

Redesign Kawasan Wisata Danau Raja Rengat Dengan Prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan

M Shofyan¹⁾, Wahyu Hidayat²⁾, Muhd Arief Al Husaini³⁾

¹⁾Mahasiswa Jurusan Arsitektur, ²⁾Dosen Teknik Arsitektur, ³⁾Dosen Teknik Arsitektur

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru, Panam, Pekanbaru 28293

*Email : mshofyan.shofyan@student.unri.ac.id

ABSTRACT

Indragiri Hulu has several tourist attractions that are already known by the people inside and outside Indragiri Hulu regency, especially Lake Raja which has its own specialty that is located in the center of Indragiri Hulu regency, namely Rengat city. Raja Lake has great potential as a tourist icon of Indragiri Hulu regency. In addition to being located in the center of The Raja Lake Tourism district is also supported by a replica of the Malay Kingdom. The application of the theme of environmentally sound architecture to display the natural beauty of the Lake Raja area that will be applied to landscapes and buildings of the area in other words the design that still maintains and preserves the natural environment Redesign will later follow the rules of ecological architecture, Green Building, so that the Lake Raja Tourism Area becomes a tourist icon Indragiri Hulu district that utilizes the surrounding natural environment conditions.

Keywords : *Eco Architecture, Tourist Areas, Malay*

I. PENDAHULUAN

Indragiri Hulu memiliki beberapa objek wisata yang sudah dikenal oleh masyarakat dalam dan luar kabupaten Indragiri Hulu khususnya Danau Raja yang memiliki keistimewaan tersendiri yaitu terletak dipusat kabupaten Indragiri Hulu yaitu kota Rengat. Danau Raja memiliki potensi besar sebagai ikon wisata kabupaten Indragiri Hulu. Selain karena berada dipusat kabupaten Wisata Danau Raja juga didukung dengan replika Kerajaan Melayu yaitu Kerajaan Indragiri serta pemandangan alam yang masih alami, berada dibantaran sungai Indragiri juga salah satu daya tarik Wisata Danau Raja yang dapat ditingkatkan dan dikembangkan.

Menurut Surat Keputusan Bupati Indragiri Hulu Tahun 2012 Danau Raja merupakan salah satu kandidat sebagai lokasi hutan kota dengan luas $\pm 1,5$ Hektar. Dijelaskan pada visi pembangunan dalam RPJM 2015-2019[1] , terdapat arahan RTRW kabupaten yang sesuai dengan amanat UU No.26 tahun 2007, bahwa pengembangan sarana budaya, termasuk cagar budaya yang menunjang fungsi serta menciptakan manfaat ekonomi dan kota Rengat sebagai pusat budaya, namun melihat dengan kondisi sekarang tampak Wisata Danau Raja mengalami kegagalan dalam perancangan, sehingga sektor ekonomi pun juga ikut terkena dampaknya, wahana permainan yang masih minim sehingga kegiatan pengunjung hanya berpusat pada bersantai menikmati pemandangan Danau Raja, dan jogging.

Kondisi Wisata Danau Raja saat ini pemanfaatannya belum maksimal. Terutama dari segi fasilitas. Penataan Kawasan Wisata Danau Raja sangat minim, hal ini dapat dibuktikan dengan dijadikannya badan Jl.Sultan Ibrahim sebagai lahan parkir dikarenakan pusat kegiatan berdekatan dengan Jl.Sultan Ibrahim atau berada diselatan Kawasan Danau Raja, kebutuhan akan toilet yang minim, sampah yang masih berserakan bahkan sampai ke dalam danau, wahana rekreasi air yang kurang, serta kondisi replika istana Kerajaan Indragiri yang tidak dirawat.

