

Perancangan Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual

Didi Saputra¹⁾, Muhd Arief Al Husaini²⁾, Wahyu Hidayat³⁾

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 : didi.saputra3229@student.unri.ac.id

ABSTRACT

The Koto Kari Mosque Lake Tourism Area is one of the natural features in Kuantan Singingi Regency that has the potential to become a major tourist attraction. Many tourists flock to the area because of its alluring possibilities. The provision of suitable facilities to enable tourism activities does not support the existing potential. As a result, it is vital to set up a good area by paying attention to the potential that exists in the region so that it may be utilized optimally while maintaining the area's qualities. The goal of this research is to come up with a plan for an area that can comfortably accommodate tourist activities. The topic of Contextual Architecture is applied to the design concept of the Koto Kari Mosque Lake tourist area. The research technique is a qualitative method that uses a logical approach to conduct descriptive research. Data was gathered through field investigations, interviews, and documentation. The findings of this study show that using a contextual architectural strategy to create the Koto Kari Mosque Lake tourist area is the best option. The region's design with this theme is intended to be able to create a tourism area arrangement that blends in with the local area's still-standing buildings. So that guests who come not only to travel but also to experience the distinctive ambiance of the tourist region can do so with the help of contextual architecture.

Keywords : Tourist Areas, Lakes, Contextual Architecture

I. PENDAHULUAN

Potensi alam dan budaya dan letak geografis yang cukup strategis dimungkinkan bisaditawarkan kepada wisatawan baik lokal maupun mancanegara tentunya dengan sentuhan pengelolaan yang profesional dan layak dikunjungi [1]. Salah satu unsur penentu dalam menarik wisatawan untuk datang ke suatu lokasi adalah kualitas kawasan atau obyek wisata yang akan ditawarkan. Kualitas tersebut secara khusus adalah kualitas obyek wisata itu sendiri, apakah layak kunjung atau tidak, selanjutnya didukung oleh unsur-unsur yang saling tergantung, yaitu atraksi, fasilitas, infrastruktur, sistem transportasi, dan *hospitality*/pelayanan [2].

Pesona keindahan alam dan keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh masyarakat yang tinggal di Kawasan Danau Masjid Koto Kari menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Danau Masjid Koto Kari ini terletak di Desa Koto Kari yang merupakan salah satu desa yang berada di wilayah Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau yang berjarak lebih kurang 3 Km dari kota Teluk Kuantan [3]. Kawasan yang memiliki luas lebih kurang 60.000 m² ini dikelilingi oleh perkebunan karet milik masyarakat sekitar. Selain dijadikan tempat wisata danau ini juga berfungsi sebagai irigasi untuk sawah masyarakat setempat. Maka dari itu danau masjid ini telah menjadi identitas dari Kenegerian Kari khususnya Desa Koto Kari.

Danau Masjid Koto Kari memiliki potensi alam dan sejarah diantaranya Danau, sawah, Masjid Tua Nurul Ikhlas, rumah adat persukuan dan pemakaman persukuan yang menjadi ikon dari kawasan ini. Dari potensi-potensi tersebut

kemudian dijadikan sebagai destinasi wisata yang dikembangkan oleh pemerintah desa bersama dengan masyarakat desa. Rumah adat yang dimanfaatkan sebagai wisata sejarah serta terdapat masjid dan pemakaman sebagai wisata religius. Tidak hanya itu tradisi doa padang dan *mangawuah* yaitu menangkap ikan beramai-ramai menandakan akan dimulainya musim tanam padi di sawah juga dilakukan oleh masyarakat setempat di sekitar kawasan.

Kawasan Danau Masjid Koto Kari pada sore hari ramai dikunjungi oleh wisatawan. Akses menuju kawasan mudah dijangkau karena jalan sudah di aspal, ditambah dengan suasana di kawasan ini juga sangat cocok untuk wisatawan yang ingin menenangkan diri dari hiruk pikuk keramaian. Selama perjalanan ke lokasi kita akan disuguhi rindangnya pepohonan, air danau yang tenang, dan beberapa perbukitan. Setelah sampai ditujuan wisatawan ada beberapa wahana rekreasi yang ditawarkan seperti *speedboat*, sepeda air, jembatan cinta, dan rumah pohon untuk menikmati pemandangan setiap komponen di kawasan dari ketinggian. Kehadiran warung-warung kecil di tepi perbukitan juga membantu wisatawan dalam memenuhi asupan makanan jika kelaparan.

