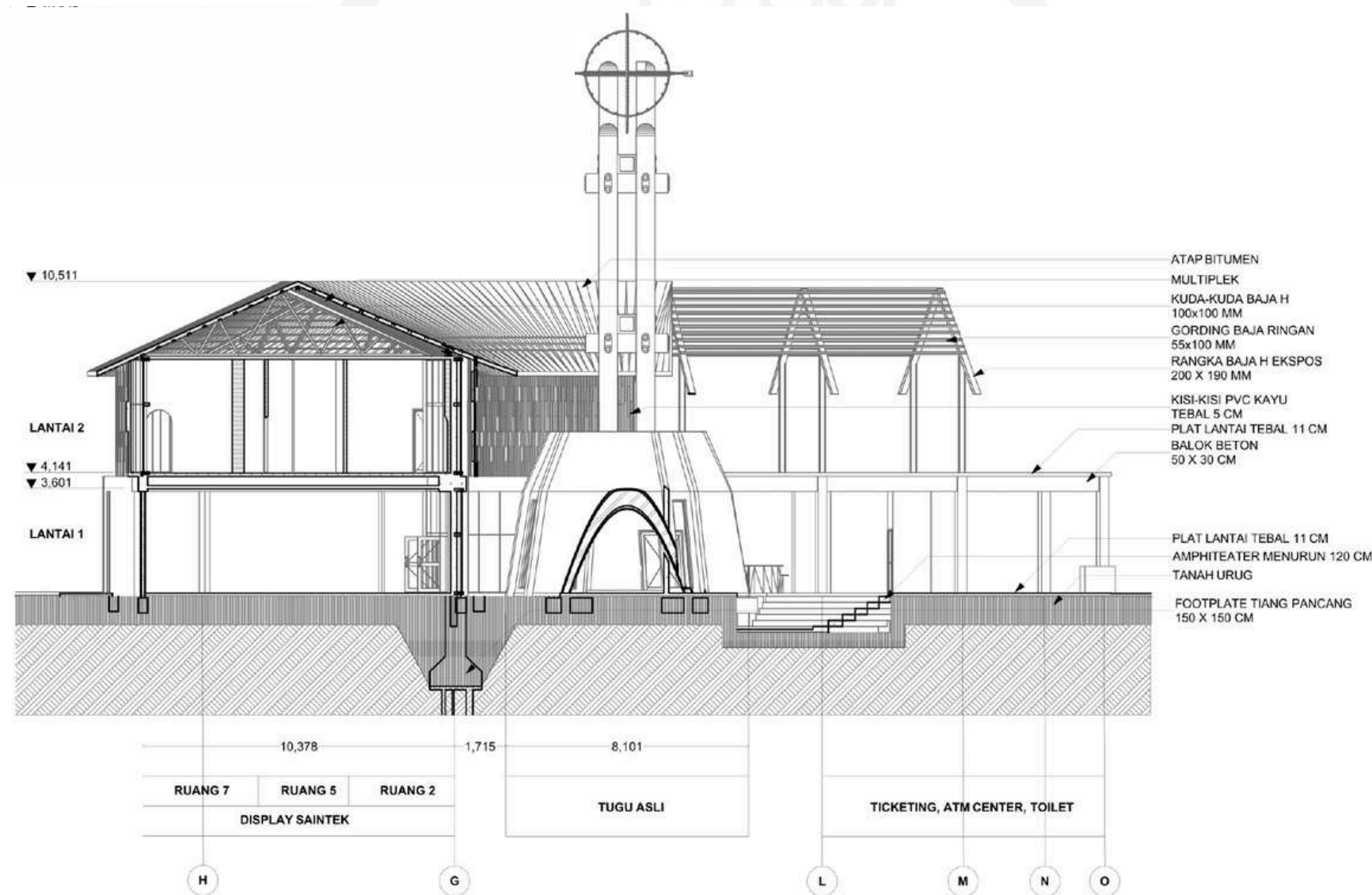
Gambar 4.5 Tampak Sisi Kiri dan
Kanan Museum
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



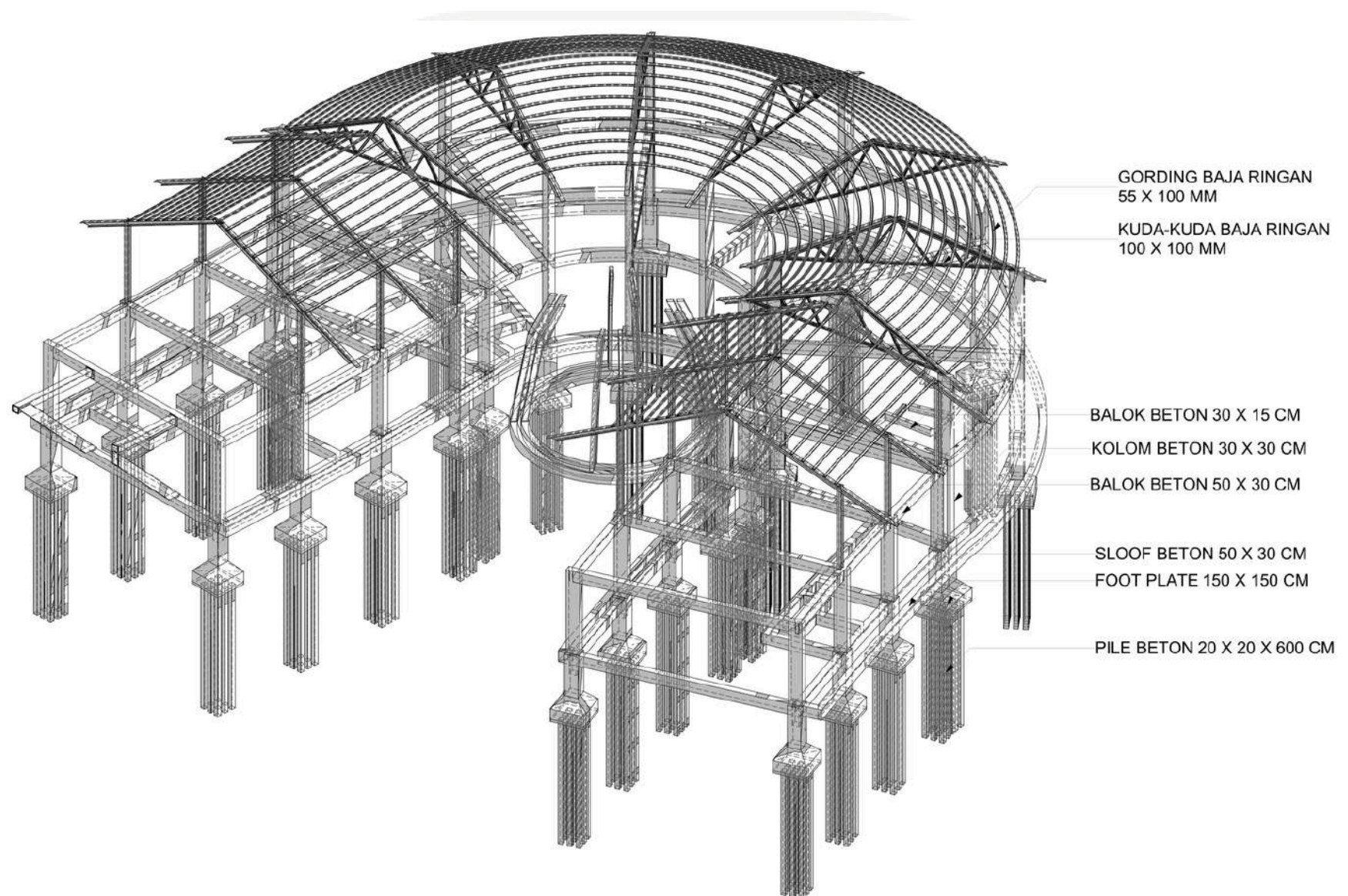
Gambar 4.6 Potongan A-A' Museum
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



Gambar 4.7 Potongan B-B' Museum
Sumber: Penulis (2024)

- Axonometry Struktur



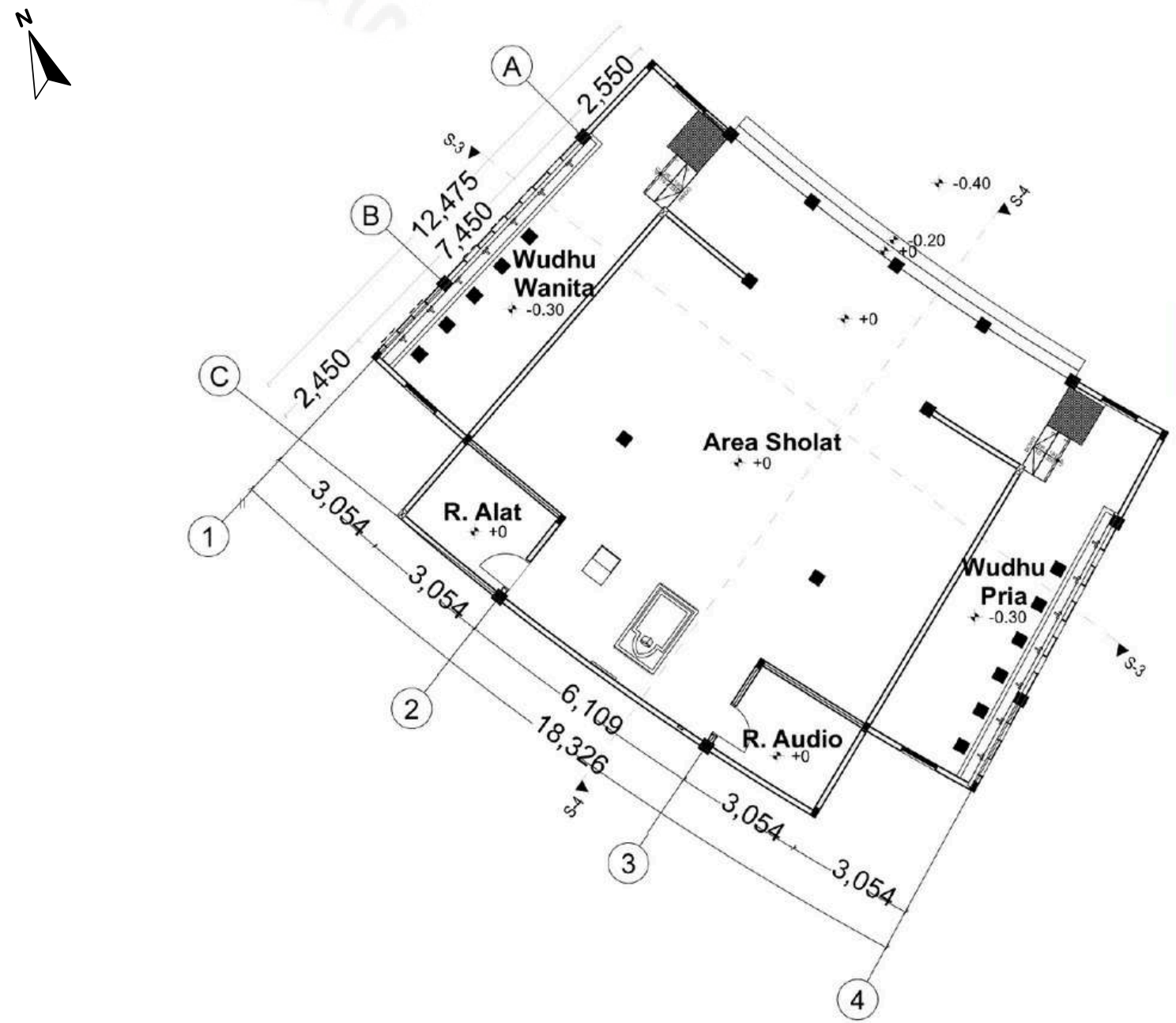
Gambar 4.8 Axonometry Struktur Museum
Sumber: Penulis (2024)

Struktur pada museum ini menggunakan pondasi footplate yang disambung dengan pile beton berukuran 20 x 20 x 600 cm yang disambung 4 menjadi kedalamannya total 24 meter.

4.4 Musholla

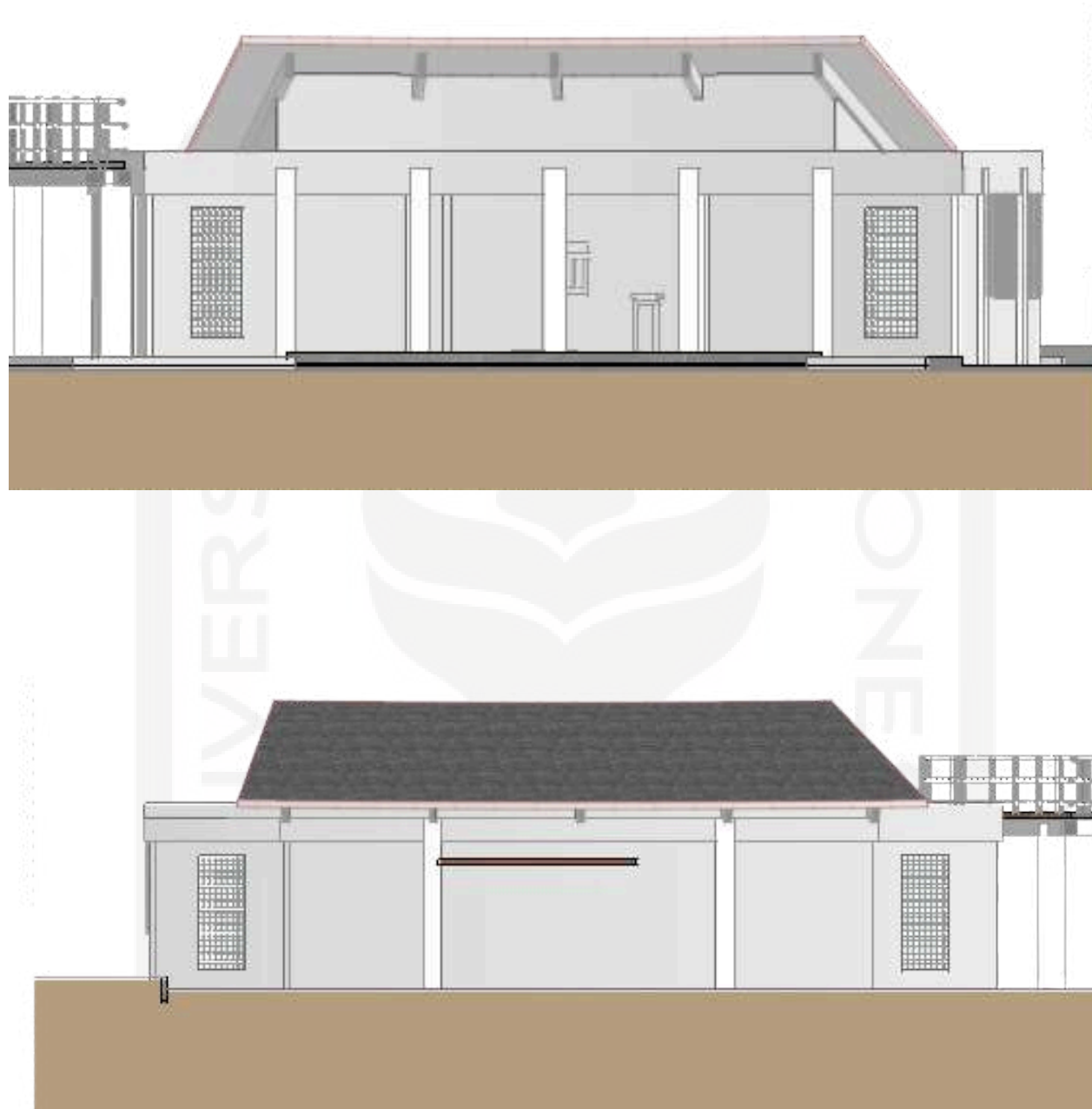
- Denah

Musholla berada dekat dengan area Museum dan Tugu, dan merupakan fasilitas penunjang. Terdapat area wudhu khusus bagi para difabel pada bangunan ini.



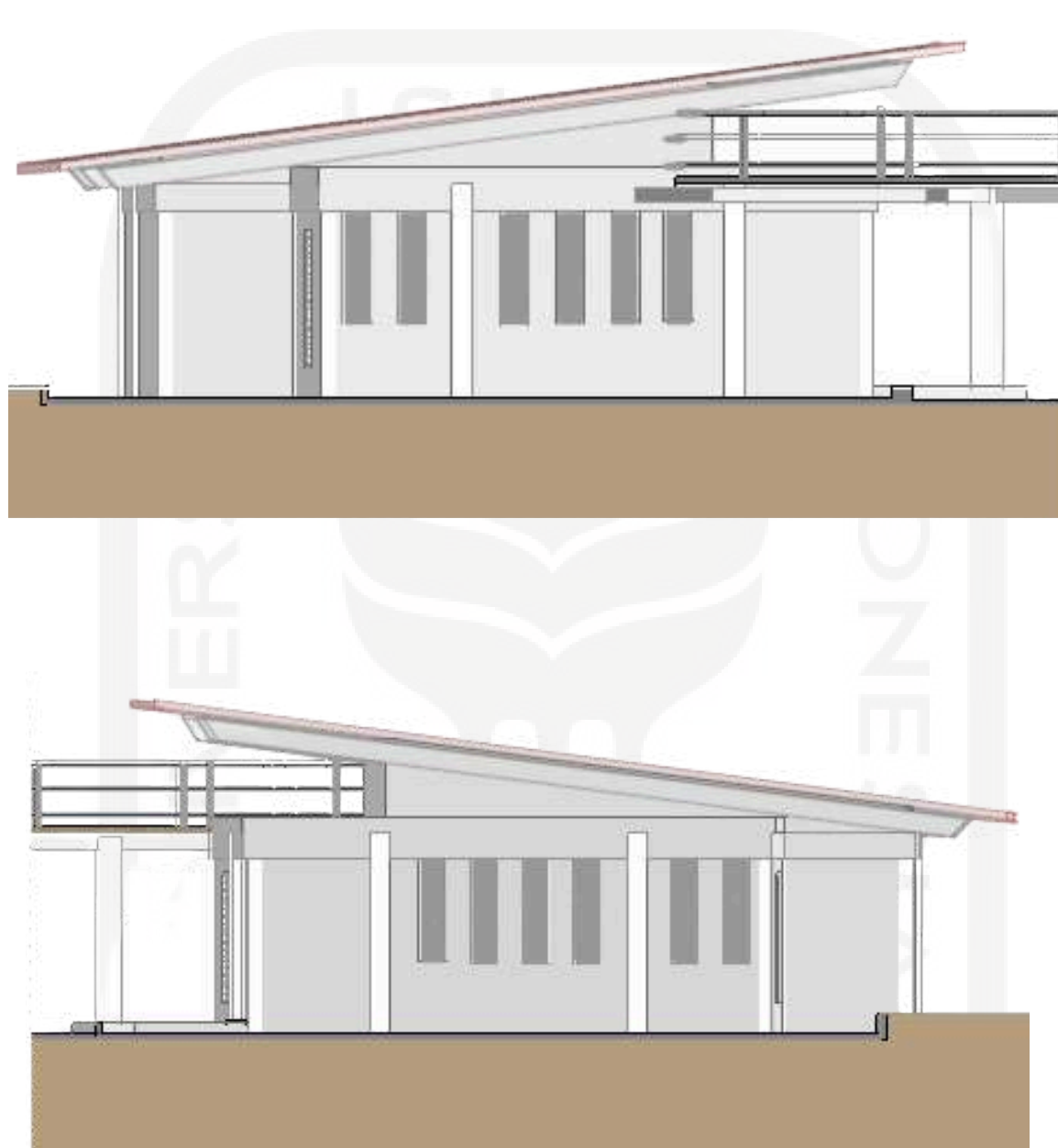
Gambar 4.9 Denah Musholla
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



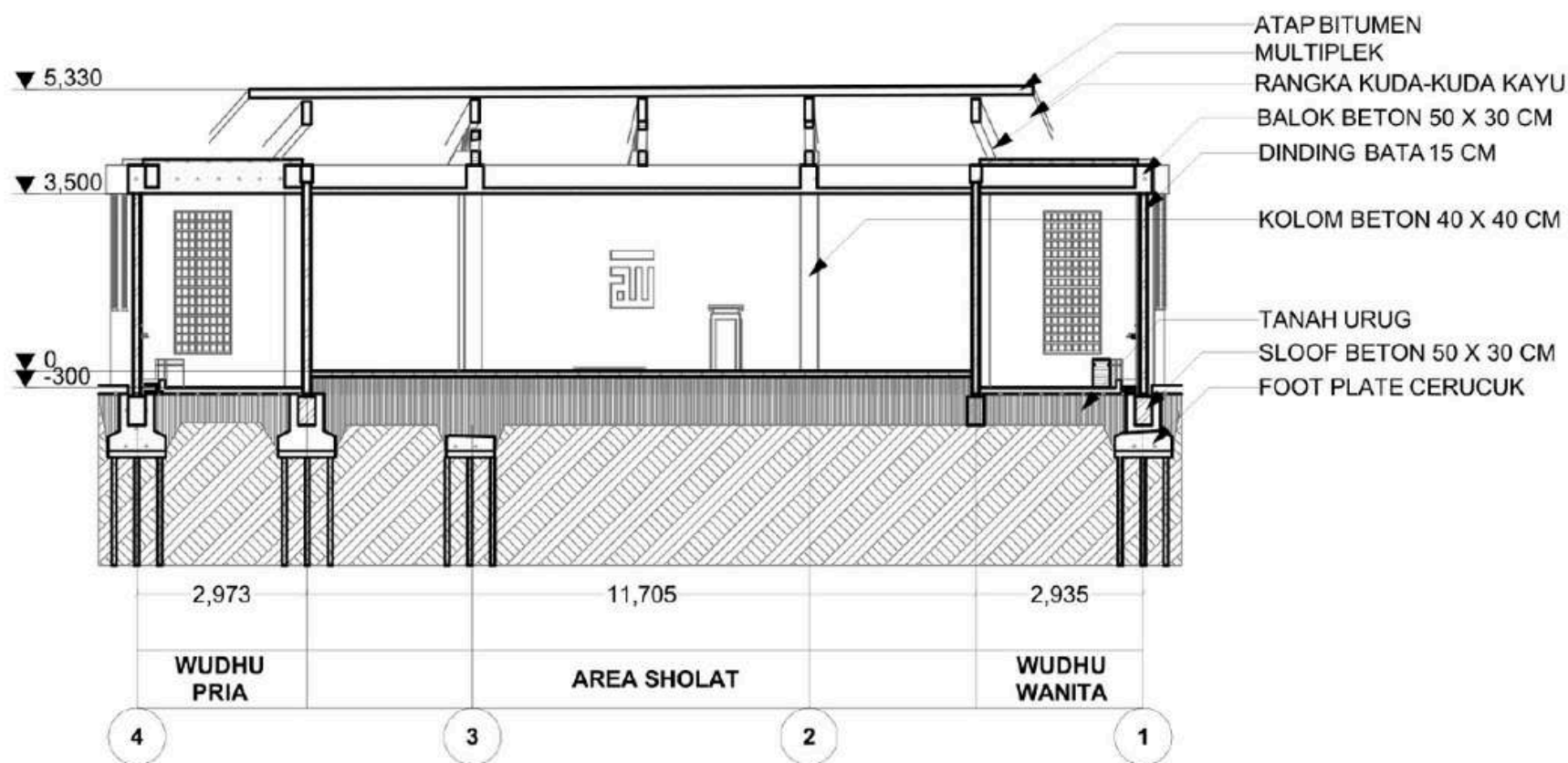
Gambar 4.10 Tampak Sisi Depan dan Belakang Musholla
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