*Redesign Kawasan Wisata Danau Raja dalam proses ini lebih memfokuskan pada pengembangan kawasan dengan menjadikan replika Istana Kerajaan Indragiri sebagai daya tarik utama serta kegiatan rekreasi wisata air, wisata darat, menambah fasilitas umum, fasilitas pengelola, serta fasilitas kuliner khas kota Rengat. Namun, karena Kawasan Wisata Danau Raja sekarang menjadi kawasan RTH dan terdapat cagar budaya yaitu replika istana Kerajaan Indragiri, maka dari itu, dilakukan pengembangan yang akan dilakukan kearah barat dari Kawasan Wisata Danau Raja yang dipisahkan oleh jalan raya, hal ini dilakukan agar tercapainya perancangan yang dapat memanfaatkan seluruh potensi dari kawasan tanpa mengurangi budaya dan sejarah dari Danau Raja . Untuk mewujudkan konsep tersebut, maka perancangan ini menggunakan prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan. Penerapan tema Arsitektur berwawasan lingkungan untuk menampilkan keasrian alam kawasan Danau Raja yang akan diterapkan pada lanskap dan bangunan kawasan dengan cara memanfaatkan peredaran alam sebagai, penghijauan, bahan alami, orientasi, atap yang melindungi dari panas, dinding yang sesuai dengan iklim yang menjamin kesinambungan pada struktur, sehingga perancangan menjadi bebas hambatan. dapat diartikan perancangan dalam hal ini Kawasan Wisata Danau Raja yang memanfaatkan kondisi alam yang dapat berhubungan ramah dengan bangunan serta pengguna, dengan kata lain perancangan yang tetap menjaga serta melestarikan lingkungan alam dengan memanfaatkan peredaran alam sebagai pengurangan dampak negatif terhadap lingkungan akibat dari *Redesign* Kawasan Wisata Danau Raja. *Redesign* ini nantinya akan mengikuti kaidah-kaidah arsitektur Ekologi, *Green Building*, sehingga Kawasan Wisata Danau Raja menjadi sebuah ikon wisata kabupaten Indragiri Hulu yang memanfaatkan kondisi lingkungan alam sekitarnya.*

II. LANDASAN TEORI

2.1. Kawasan Wisata

Kawasan wisata terdiri dari dua kata dasar jika dilihat dari struktur kata-nya, yaitu Kawasan dan Wisata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi keempat (2008)[2], masing-masing definisi dari kata-kata diatas adalah sebagai berikut; Kawasan adalah daerah yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat tinggal, pertokoan, industri, Sedangkan untuk Wisata yaitu berpergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang). Jika digabungkan kedua definisi kata tersebut dapat diartikan bahwa kawasan wisata adalah daerah yang mempunyai ciri tertentu sebagai tempat tujuan berpergian bersama-sama, baik untuk bersenang – senang maupun memperluas pengetahuan.

Kawasan wisata dapat juga dikategorikan sebagai Objek Wisata. Definisi dari Objek Wisata adalah seluruh tempat atau kondisi alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi oleh wisatawan. Ada beberapa unsur penting pada suatu objek wisata agar wisatawan dapat merasa puas dalam menikmati perjalanannya, maka dari itu objek wisata harus meliputi [3]

a. *Attractions*

Merupakan pusat dari sebuah industri pariwisata. Menurut pengertiannya *attractions* mampu menjadi daya tarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat adalah untuk memenuhi dan memuaskan beberapa kebutuhan atau permintaan. Biasanya mereka tertarik pada suatu lokasi karena ciri-ciri khas tertentu seperti; keindahan alam, iklim dan cuaca, kebudayaan, sejarah, ethnicity.

b. *Facility/Fasilitas*

Fasilitas cenderung pada *attractions* di suatu lokasi karena fasilitas harus dekat dengan pasarnya. Fasilitas cenderung mendukung bukan mendorong pertumbuhan dan berkembang pada saat yang sama atau sesudah *attractions* berkembang. Suatu *attractions* juga dapat berupa fasilitas. Jumlah dan jenis fasilitas tergantung kebutuhan wisatawan. Seperti fasilitas harus cocok dengan kualitas dan harga makanan, dan minuman yang juga cocok dengan kemampuan membayar dari wisatawan yang mengunjungi tempat tersebut.

c. *Infrastructure*

Atraksi dan fasilitas tidak dapat tercapai dengan mudah kalau belum ada infrastruktur dasar. Infrastruktur termasuk semua konstruksi di bawah dan di atas tanah suatu wilayah atau daerah.

Untuk menambah daya tarik wisatawan agar berkunjung, maka daerah tersebut harus memiliki tiga kriteria yaitu[4]:

- Sesuatu yang dapat dilihat (*Something to See*) Artinya di tempat tersebut harus ada obyek wisata dan keinginan pribadi (*Interpersonal motivation*). Atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan kata lain daerah itu harus mempunyai daya tarik khusus, dan mempunyai atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai entertainment.
- Sesuatu yang dapat dikerjakan (*Something to Do*). Artinya ditempat tersebut selain dapat dilihat dan disaksikan harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama.

- Sesuatu yang dapat dibeli (*Something to Buy*). Artinya di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (*shopping*), terutama barang-barang souvenir dan kerajinan tangan khas rakyat setempat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ketempat asalnya masing-masing.

