

MINANGKABAU *THEME PARK* DI PADANG DENGAN PENDEKATAN RUMAH MINANGKABAU

Witra Karima ¹⁾, Pedia Aldy ²⁾, Mira Dharma S ³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

²⁾³⁾Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: witra.karima@gmail.com

ABSTRACT

West Sumatra is one of the provinces in Indonesia with a lot of natural potential that can be used as a natural and cultural tourism. Padang as the capital is the economic center also known as the city of art and culture. To improve and develop cultural tourism, needed a tourist spot that showing, conserve and kept Minangkabau culture. This cultural tourism will added value for tourists to knowing and understand about Minangkabau culture. Minangkabau Theme Park as a theme park to be a place of entertainment or recreation that presents attractions and other events for visitors. Approximatin methode of Minangkabau theme can make visitors knowing and understand about Minangkabau culture. The design of Theme Park will apply the Minangkabau House approach in order to create an old Minangkabau atmosphere and apply characteristics of Minangkabau house that can be showed. Based on function and theme of design produce the concept of "ALam takambang jadi guru". This concept is applied in the design of the zone, the pattern and the mass order, the mass formation, the circulation and landscape getting a place that furnishes the cultural tourism in Padang. The design of Minangkabau Theme Park is divided into several areas: reception area, show area, traditional game area, minangkabau art learning area, culinary area, inn area, mosque area, ATM center area, service area and parking area. Area division based on main function, support and servise.

Keywords: Theme Park, Minangkabau Culture, Minangkabau House

1. PENDAHULUAN

Indonesia salah satu negara yang kaya. Kekayaan bukan hanya dari hasil alam saja, tapi juga keberagaman bahasa, suku dan adat istiadatnya. Kebudayaan yang beraneka ragam telah diwariskan oleh masyarakat dari dulu sampai sekarang. Beberapa contoh budaya yang ada di Indonesia seperti budaya batak, budaya jawa, budaya minang dan lainnya.

Sumatera Barat salah satu provinsi di Indonesia dengan banyaknya potensi alam yang dapat dijadikan sebagai tempat wisata baik wisata alam maupun budaya. Tempat wisata yang tersebar di beberapa daerah ada yang sudah terkenal dan banyak dikunjungi wisatawan, ada juga tempat wisata yang bahkan belum terjamah oleh orang.

Tempat-tempat wisata di Sumatera Barat memang banyak. Hal ini karena adanya potensi alam dan sumber daya manusianya. Tempat-tempat wisata ini ada yang sudah terawat, terjaga dan berkembang, tetapi tidak sedikit

juga tempat wisata yang kurang terawat dan kurang pengembangannya baik dari segi fasilitas pendukung maupun lainnya.

Perda Sumatera Barat No.5 tahun 2011 menyebutkan bahwa dibutuhkan pengembangan kawasan wisata alam dan budaya di Sumatera Barat. Beberapa program diantaranya juga bertujuan untuk pengembangan nilai budaya, pendidikan budaya, serta peningkatan dan pengembangan produk wisata budaya Minangkabau juga pengelolaan kekayaan budaya Minangkabau.

Berdasarkan Perda Sumatera Barat No.5 tahun 2011 yang menyebutkan bahwa dibutuhkan pengembangan kawasan wisata alam dan budaya di Sumatera Barat, maka pengembangan kawasan wisata di Sumatera Barat memang perlu dilakukan. Tempat wisata alam yang sudah ada di Sumatera Barat dapat lebih dikembangkan dan ditingkatkan, akan tetapi wisata budaya di Sumatera Barat masih

tergolong sedikit, kurang terawat dan tersebar di beberapa tempat berbeda di Sumatera Barat.

Mengetahui keadaan wisata budaya yang ada, maka dibutuhkan sebuah tempat wisata budaya yang dapat menunjukkan, melestarikan dan menjaga budaya Minangkabau secara umum mulai dari kehidupan sehari-hari hingga mata pencaharian penduduk lokal zaman dahulu. Wisata budaya tersebut tentu akan memberi nilai tambah bagi wisatawan yang datang untuk lebih mengetahui dan memahami budaya Minangkabau itu sendiri baik wisatawan lokal atau bahkan luar negeri. Keberadaan tempat wisata budaya ini juga dapat melestarikan budaya Minangkabau yang perlahan mulai terlupakan seiring perkembangan zaman yang semakin maju.