Saat ini, Kawasan Danau Masjid Koto Kari hanya dikelola oleh pemerintah desa saja, sehingga penataan dan fasilitas yang disediakan masih belum maksimal bahkan toilet, tempat *souvenir*, *homestay* masih belum tersedia di kawasan wisata. Berbagai fenomena juga menjadi permasalahan pada kawasan ini. Permasalahan-permasalahan yang ada pada lokasi eksisting perancangan diantaranya yaitu kurangnya fasilitas untuk mendukung kegiatan wisatawan

juga sirkulasi pada site yang belum tertata dengan baik. Bangunan rumah adat persukuan yang memiliki nilai historis juga tidak terawat bahkan sebagian sudah lenyap dan sudah berganti dengan bangunan yang baru. Bangunan-bangunan yang ada pada saat ini berupa bangunan non permanen tanpa mempertimbangkan adanya unsur historis dari bangunan rumah adat yang menjadi simbol tanah leluhur.

Maka dari itu diperlukan strategi pengelolaan dan perancangan fasilitas-fasilitas untuk menunjang dan mengakomodasi wisatawan agar tertarik mengunjungi kawasan Danau Masjid Koto Kari ini. Konsep yang dipilih adalah konsep yang dapat menghadirkan kesinambungan antara bangunan yang lama dengan bangunan yang baru. Maka dalam perancangan kawasan Danau Masjid Koto Kari mengambil tema Arsitektur Kontekstual dimana konsep dari arsitektur ini merupakan suatu tipe arsitektur yang mengaitkan bangunan yang baru dengan cara menyelaraskan bangunan tersebut dengan karakteristik lingkungan sekitarnya [4]. Pemilihan lokasi dengan potensi alam dan tradisi masyarakat setempat yang mendukung menjadi hal penting dalam menerapkan aspek-aspek Arsitektur Kontekstual pada perancangan kawasan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan rancangan kawasan yang memiliki fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kegiatan wisatawan dengan nyaman dengan menerapkan tema Arsitektur Kontekstual pada konsep perancangannya. Karena sejauh penelusuran secara langsung oleh penulis, kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari belum tertata secara baik dan optimal.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Wisata

Seseorang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan perjalanan dengan tujuan tempat tertentu dalam rangka untuk melakukan rekreasi, pengembangan diri, atau hanya sekedar mempelajari keunikan dari masing-masing daya tarik wisata tertentu dalam jangka waktu yang tidak lama disebut dengan wisata [5].

Wisata adalah suatu perjalanan dari tempat satu ke tempat lainnya yang hanya bersifat sementara, dimana kegiatan ini dilakukan oleh perorangan ataupun kelompok, sebagai upaya dalam mencari keseimbangan dan keserasia lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya dan juga alam. Hal ini juga bisa dikatakan sebagai aktivitas di waktu luang yang ternyata menghasilkan ukuran kepuasan, tujuan dan nilai-nilai dasar [6].

2.2. Jenis-Jenis Wisata

Berdasarkan objeknya ada beberapa jenis wisata yang dapat dikunjungi wisatawan, sebagai berikut :

1) Wisata Alam

Ada beberapa bentuk wisata alam, yaitu [7] :

- a. Marine Tourism (Wisata Pantai)
- b. Etnik Touris (Wisata Etnik)
- c. Ecotourism (Wisata Cagar Alam)
- d. Wisata Buru
- e. Agro Tourism (Wisata Agro)

2) Wisata Ziarah dan Sejarah

Wisata ziarah atau religi istilah religi secara harfiah berarti kepercayaan akan adanya kekuatan akodrati di atas manusia [7].

3) Wisata Budaya.

wisata budaya merupakan sejenis pariwisata yang memperkenalkan unsur budaya sehingga wisatawan tertarik untuk mempelajari budaya dengan tujuan memberikan pengalaman budaya bagi mereka para wisatawan [8].

2.3. Komponen Kawasan Wisata

Komponen kawasan wisata merupakan bagian dari atraksi wisata yang harus ada pada suatu kawasan wisata. Komponen wisata tersebut antara lain sebagai berikut [9]:

a. Objek Wisata atau Daya Tarik Wisata.