2.2. Fasilitas Wisata

Menurut Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia No.50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2015[5], Dalam pembangunan kepariwisataan perlu mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut :

- Prasarana Umum
 - Jaringan listrik dan lampu penerangan
 - Jaringan air bersih
 - Jaringan telekomunikasi
 - Sistem pembuangan limbah
- Fasilitas Umum
 - Fasilitas keamanan, seperti pemadam kebakaran, tanggap bencana (didestinasikan yang rawan bencana).
 - Fasilitas keuangan dan perbankan, seperti anjungan tunai mandiri (ATM) dan tempat penukaran uang.
 - Fasilitas bisnis, seperti kios kelontong dan toko obat, sarana penitipan dan penyimpanan barang.
 - Fasilitas Kesehatan, berupa poliklinik 24jam dan fasilitas pertolongan pertama pada kecelakaan.
 - Fasilitas sanitasi dan kebersihan, seperti toilet umum, jasa binatu, dan tempat pembuangan sampah.
 - Fasilitas khusus bagi penderita cacat fisik, anak – anak, dan lanjut usia.
 - Fasilitas rekreasi, seperti fasilitas peristirahatan, fasilitas bermain anak-anak, fasilitas olahraga, dan fasilitas perjalanan kaki.
 - Fasilitas lahan parkir, dan.
 - Fasilitas ibadah.
- Fasilitas pariwisata meliputi
 - Fasilitas akomodasi
 - Fasilitas rumah makan
 - Fasilitas informasi dan pelayanan pariwisata, fasilitas pelayanan kemigrasian, pusat informasi pariwisata.
 - Polisi pariwisata dan satuan tugas wisata.
 - Toko cendramata.
 - Petunjuk arah/papan informasi pariwisata/rambu lalu lintas wisata.
 - Bentuk bentang lahan.

Kepuasan pengunjung tidak hanya didasarkan oleh atraksi yang mereka lihat, melainkan juga dari fasilitas wisata yang dimiliki obyek wisata tersebut [6]. Fasilitas wisata merupakan pelayanan pendukung yang selalu siap dimanfaatkan oleh para wisatawan dan pelayanan tersebut menawarkan mutu dan harga yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan selama berada di kawasan wisata[7].

Kebutuhan wisatawan tidak hanya menikmati keunikan dan keindahan alamnya saja tetapi juga memerlukan kelengkapan fasilitas wisata di daerah tujuan wisata agar memadai seperti akomodasi (tempat hiburan, hotel/penginapan, restoran/tempat makan, dan toko cinderamata), dan lain-lain (musholla, tempat parkir, toilet), [8]

2.3. Wisata Danau

Danau dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999) dapat diartikan sebagai suatu genangan air yang amat luas, dikelilingi oleh daratan. Menurut Johan dalam [2] danau atau lembah topografi merupakan bentukan alam atau buatan manusia yang dapat berfungsi sebagai daerah penampung atau peresap air, baik air dari mata air alami (aliran bawah tanah) maupun langsung dari curah hujan. Definisi lain dalam batasan ekologi adalah perairan tergenang berupa daerah penampungan air yang terbentuk secara alamiah (natural) ataupun buatan manusia (artificial) yang merupakan sumber air baku bagi berbagai kepentingan kehidupan manusia, dimana air yang ditampung berasal dari air hujan (run off), sungai, atau saluran pembuangan dan mata air [9]. Salah satu sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai pelestarian alam sekaligus sebagai objek wisata alam yaitu danau. Danau merupakan suatu cekungan pada permukaan bumi berisi air yang sangat luas didarat. Danau dapat dipandang sebagai tempat penampungan (reservoir) air tawar didarat pada ketinggian tertentu diatas permukaan laut yang bersumber dari mata air, air hujan, sungai dan gletser. [2]

III. METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma

Paradigma dari perancangan ini merupakan pola pikir dalam melakukan *Redesign* Kawasan Wisata Danau Raja di Rengat Dengan Prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan. Bermula dari pengembangan ide awal kemudian perumusan masalah hingga maksud tujuan dari perancangan ini. Dalam prosesnya terdapat tahap-tahap lainnya seperti pengumpulan data serta menganalisis dengan detail yang akhirnya terbentuklah kerangka berpikir yang menjadi acuan dalam mendesain perancangan.