Theme Park salah satu taman bermain dapat menjadi wadah untuk wisata budaya sebagai sarana bagi wisatawan untuk mengetahui, mengenal dan mempelajari budaya Minangkabau. Hal ini juga didukung oleh tingginya tuntutan masyarakat terhadap *Theme Park* yang belum ada di Sumatera Barat. Keberadaan *Theme Park* ini tentunya memenuhi tujuan pengembangan wisata di Sumatera Barat yang mengembangkan nilai budaya, pendidikan budaya serta peningkatan dan pengembangan produk wisata budaya Minangkabau juga pengelolaan kekayaan budaya Minangkabau.

Rumah Minangkabau sebagai tema yang dipilih pada perancangan ini akan lebih memberikan pemahaman kepada wisatawan tentang rumah adat Minangkabau yang mulai terlupakan dengan merepresentasikan bentuk arsitektur bangunan Minangkabau itu sendiri.

Kota Padang yang merupakan ibu kota provinsi Sumatera Barat dipilih sebagai wilayah untuk perancangan. Pemilihan kota Padang ini dikarenakan kota Padang sejak awal sudah menjadi kota wisata ramai pengunjung. Pada wilayah ini terdapat bandara sebagai pintu masuk wisatawan lokal maupun luar negeri bahkan juga tidak jauh dari pantai tempat persinggahan kapal-kapal. Kota Padang memang merupakan sentra perekonomian di Sumatera Barat. Kota Padang juga dikenal dengan kota seni dan budaya, hal ini tentu lebih mendukung pemilihan lokasi di kota Padang sebagai wilayah perancangan.

Adapun permasalahan yang akan dihadapi pada perancangan Minangkabau *Theme Park* di Padang yaitu:

1. Apa saja fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan di Minangkabau *Theme Park*?
2. Bagaimana karakteristik Rumah Minangkabau yang dapat ditampilkan dalam Minangkabau *Theme Park* melalui olahan *Neo Vernakular*?
3. Bagaimana rumusan konsep rancangan *Theme Park* dengan pendekatan Rumah Minangkabau pada Minangkabau *Theme Park*?

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka tujuan penulisan ini yaitu:

1. Mengidentifikasi fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan di Minangkabau *Theme Park*.
2. Menerapkan karakteristik Rumah Minangkabau yang dapat ditampilkan dalam Minangkabau *Theme Park* melalui olahan *Neo Vernakular*.
3. Menghasilkan konsep rancangan *Theme Park* dengan pendekatan Rumah Minangkabau pada Minangkabau *Theme Park*.

2. TINJAUAN TEMA RANCANGAN

Menurut Soeroto (2005), sejak zaman kerajaan Dusun Tuo telah disepakati berdirinya nagari dalam Luhak harus memiliki sejumlah sarana dan prasarana pokok sebagai persyaratan, meliputi:

- a. Bakorong bakampung (dusun dan kampung)
- b. Babalai adat (balai adat)
- c. Basawah-ladang (sawah-ladang)
- d. Balabuah (jalan)
- e. Batapian (sungai tempat mandi), dan
- f. Bamasajik (masjid – tambahan sejak masuknya agama Islam abad ke-16)

Menurut Widiarso dalam Marwati (2014) rumah tradisional Nusantara beratapkan ijuk/rumbia dan berinding bilah kayu/bamboo. Menurut Prijotomo dalam Marwati (2014) arsitektur Indonesia adalah arsitektur rumah panggung dari kayu, yaitu teknik konstruksi yang menggunakan sambungan tanpa paku atau alat dan bahan penyambung selain kayu. Bahkan Mangunwijaya menjelaskan ciri umum dari rumah panggung adalah rumah dibangun dengan bertiang, lantai rumah di atas tanah, terbuat dari papan atau

bamboo. Rumah Minangkabau juga demikian halnya, rumah Minangkabau merupakan rumah panggung dengan cirri khas adanya gonjong pada bagian atap.

Rumah tinggal Minangkabau terdiri atas :

- a. Elemen bangunan (pondasi, tiang, lantai, dinding, ruang, bilik, atap dan gonjong).
- b. Elemen halaman (lumbung, beduk, dapur, alu dan lesung).

Wujud fisik Rumah Gadang secara keseluruhan terbagi atas kaki, badan dan kepala yang pada dasarnya terbentuk dari geometri-geometri sederhana (Soviati, 2015).