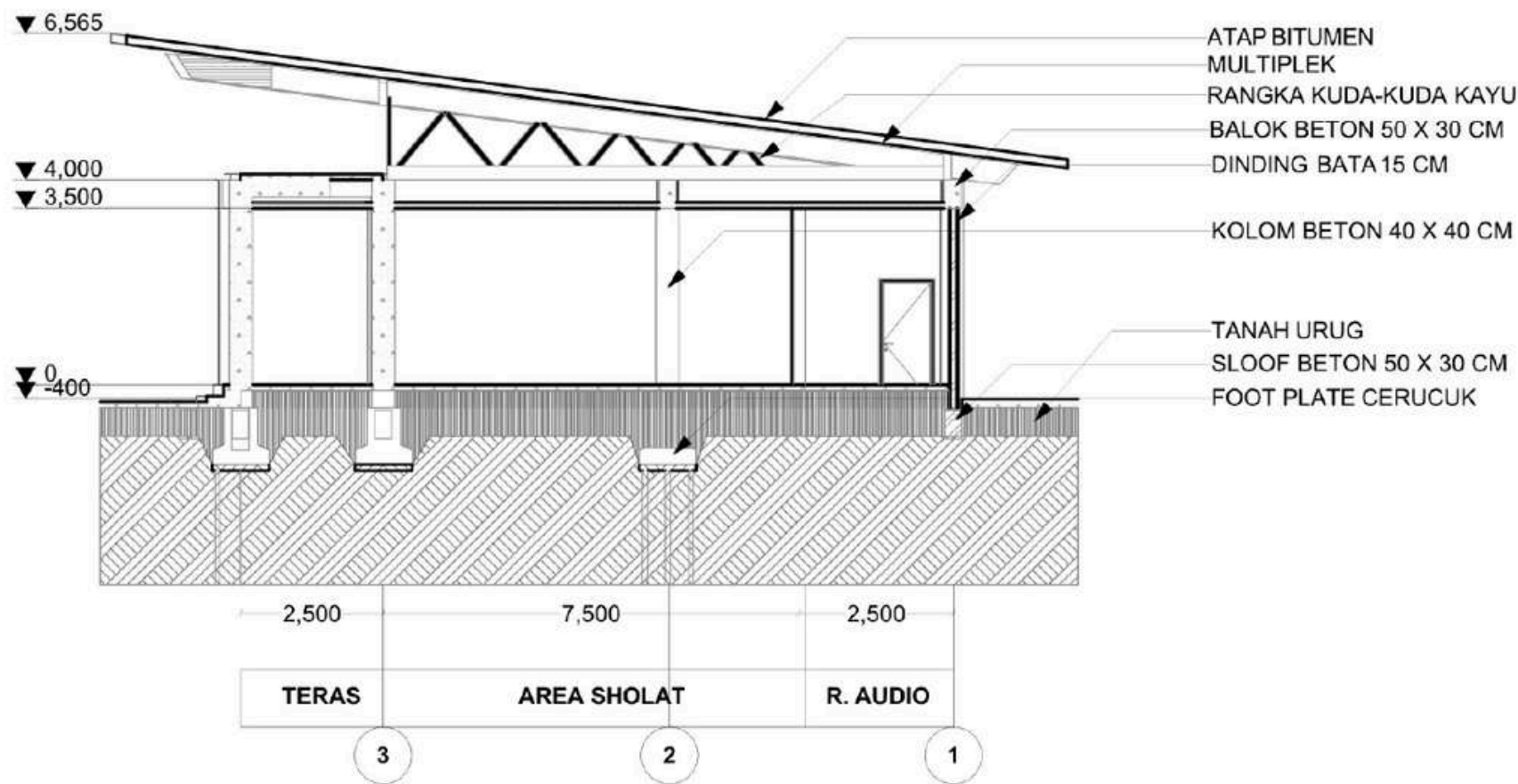
Gambar 4.11 Tampak Sisi Kiri dan Kanan
Musholla
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



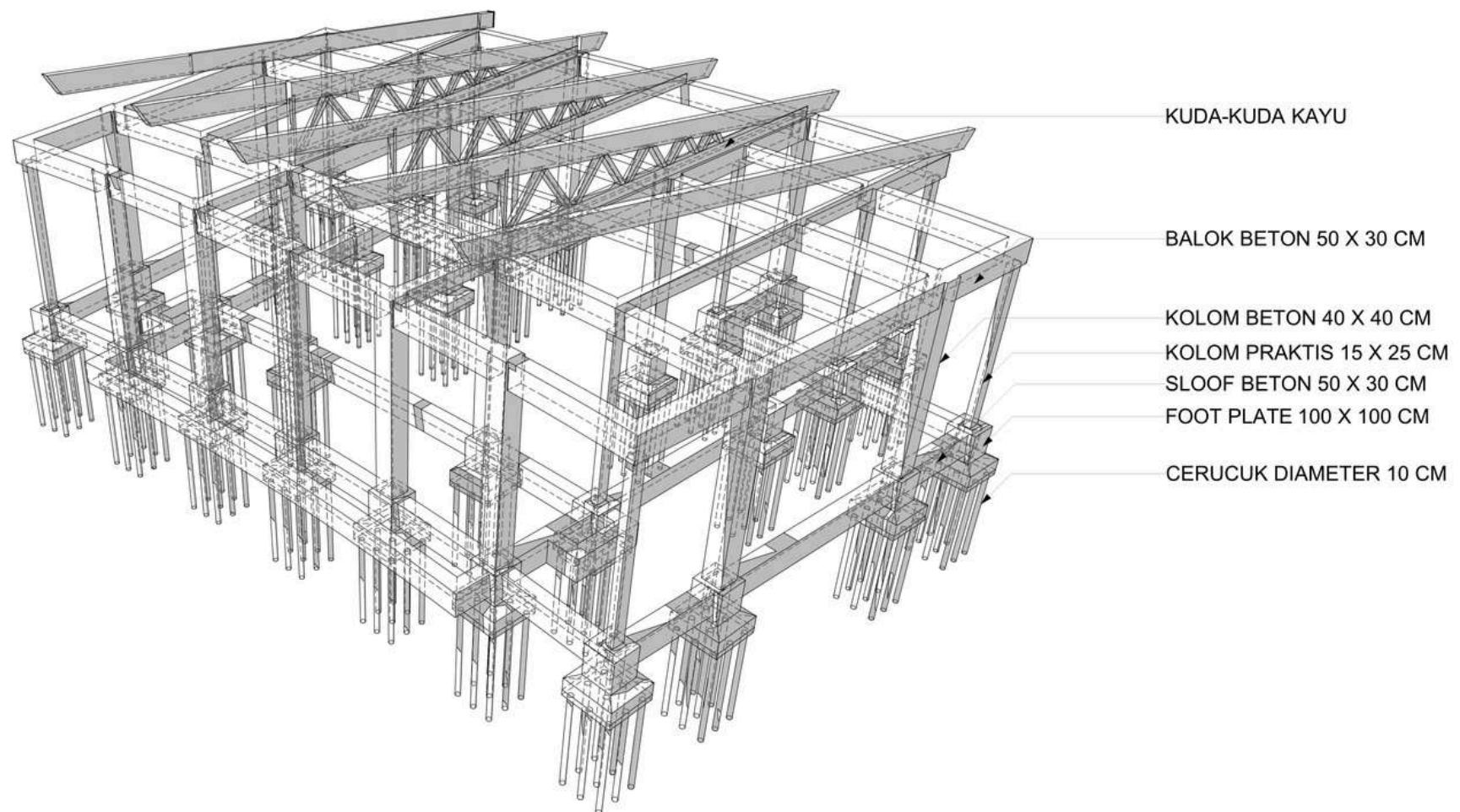
Gambar 4.12 Potongan A-A' Musholla
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



Gambar 4.13 Potongan B-B' Musholla
Sumber: Penulis (2024)

- **Axonometry Struktur**

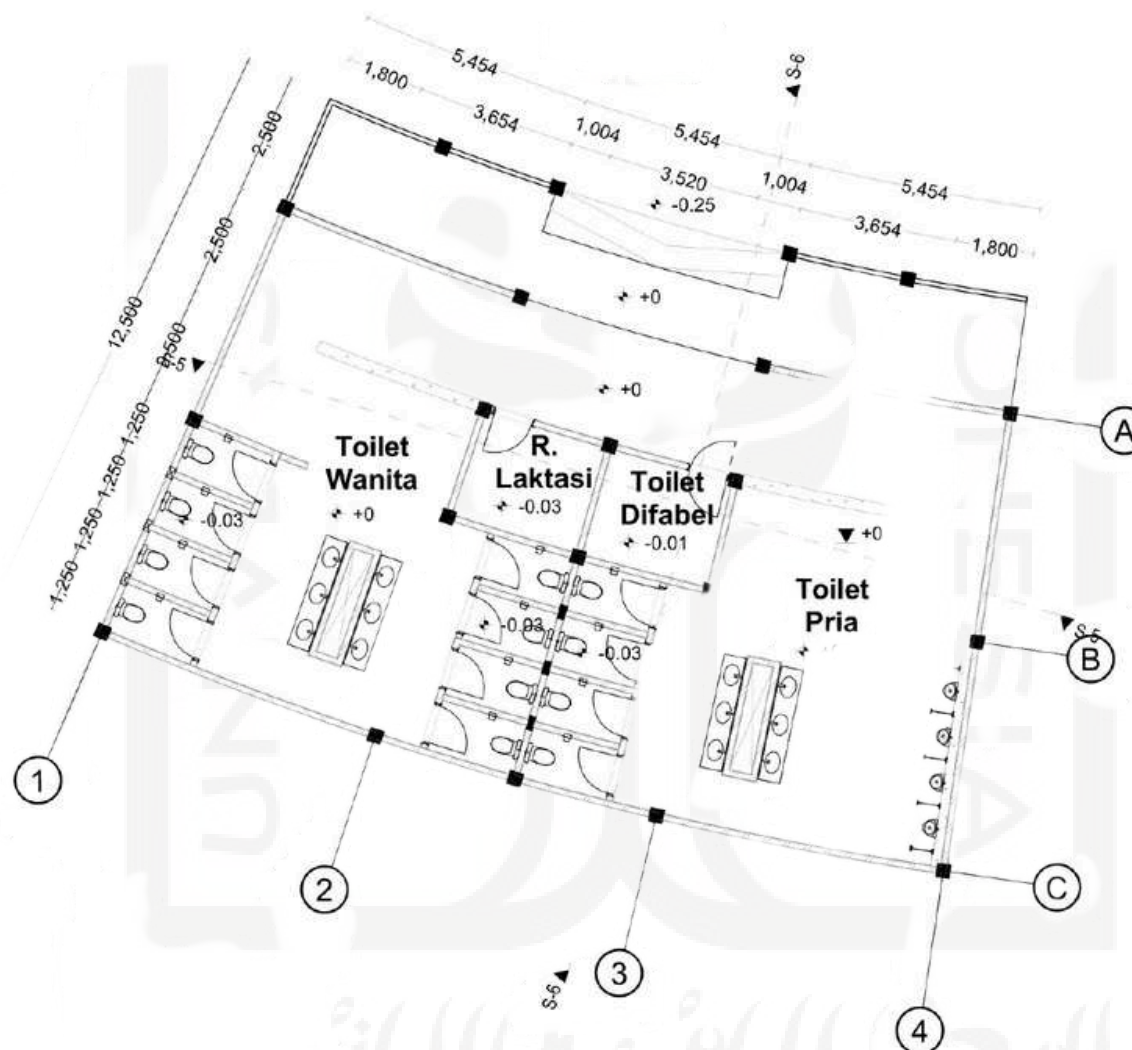


Gambar 4.14 Axonometry Struktur
Musholla

Sumber: Penulis (2024)

Struktur pada musholla menggunakan pondasi footplate yang di sambung kayu cerucuk diameter 10 cm sedalam 6 meter, penggunaan cerucuk dikarenakan bangunan ini merupakan bangunan lantai yang tidak terlalu berat.

- **Denah**



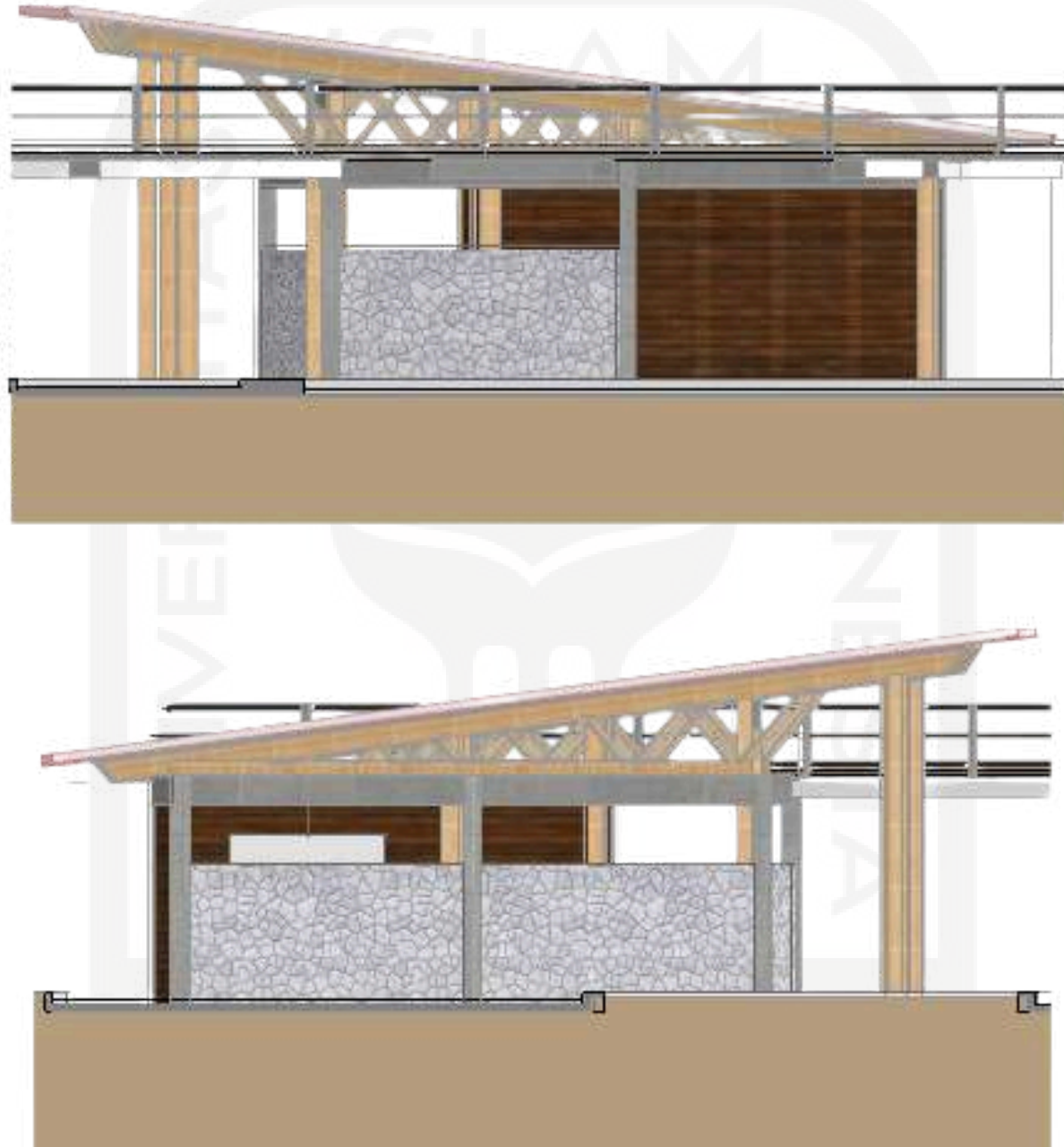
Gambar 4.15 Denah Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



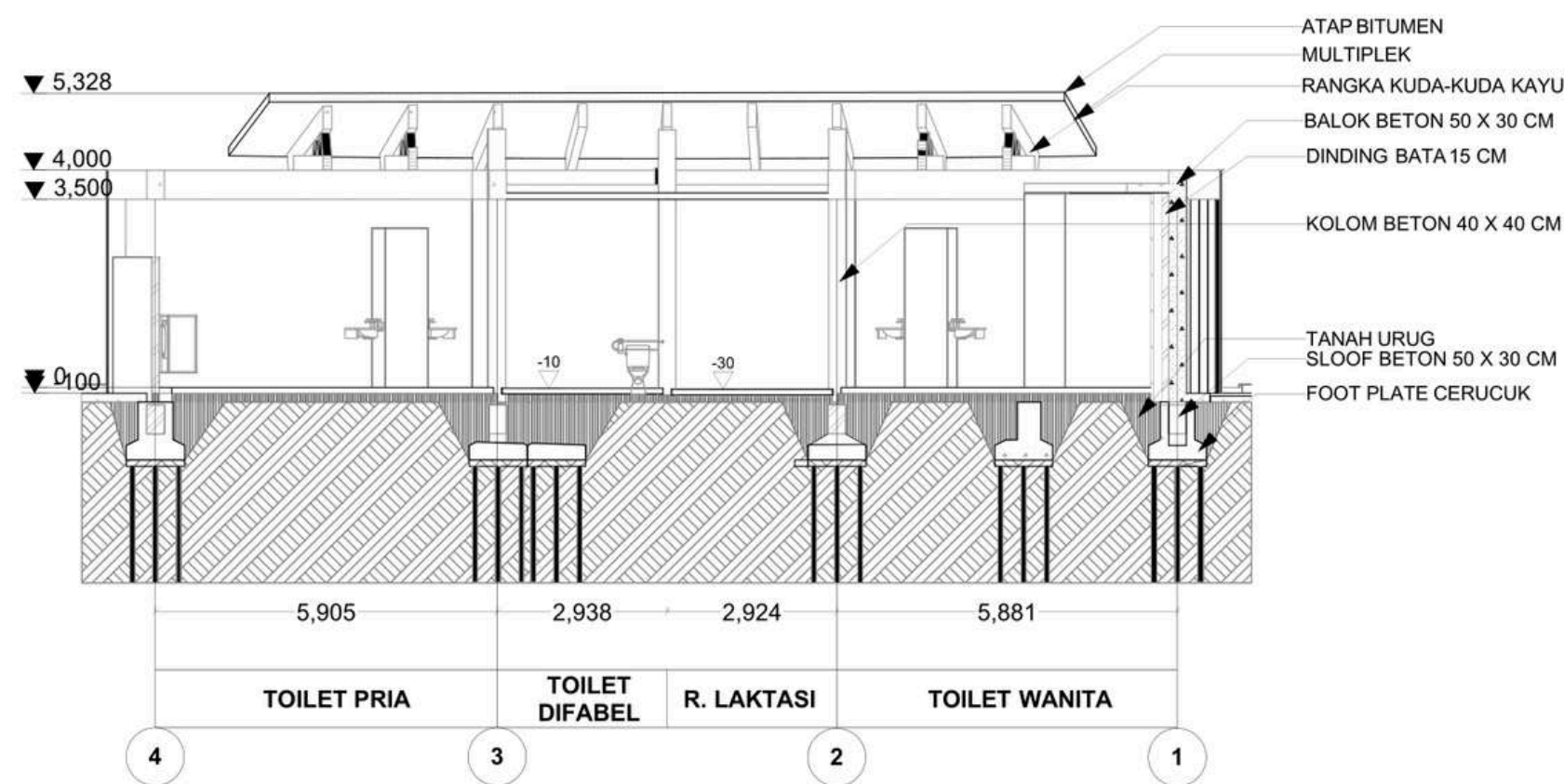
Gambar 4.16 Tampak Sisi Depan dan Belakang Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



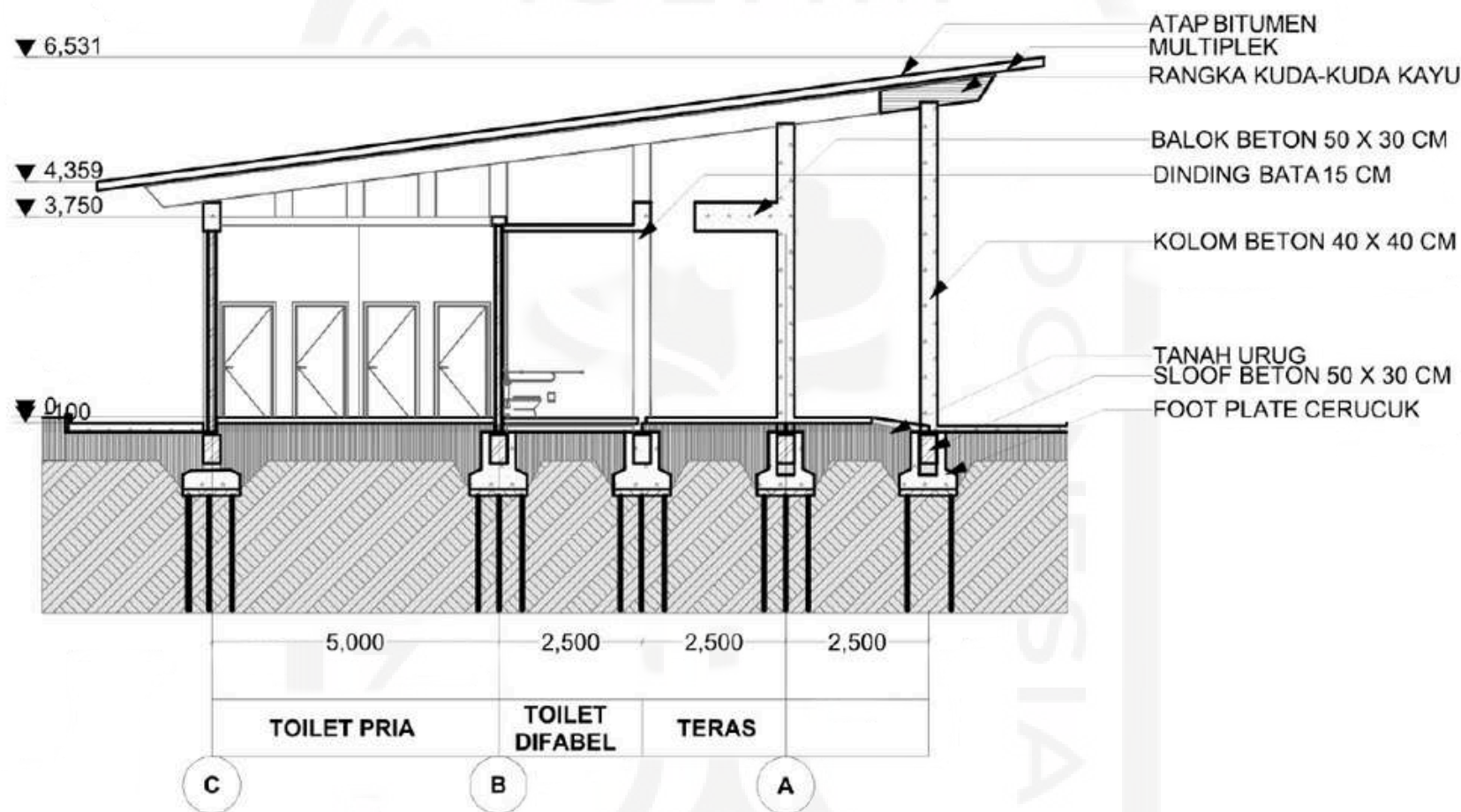
Gambar 4.17 Tampak Sisi Kiri dan Kanan
Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