Redesign Kawasan Wisata Danau Raja di Rengat Dengan Pendekatan Arsitektur Berwawasan Lingkungan ini diarahkan menjadi kawasan wisata danau yang berfungsi sebagai wadah untuk memfasilitasi kegiatan rekreasi publik seperti adanya dermaga, piknik dan jogging. Adapun hal lain yang perlu dipertimbangkan yaitu ketersediaan area parkir dekat dengan kawasan danau, kelengkapan fasilitas rekreasi, taman, *signage* dan *street furniture*.

3.2 Strategi Perancangan

Dalam *Redesign* Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat dengan Prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan, maka langkah-langkah yang akan dilakukan sebagai berikut :

A. Survei

Survei dilakukan pada Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat mencakup lokasi, fungsi bangunan, fasilitas wisata yang tersedia, keadaan kawasan dan lain-lain. Selain itu juga dilakukan survei kondisi eksisting dari kawasan. Data ini berupa site plan kawasan, pemetaan bangunan dan lain-lain. Data tersebut kemudian diolah dengan menganalisa dan mengkaji Kembali apakah kawasan tersebut sudah memenuhi standar sebuah Kawasan Wisata serta sesuai dengan prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan.

B. Teori

Mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan fungsi dan tema perancangan dan mengambil inti dari teori tersebut untuk dijadikan landasan dalam merancang ulang atau *Redesign*.

C. Analisis Eksisting

Data hasil survei yang telah dikumpulkan sebelumnya akan dianalisis untuk mencari kekurangan-kekurangan yang terdapat pada Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat. Hasil Analisa tersebut nantinya akan dilakukan pendekatan permasalahan guna mencari solusi dalam melakukan *redesign* yang sesuai dengan kebutuhan.

D. Analisis Fungsional

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui semua aspek yang berhubungan dengan fungsi bangunan seperti kebutuhan pengguna dan pelaku kegiatan, standarisasi kebutuhan ruang, organisasi ruang dan program ruang maupun besaran ruang. Bertujuan agar memudahkan pengelompokan ruang terkait kebutuhan yang mengakomodasi berbagai kegiatan di Kawasan Wisata Danau Raja.

E. Analisis Sistem Bangunan

Sistem bangunan berupa sistem struktur, sistem pencahayaan, sistem penghawaan, sistem kebisingan, sistem sanitasi dan pemipaan, sistem elektrik, sistem komunikasi, informasi, dan keamanan, sistem penanggulangan kebakaran, dan sistem pembuangan limbah. Bangunan pada Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat bukanlah tipe bangunan tunggal dan tidak saling berdekatan, sehingga beberapa bangunan memiliki sistem bangunan yang berbeda tergantung fungsi bangunan. Pada *Redesign* Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat ini, akan mempertahankan struktur konstruksi, eksterior dan interior replika Istana Kerajaan Indragiri serta akan ada penambahan atau pengurangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

F. Analisis Tapak

Analisis tapak dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari lokasi perancangan, menggali permasalahan dan potensi yang ada dalam memberikan solusi *redesign*. Terdiri atas Analisa lokasi dan Batasan, aturan dan lahan, matahari dan angin, pencapaian, sirkulasi, zoning, pemandangan dan kebisingan agar mendapat solusi yang tepat.

G. Analisis Tema

Mencari penerapan prinsip Arsitektur Berwawasan Lingkungan yang akan diaplikasikan pada *Redesign* Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat.

H. Konsep *Redesign*

Perancangan konsep merupakan hal yang penting karena konsep merupakan dasar dalam merumuskan wisata alam yang memanfaatkan alam sekitar melalui prinsip arsitektur berwawasan lingkungan pada Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat.

I. Tahap *Redesign*

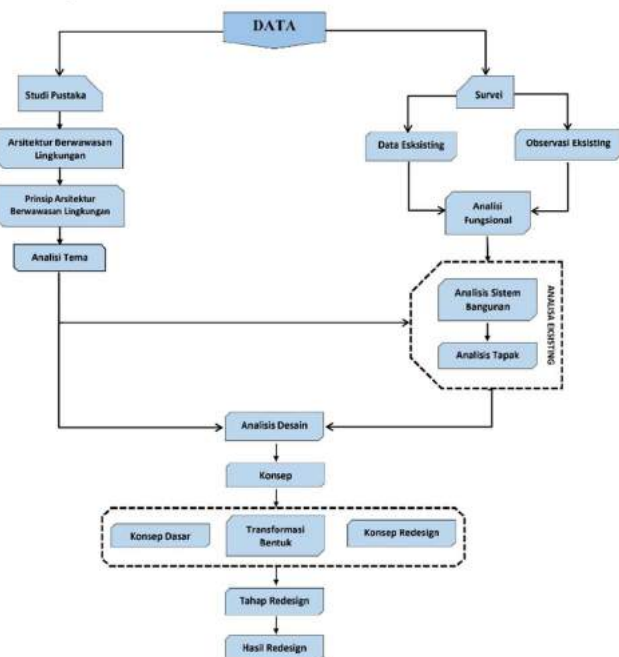
Karena *redesign* ini berdasarkan kondisi eksisting kawasan wisata yang kurang memperhatikan desain dalam penataan sehingga berdampak terhadap alam sekitarnya. Acuan utama dari tahanan *redesign* adalah arsitektur berwawasan lingkungan, hal-hal yang menjadi kesalahan dalam desain berdasarkan hasil analisa eksisting Kawasan Wisata Danau Raja DiRengat juga akan sangat mempengaruhi tahap *redesign*. Penerapan konsep kedalam pendekatan permasalahan untuk mendapatkan hasil perancangan berdasarkan arsitektur berwawasan lingkungan.