Rumah Minangkabau dibedakan berdasarkan bentuk dan tata ruangnya, yaitu rumah tinggal Koto Piliang dan rumah tinggal Bodi Caniago serta pengembangan atau penggabungan dari keduanya.

- a. Rumah Tinggal Koto Piliang (*Sitinjau lauik/ Gajah Maram*)

Rumah tinggal Koto Piliang mempunyai denah berbentuk empat persegi panjang dengan tambahan pada sisi kiri dan kanan bangunan yang disebut dengan *anjuang* yaitu suatu ruangan yang bertingkat-tingkat sebanyak 4 tingkat berfungsi sebagai tempat duduk raja atau panghulu pucuk serta pembantu-pembantunya, sesuai dengan system pemerintahannya dimana posisi raja atau panghulu tidak sama kedudukannya.

Bertambahnya ruang pada sisi kiri dan kanan bangunan akan berpengaruh pada atap, atap pada rumah tinggal ini bergonjong enam atau berjumlah tujuh dengan penambahan pada tangga pintu masuk utama. Rumah-rumah tinggal masyarakat Koto Piliang ini dikenal dengan nama *Sitinjau lauik* atau *Gajah Maram*.

- b. Rumah Tinggal Bodi Caniago

Rumah tinggal masyarakat Bodi Caniago mempunyai denah berbentuk empat persegi panjang tanpa ada tambahan *anjuang* pada sisi kiri dan kanannya. Lantai rumah datar sesuai dengan pola pemerintahan yang memandang kedudukan setiap orang sama.

Bentuk atap rumah tetap menggunakan gonjong berjumlah empat buah yang mengandung makna empat suku dan *hukum nan ampek*.

Pola sirkulasi yang terjadi pada rumah tinggal ini hampir sama dengan pola sirkulasi rumah tinggal Koto Piliang dan posisi duduk panghulu kaum (suku) berada di ujung rumah

serta posisi duduk panghulu lain yaitu di lanjar terdepan. Sementara posisi duduk para *sumando* menempati lanjar ketiga di depan kamar (*biliak*).

Berdasarkan tingkatan tempat bermula hunian nenek moyang Minangkabau, maka ragam rumah adat Minangkabau dapat dibedakan menjadi (Hasan, 2004):

- a. Rumah Adat Bagonjong Duo (Dua)
- b. Rumah Adat Bagonjong Ampek (Empat)
- c. Rumah Adat Bagonjong Limo (Lima)
- d. Rumah Adat Bagonjong (Enam)
- e. Rumah Adat Bagonjong Delapan
- f. Rumah Adat Panjang

3. METODE PERANCANGAN

Minangkabau *Theme Park* di Padang ini sebagai salah satu sarana untuk menampilkan dan melestarikan budaya Minangkabau. Keberadaan Minangkabau *Theme Park* ini diharapkan orang-orang baik wisatawan lokal ataupun wisatawan asing dapat mengetahui mengenal dan memahami budaya Minangkabau baik yang secara fisik ditampilkan langsung ataupun yang tidak langsung.

Jenis tema yang diterapkan pada *Theme Park* ini adalah sejarah dan budaya. Perancangan Minangkabau *Theme Park* dengan mengangkat kembali dan merepresentasikan rumah-rumah Minangkabau pada suatu Nagari sebagaimana keadaan sebuah Nagari Minangkabau zaman dulu.

Perancangan *Theme Park* akan menerapkan karakteristik umum rumah panggung yaitu:

1. Beratapkan ijuk/rumbia dan berdidinding bilah kayu/bambu.
2. Tanpa menggunakan sambungan kayu dan paku pada rumah adatnya.
3. Dibangun bertiang, lantai diatas tanah dan berbahan kayu/bambu.

Rumah Minangkabau juga merupakan rumah panggung. Secara umum rumah adat Minangkabau dapat diketahui dari melihat gonjong pada atap rumah. Perancangan merepresentasikan kembali rumah Minangkabau pada dua keselarasan yaitu:

1. Koto Piliang
 - a. Denah : berbentuk empat persegi panjang dengan tambahan pada sisi kiri dan

kanan bangunan yang disebut dengan *anjuang*.