Merupakan suatu faktor yang mendorong seseorang untuk mengunjungi lokasi wisata dan daya tarik wisata atau objek wisata ini merupakan komponen utama bagi kawasan wisata. Daya tarik ini berupa :

- 1) *Site Attraction*, merupakan kondisi lingkungan sekitar kawasan wisata yang menjadi daya tarik baik fisik dan non fisik
- 2) *Event Attraction*, daya tarik wisata akibat diselenggarakannya suatu kegiatan tertentu, seperti kebudayaan, olah raga, maupun kegiatan lain yang bersifat ilmiah.

b. Pelaku Kegiatan

Merupakan orang-orang yang melakukan aktifitas di kawasan wisata tersebut. Pelaku kegiatan terbagi atas 3 bagian yaitu [10] :

1) Pengunjung

- Pengunjung Umum, yaitu pengunjung yang berkunjung ke kawasan wisata yang semata-mata hanya untuk melakukan kegiatan wisata, seperti bersantai, menikmati objek wisata dan fasilitas wisata, tanpa ada maksud dan tujuan lain yang sifatnya khusus.

- Pengunjung Khusus, yaitu pengunjung yang datang ke kawasan wisata bukan semata-mata melakukan wisata melainkan ada tujuan khusus dalam kunjungannya, seperti para peneliti, perlombaan olah raga dan budaya, dll.

2) Pengelola. Merupakan orang atau suatu badan hukum yang bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan dan pelaksanaan kawasan wisata serta melaksanakan kegiatan tata laksana operasionalisasi kawasan wisata.

3) Masyarakat Setempat. Peran serta masyarakat setempat sangat diperlukan dalam suatu kawasan wisata, untuk membuka peluang bagi masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya serta menerapkan prinsip “menguntungkan masyarakat tuan rumah”.

c. Fasilitas Wisata

Meliputi :

1) Sarana Wisata, yaitu semua fasilitas yang diberikan kepada pengunjung baik secara langsung maupun tidak langsung berupa pelayanan, yang keberadaannya sangat tergantung pada intensitas kunjungan wisatawan.

2) Prasarana Wisata, yaitu semua bentuk fasilitas dasar atau fasilitas umum yang menunjang sarana wisata untuk tumbuh dan berkembang, serta dapat

memberikan pelayanan kepada wisatawan dan masyarakat sekitar.

2.4. Manfaat Pariwisata

Adapun manfaat pariwisata dilihat dari beberapa aspek [11]:

- 1) Manfaat Pariwisata dilihat dari Segi Ekonomi.
Manfaat pariwisata jika dilihat dari segi ekonomi yaitu pariwisata ternyata sebagai salah satu penghasil devisa yang besar baik bagi Negara.
- 2) Manfaat Pariwisata dilihat dari Segi Budaya.
Dengan adanya pariwisata tentunya kita akan mengetahui budaya yang ada di daerah setempat sehingga dengan begitu kita akan menghormati budaya-budaya tersebut bisa memperkenalkan budaya Indonesia ke wisatawan domestic atau internasional.
- 3) Manfaat Pariwisata dilihat dari Segi Lingkungan Hidup.
Jika dilihat dari Segi Lingkungan Hidup ternyata pariwisata memberikan dampak yang baik kepada masyarakat karena disetiap lokasi wisata tetap harus menjaga kebersihan supaya pengunjung merasa nyaman selama berada di tempat wisata.
- 4) Manfaat Pariwisata dilihat dari Segi Nilai Pergaulan dan Ilmu Pengetahuan.
Manfaat pariwisata selanjutnya yaitu kita bisa melihat dari segi nilai pergaulan, dimana kita menjadi lebih banyak teman dari berbagai Negara dan mengetahui kebiasaan dari mereka tersebut.
- 5) Manfaat Pariwisata dilihat dari Segi Peluang Kesempatan Kerja.
Pariwisata ternyata juga mampu menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat sekitar, hal ini terdapat dalam pelayanan sarana-sarana pariwisata yang diberikan dan perjalanan biro wisata yang juga merekrut banyak tenaga kerja.

2.5. Wisata Budaya

Cakupan objek wisata budaya secara sederhana dapat dikatakan bahwa situs wisata budaya berasal dari apa yang dirasakan, dipikirkan, dan dilakukan oleh manusia sebagai pemilik budaya yang menjadi identitas dari kebudayaan tertentu dan muncul dalam berbagai karya artefact, ideafact dan kehidupan sosial. Wisata yang demikian tentulah menjadi alasan bagi wisatawan di luarnya. Maka dengan demikian potensi tersebut bisa dikemas menjadi lebih baik sebagai daya tarik pariwisata. Dan pada akhir-akhir ini, pariwisata budaya di Indonesia semakin tumbuh dan berkembang dengan pesat pada masing-masing daerah [12].