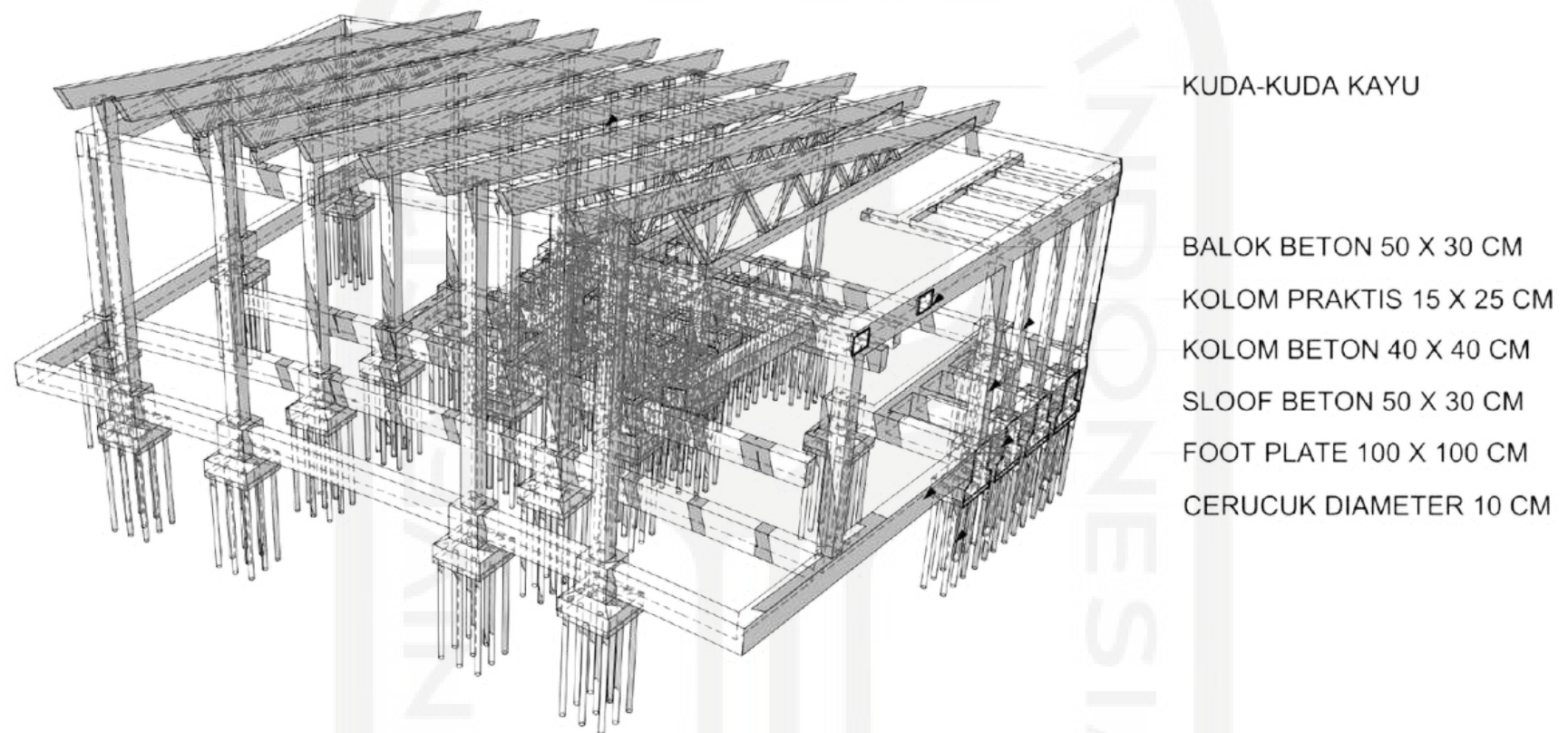
Gambar 4.18 TPotongan A-A' Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



Gambar 4.19 Potongan B-B' Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

- **Axonometry Struktur**



Gambar 4.20 Axonometry Struktur Toilet Umum

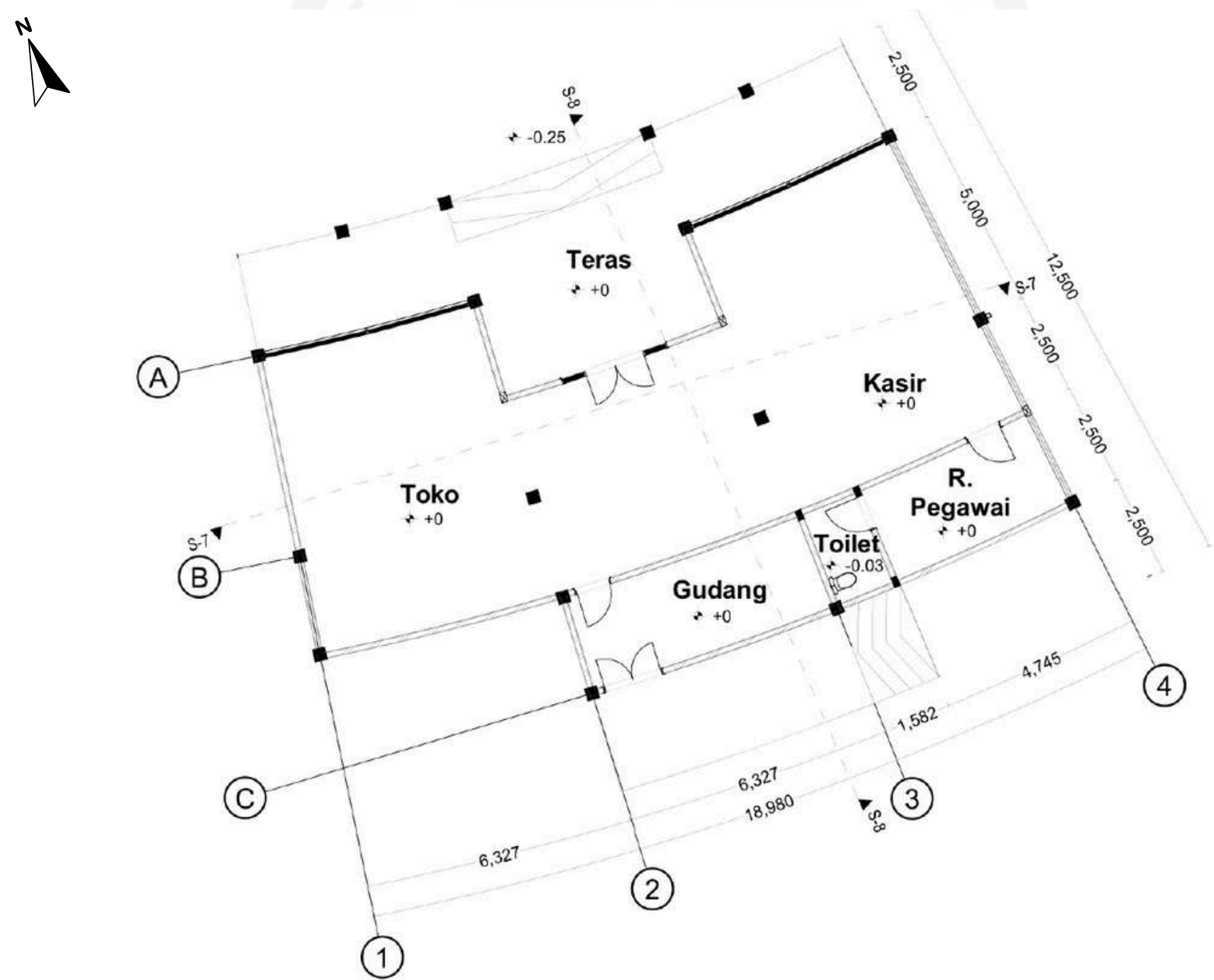
Sumber: Penulis (2024)

Struktur pada Toilet Umum menggunakan pondasi yang sama dengan Musholla yaitu footplate yang di sambung kayu cerucuk diameter 10 cm sedalam 6 meter, penggunaan cerucuk dikarenakan bangunan ini merupakan bangunan lantai yang tidak terlalu berat.

4.6 Gift Shop

- Denah

Gift Shop berada dekat dengan kawasan museum dan tugu, dan merupakan fasilitas penunjang. Gift Shop berfungsi untuk menjual barang-barang produk UMKM sekitar maupun barang-barang cendera mata yang berhubungan dengan kawasan ini.



Gambar 4.21 Denah Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



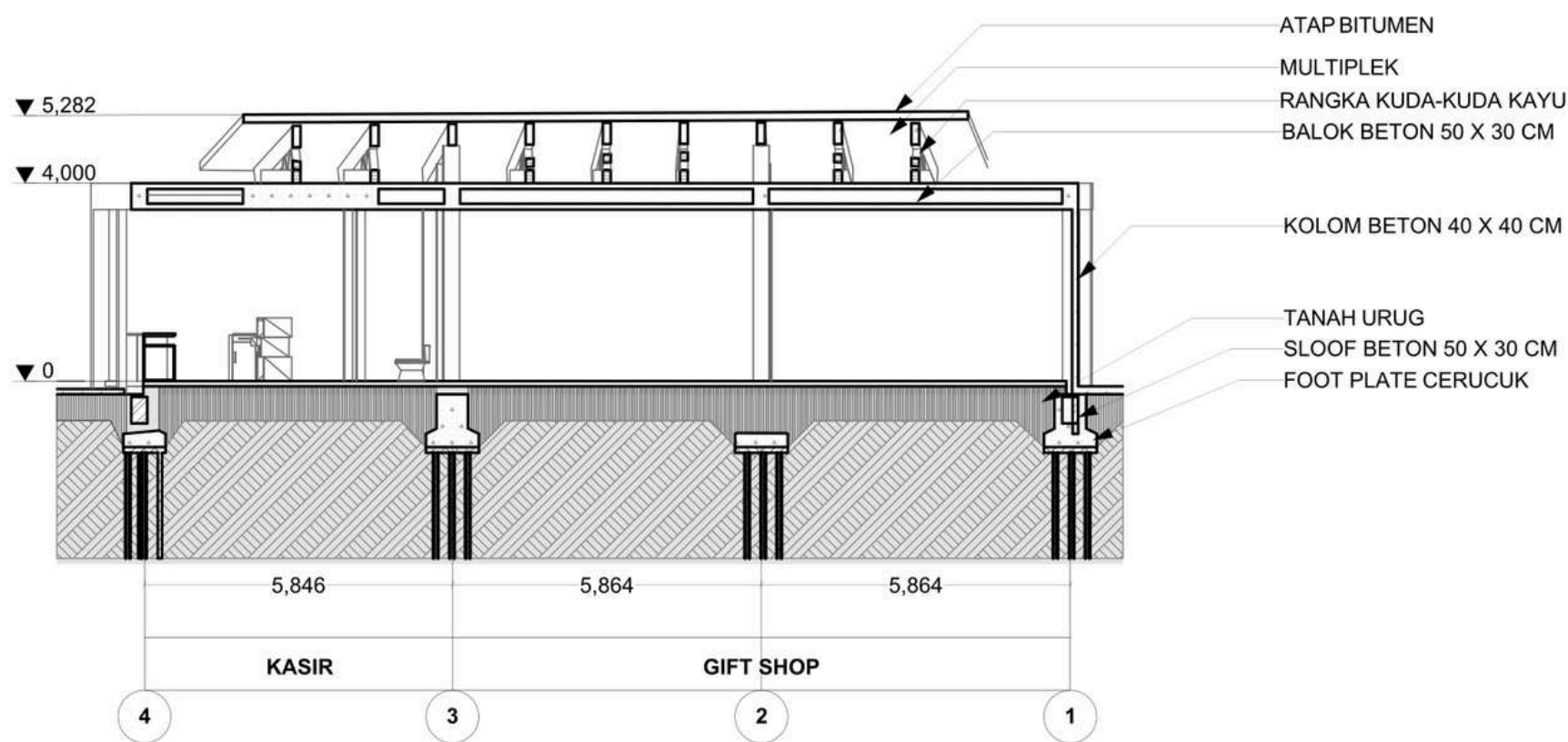
Gambar 4.22 Tampak Sisi Depan dan Belakang Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



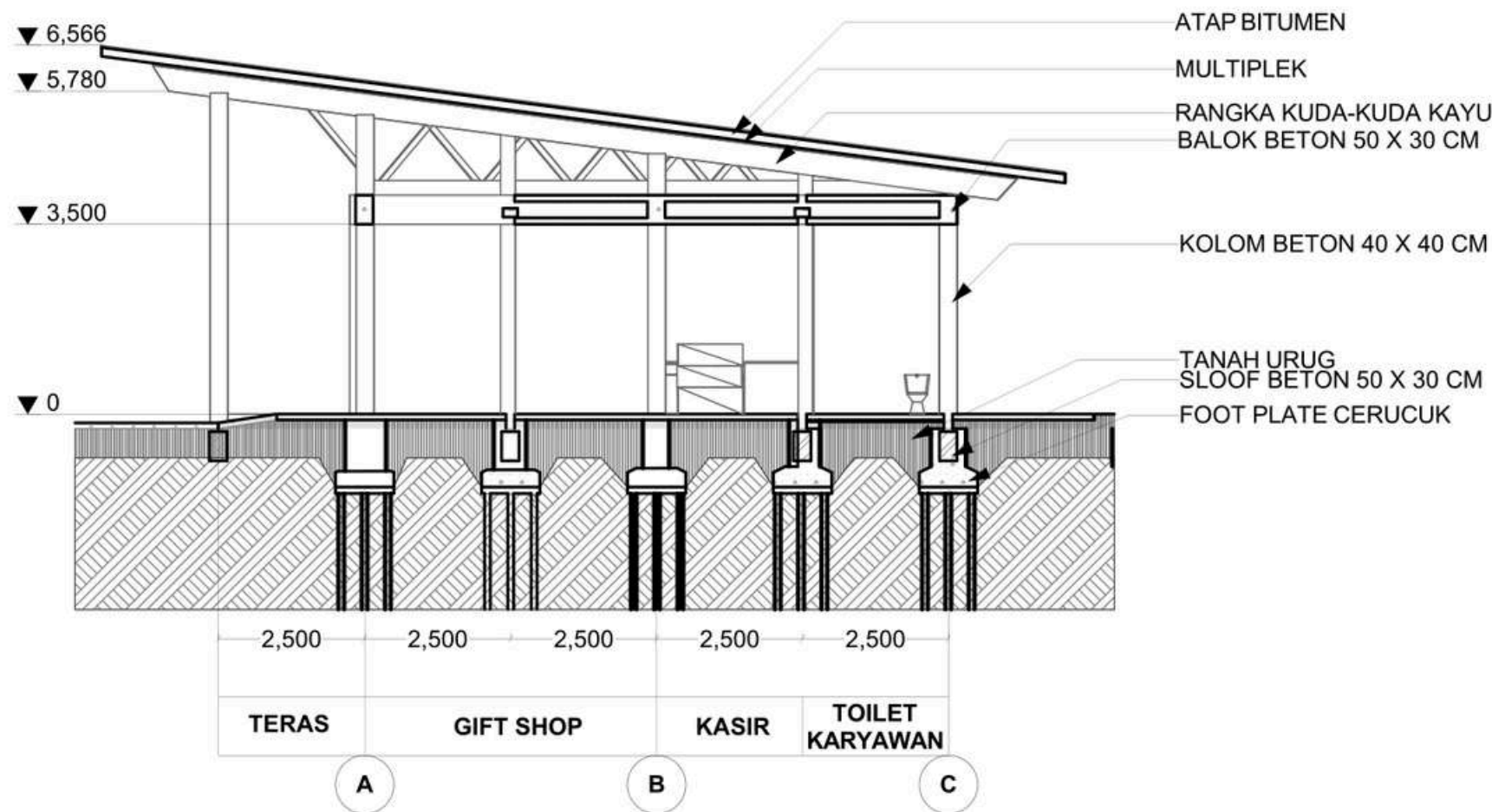
Gambar 4.23 Tampak Sisi Kiri dan Kanan
Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



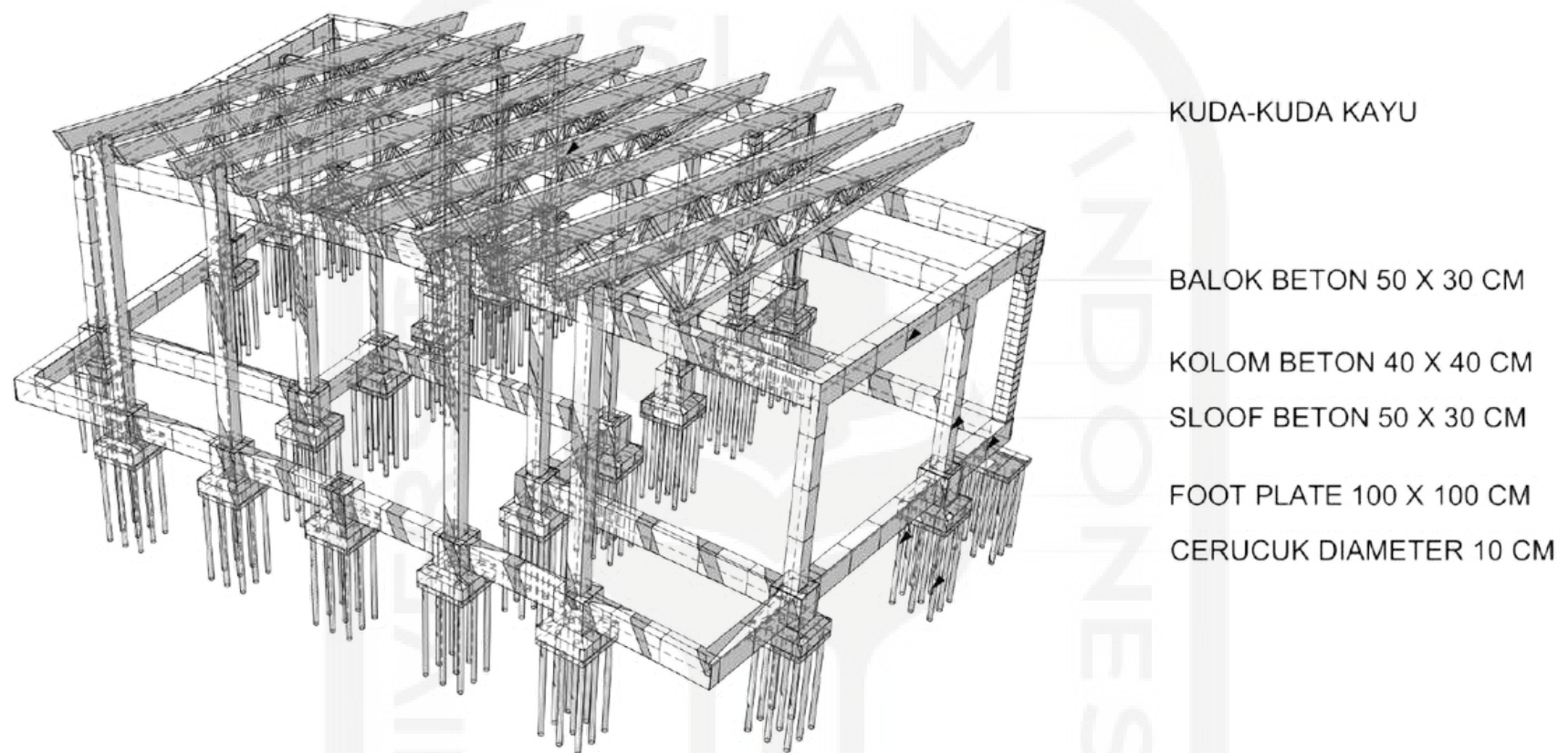
Gambar 4.24 Potongan A-A' Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



Gambar 4.25 Potongan B-B' Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

- **Axonometry Struktur**



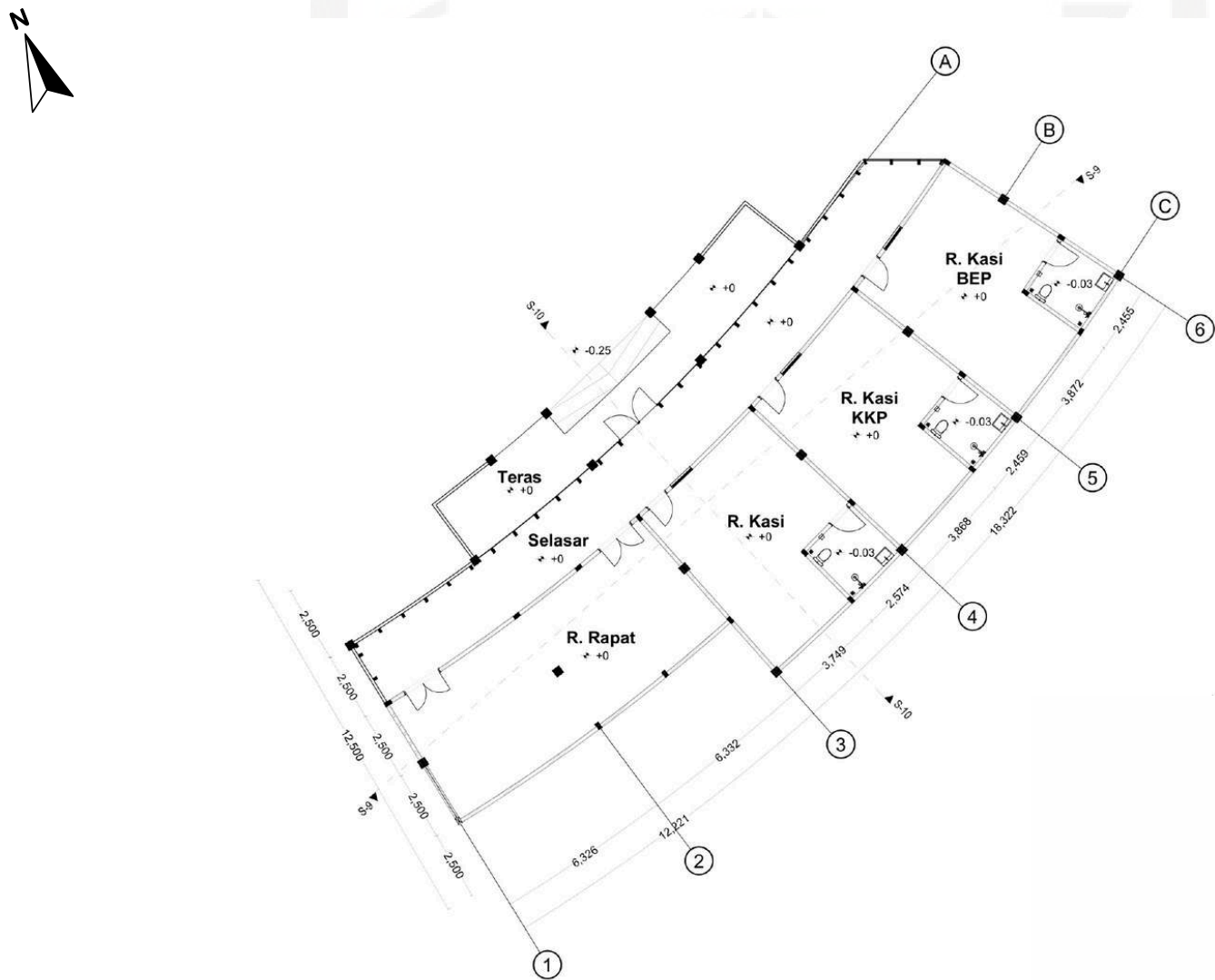
Gambar 4.26 Axonometry Struktur Gift Shop
Sumber: Penulis (2024)

Struktur pada Gift Shop menggunakan pondasi yang sama dengan Toilet Umum dan Musholla yaitu footplate yang di sambung kayu cerucuk diameter 10 cm sedalam 6 meter, penggunaan cerucuk dikarenakan bangunan ini merupakan bangunan lantai yang tidak terlalu berat.

4.7 Kantor Pengelola

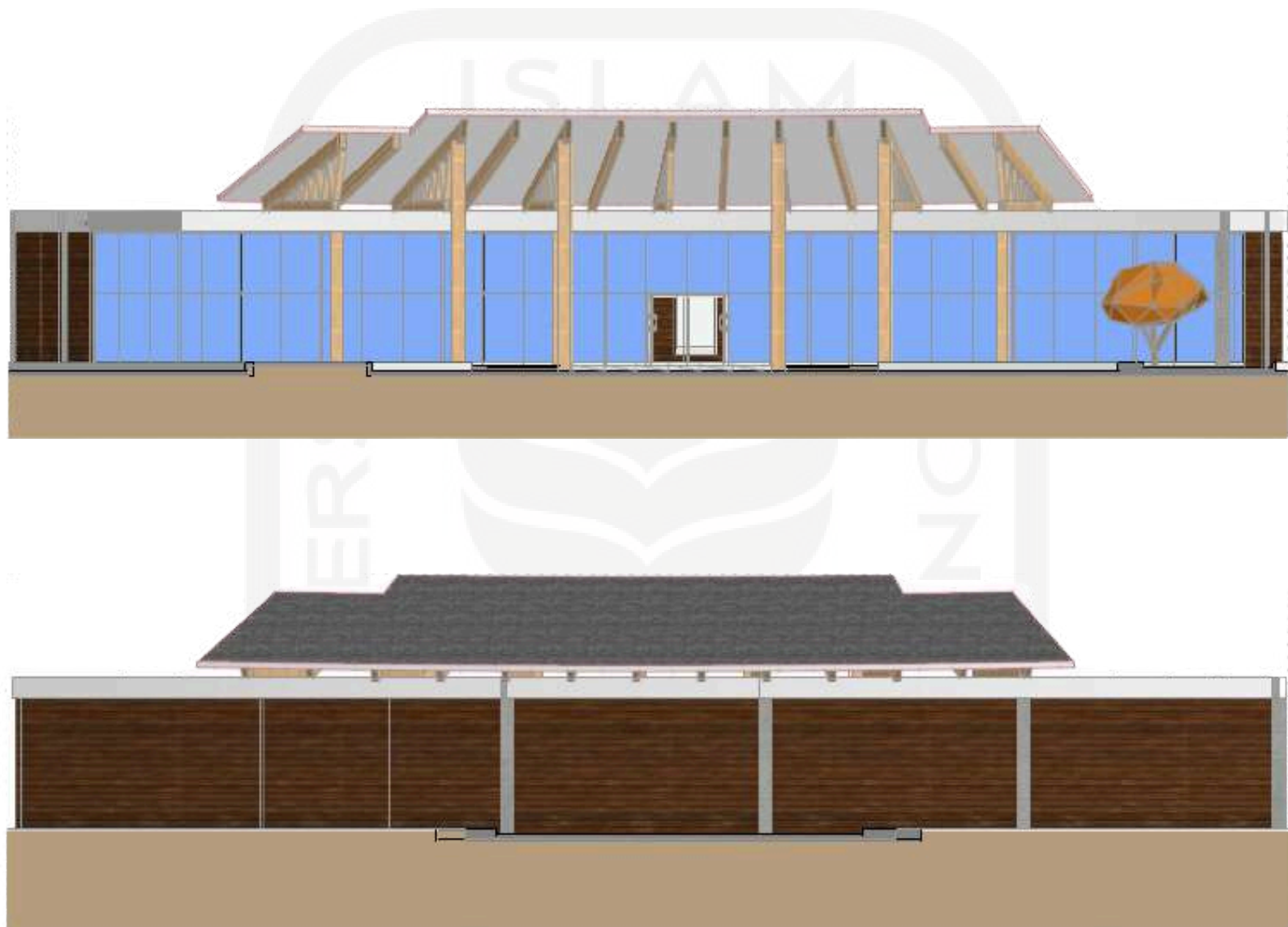
- Denah

Kantor Pengelola berada dekat dengan entrance kendaraan maupun pejalan kaki sehingga dapat langsung terlihat ketika memasuki kawasan ini. Kantor Pengelola merupakan fasilitas penunjang dimana hanya yang berkepentingan yang dapat mengakses. Kantor Pengelola berfungsi sebagai kantor bagi para kepala-kepala bidang serta ruang rapat antara pengelola dengan pengelola maupun pengelola dan *tenant*.