J. Hasil Redesign

Pada proses ini melengkapi gambar-gambar yang dibutuhkan dalam perancangan, dari proses penggambaran site plan hingga penggambaran detail-detail yang diperlukan.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan dan pengolahan data yang dianalisis dalam perancangan ini ada dua macam, yaitu data primer dan data sekunder. Dalam pengumpulan data dari informasi primer dan sekunder. Data Primer yaitu metode pengamatan langsung terhadap obyek berupa studi lapangan dan dokumentasi, sedangkan Data Sekunder merupakan data literatur yang diperoleh dari sumber-sumber ilmiah berupa studi pustaka dan studi banding



Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Perancangan

Secara administratif Danau Raja berada di Desa Kampung Dagang, Kecamatan Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu, Riau. Danau Raja tersebut mempunyai luas 21,6 ha dengan luas danau sekitar 7,8 ha, yang terletak di pintu gerbang masuk Kota Rengat. Kecamatan Rengat termasuk kedalam wilayah pengembangan pengembangan sarana budaya dan cagar budaya.



Gambar 2. Lokasi Wisata Danau Raja Di Kota Rengat

Tapak terletak di Jl.Narasinga, Jl.Sultan Ibrahim, dan Jl. Danau Raja, Kecamatan Rengat, Kab.Indragiri Hulu.

4.2 Kebutuhan Ruang

Ketersediaan prasarana dan sarana pariwisata di Kawasan Wisata Danau Raja masih kurang, sehingga dalam redesign kali ini akan banyak menambah fasilitas diantaranya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Prasarana dan Saran

NO	JENIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Penerimaan		
1	Memasuki Kawasan Wisata Danau Raja Kota Rengat	Main Gate
2	Parkir	Area Parkir Kendaraan
3	Membeli Tiket Masuk	Area loket tiket
Utama		
1	Bersantai dan menikmati suasana danau	Area Rekreasi, gazebo, dan taman
2	Bermain permainan wisata air	Wahana Permainan
3	Bermain permainan wisata darat	
4	Menikmati makanan	Restaurant
5	Mempelajari sejarah Kerajaan Indragiri	Museum
6	Menikmati pertunjukan budaya	Amphiteater
7	Membeli Souvernir	Souvernir Shop
8	Memancing	Gazebo
Penunjang		
1	Mencari Informasi	Pusat Informasi
2	Beribadah	Musholla
3	Pergi ke lavatory	Lavatory
4	kegiatan dalam ruangan	Gedung Serba Guna
Pengelola		
1	Mengatur Wisata Danau Raja	Ruang Direktur
2	Pengelolaan Umum (GA)	Ruang General Affairs
3	Personalia (HRD)	Ruang Personalia
4	Keuangan dan Administrasi	Ruang Keuangan & administrasi
5	Pengoperasionalan	Ruang divisi operasional
6	Mengadakan Rapat	Ruang Rapat
Servis		
1	Penyimpanan peralatan	Gudang peralatan
2	Persampahan	TPU
3	Menjaga Keamanan	Pos Keamanan
4	Unit Kesehatan	Klinik
Keterangan	Jingga	Dirubah
	Merah	Dihilangkan
	Biru	Ditambah