Industri wisata jika dilihat dari segi budaya, tentu saja memiliki peran penting bagi berkembangnya budaya Indonesia. Karena dengan adanya objek wisata budaya maka secara langsung ataupun tidak langsung akan memperkenalkan keragaman budaya suatu negara misalnya adanya kesenian tradisional, upacara-upacara adat atau agama yang menjadi perhatian wisatawan lokal dan internasional. Industri pariwisata yang berkembang dengan pesat akan melakukan interaksi kepada para pengunjung dengan baik serta mampu memberikan pengertian dan pemahaman dari berbagai budaya yang ada di masyarakat lokal daerah tempat wisata tersebut berada [13].

III. METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Perancangan

Kawasan wisata danau masjid yang akan dirancang di Koto Kari menggunakan pendekatan tema arsitektur kontekstual dengan penekanan prinsip-prinsip yang ada pada danau masjid. Danau di kawasan ini merupakan ciri khas dari lokasi perancangan. Tujuannya adalah menjadikan kawasan memiliki ciri khas dan karakteristik yang sesuai dengan lokasi perancangan sehingga mendapatkan sebuah rancangan dengan kesederhanaan, keaslian alam dan lingkungan, menciptakan keserasian bangunan dan alam serta mampu mencerminkan dan meningkatkan peranan fungsi kawasan itu sendiri.

3.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari sesuai dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual, maka langkah yang dilakukan adalah :

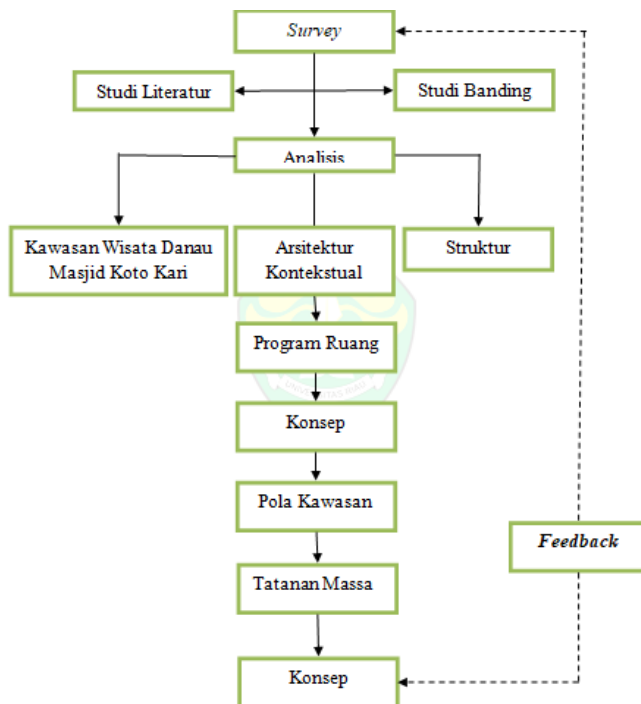
- A. Studi Literatur
Langkah pertama dalam proses perancangan Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari adalah mengkaji studi literatur yang berhubungan dengan fungsi dan tema perancangan kawasan dan mengambil inti sari studi literatur tersebut untuk dijadikan landasan dalam perancangan.
- B. Survey Site
Langkah selanjutnya dari perancangan kawasan wisata Danau Masjid adalah survei terhadap lokasi perancangan. Survei bertujuan untuk mengetahui kesesuaian data yang diperoleh pada studi literatur dan data di lapangan secara sistematis. Survey site memperhatikan kondisi dan eksisting lahan sehingga mendapatkan penangan desain yang tepat.
- C. Analisa Fungsi
Langkah selanjutnya adalah analisa fungsi. Analisa fungsi ini dilakukan dalam perancangan untuk mengetahui kegiatan yang akan diakomodasikan di kawasan wisata. Sehingga fungsi rancangan yang dibutuhkan dapat memadai kegiatan wisata yang dilakukan di Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari.
- D. Analisa Site
Analisa site merupakan analisa karakter-karakter yang terdapat pada lokasi terpilih untuk dijadikan lahan yang tepat dalam perancangan kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui potensi site, dan memecahkan permasalahan yang terdapat di lokasi perancangan sehingga dapat mengetahui tata guna lahan yang tepat.
- E. Program Ruang
Mengelompokkan ruang yang berupa pemetaan ruang berdasarkan sifat dan fungsi untuk mengakomodasi berbagai kegiatan yang terjadi di kawasan wisata ini.
- F. Penzonningan
Penzonningan ini bertujuan untuk membedakan beberapa zona pada kawasan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perletakan ruang yang sesuai dengan kondisi tapak.
- G. Konsep
Konsep merupakan dasar dari perancangan kawasan ini dan hal terpenting. Penerapan beberapa prinsip arsitektur kontekstual terhadap kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari.
- H. Bentuk massa
Bentukan ini didasarkan dari proses transformasi pada konsep dan tema.