- b. Atap : bergonjong enam atau berjumlah tujuh dengan penambahan pada tangga pintu masuk utama
 - c. Lantai : terdapat perbedaan pada lanjar ke-tiga dan empat yang disebut dengan bandul.
2. Bodi Caniago
- a. Denah : berbentuk empat persegi panjang tanpa ada tambahan *anjuang*
 - b. Atap : gonjong berjumlah empat.
 - c. Lantai : Lantai rumah datar sesuai dengan pola pemerintahan yang memandang kedudukan setiap orang sama.

a. Strategi Perancangan

Untuk merancang sebuah Minangkabau *Theme Park*, maka Langkah-langkah yang dilakukan yaitu :

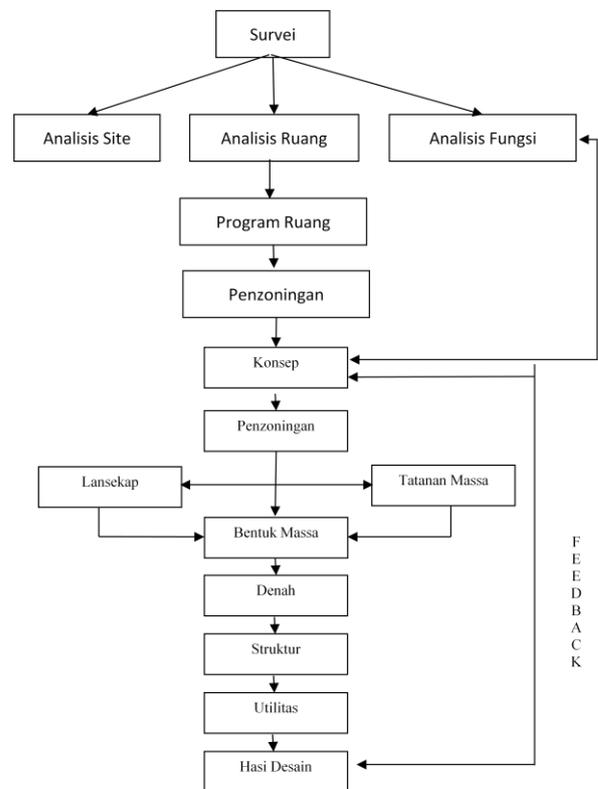
- 1. Konsep
Konsep sebagai dasar penerapan prinsip desain pada perancangan Minangkabau *Theme Park*.
- 2. Penzoningan
Untuk membedakan area-area sesuai kondisi lokasi perancangan.
- 3. Tatanan Massa
Rancangan tatanan massa Minangkabau *Theme Park* sesuai dengan keadaan nagari Minangkabau zaman dulu dan konsep yang dipilih, sesuai fungsi, sirkulasi dan orientasi bangunan.
- 4. Bentuk Massa
Bentuk massa diperoleh sesuai konsep dan tema perancangan.
- 5. Denah dan Utilitas
Denah ruang disusun sesuai dengan standar ukuran ruang serta kebutuhan ruang yang akan digunakan serta bersamaan dengan sistem *plumbing*, drainase, instalasi listrik dan system utilitas lainnya.
- 6. Sistem struktur
Sistem struktur yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan system struktur yang telah diterapkan oleh masyarakat Minangkabau. Material yang digunakan akan mempengaruhi strukturnya, maka pada penggunaan material juga diperhatikan dan dipilih.
- 7. Lansekap

Elemen penting dalam perancangan arsitektur. Desain lansekap juga disesuaikan dengan keadaan lansekap nagari Minangkabau.

- 8. Fasad
Bentuk fasad sesuai dengan konsep fasad dan tema yang dipilih.
- 9. Hasil Desain
Melengkapi gambaran-gambaran yang dibutuhkan dalam perancangan. Mulai dari gambar denah yang menyeluruh sampai gambar detail yang diperlukan.

b. Bagan Alur

Strategi perancangan yang digunakan pada perancangan Minangkabau *Theme Park*.



Gambar 1. Bagan alur perancangan

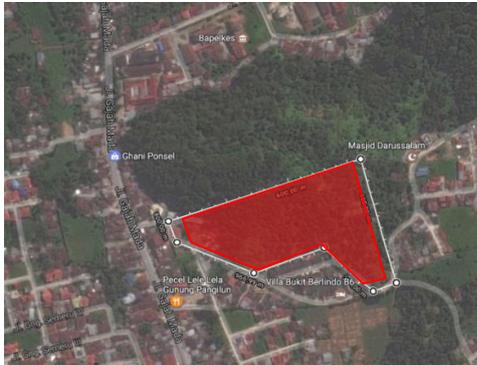
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

Lokasi Perancangan

Lokai tapak berada di Jalan Gajah Mada Kecamatan Padang Utara kota Padang Sumatera Barat dengan data fisik KDB 60%. Kontur memiliki kontur dengan tinggi 0- 15 meter dari permukaan jalan. Kondisi eksisting. Lahan kosong dan sebagian rumah Masyarakat.