Gambar 4.27 Denah Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



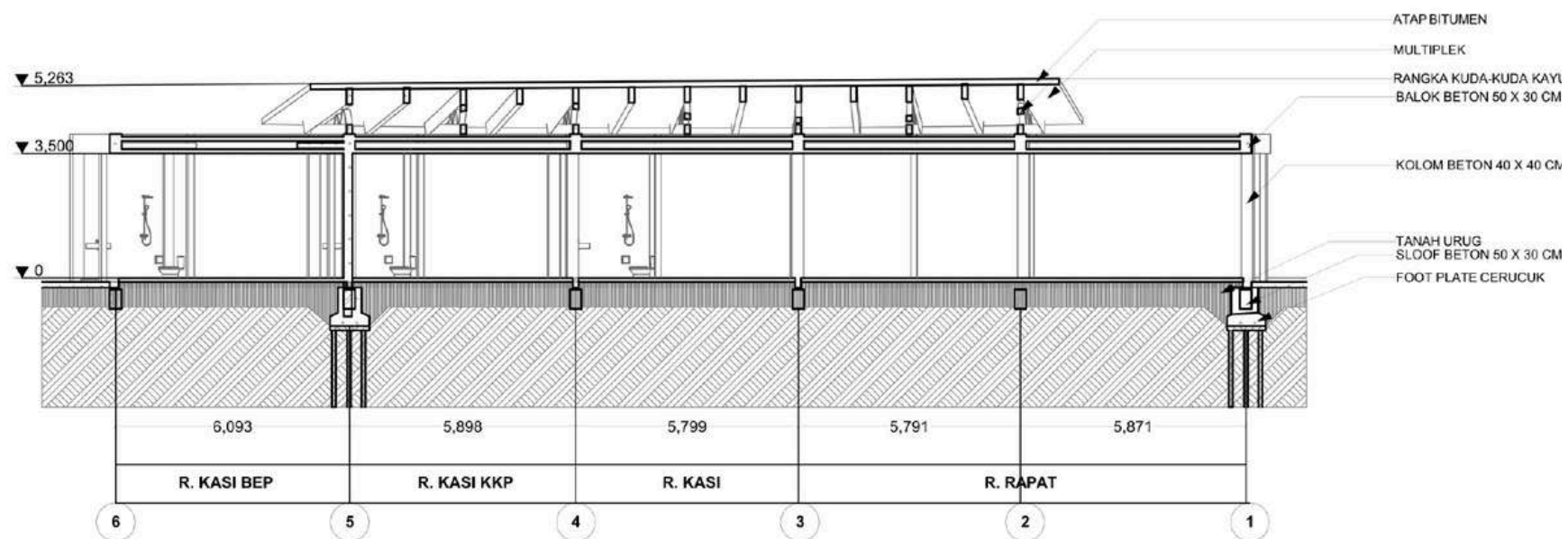
Gambar 4.28 Tampak Sisi Depan dan
Belakang Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



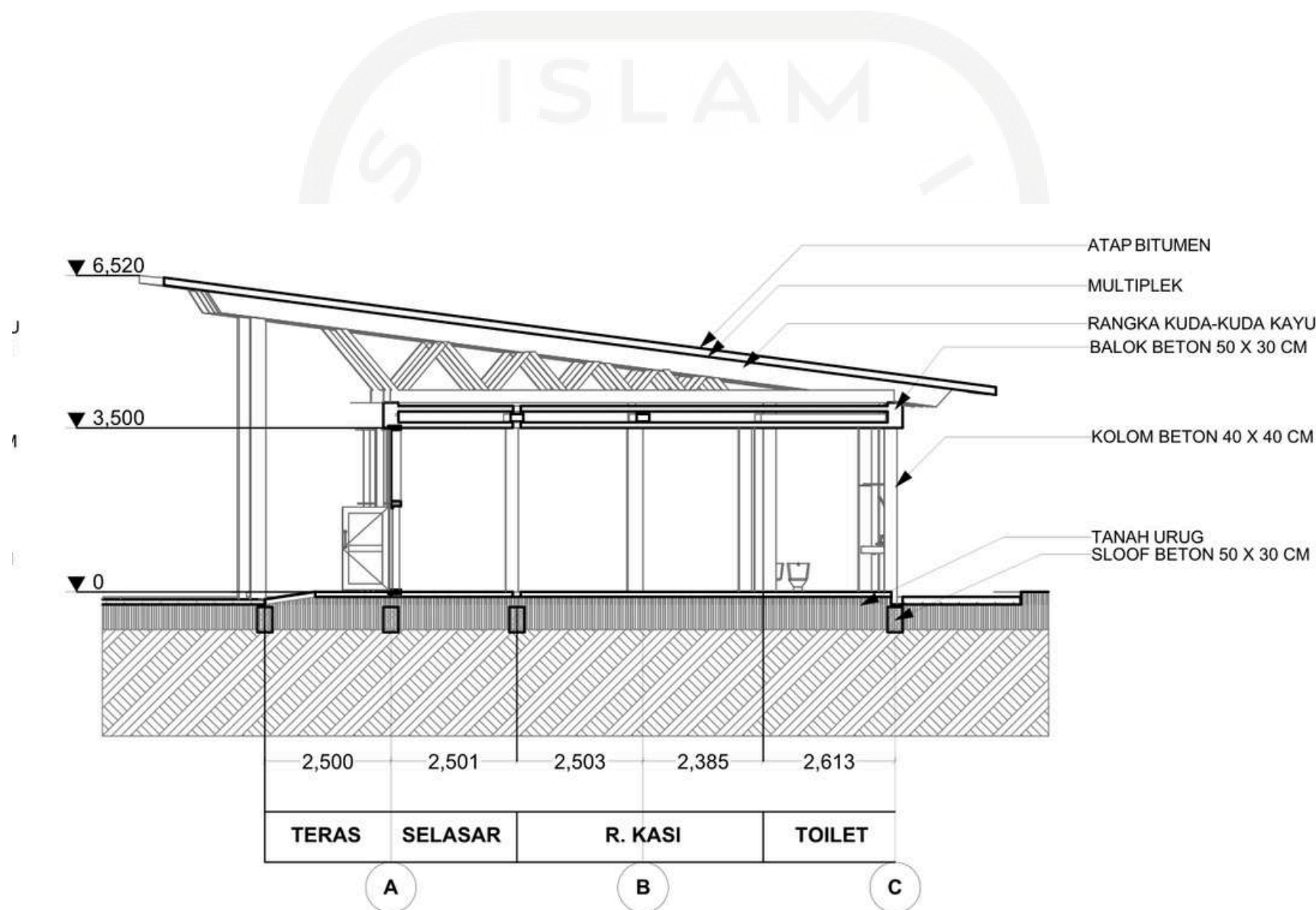
Gambar 4.29 Tampak Sisi Kiri dan Kanan
Kantor Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



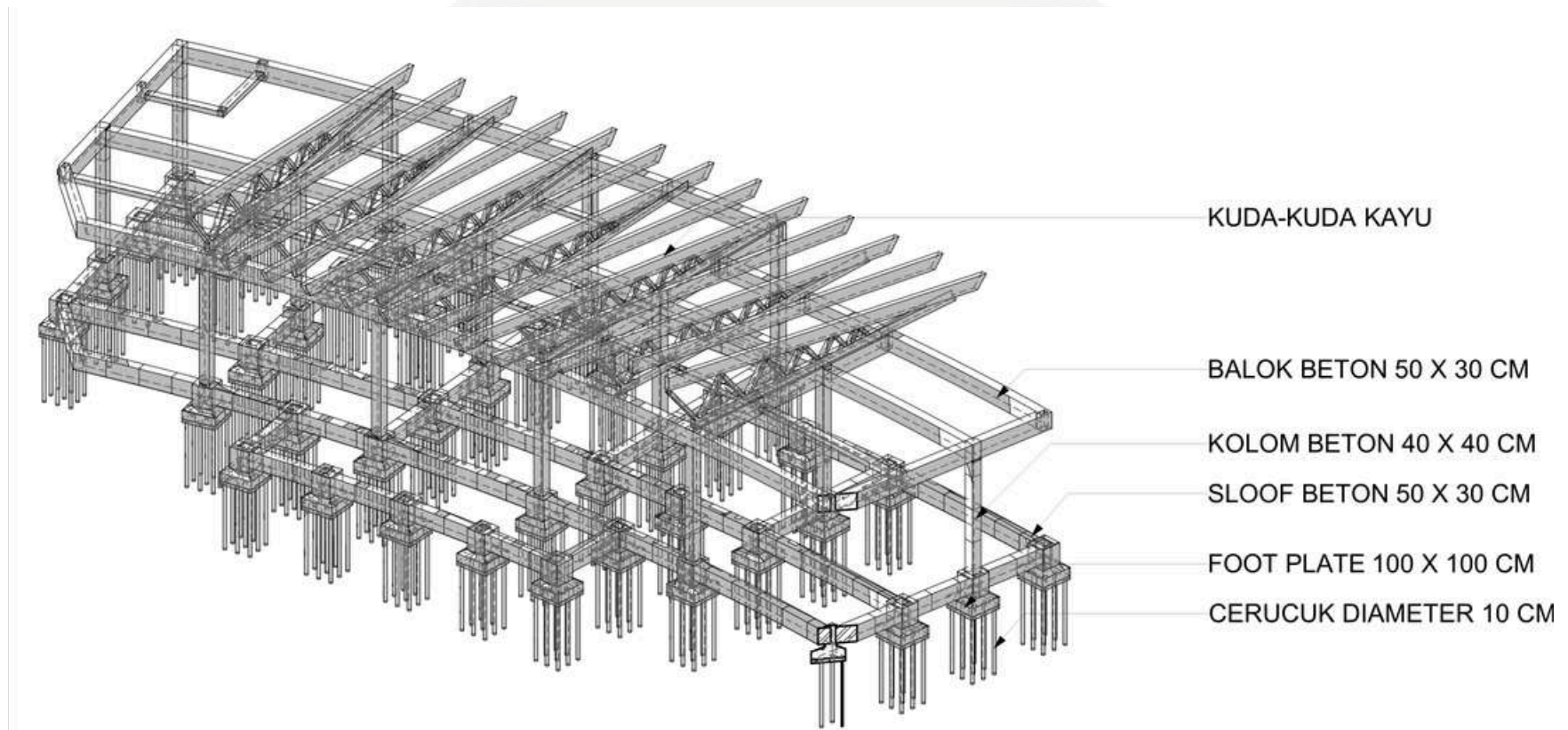
Gambar 4.30 Potongan A-A' Kantor
Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



Gambar 4.31 Potongan B-B' Kantor
Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

- **Axonometry Struktur**



Gambar 4.32 Axonometry Struktur Kantor
Pengelola

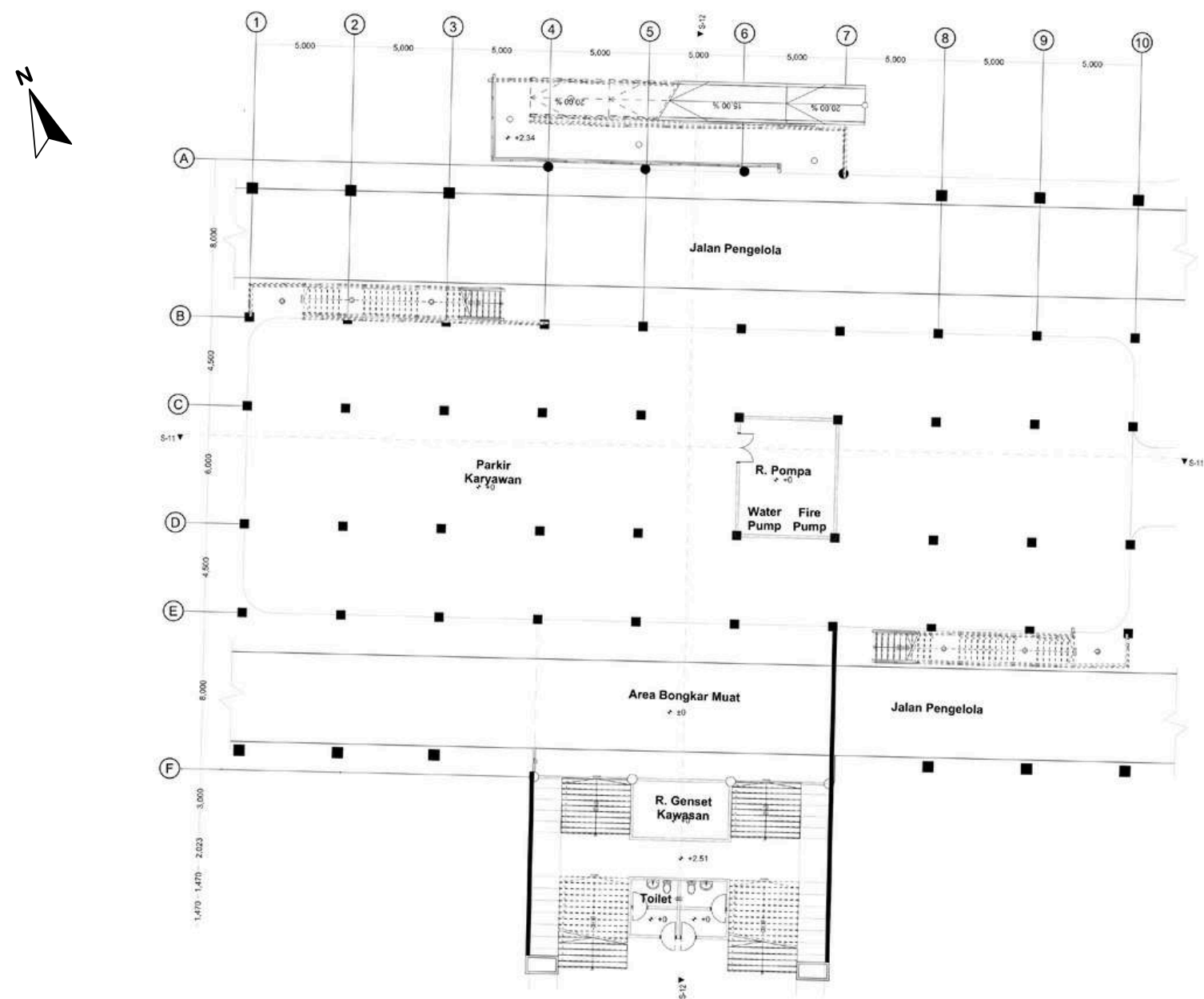
Sumber: Penulis (2024)

Struktur pada Kantor Pengelola menggunakan pondasi yang sama dengan ketiga bangunan sebelumnya yaitu footplate yang di sambung kayu cerucuk diameter 10 cm sedalam 6 meter, penggunaan cerucuk dikarenakan bangunan ini merupakan bangunan lantai yang tidak terlalu berat.

4.8 Pusat Kuliner

- Denah

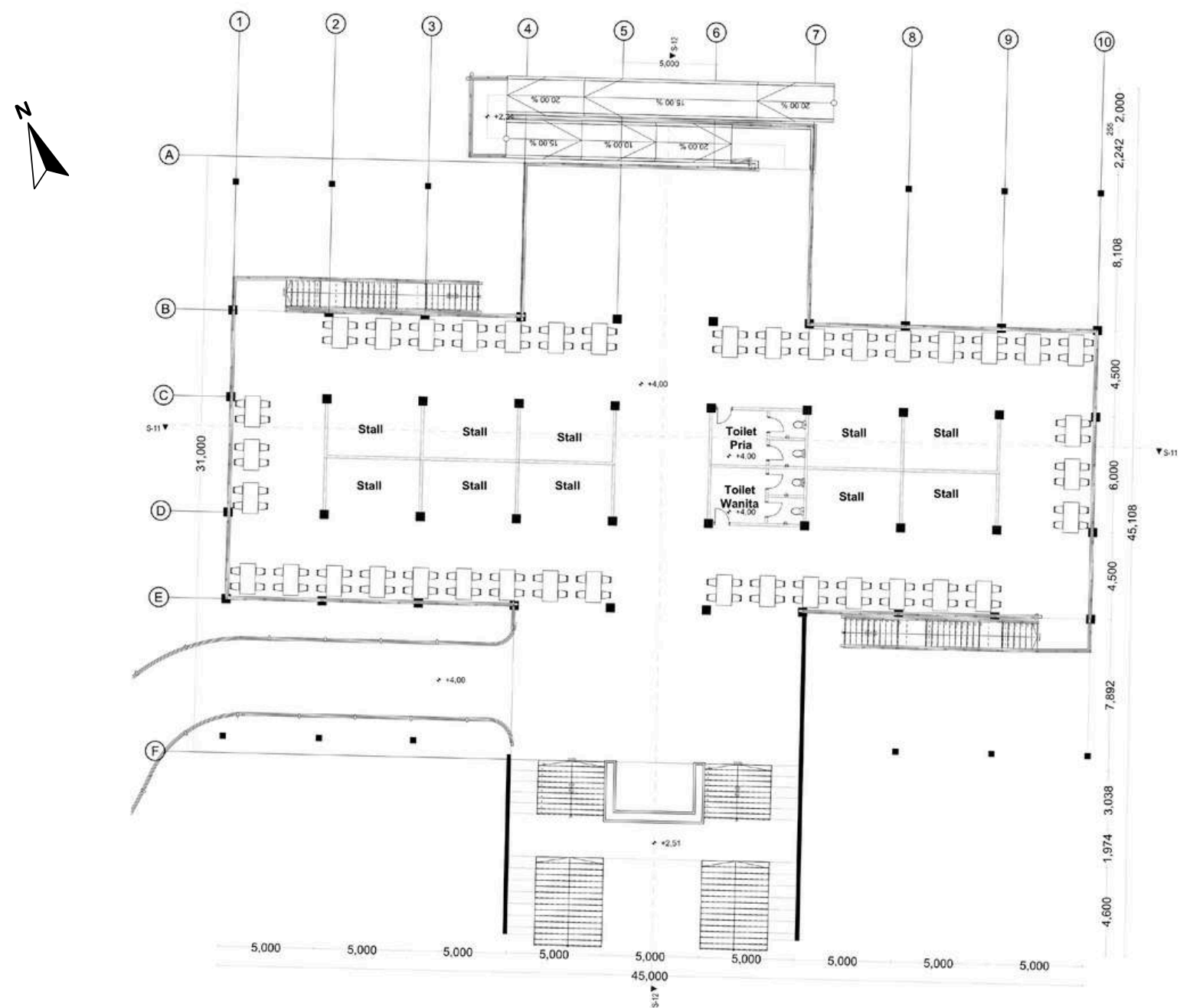
Pusat Kuliner merupakan fasilitas dimana para pengunjung dapat membeli makanan dan minuman di kawasan ini, pada lantai 1 hanya terdapat area khusus pengelola dimana terdiri dari parkir karyawan, ruang pompa kawasan, ruang genset kawasan, serta area drop off bagi pengelola dan *tenant* yang hanya dapat diakses melalui jalan khusus pengelola.



Gambar 4.33 Denah Lt. 1 Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

• Denah

Pada lantai 2 merupakan area publik dimana pengunjung dapat membeli makanan dan minuman, terdapat beberapa stall makanan yang dapat disewa oleh para tennant untuk menjual dagangannya. Pada lantai 2 pusat kuliner juga terhubung langsung dengan Skybridge yang menghubungkan antara pusat kuliner terhadap waterfront, taman, maupun area museum dan tugu.