4.3 Penzonangan

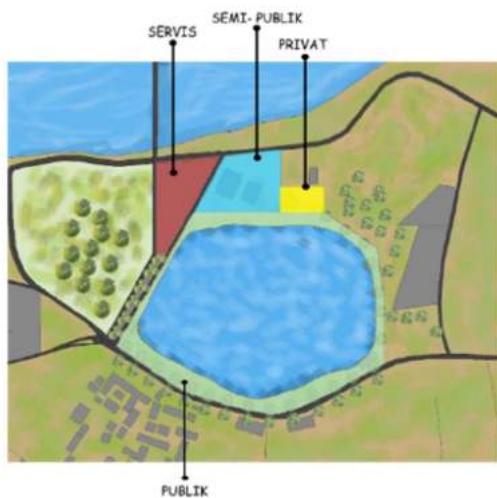
Penzonangan pada redesign Kawasan Wisata Danau Raja Kota Rengat dibagi menjadi 4 zona yang diatur berdasarkan potensi tapak, tingkat pencapaian, dan kesamaan aktivitas pengguna.

Tabel 2. Analisis Pelaku Kegiatan

No	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Pengunjung	Datang untuk bersenang-senang, menikmati pemandangan, menikmati hiburan, berolahraga, makan dan minum, memancing
2.	Pengelola	Melayani pengunjung dengan menyediakan fasilitas sesuai kebutuhan, nyaman, dan aman.
3.	Pedagang/penjual	Menjual barang dagangan kepada pengunjung

Tabel 3. Analisis Penzoningan

Zona	Sifat Ruang	Kegiatan
Publik	- Memiliki sifat terbuka untuk umum - Dekat dengan main entrance - Terletak di tempat yang selalu dilalui orang	Zona Penerimaan
Semi-Publik	- Dapat dimasuki oleh orang tertentu - Dekat /Mudah dicapai dari area privat, publik, dan servis - Terletak ditempat yang tidak tersembunyi	Zona rekreasi Zona Pengelola
Privat	- Mempunyai ruang tertutup untuk umum - Tenang, jauh dari kebisingan - Dekat dengan daerah semi privat - Hanya pengguna ruangan yang dapat mengakses.	Akomodasi
Servis	- Mempunyai sifat menunjang atau melayani - Memiliki service entrance	Zona Servis



Gambar 3. Analisis Penzoningan

4.4 Konsep

Kawasan Wisata Danau Raja merupakan bukti sejarah dari Kerajaan Indragiri. Salah satu peninggalan dari Kerajaan Indragiri adalah replika istana yang harus dijaga. Keberadaan dari replika istana juga menambah nilai objek wisata bagai danau. Oleh karena itu, sejarah Kerajaan Indragiri menjadi dasar pada Redesign Kawasan Wisata Danau Raja di Rengat.

Konsep yang akan digunakan adalah Rakit Kulim Menjemput Sang Raja, merupakan sebuah cerita untuk menjemput sang raja dari negeri malaka karena lama sudah Raja Indragiri tidak menempati tahta di Kerajaan Indragiri yang membuat datuk Patih dan datuk Tumanggung menjadi resah dan akhirnya dibuat lah sebuah rakit untuk menjemput sang Raja dari negeri Malaka, rakit tersebut terbuat dari 3 perahu yang dirakit menjadi 1. Sesampainya Raja dihalaman Istana disambut dengan atraksi silat persembahan oleh pengawal Istana. Selesai acara silat persembahan Raja dan rombongan dipersilahkan masuk kedalam Istana untuk melihat lihat keadaan Istana dan setelah mengadakan penijauan Raja

Narasinga diper-silahkan masuk kedalam ruangan pertemuan Istana untuk menikmati hidangan sambil berbincang bincang dengan pembesar Kerajaan Indragiri[9].

4.5 Penerapan Tema

Penerapan tema Arsitektur Berwawasan Lingkungan memiliki 5 prinsip menurut [5], diantaranya :

1. *Understanding Place*
2. *Connecting With Nature*
3. *Understanding Natural Process*
4. *Embracing Co-creative Design Processes*
5. *Understanding Environmental Impact*

Prinsip tersebut diterapkan pada kawasan yang akan dijelaskan pada sebagai berikut :

1. *Understanding Place*
 - Aspek kepercayaan masyarakat tentang sejarah Kerajaan Indragiri
 - Danau Raja adalah wilayah disakralkan
 - Meningkatkan perekonomian



Gambar 4. Pemahaman Tempat

2. *Connecting With Nature*
 - Pengelolaan sumber daya lokal sebagai bahan bangunan
 - Tanggapan arsitektur atas pemasalahan lingkungan fisik
 - Jarak antar bangunan dengan bangunan lain agar pergerakan udara dan masuknya cahaya matahari kedalam bangunan optimal.
 - Pelestarian seni dan budaya



Gambar 5. Terhubung Dengan Alam

3. *Understanding Natural Process*
 - Memanfaatkan vegetasi sebagai penunjang kebutuhan
 - Menjadikan alam sebagai daya jual wisata
4. *Embracing Co-creative Design Processes*
 - Perubahan *mindset* penggunaan bahan bangunan alam ke bahan fabrikasi secara otomatis menjaga alam.
 - Manajemen limbah yang cukup baik dilakukan terkait konsep *understanding natural process* sebagai pemanfaatan untuk energi alternatif.