Luas Lahan 4 Ha. Batasan-batasan site yaitu Sebelah Utara Lahan Kosong, Sebelah Selatan Rumah Penduduk Sebelah Timur Jalan Gajah Mada dan Sebelah Barat Lahan kosong dan rumah penduduk.



Gambar 2. Lokasi Perancangan

Kebutuhan Ruang

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel maka diperoleh total luasan ruang secara keseluruhan sebesar 13949,3 atau 1,5 Ha. KDB daerah kota Padang adalah sebesar 60%. Pada perancangan Minangkabau *Theme park* luasan lantai dasar sebesar 13949,3 m² dari luas site keseluruhan 4 Ha. Terdapat area terbuka yang besar sebagai landaskap, ruang terbuka hijaunya.

Tabel 1 Total Kebutuhan Ruang

No.	Kebutuhan Ruang Dalam	Luas (m ²)
Kebutuhan Ruang Utama		
1	Area Penerima	330
2	Area Pertunjukan	477
4	Area Tour	2751
5	Area Belajar Seni Minangkabau	174.3
6	Area Makanan, minuman dan jajanan	1404
Kebutuhan Ruang Pendukung		
1	Area Pengelola	657
2	Area Penginapan	252
Kebutuhan Ruang Pelayanan dan service		
1	Area Musholla	189
2	Area ATM centre	60
3	Area Keamanan dan kebersihan	412.5
Total		6706.8
Kebutuhan Ruang Luar		
1	Ruang Dalam	67606.8
2	Area Permainan Tradisional	37.5
3	Area Parkir	7280
Total		13949.3

Konsep

Minangkabau *Theme Park* merupakan tempat wisata budaya menampilkan keadaan zaman dulu Minangkabau dilihat dari rumah masyarakatnya, masjid dan lain-lain. Tempat

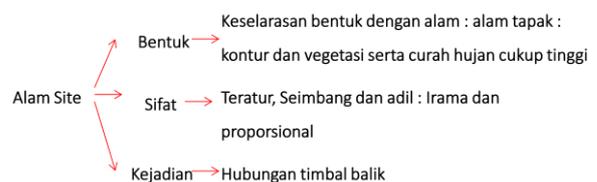
ini dapat dijadikan sebagai tempat bermain, rekreasi dan hiburan serta edukasi dengan konsep “*alam takambang jadi guru*” atau maksudnya kembali kepada alam dengan belajar pada alam dan alam sebagai gurunya. Alam memiliki makna dengan segala bentuk, sifat dan segala kejadiannya yang dapat dijadikan sebagai pedoman, ajaran dan guru. Konsep ini dipilih agar orang-orang baik masyarakat lokal maupun wisatawan luar dapat mempelajari budaya Minangkabau berupa benda maupun bukan benda secara langsung baik itu melalui memahami mulai dari melihat budayanya atau bahkan ikut serta dalam aktivitas budaya di *Theme Park* tersebut. Alam yang dimaksudkan pada konsep ini adalah alam Minangkabau mulai dari rumah dan pola pemukiman masyarakatnya.

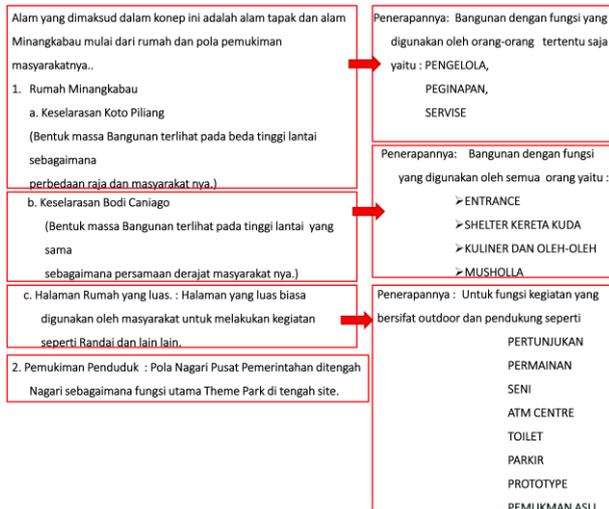
PERUMUSAN KONSEP



Rumah Minangkabau → Nilai, pendidikan, peningkatan pengembangan kwsa wisata, pengelolaan dan kekayaan budaya.