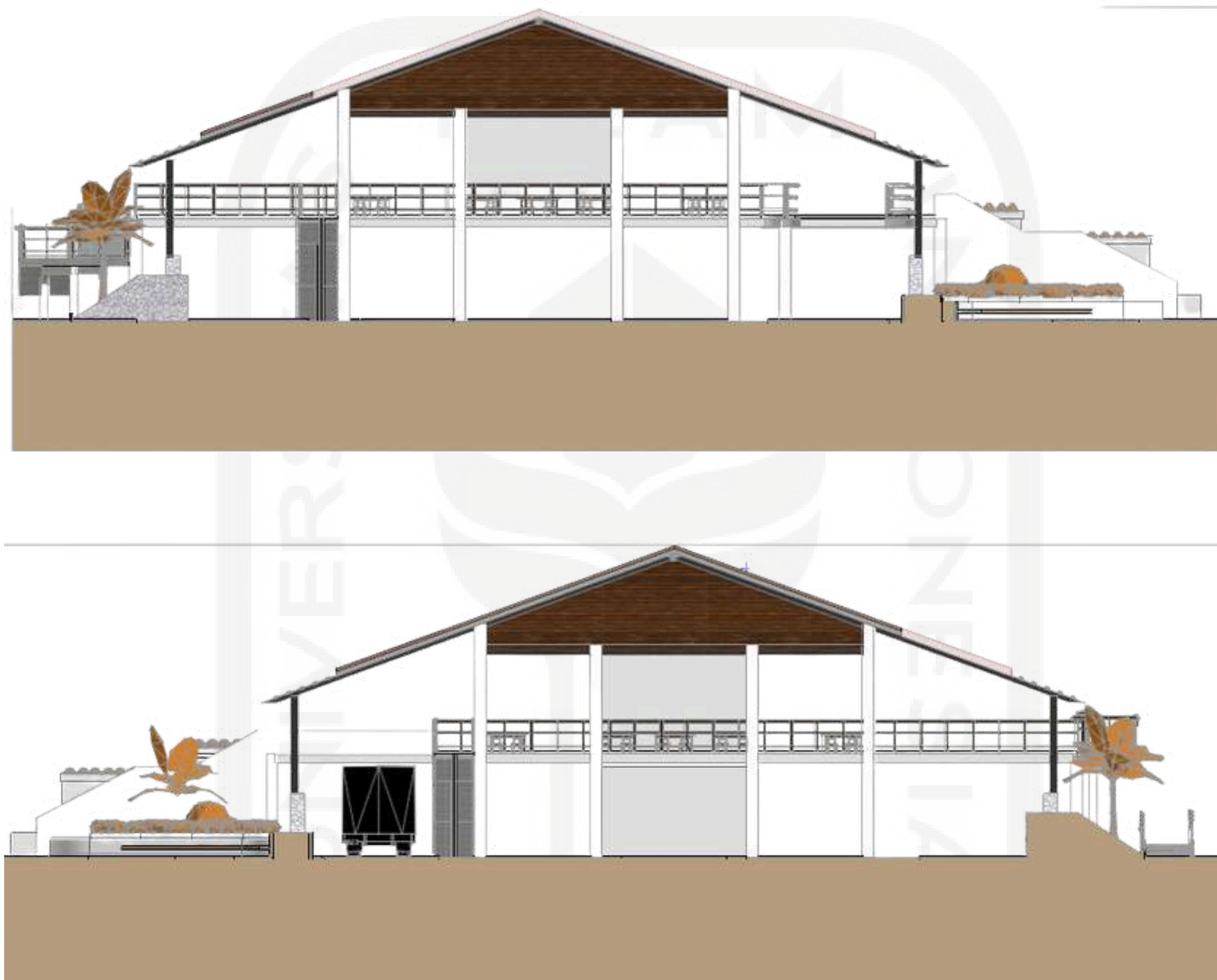
Gambar 4.34 Denah Lt. 2 Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



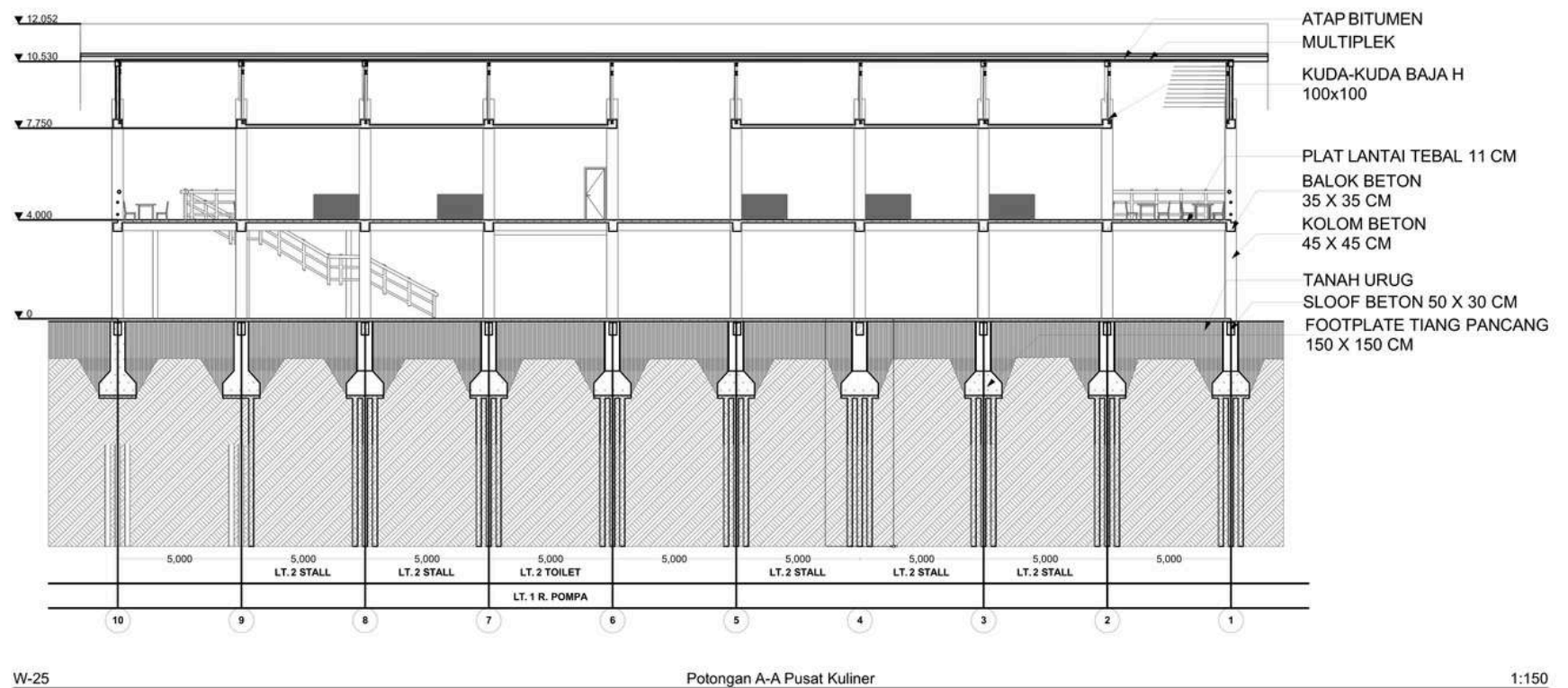
Gambar 4.35 Tampak Sisi Depan dan Belakang Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

- **Tampak**



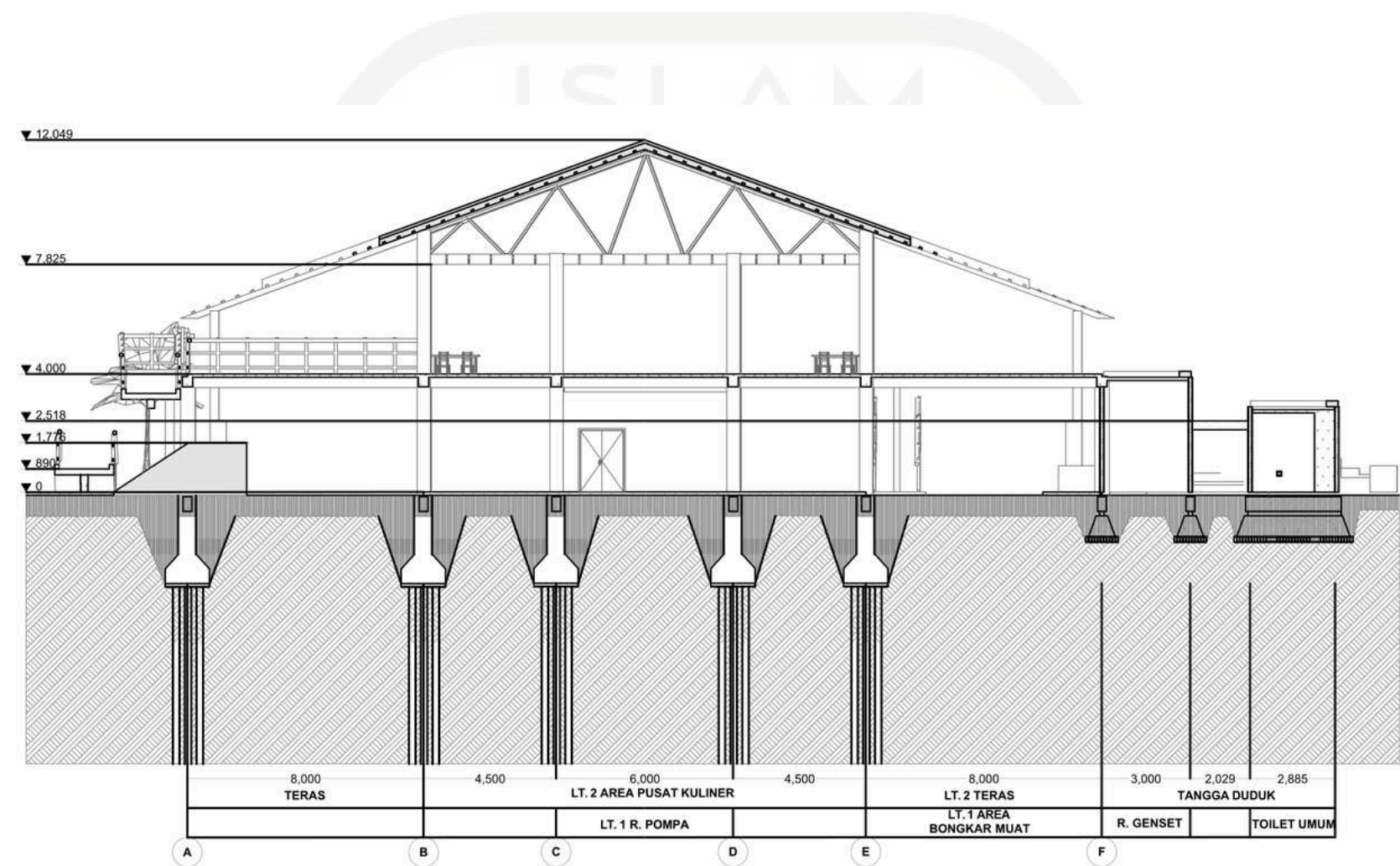
Gambar 4.36 Tampak Sisi Kiri dan Kanan
Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



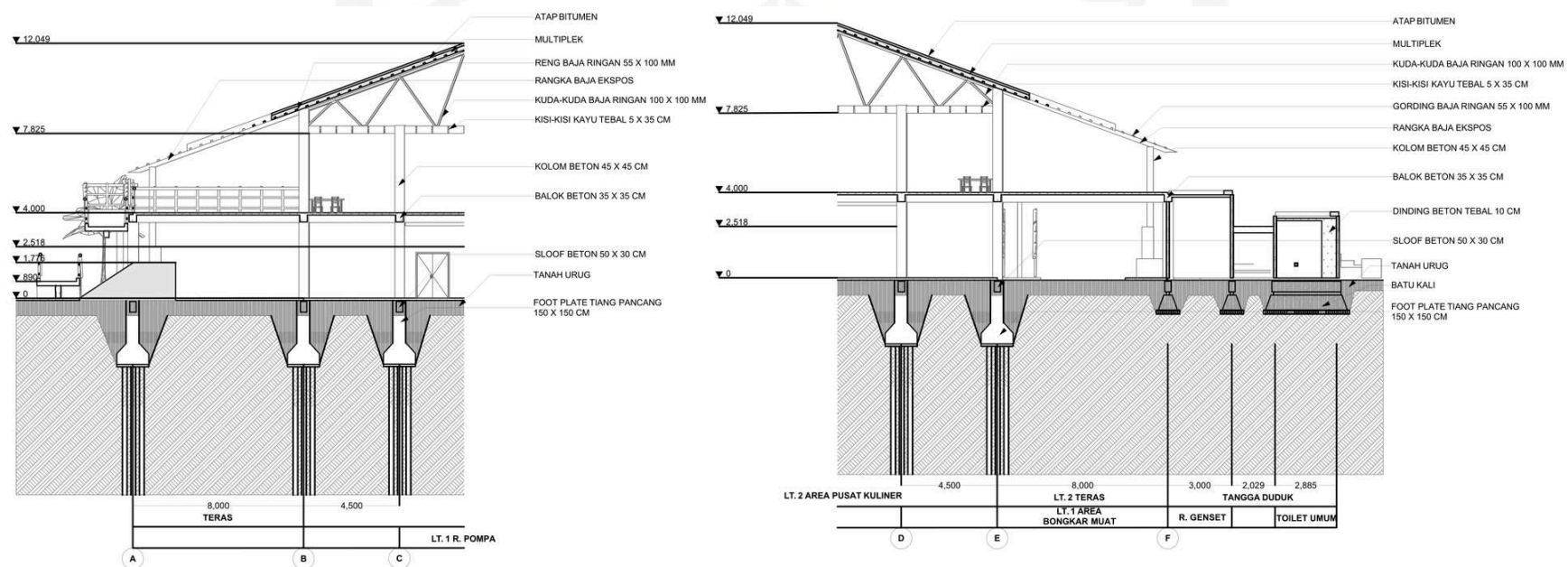
Gambar 4.37 Potongan A-A' Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan



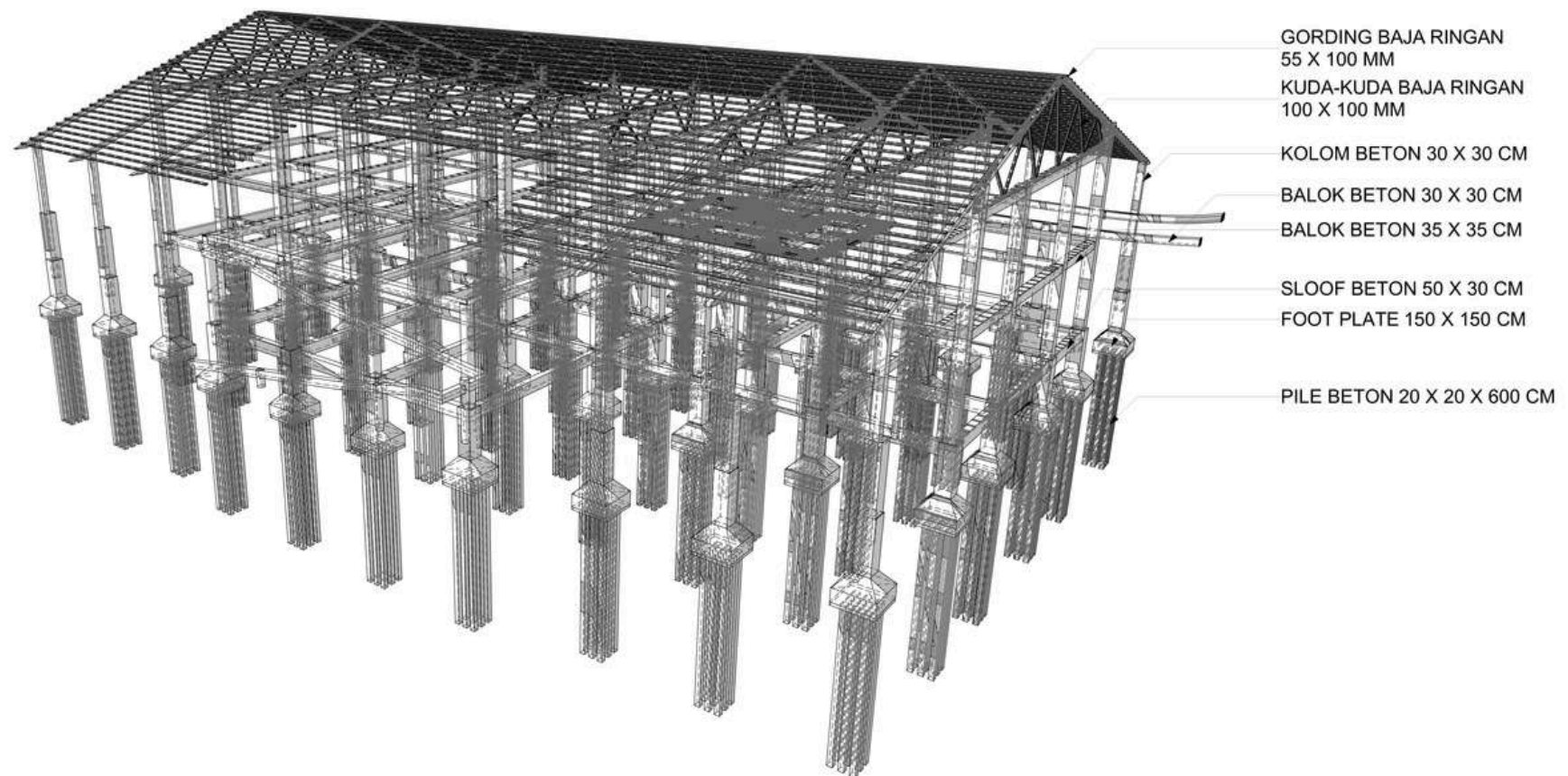
Gambar 4.38 Potongan B-B' Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

• Potongan Parsial



Gambar 4.39 Potongan Parsial B-B' Pusat Kulinier
Sumber: Penulis (2024)

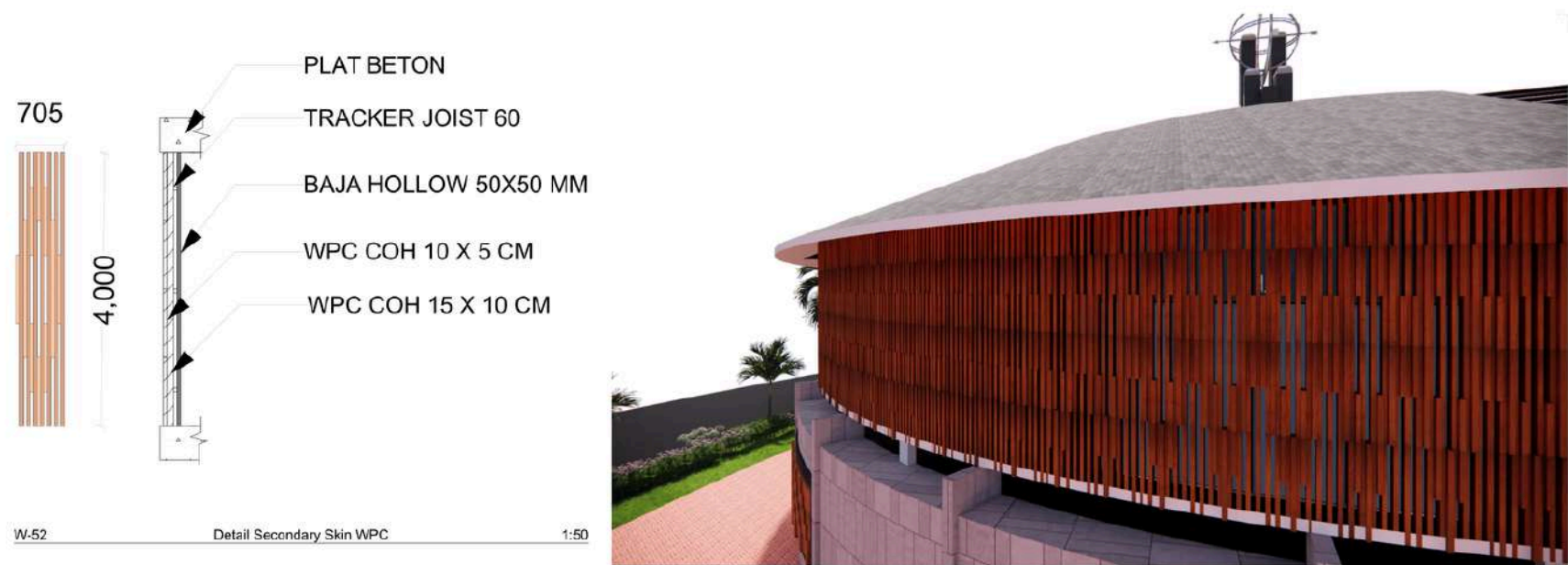
- **Axonometry Struktur**



Gambar 4.40 Axonometry Pusat Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

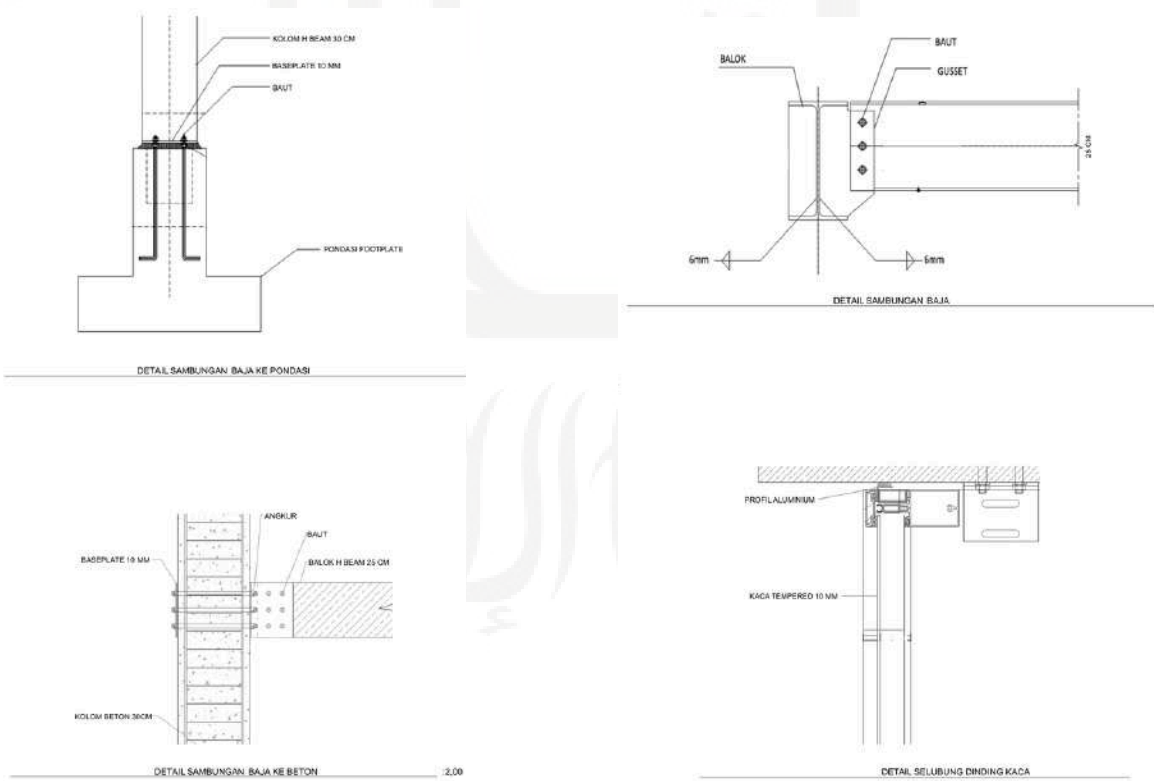
Struktur pada Pusat Kuliner ini menggunakan pondasi footplate yang sama dengan yang digunakan pada Museum dimana pondasi footplate tersebut disambung dengan pile beton berukuran 20 x 20 x 600 cm yang disambung 4 menjadi kedalaman total 24 meter.