Gambar 6. Pelestarian Alam

5. *Understanding Environmental Impact*

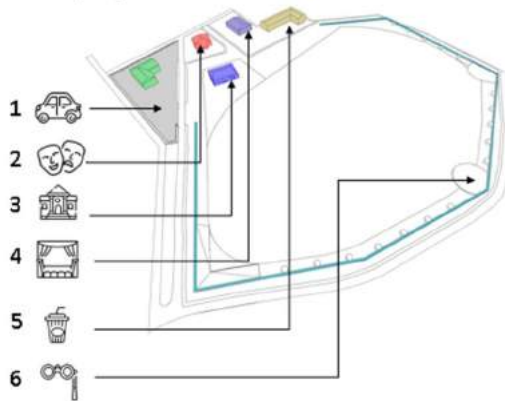
- Desain sebagai penunjang dari ekosistem lingkungan.
- Pemanfaatan bahan bangunan lokal
- Manajemen penggunaan sumber energi dari alam sebagai energi utama.



Gambar 7. Pengurangan Dampak Terhadap Lingkungan

4.6 Konsep Tapak

Tatanan sirkulasi pada Kawasan Wisata Danau Raja ini diambil dari cerita rakyat “Rakit Kulim Menjemput Sang Raja”. Ketika raja sampai di halaman istana disambut meriah oleh rakyatnya. Pada kasus kali ini Raja ialah pengunjung dan rakyat adalah pengelola.



Gambar 8. Konsep Kawasan Danau Raja

Ketika pengunjung sampai di entrance akan disambut dengan tari persembahan, kemudian pengunjung akan dipersilahkan melihat keadaan dalam istana (replika Istana dan Museum) lalu pengunjung dipersilahkan untuk menikmati makanan sembari berwisata.

4.7 Konsep Tatanan Kawasan

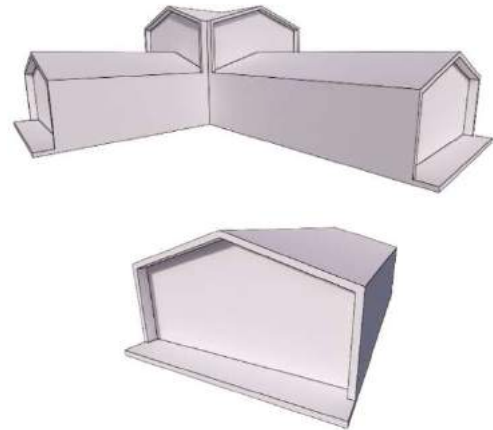
Konsep tatanan massa diadaptasi dari cerita Raja yang sampai di halaman Istana, maka dari itu tatanan bangunan membentuk kelompok-kelompok yang didasari dari pencapaian cerita Rakit Kulim.



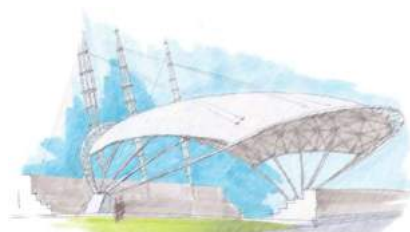
Gambar 9. Konsep Tatanan Massa

4.8 Konsep Ruang Luar

Ruang terbuka dengan atap atau pelataran keras yang difungsikan untuk area tempat berkumpul (plaza), area dengan adanya fungsi hiburan yang diakomodasi oleh zona amphiteater dan jalur pejalan kaki.