Alam Takambang Jadi Guru : Alam memiliki makna dengan segala bentuk, sifat dan kejadian yang dapat dijadikan pedoman, ajaran dan guru.





Gambar 3. Perumusan Konsep

Penerapan Tema pada Hasil Rancangan

Tema yang digunakan pada *Theme Park* ini adalah Rumah Minangkabau. Penerapan tema pada rancangan yaitu dengan menerapkan ragam bentuk dan elemen, struktur, orientasi, tatanan massa.

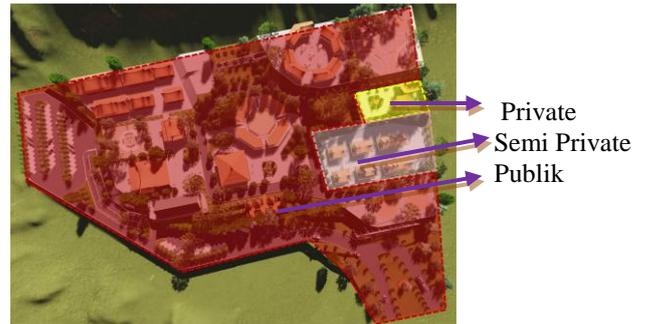
Bentuk dan elemen, sirkulasi serta lanskap Rumah minangkabau yang akan diterapkan yaitu:

1. Ragam Bentuk dan elemen yang ada pada rumah minangkabau.
2. Struktur Rumah minangkabau dengan bahan materialnya batu pipih dan kayu/bambu.
3. Orientasi rumah yang cenderung membelakangi jalan dan saling berhadapan dengan rumah lain di depannya.
4. Tatanan massa rumah minang dalam suatu nagari dimana taratak berada dipinggir nagari, dusun dan surau, balai dan mesjid di tengah nagari.



Gambar 4. Penerapan tema

Penzonangan



Gambar 5. Penzonangan

Untuk memudahkan proses perancangan, maka ruang dibagi berdasarkan zona dan sifat ruang yaitu:

1. Publik
Bersifat terbuka untuk umum dan dapat dimasuki oleh semua orang. akses tidak sulit sehingga banyak dilalui oleh orang. Ruang yang terdapat pada zona ini seperti Area penerima, parkir, ruang terbuka hijau, ATM centre, Musholla, Pertunjukan, permainan, tour, area kuiner, area belajar seni, dan Jual beli oleh-oleh.
2. Semi Publik
Bersifat mudah diakses dan tidak terlalu tersembunyi yang hanya dimasuki orang yang berkepentingan megakses. Ruang yang terdapat pada zona ini seperti: Area penginapan/cottage.
3. Privat
Bersifat tertutup hanya untuk orang-orang tertentu saja. Ruang yang ada pada zona ini adalah ruang: keamanan dan kebersihan/servise serta pengelola.

Tatanan Massa

Berdasarkan konsep dan hasil analisis bangunan pada *Theme Park* ini maka tata letak massa bangunan mengambil konsep tata letak seperti pola rumah masyarakat Minangkabau yang mana terbentuk kelompok rumah berdasarkan kaumnya yang dimulai dari tingkatan taratak, dusun, koto dan nagari. Pada *Theme Park* rumah dikelompokkan berdasarkan fungsinya.

Pada rancangan *Theme Park* ini satu kelompok rumah gadang merupakan satu fungsi dimana antara satu fungsi dengan fungsi lainnya, kelompok bangunan satu dengan lainnya memiliki jarak yang memisahkan

keduanya sesuai bentuk sebuah nagari dimana satu kaum dengan kaum lain yang tidak begitu berdekatan, dipisahkan oleh sawah atau ladang dan tanah kosong.



Gambar 6. Kelompok Bnagunan berdasarkan Fungsi..

Bentuk Bangunan

Konsep “*Alam takambang jadi guru*” atau maksudnya kembali kepada alam dengan belajar pada alam dan alam sebagai gurunya. Konsep ini juga didapat dari bentuk arsitektur rumah Minangkabau yang menyesuaikan bentuk sesuai keadaan alam sekitarnya sehingga menampilkan bentuk dan keadaan rumah Minangkabau zaman dulu pada dua keselarasan yaitu koto piliang dan bodi caniago.