4.4 Detail Arsitektural



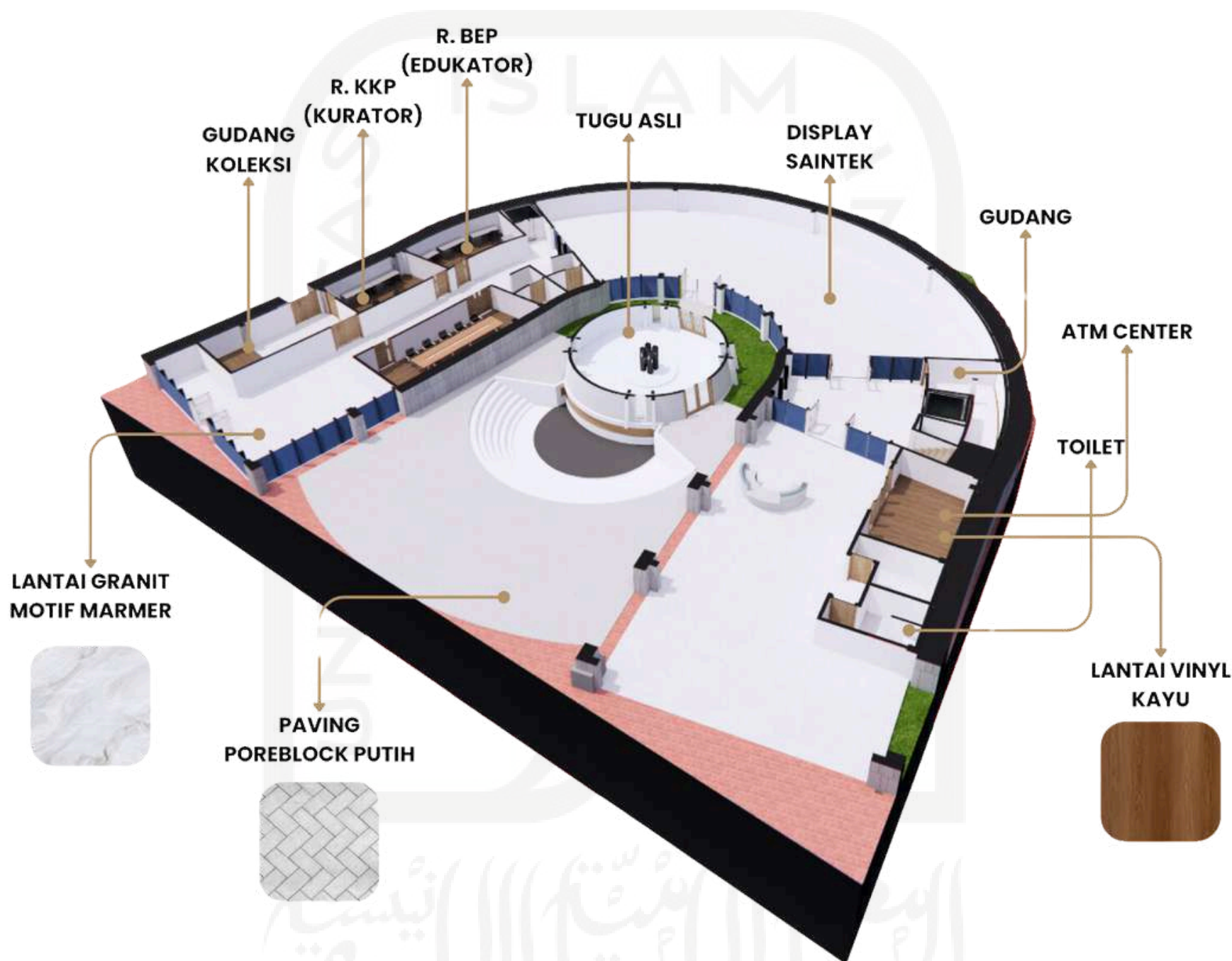
Gambar 4.41 Detail Arsitektural
Sumber: Penulis (2024)

4.5 Detail Sambungan dan Selubung Bangunan

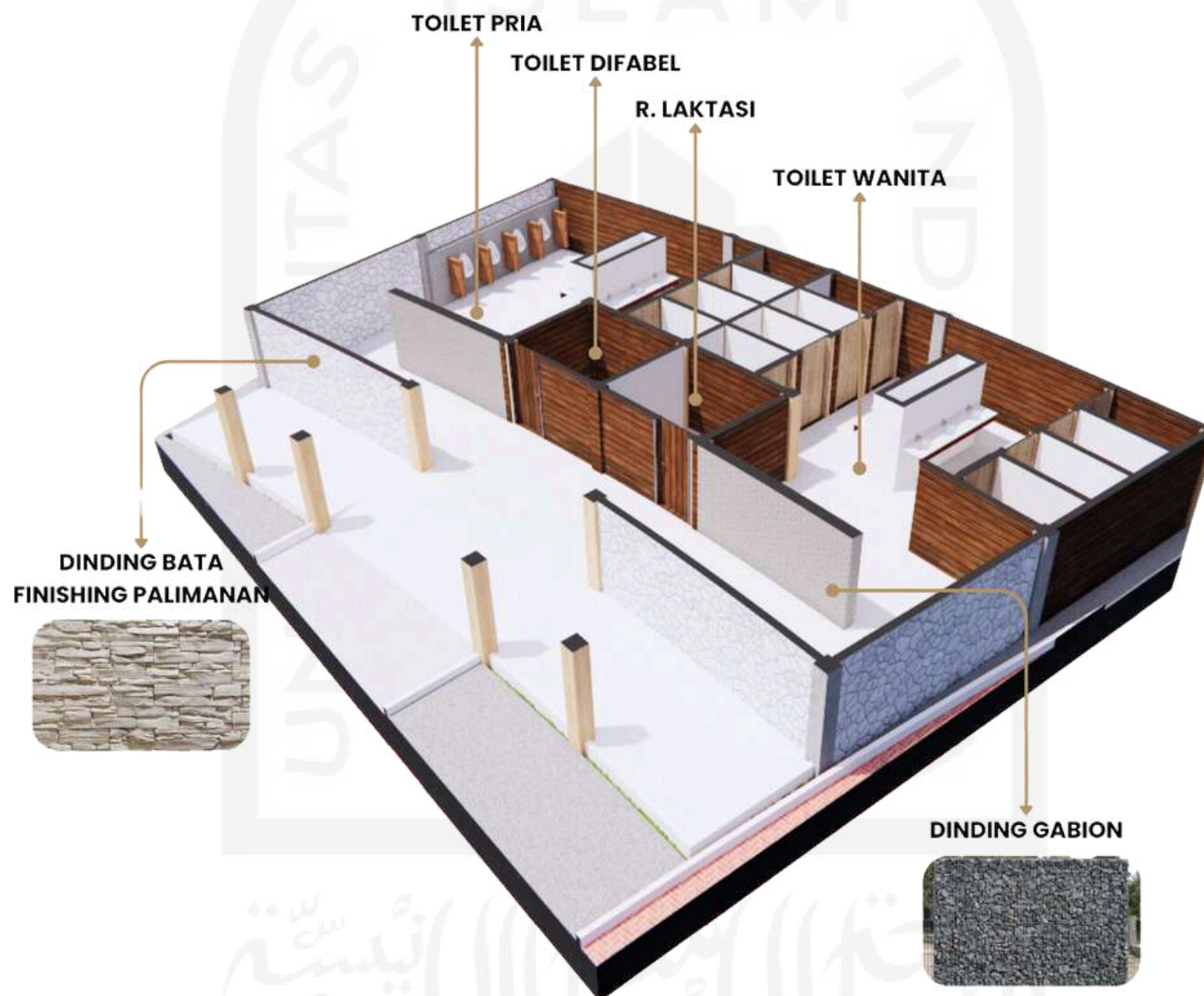


Gambar 4.42 Detail Sambungan dan
Selubung Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

4.6 Penyelesaian Interior



Gambar 4.43 Detail Penyelesaian Interior
Pilihan: Museum
Sumber: Penulis (2024)



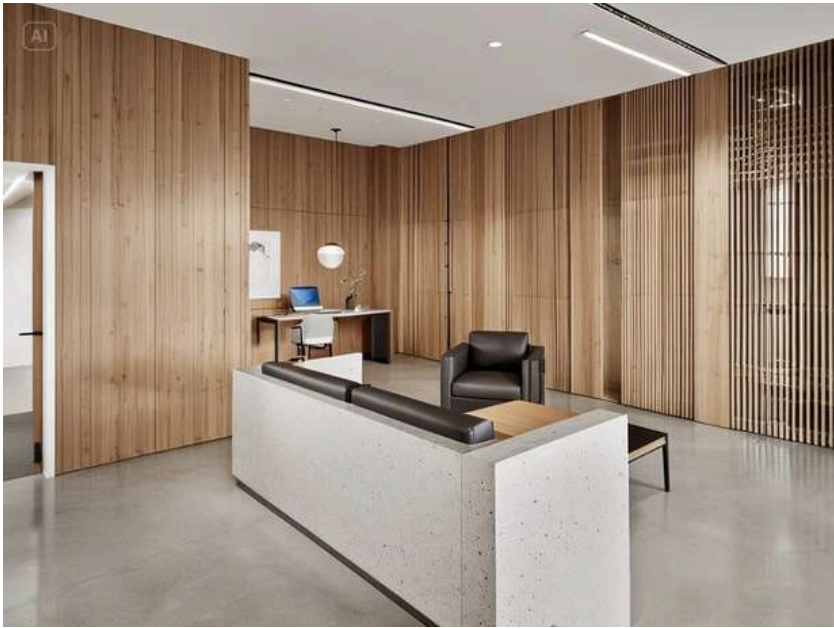
Gambar 4.44 Detail Penyelesaian Interior
Pilihan: Toilet Umum
Sumber: Penulis (2024)

4.7 Suasana Ekterior



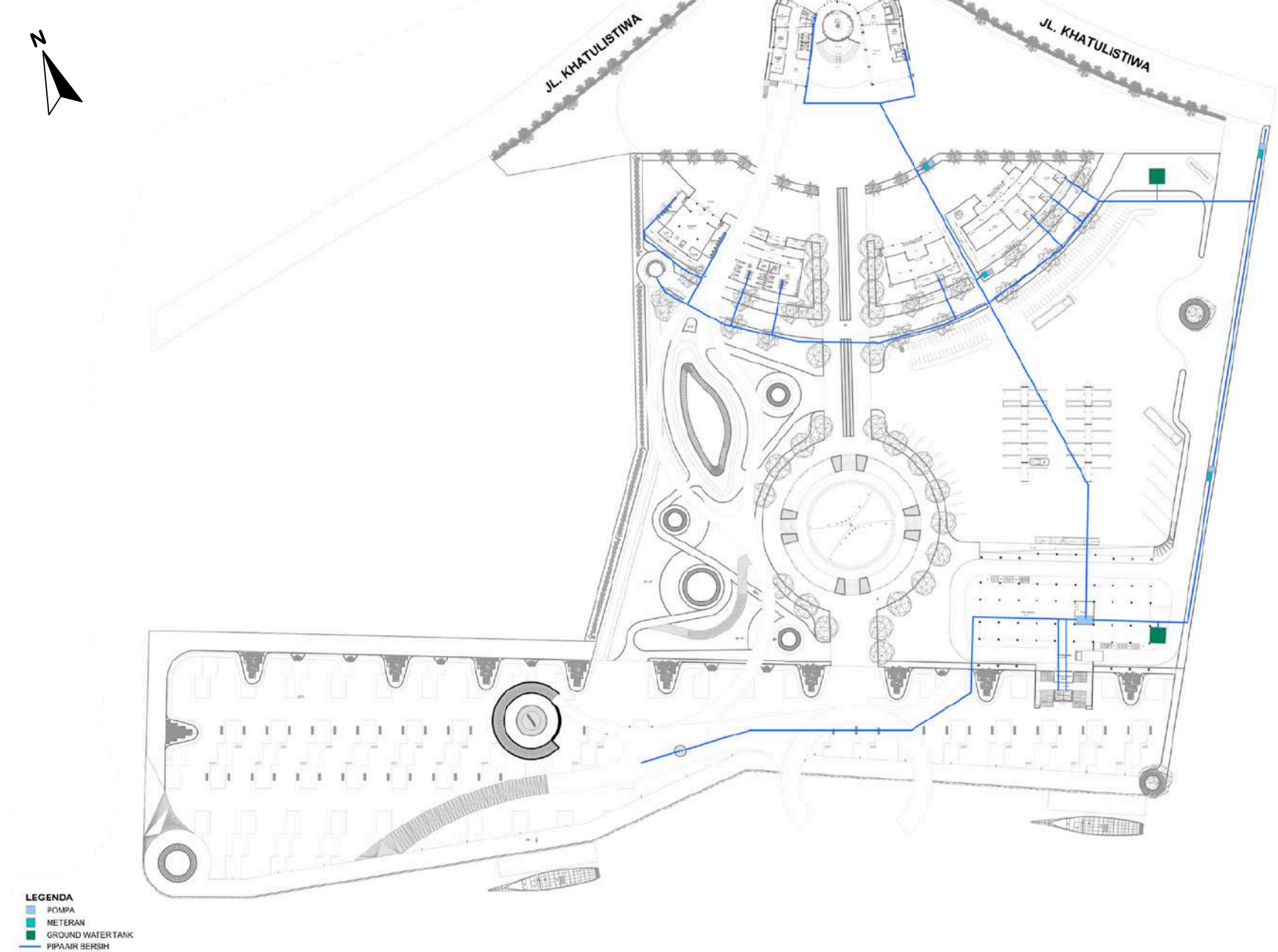


4.8 Suasana Interior



4.9 Skema Infrastruktur

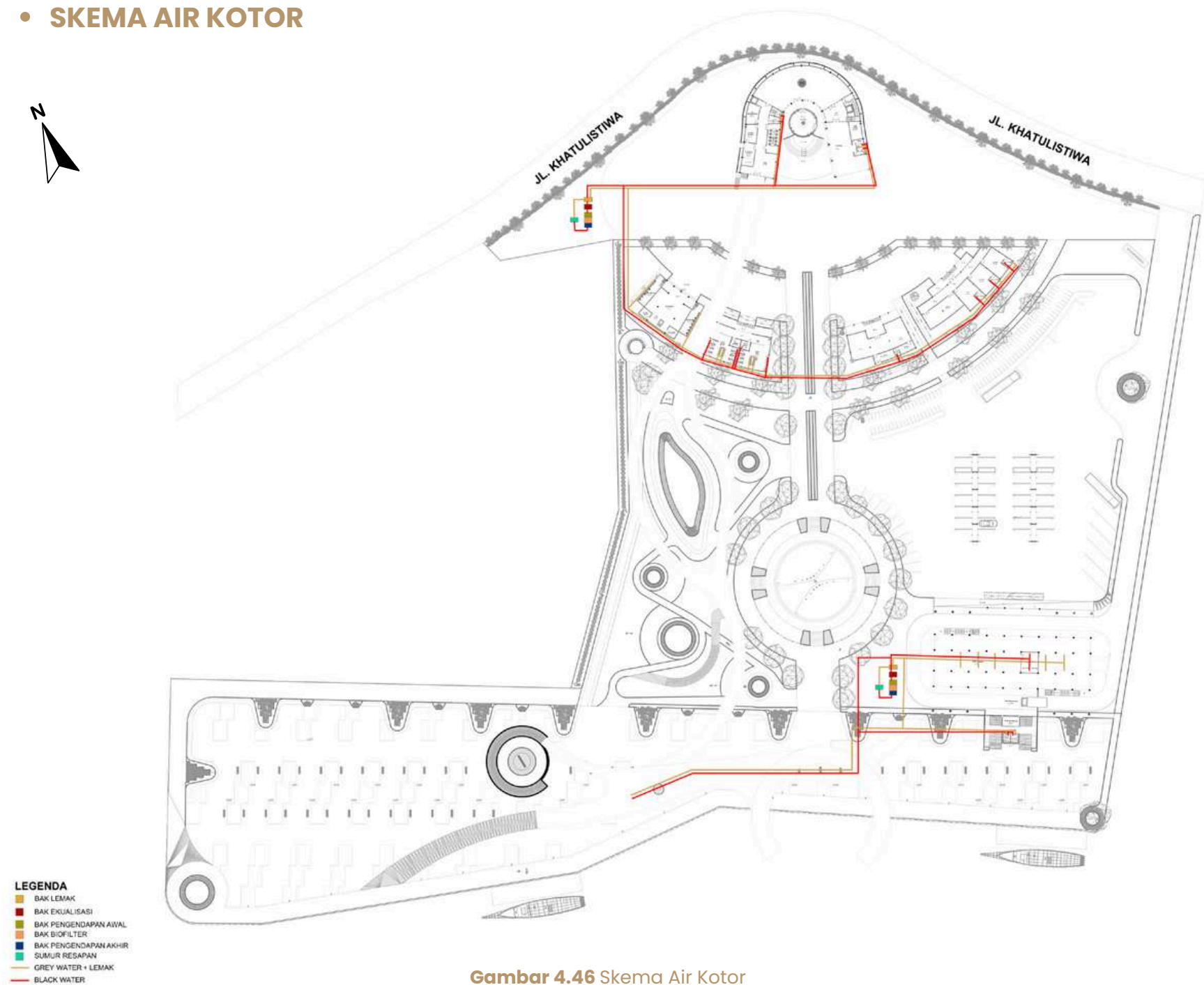
- SKEMA AIR BERSIH



Gambar 4.45 Skema Air Bersih
Sumber: Penulis (2024)

Skema air bersih pada kawasan ini menggunakan air yang berasal dari pipa PDAM, dimana air bersih tersebut di pompa dan masuk kedalam GWT untuk ditampung sebelum akhirnya dipompa ke seluruh fasilitas yang ada. Pompa kawasan berada di area lantai 1 pusat kuliner sehingga GWT dibagi menjadi dua tempat yaitu sisi atas kawasan dan sisi bawah kawasan.

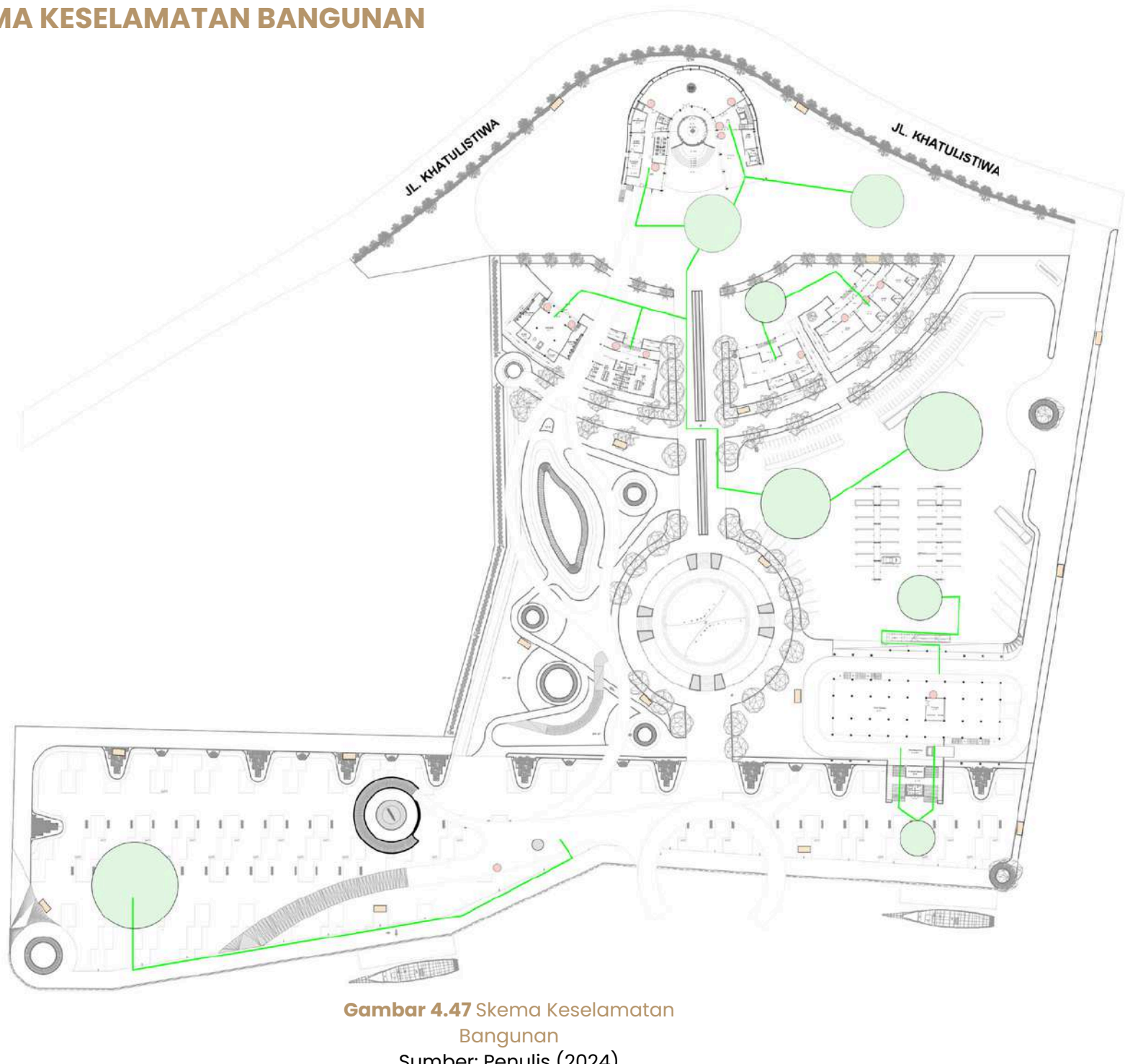
• SKEMA AIR KOTOR



Gambar 4.46 Skema Air Kotor
Sumber: Penulis (2024)

Untuk skema air kotor pada kawasan ini menggunakan sistem IPAL Komunal dimana grey water dan lemak diarahkan menuju bak lemak sebelum akhirnya di salurkan ke sumur resapan. Sedangkan untuk black water, diarahkan menuju bak ekualisasi dan masuk kedalam bak pengendapan awal, biofilter, serta bak pengendapan akhir sebelum disalurkan ke sumur resapan.

- **SKEMA KESELAMATAN BANGUNAN**

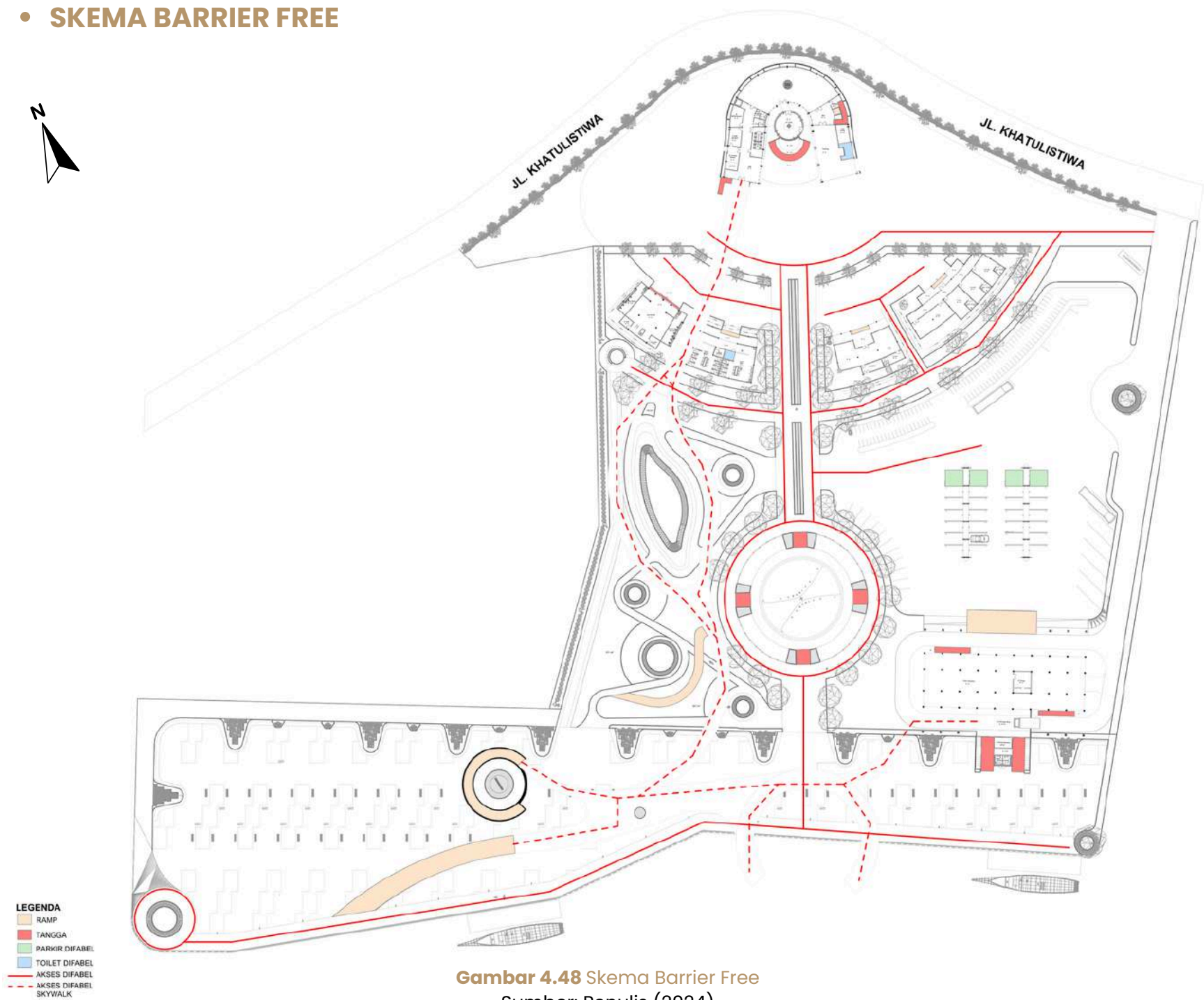


Gambar 4.47 Skema Keselamatan Bangunan

Sumber: Penulis (2024)

Skema keselamatan Bangunan ditunjukkan dalam skema kawasan dimana terdapat beberapa area titik kumpul yang tergolong aman apabila terjadi kedaruratan bencana, selain itu titik hydran box juga tersebar di berbagai sisi sehingga memudahkan apabila terjadi bencana kebakaran. Fire pump berada di area It.1 Pusat Kuliner. Selain itu, terdapat alat pemadam api ringan (APAR) pada setiap fasilitas.