Gambar 10. Konsep Massa Bangunan Utama (atas) dan Bangunan Penunjang (bawah)



Gambar 11. Konsep Ruang Luar Amphiteater



Gambar 12. Konsep Jalur Pedestrian & Gazebo

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Penyediaan wisata alam yang lebih baik melalui pertimbangan desain memiliki pengaruh terhadap lingkungan alam sekitar. Hal ini masih kurang menjadi perhatian pengelola wisata pada umumnya, salah satunya Wisata Danau Raja. Kawasan Wisata dengan desain berwawasan lingkungan memiliki banyak dampak positif terhadap lingkungan terutama dalam aspek pelestarian alam. Desain tersebut dapat dicapai melalui Arsitektur Berwawasan Lingkungan sebagai bentuk penyelesaian desain dalam bidang arsitektur. Langkah-langkah yang dilakukan dalam Redesain Kawasan Wisata Danau Raja dengan Pendekatan Arsitektur Berwawasan Lingkungan, diantaranya:

1. Untuk dapat menjawab permasalahan pada Kawasan Wisata Danau Raja, dilakukan analisa eksisting yang terdiri dari: analisis fungsional, analisis kawasan, analisis tapak, analisis tampilan fisik bangunan, analisis desain, dan analisis tema. Hasil analisa inilah yang kemudian akan digunakan sebagai dasar dan acuan dalam melakukan redesain.

2. Analisa dilakukan berdasarkan penerapan 5 prinsip arsitektur berwawasan lingkungan yang terdiri atas:
 - a. *Understanding place*;
 - b. *Connecting With Nature*;
 - c. *Understanding Natural Processes*;
 - d. *Embracing Co-creative Design Processes*;
 - e. *Understanding Environmental Impact*
 yang nantinya diterapkan agar menghasilkan konsep redesain yang sesuai.

5.2 Saran

Pada akhir penulisan ini penulis memberikan beberapa saran nantinya dapat digunakan pada Redesain Kawasan Wisata Danau Raja dengan Pendekatan Arsitektur Berwawasan Lingkungan menjadi lebih baik dan efisien adalah sebagai berikut:

1. Perlunya wawasan tentang arsitektur berwawasan lingkungan, dikarenakan dalam mendesain sangat perlu memahami pengguna sehingga dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan pengguna dan kebutuhannya.
2. Selain itu perlu penambahan studi literatur terkait kawasan wisata dan redesain sebagai acuan maupun referensi dalam perancangan, sehingga dapat memperkaya keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek rancangan.
3. Dalam pengembangan pada Redesain Kawasan Wisata Danau Raja perlu mempertimbangkan tahapan proses pembangunan secara bertahap agar tidak merusak alam sekitar dalam proses pengembangan dan pembangunan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Y. Berdaulat, "BAB III – ARAHAN KEBIJAKAN DAN," 2019.
- [2] P. Dengan, P. Arsitektur, and T. Air, "(1) , 2) , 3) 1)," vol. 6, pp. 1–8, 2019.
- [3] N. Bunaken, K. Bunaken, and K. Kota, "ANALISIS KEBUTUHAN PRASARANA DAN SARANA PARIWISATA DI KAWASAN TAMAN NASIONAL BUNAKEN KECAMATAN BUNAKEN KEPULAUAN KOTA MANADO Raden Agusbushro 1 , V.H. Makarau 2 & Amanda Sembel 3 1," *Spasial*, vol. 2, no. 2, pp. 122–131, 2007, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/spasial/article/view/9094>.
- [4] M. Gufron, A. Sasmito, and M. S. Maria, "Perancangan Kawasan Wisata Pantai Di Jepara," *Peranc. Kaw. Wisata Pantai Di Jepara*, 2015.
- [5] N. Resources *et al.*, "No Title دراسة بيئية وبكتيرية لمياه نهري دجلة وديالى جنوبي بغداد," *Director*, vol. 15, no. 40, pp. 6–13, 2018, [Online]. Available: http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_submit_2012_v3.pdf%0Ahttp://hdl.handle.net/10239/131%0Ahttps://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones/jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf%0Ahttps://ww.
- [6] E. Y. Arquitectura *et al.*, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," *Acta Univ. Agric. Silv. Mendelianae Brun.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699,

2015, [Online]. Available:

<http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>.

- [7] S. D. Cahyani and R. S. Aji, "Strategi Pembangunan Berwawasan Lingkungan Kawasan Permukiman Segi Empat Emas Tunjungan Surabaya," *Mintakat J. Arsit.*, vol. 18, no. 2, pp. 115–128, 2018, doi: 10.26905/mintakat.v18i2.1692.
- [8] U. C. D. T. Ucd and A. Col, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," pp. 13–14, 2017.
- [9] H. Santosa and T. Haripradianto, "Pendekatan Arsitektur Ekologi pada Perancangan Kawasan Wisata Danau Lebo Kabupaten Sumbawa Barat," *Jur. Arsitektur/Fakultas Tek. Univ. Brawijaya*, no. 32, 2014.