Gambar 7. Bentuk Bangunan

Sirkulasi

Sirkulasi merupakan elemen penting pada sebuah perancangan. Sirkulasi dapat mengarahkan dan membentuk pola kegiatan. Sirkulasi kendaraan pada perancangan ini dibatasi hanya sampai pada area parkir agar tidak mengganggu sirkulasi pejalan kaki. Terdapat sirkulasi pejalan kaki dengan jalur

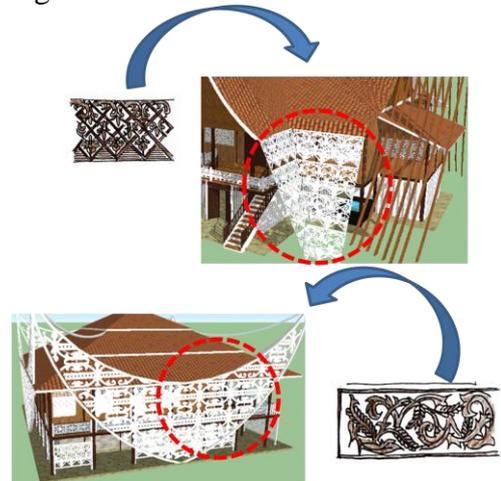
pedestrian yang sudah dirancang untuk mengarahkan ke tempat yang akan dituju.



Gambar8. Sirkulasi

Fasad Bangunan

Fasad bangunan pada kawasan menrapkan motif yang biasa digunakan pada rumah Minangkabau zaman dulu. Penggunaan motif ini menampilkan seperti apa arsitektur Minangkabau itu sendiri.



Gambar 9. Fasad Bangunan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil perancangan Minangkabau *Theme Park* di Padang dengan pendekatan Rumah Minangkabau maka dapat diambil kesimpulan:

1. Minangkabau *Theme Park* menjadi wadah untuk kegiatan di dalamnya baik bagi pengunjung bahkan pengelola yang bertujuan untuk menunjukkan, melestarikan dan menjaga budaya Minangkabau. Minangkabau *Theme Park* memiliki fasilitas Utama seperti Area Pertunjukan, permainan tradisional, prototype rumah Minang area seni dan kuliner Minang, fasilitas pendukung berupa cottage dan pengelol.

2. Perancangan ini menerapkan pendekatan Rumah Minangkabau dalam perancangannya mulai dari karakteristik rumah, bentuk, ornamen, lanscape dan lainnya dengan olahan Neo Vernakular.
3. Konsep dasar perancangan ini adalah “*alam takambang jadi guru*” atau maksudnya kembali kepada alam dengan belajar pada alam dan alam sebagai gurunya. Alam memiliki makna dengan segala bentuk, sifat dan segala kejadiannya yang dapat dijadikan sebagai pedoman, ajaran dan guru. Alam yang dimaksudkan dalam konsep ini yaitu alam Minangkabau dimulai dari pola pemukiman masyarakatnya bahkan bentuk bangunannya dari dua keselarasan yaitu koto piliang dan bodi caniago serta lanscape rumahminangkabau. Konsep ini dipilih agar orang-orang baik masyarakat lokal maupun wisatawan luar dapat mempelajari budaya Minangkabau berupa benda maupun bukan benda secara langsung baik itu melalui memahami mulai dari melihat budayanya atau bahkan ikut serta dalam aktivitas budaya di Thema Park tersebut.

Saran untuk pengembangan perancangan lebih lanjut yaitu dapat menerapkan karakteristik Rumah Minangkabau yang telah direncanakan keseluruhan hingga ketatanan ruangnya juga disesuaikan dengan fungsi bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Hasmurdi. 2004. *Ragam Rumah Adat Minangkabau Falsafah, Pembangunan dan Kegunaan*. Jakarta. yayasan Citra Pedidikan Indonesia.
- Marwati. 2014. *Studi Rumah Panggung Tahan Gempa Woloan di Minahasa Manado*. Jurnal. Jurusan Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.
- Soeroto, M. 2005. *Pustaka Budaya dan Arsitektur; Minangkabau*. Jakarta. Myrtle Publishing.

Soviati, Utiya. 2015. *Perancangan Pusat Seni Budaya Minangkabau di Kota Pariaman (Tema: Re-Interpreting Tradition)*. Tugas Akhir. Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas SAINS dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.