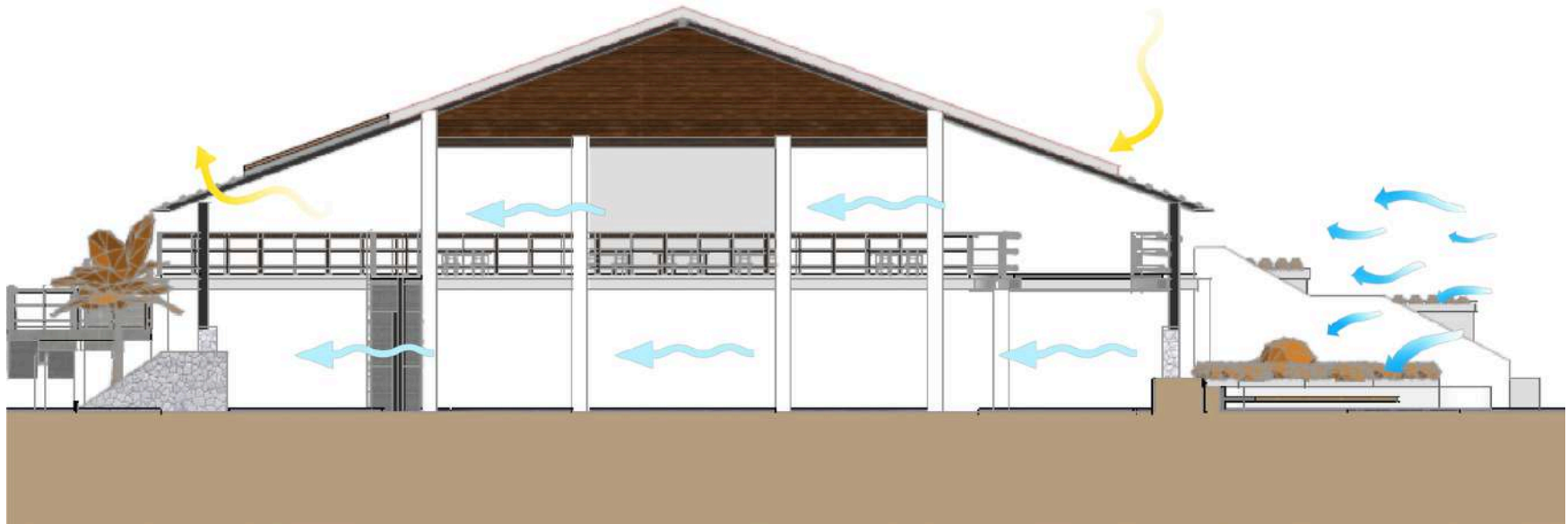
• SKEMA BARRIER FREE



Gambar 4.48 Skema Barrier Free
Sumber: Penulis (2024)

Barrier free ditunjukkan dengan adanya fasilitas-fasilitas khusus bagi para difabel dimana terdapat parkir khusus difabel, toilet difabel, serta ramp pada setiap fasilitas sehingga tidak terdapat perbedaan perlakuan antara masyarakat difabel dan masyarakat biasa, dimana semua kalangan dapat mengakses segala sisi pada kawasan ini.

- **SKEMA PENGHAWAAN**



Gambar 4.49 Skema Penghawaan
Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

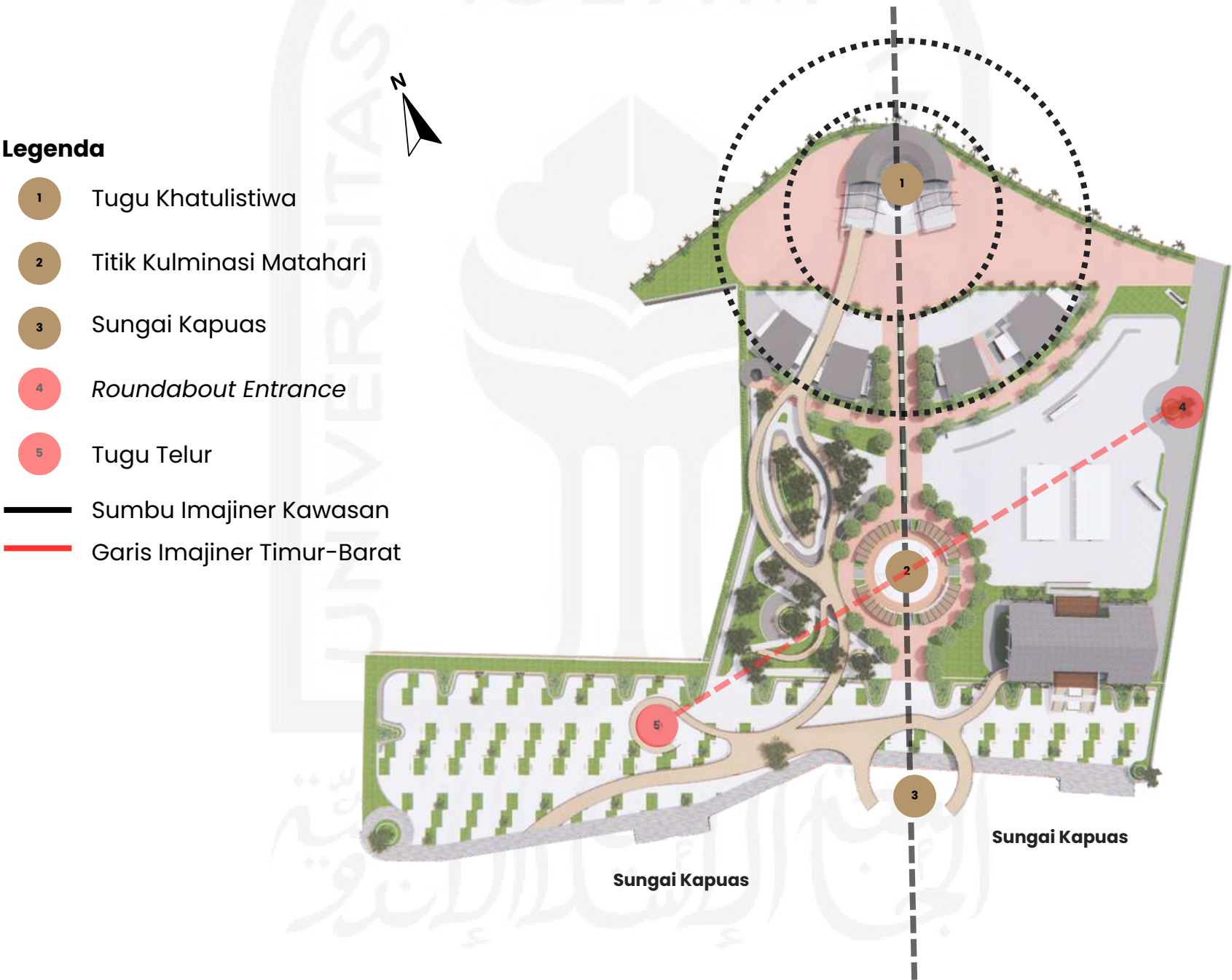
Atap pada bangunan menggunakan atap yang terbilang tinggi berfungsi untuk arae pertukaran udara sehingga angin dapat masuk dan mendorong panas keluar. Selain itu, bangunan dibuat terbuka agar pencahayaan alami dapat masuk secara alami.

4.10 Uji Perancangan

ARCHITECTURE AS PLACEMAKING

- Merancang penataan zonasi tata massa yang memberikan kesan ruang

Perancangan zonasi tata massa didasari oleh sumbu imajiner yang terdapat pada kawasan ini dari arah tugu menuju sungai kapuas. Penataan tata massa diambil mengikuti pola lingkaran pada setiap sumbu.



Gambar 4.50 Hasil uji rancangan
Architecture as Placemaking
Sumber: Penulis (2024)

- Penggunaan bentuk dan pola yang berasal dari kearifan lokal



Gambar 4.51 Hasil uji rancangan
Architecture as Placemaking
Sumber: Penulis (2024)

Bentuk bangunan menggunakan atap limasan yang umum digunakan pada iklim tropis. Bentuk bangunan pada pusat kuliner menggunakan prinsip rumah panggung yang terinspirasi dari Rumah Radakng yang merupakan rumah bagi suku Dayak, bentuknya yang panjang juga memungkinkan untuk digunakan oleh banyak orang sehingga cocok menjadi pusat kuliner.

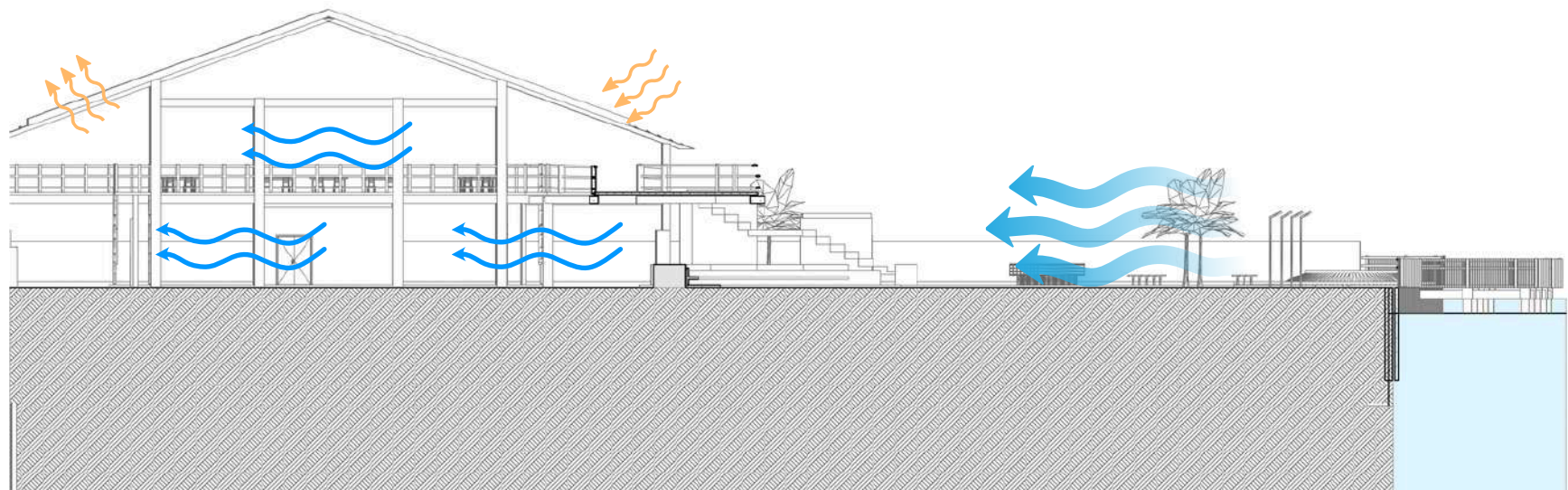


Gambar 4.52 Hasil uji rancangan
Architecture as Placemaking
Sumber: Penulis (2024)

Pola bangunan menggunakan secondary skin serta ukiran-ukiran corak insang yang merupakan ciri khas budaya Melayu Kota Pontianak, selain itu terdapat ukiran corak dayak pada dinding lantai dua yang terinspirasi dari tanaman dan hewan.

ARCHITECTURE AS NATURE EXPERIENCE

- Memasukkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan

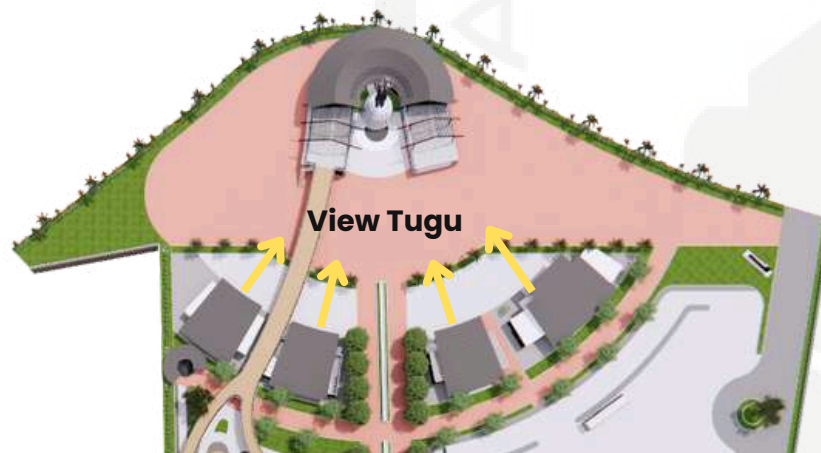


Gambar 4.53 Hasil uji rancangan
Architecture as Nature Experience
Sumber: Penulis (2024)

Atap pada bangunan menggunakan atap yang terbilang tinggi berfungsi untuk arae pertukaran udara sehingga angin dapat masuk dan mendorong panas keluar. Selain itu, bangunan dibuat terbuka agar pencahayaan alami dapat masuk secara alami.

- **Menyesuaikan orientasi bangunan untuk kenyamanan pengguna**

Terdapat dua orientasi untuk bangunan utama yaitu Tugu Khatulistiwa serta Sungai Kapuas. Orientasi ini dipilih selain dikarenakan sumbu imajiner juga merespon terhadap kenyamanan pengguna dari segi view vista yang dihasilkan sehingga mampu memberi kenyamanan terhadap pengguna fasilitas tersebut.



Fasilitas pendukung seperti Musholla, Toilet Umum, Gift Shop, serta Kantor Pengelola memiliki arah orientasi kepada Tugu Khatulistiwa



Fasilitas Pusat Kuliner memiliki arah orientasi kepada Sungai Kapuas, hal ini dikarenakan sungai dapat menjadi salah satu daya tarik bagi pengguna fasilitas ini dan juga merupakan bagian dari sumbu imajiner kawasan ini.

Gambar 4.54 Hasil uji rancangan
Architecture as Nature Experience
Sumber: Penulis (2024)

ARCHITECTURE AS TACTILE EXPERIENCE



Gambar 4.55 Hasil uji rancangan
Architecture as Tactile Experience
Sumber: Penulis (2024)

LANTAI VINYL
KAYU



DINDING BATA



Material utama yang digunakan pada setiap bangunan menggunakan bata dan kayu yang mana kedua material tersebut merupakan material lokal yang banyak digunakan, selain itu penggunaan lantai kayu juga bertujuan untuk memberikan kesan lokal yang lebih kuat dan menyatu dengan alam

Gambar 4.56 Hasil uji rancangan
Architecture as Tactile Experience
Sumber: Penulis (2024)

05.

Evaluasi Perancangan~

- **Bagaimana perubahan kawasan eksisting hingga menjadi kawasan hasil desain?**

Perubahan pada kawasan eksisting hingga menjadi kawasan hasil desain dilakukan dengan beberapa langkah rekomendasi perubahan seperti:

Area Kuliner

Rekomendasi :

Dilakukan pemindahan atau relokasi menjadi satu bangunan pada kawasan desain sehingga area kuliner menjadi terpusat.

Titik Kulminasi

Rekomendasi :

Dilakukan pemindahan globe pada eksisting menuju sumbu baru yang dibuat sehingga akan ditambahkan atraksi berupa Sundial atau Jam Pembayangan Matahari pada area ini, selain itu area tribun diganti menjadi area amphiteater dengan turun sedalam 2 meter. Hal ini guna memberikan pandangan yang lurus ke arah Tugu Khatulistiwa dari arah sungai.

Dermaga

Rekomendasi :

Area dermaga akan terbagi menjadi dua area yang berada di sisi kanan waterfront dan juga sisi kiri waterfront, hal ini bermaksud agar para pengunjung tidak hanya masuk pada satu sisi kawasan namun juga melalui sisi kawasan lainnya.

Kantor Pengelola

Rekomendasi :

Area Kantor Pengelola akan dipindah ke sisi kanan dimana area tersebut merupakan area pintu masuk kawasan.



Gambar 5.1 Rekomendasi perubahan eksisting
Sumber: Penulis (2024)

Tugu Khatulistiwa
Rekomendasi :

Area Tugu Khatulistiwa akan diintegrasikan dengan fasilitas museum, sehingga monumen duplikasi tugu akan diganti ukurannya guna menjaga visual dan proporsi yang baik terhadap museum dengan tidak mengganggu tugu asli yang berada di dalamnya.

Area Lahan Kosong
Rekomendasi :

Area lahan kosong yang berada di sisi kanan kawasan eksisting akan diolah menjadi area tempat parkir yang dapat langsung terhubung dengan area promenade dan pusat kuliner pada kawasan desain

Area Semak
Rekomendasi :

Area semak pada sisi kiri kawasan eksisting akan diolah menjadi taman pada kawasan desain sehingga menjadi lebih terawat dan tidak terlihat menjadi area yang mati. Selain itu, area ini juga dapat digunakan oleh pengunjung kawasan ini.

Area Tumbuhan Rawa
Rekomendasi :

Akan dilakukan metode *cut & fill* pada area ini guna mengganti area ini menjadi suatu area yang dapat berfungsi sebagai taman maupun waterfront sehingga area ini tidak menjadi area mati.

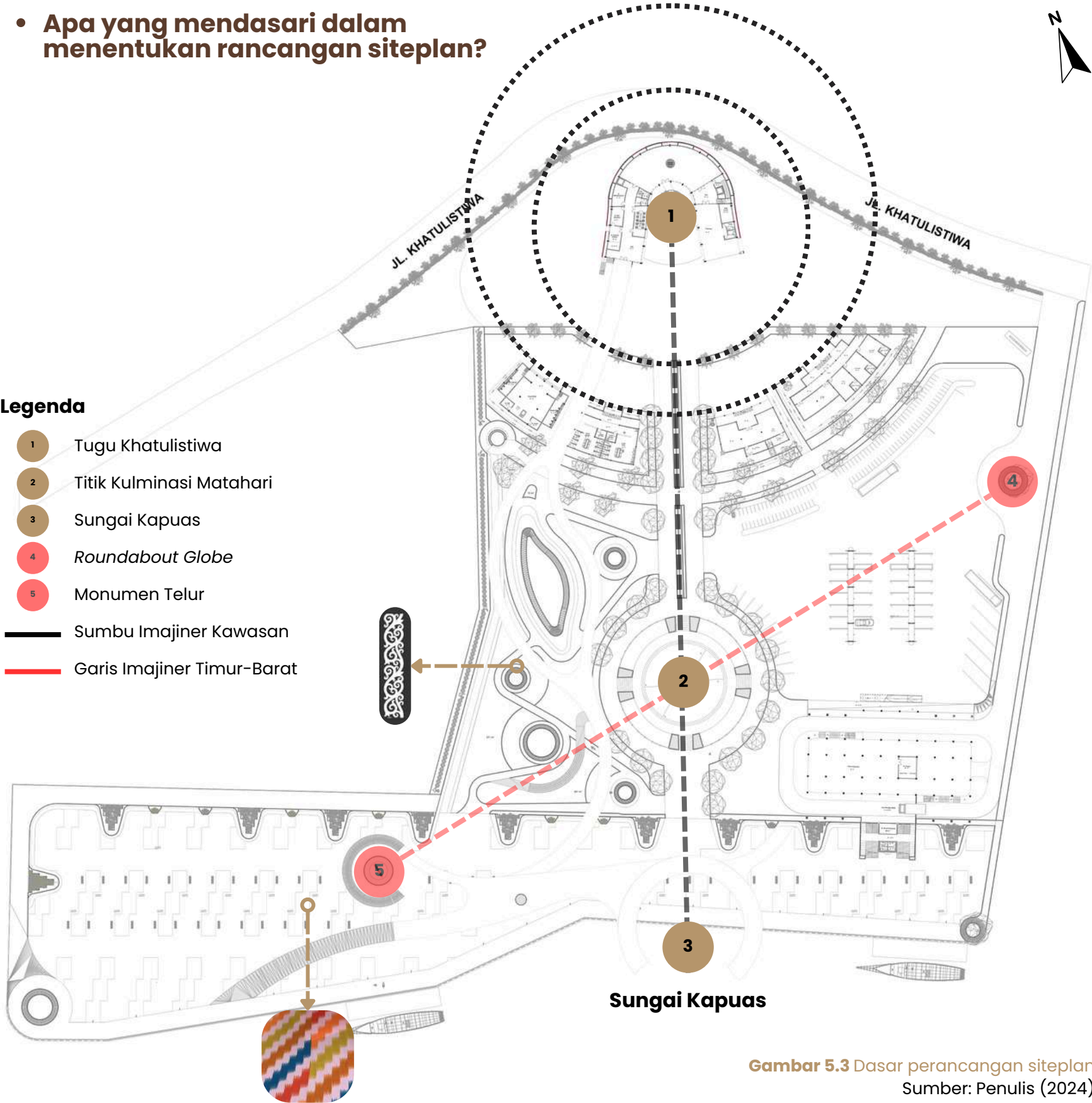
Promenade
Rekomendasi :

Area Promenade akan tetap dipertahankan guna memperlihatkan sumbu kawasan namun akan terdapat sedikit perubahan pada bagian perkerasan area ini. Vegetasi peneduh yang terdapat pada area ini juga akan tetap dipertahankan pada posisinya.



Gambar 5.2 Rekomendasi perubahan eksisting
Sumber: Penulis (2024)

- Apa yang mendasari dalam menentukan rancangan siteplan?



Gambar 5.3 Dasar perancangan siteplan
Sumber: Penulis (2024)

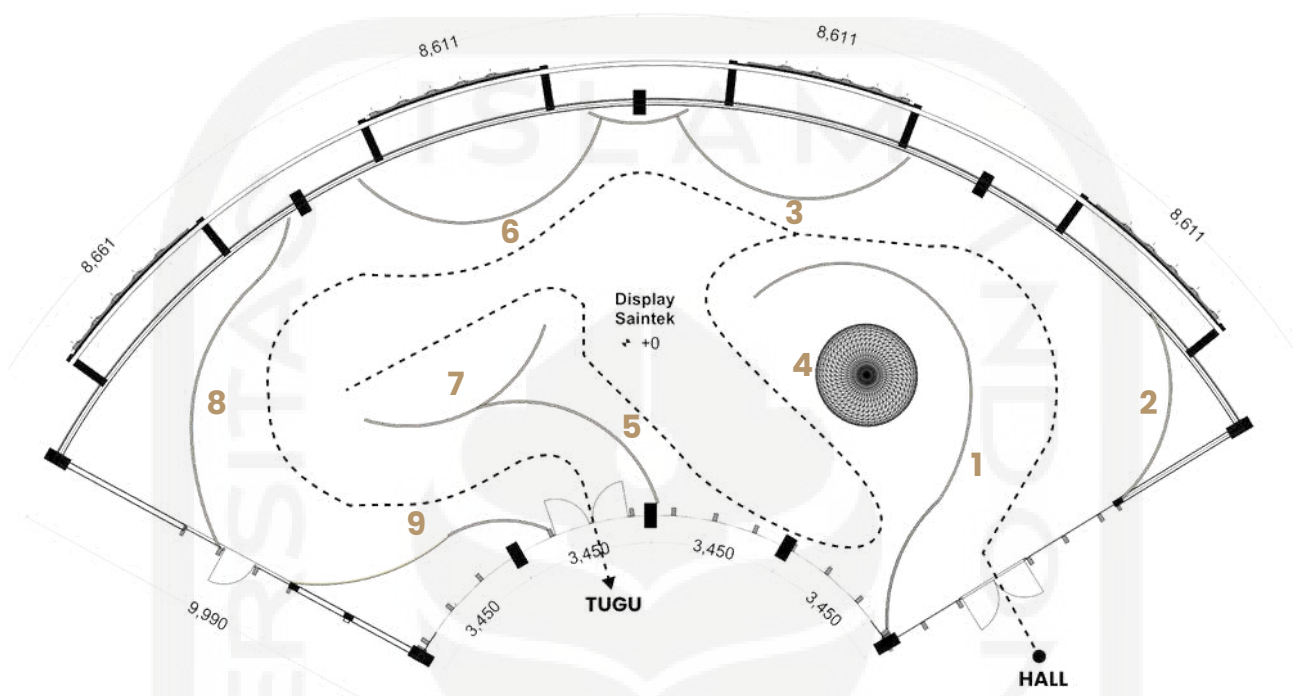
Perancangan siteplan didasari oleh faktor eksisting yang merupakan bagian sejarah kawasan yaitu Tugu Khatulistiwa – Titik Kulminasi – Sungai Kapuas yang membentuk **sumbu kawasan**. Mengingat kawasan ini memiliki hubungan dengan gerak semu matahari maka ditambahkan atraksi **Sundial** di area Titik Kulminasi menggantikan elemen *globe*. Selain itu, ditambahkan juga **sumbu imajiner baru** pada kawasan ini yang **merepresentasikan garis bujur bumi** guna memperlihatkan arah Barat – Timur pada kawasan yang berhubungan langsung dengan gerak semu matahari tersebut.

Bentukan massa bangunan pada kawasan ini didasari dari kedua sumbu tersebut dengan **Tugu Khatulistiwa sebagai pusat orientasi** sehingga bentukan massa museum dibuat melengkung guna merespon tugu khatulistiwa tersebut selain juga dipengaruhi kondisi site. Fasilitas penunjang dibuat melengkung mengarah ke tugu khatulistiwa guna memberikan visual yang baik terhadap tugu bagi pengguna fasilitas ini.

Sementara pada fasilitas Pusat Kuliner, bangunan dibuat mengarah ke arah **sungai kapuas** guna memberikan **kenyamanan baik visual maupun penghawaan** bagi pengguna fasilitas ini karena sungai dapat memberikan visual yang baik dan juga arah angin terbaik pada kawasan berasal dari arah sungai kapuas.

Pada penataan perkerasan, area taman terinspirasi dari bentuk **lengkungan-lengkungan pada motif budaya Dayak** yang juga secara tidak langsung dapat merepresentasikan **riak sungai kapuas**. Sementara pada Waterfront menggunakan motif yang terinspirasi dari **motif budaya Melayu Pontianak berupa corak insang**.

- Apa saja jenis koleksi yang dipamerkan dan bagaimana alur sirkulasi pengunjung museum?

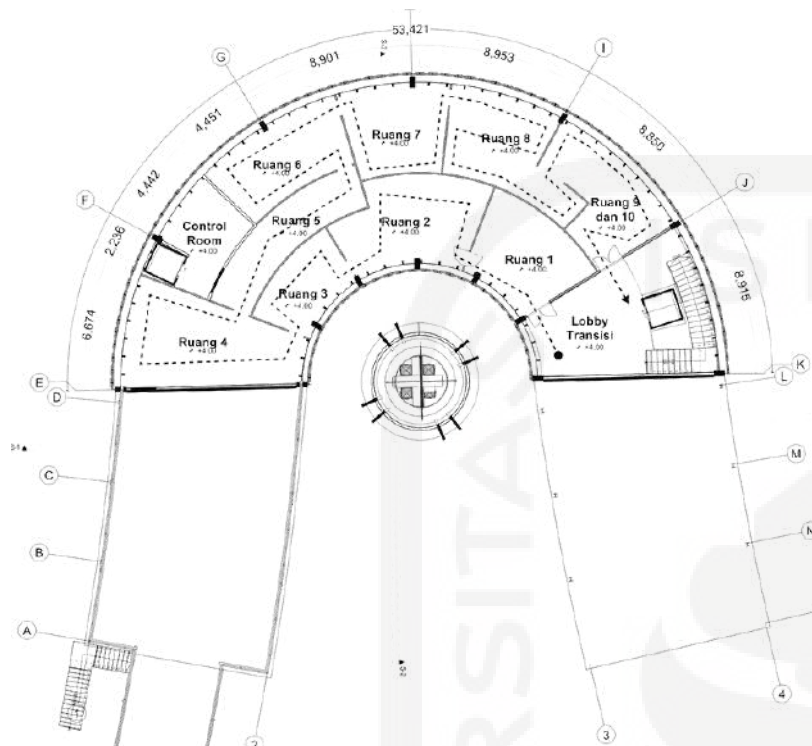


Gambar 5.4 Denah parsial dan Alur sirkulasi Display Saintek
Sumber: Penulis (2024)

Alur pengunjung pada area display saintek apabila mengacu pada buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Hakim, 2000) akan termasuk kedalam dua kategori yaitu tak menentu dan menuju tujuan. Hal ini dikarenakan apabila ditinjau secara keseluruhan, pengunjung diarahkan kepada satu tujuan akhir yaitu Tugu Asli Khatulistiwa, namun sebelum menuju kepada tugu tersebut, pengunjung bebas untuk melihat koleksi yang terdapat pada area display saintek. Adapun beberapa koleksi yang akan di pameran ialah seperti :

- 1.Display penjelasan terkait **Garis Khatulistiwa**
- 2.Display **Sejarah konsep garis Khatulistiwa oleh Eratosthenes**
- 3.Display **Perkembangan Peta Dunia** karya Al-Idrisi
- 4.Display **Bumi 3D dan garis khatulistiwa sebagai acuan lintang navigasi**
- 5.Display **Fenomena Hari tanpa Bayangan**
- 6.Display **Penjelajahan Eropa** Ferdinand Magellan menggunakan peta kuno
- 7.Display terkait **Martin Behaim dan bola dunia (globe) pertama di dunia.**
- 8.Display **Perkembangan Navigasi Dunia**
- 9.Display Fenomena **Gerhana Matahari dan Bulan**

Tak menentu	~
Berliku	~
Keliling	~
Kembali	~
Melewati	~
Menuju Tujuan	~
Menghimpun	~



Tak menentu	~
Berliku	~
Keliling	~
Kembali	~
Melewati	~
Menuju Tujuan	~
Menghimpun	~

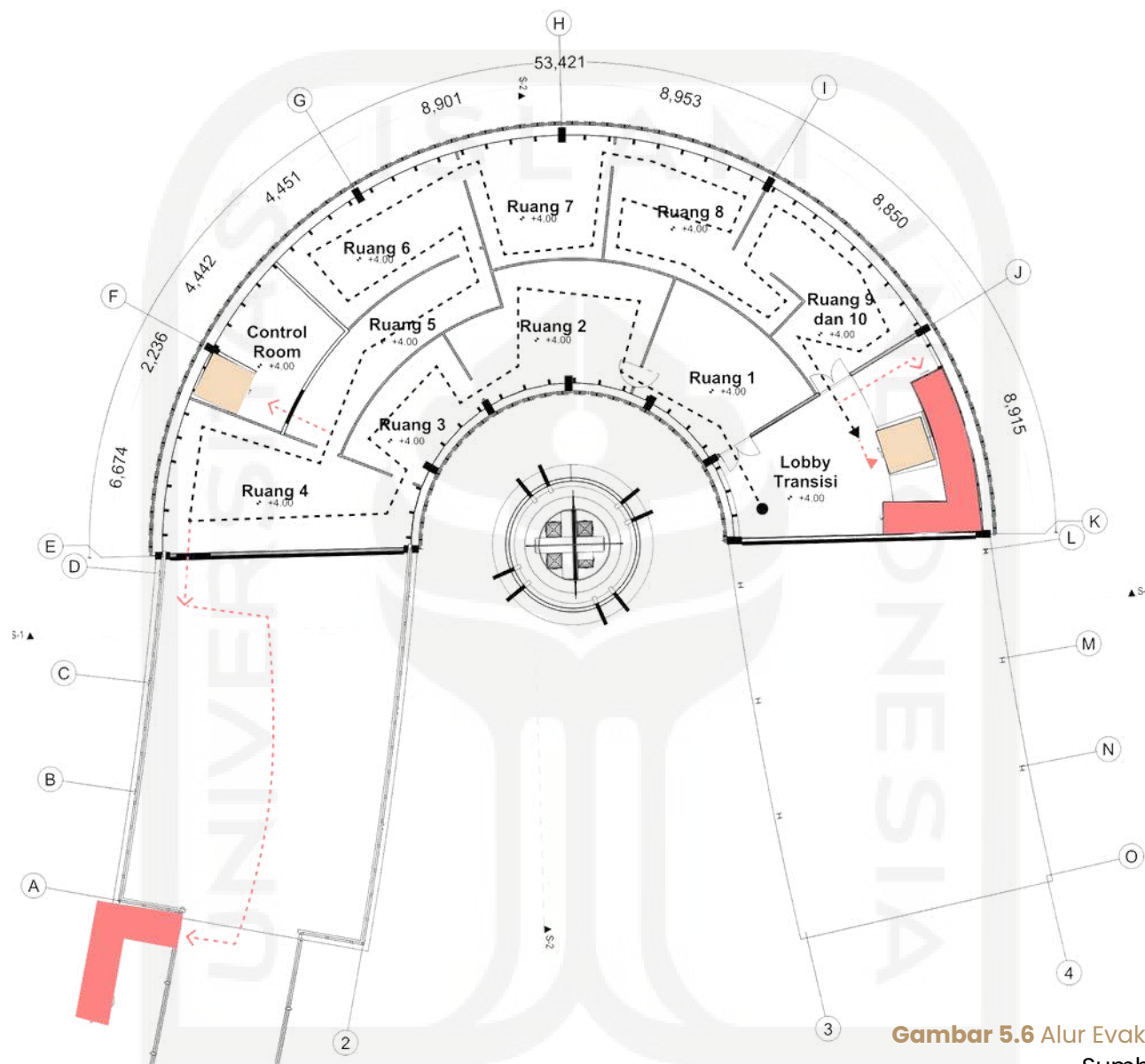
Gambar 5.5 Denah dan Alur sirkulasi Museum Lt. 2
Sumber: Penulis (2024)

Alur pengunjung pada museum diorama apabila mengacu pada buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap (Hakim, 2000) akan termasuk kedalam kategori pola Menuju Tujuan. Adapun pembagian ruang yang akan ditampilkan ialah:

- **Pendahuluan dan Konteks Sejarah:** Film singkat terkait deskripsi umum tentang tema museum dan tujuan dari pameran. Pengantar tentang eksplorasi dan penjelajahan di wilayah tersebut sebelum ekspedisi tugu khatulistiwa.
- **Ekspedisi Tugu Khatulistiwa:** Display ilustrasi terkait ekspedisi tugu khatulistiwa.
- **Pontianak Sebelum Kolonialisme:** Deskripsi dan foto ilustrasi tentang sejarah Pontianak sebelum kedatangan kolonial Belanda terkait struktur sosial, politik, dan budaya masyarakat Pontianak sebelum abad ke-19.
- **Dampak Kedatangan Belanda di Pontianak:** Deskripsi dan ilustrasi kedatangan dan aktivitas Belanda di Pontianak, pemaparan dampak kolonialisme Belanda terhadap masyarakat dan ekonomi lokal.
- **Perkembangan Pontianak pada Masa Kolonial:** Deskripsi dan ilustrasi tentang perkembangan kota Pontianak selama masa kolonial Belanda berupa infrastruktur, perdagangan, dan budaya kota pada saat itu.

- **Pontianak di Masa Perang dan Kemerdekaan:** Display ilustrasi diorama tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di Pontianak selama masa perang dan perjuangan kemerdekaan Indonesia seperti lambang Garuda rancangan Sultan Hamid II.
- **Pontianak dalam Pembangunan Nasional:** Display fitrin, dan film pendek tentang peran Pontianak dalam pembangunan nasional pasca-kemerdekaan. Ilustrasi tentang kontribusi kota dalam bidang politik, ekonomi, dan sosial.
- **Kehidupan Masyarakat dan Budaya di Pontianak:** Display tentang keragaman budaya dan kehidupan masyarakat di Pontianak saat ini. Film pendek terkait seni, musik, dan tarian tradisional yang berkembang di kota.
- **Potensi Pariwisata dan Ekonomi di Pontianak:** Display tentang potensi pariwisata dan ekonomi di Pontianak, termasuk atraksi wisata dan produk lokal berkaitan dengan upaya promosi pariwisata dan pengembangan ekonomi yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat setempat.
- **Pontianak: Kota Kreatif dan Inovatif:** Display tentang inisiatif dan proyek-proyek kreatif yang sedang berkembang di Pontianak dengan memberikan ilustrasi tentang komunitas seni, inovasi teknologi, dan kewirausahaan di kota.

- Bagaimana alur evakuasi pada Museum Lt. 2



Gambar 5.6 Alur Evakuasi Museum Lt. 2

Sumber: Penulis (2024)

Alur evakuasi pada area museum diorama dapat dilihat pada gambar diatas (panah merah), terdapat **2 tangga dan 2 lift** yang mengcover dua sisi area museum dimana lift pada ruang kontrol hanya digunakan apabila terjadi kedaruratan dan dalam pengawasan pengelola karena lift tersebut bukan lift untuk umum. Pintu yang mengarah pada Control Room dan keluar dari ruang 4 merupakan “hidden door” sehingga tidak mengganggu aktivitas pengunjung diorama.

- Bagaimana respon terkait visibilitas terhadap fasilitas TNI yang terdapat di sekitar kawasan?



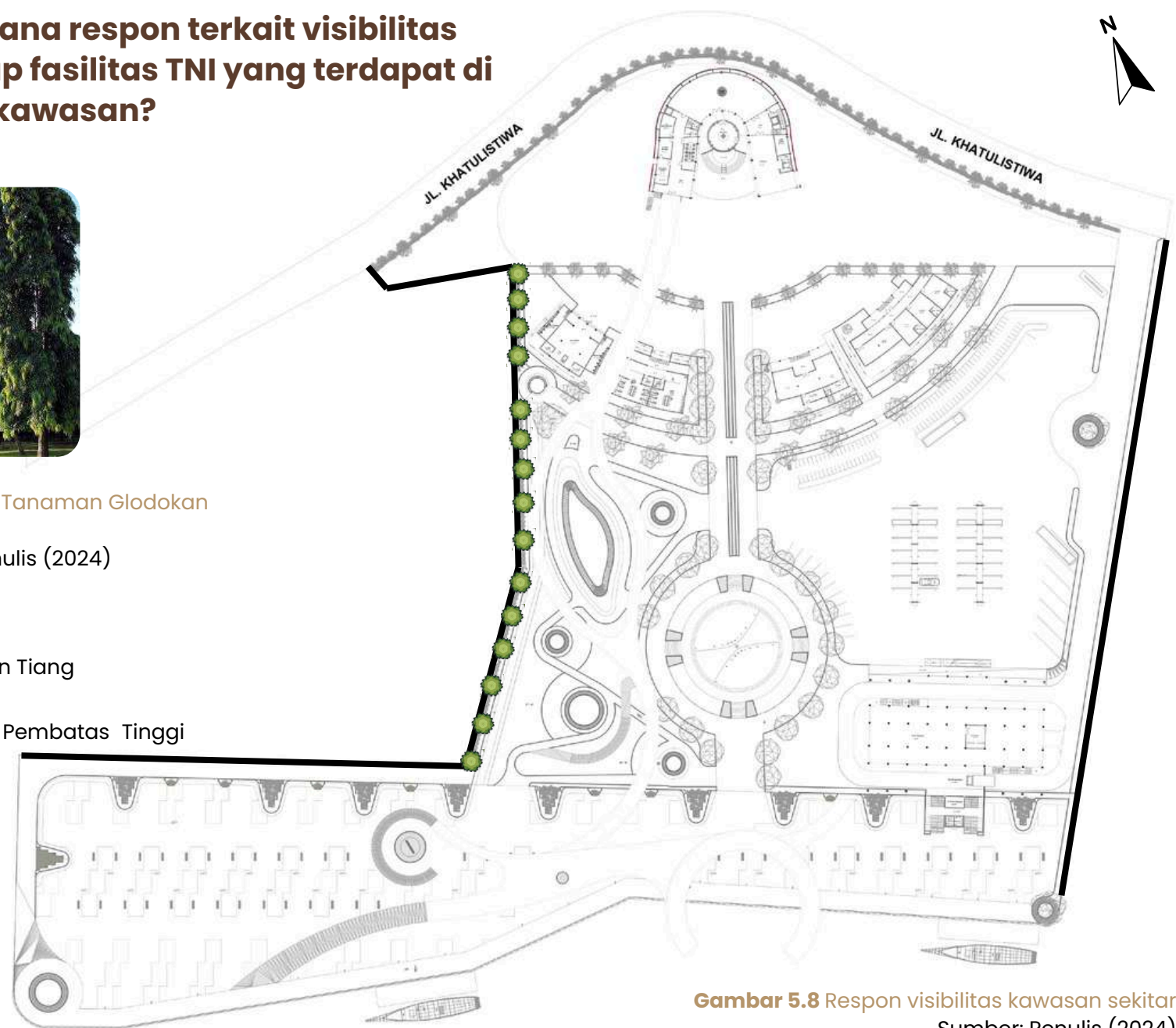
Gambar 5.7 Tanaman Glodokan Tiang
Sumber: Penulis (2024)

Legenda



Glodokan Tiang

— Dinding Pembatas Tinggi 3 Meter



Gambar 5.8 Respon visibilitas kawasan sekitar
Sumber: Penulis (2024)

Untuk menjawab terkait visibilitas terhadap fasilitas TNI, maka pada hasil perancangan ini penulis telah memberikan **dinding penghalang setinggi 3 meter** yang berfungsi sekaligus sebagai pembatas kawasan ini dengan kawasan di sekelilingnya. Selain itu, juga akan ditambahkan **vegetasi tinggi** seperti **Glodokan Tiang** guna mengurangi visibilitas fasilitas TNI dari arah Skybridge yang memiliki ketinggian 4 meter dari permukaan tanah.

06.

Lampiran~

6.1 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.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2424024332/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Zulfa Aqsha Pashalenko
Nomor Mahasiswa : 20512064
Pembimbing : Ariadi Susanto, S.T., M.T.
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Architecture
Judul Karya Ilmiah : Redesain Kawasan TUGU KHATULISTIWA PONTIANAK dengan pendekatan arsitektur regionalisme

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **15 (Lima Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

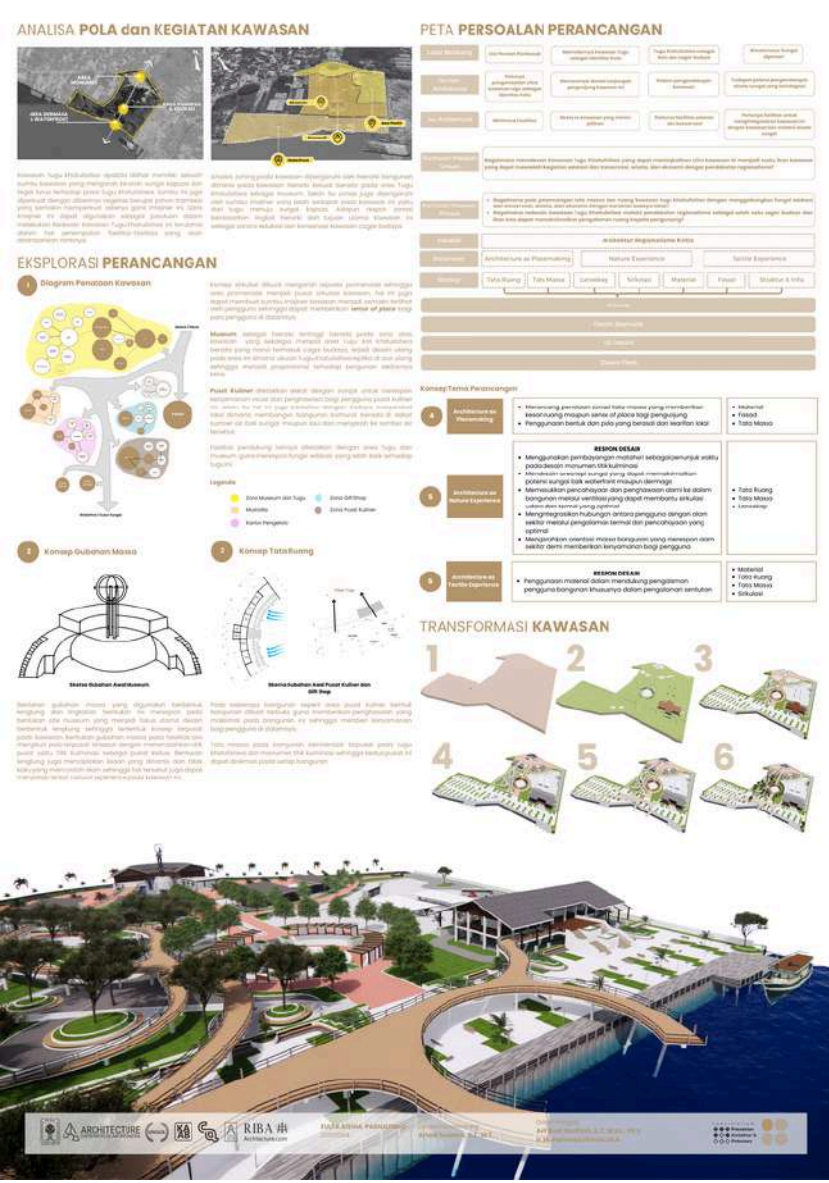
Yogyakarta, 7/29/2024

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.





6.3 Maket

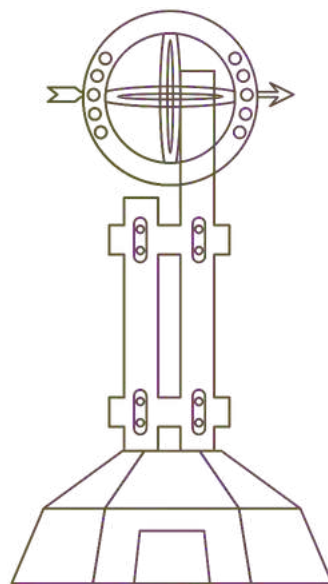


Referensi

- Ambrose, Timothy & Paine, Crispin. (2006). *Museum Basics: The International Handbook*. 10.4324/9780203018989.
- Arsitektur Kalimantan –Edisi, E., Melayu Kalimantan Barat, R., Lapangan, T., Meriah Siregar, U., Anikmah Ridho Pasaribu, S., Asnah Rumiawati, Am., Marlina Irene Hutagalung, Ms., Razakiko Harkani Lubis, Ss., Razakiko Harkani Lubis, S., Anikmah Ridho Pasaribu, Ss., Gambar, T., Penelitian dan Pengembangan Perumahan dan Permukiman Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Alamat Redaksi, P., Litbang Perumahan Wilayah, B., Jalan Suluh No, M., Kel Sidorejo Hilir, -a, & Medan, K. (n.d.). *EKSPLORASI ARSITEKTUR KALIMANTAN EDISI: RUMAH MELAYU KALIMANTAN BARAT*.
- Azzahra, F., & Sahriyadi, D. (n.d.). *STUDI KEINDAHAN KARYA ARSITEKTUR (Studi Kasus Terhadap Arsitektur Rumah Aceh dan Museum Tsunami Aceh)*.
- Breen A, Rigby D. 1994. *Waterfront Cities Reclaim Their Edges*. McGraw-Hills.inc. USA.
- Echols, John M. dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Firmansyah, H., Ramadhan, I., Wiyono, H., Putri, A. E., & Atmaja, T. S. (2023). Perkembangan dan pelestarian tenun Corak Insang khas kota Pontianak. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.22219/satwika.v7i1.23933>
- Frampton, K. 1983. *The Anti Aesthetic Essays On Postmodern Culture*. Post Townsed, Washington : Bay Press
- Hakim, R. (2000). *"Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hidayatun, M., Prijotomo, J., & Rachmawati, M. (2014). *Arsitektur Nusantara Sebagai Dasar Pembentuk', Seminar Rumah Tradisional 2014 – Transformasi Nilai-nilai Tradisional dalam Arsitektur Masa Kini*. Seminar Rumah Tradisional 2014,1–9. Diakses dari http://repository.petra.ac.id/17366/1/Publikasi1_85012_2286.pdf
- JEJAK BUDAYA DAYAK MERATUS DALAM PERSPEKTIF ETNORELIGI. (n.d.).
- Johansen, P., Pelestarian, B., & Pontianak, N. B. (n.d.). *ARSITEKTUR RUMAH BETANG (RADAKNG) KAMPUNG SAHAPM THE ARCHITECTURE OF RUMAH BETANG (RADAKNG), SAHAPMN VILLAGE*.
- Mario, M., & Widagdo, W. (2020). *Space Structure of Rumah Panjang (Radakng) of Dayak Kanayatn People Space Structure of Rumah Panjang (Radakng) Dayak Kanayatn People in West Kalimantan*.
- Naps. (n.d.). *KECIL TAPI INDAH*.
- Ozkan, S. (n.d.). *Introduction Regionalism within Modernism*.
- Prabudiantoro, B. 1997. *Kriteria Citra Waterfront City*. (Tesis) Semarang. Universitas Diponegoro.
- Sugiarto Dakung, O., & Abu, R. (n.d.). *ARSITEKTUR TRADISIONAL DAERAH KALIMANTAN BARAT NJLAI TRADISIONAL*.
- The Meaning of Local Wisdom of the Bauma Batahutn Tradition of the Dayak Kanayatn Tribe in West Kalimantan Romanus Piter. Program Studi Antropologi Universitas Tanjungpura, 4(2), 2023.
- Wahyudin Ciptadi. 2014. *Perubahan Pola Ruang Rumah tinggal Tradisional Melayu Pontianak Tipe Potong Limas Disekitar Komplek Kraton Kadriyah Pontianak*. Program Studi rsitektur Paska Sarjana Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Waterfront, U. (n.d.). *COASTAL CLIMATE RESILIENCE*. www.nyc.gov/uwas
- Wicaksono, B. (2018). *Perubahan Budaya Bermukim Masyarakat Riparian Sungai Musi Palembang, Tinjauan Proses dan Produk*. 7.

Sumber Internet :

- dpk.kalbarprov.go.id/sejarah-nya-corak-insang/menpan.go.id/site/berita-terkini/mengintip-tradisi-meriam-karbit-pontianak
- matalokalmenjangkauindonesia.tribunnews.com/lokal-bercerita/2022/03/10/menyusuri-kapuas-sungai-terpanjang-dengan-galaharang
- <https://ckan.pontianak.go.id/is/dataset/data-ruang-publik-atau-taman-di-kecamatan-pontianak-utara>
- <https://v2.simtaru-pontianak.id/informasi-tata-ruang/peta-pola-ruang-rdtr>



redesain kawasan
**TUGU KHATULISTIWA
PONTIANAK**