I. Utilitas

Sistem utilitas pada perancangan kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari, selain menerapkan sistem utilitas umum yaitu, sistem air bersih, sistem air kotor dan sistem pengolahan sampah.

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

Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari memiliki bentang alam yang luas dan indah, dengan berbagai tumbuh-tumbuhan yang sangat subur, persawahan yang membentang luas dan juga terdapat perbukitan yang menambah keindahan kawasan. Lokasi dari kawasan Wisata Danau Masjid ini terletak di Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi tepatnya di Desa Koto Kari, Provinsi Riau. Secara administrasi desa Koto Kari memiliki 3 dusun. Site yang berada di sekitar kawasan sejarah ini juga mendukung kawasan ini untuk dijadikan sebagai destinasi wisata dengan penerapan Arsitektur Kontekstual.

Lokasi perancangan berada di Desa Koto Kari Kabupaten Kuantan Singingi dengan luas lahan ±60.000 m² dengan kontur berbukit. Sebelah utara berbatasan dengan Perumahan warga setempat, sebelah timur berbatasan dengan perumahan warga dan pemakaman persukuan, sebelah barat berbatasan dengan lahan perkebunan warga dan sebelah selatan berbatasan dengan persawahan.



Gambar 2. Lokasi Wisata Danau Masjid Koto Kari

Tapak terletak di Jl. Penghijauan, dan Jl. Koto Kari, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi.

4.2 Program Ruang

Program ruang dikelompokkan berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari. Berikut pengelompokan ruang dan kriterianya:

Tabel 1. Analisis Program Ruang dan Kriterianya

AREA / RUANG	KRITERIA
Entrance	- Akses masuk ke kawasan wisata danau - Berukuran besar dengan fasilitas keamanan lengkap - Dekat dengan Lobby dan drop off
Lobby	- Berukuran besar untuk kapasitas pengunjung dengan sirkulasi 4 orang. - Fasilitas yang tersedia bagi pengunjung untuk menunggu. - Seating area - Resepsionis - Informasi - Peta kawasan - Toilet - ATM Center - Terbuka dan dapat berinteraksi dengan alam secara langsung
Mushollah	Fasilitas pengunjung untuk beribadah
Restoran	- Ruangan besar dengan kapasitas 80 orang - Menikmati makan dan minum sambil bersantai - Sifat ruang terbuka dan menyatu dengan alam
Area Rekreasi	- Berada pada ruang yang terbuka - Sarana dan fasilitas saling berhubungan - Rekreasi alam
Pusat Jajanan	- Sarana pengunjung untuk berbelanja dan membeli cendramata khas Kabupaten Kuantan Singingi - Terdiri dari susunan retail-retail - Terletak pada ruang terbuka dan menyatu dengan alam

Taman	• Terdapat arena bermain anak • Dilengkapi dengan pendopo sebagai sarana acara outdoor. • Ruang terbuka dan menyatu dengan alam
Homestay (family)	• Homestay Family • Memenuhi kebutuhan pengunjung dalam beristirahat
Homestay(Couple)	• Diperuntukkan untuk berlibur bersama partner • Memenuhi kebutuhan pengunjung dalam beristirahat
Front Office	• Dekat dengan lobby • Tidak terganggu dengan aktivitas pada area lobby • Karyawan bekerja dengan nyaman
Executive Office	• Keamanan tinggi • Dekat dengan area karyawan • Bersifat lebih privat
Back Office	• Dekat dengan lobby • Tidak terganggu dengan aktivitas pada area lobby • Karyawan bekerja dengan nyaman
Toilet	• Terpenuhi jumlah sesuai dengan kebutuhan untuk mengurangi kemungkinan antrian
Food & preparation	• Suhu terjaga untuk penyimpanan bahan makanan agar tidak cepat rusak.
Laundry	• Letaknya dekat dengan house keeping room
House keeping room	• Letaknya dekat dengan laundry.
Gudang	• Suhu ruangan stabil sesuai kebutuhan • Luas ruangan sesuai kebutuhan
Ruang ME	• Suhu ruangan stabil sesuai kebutuhan • Luas ruangan sesuai kebutuhan.

4.3 Penzoningan

Penentuan zoning merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memisahkan kegiatan-kegiatan yang bersifat publik, semi publik dan privat.

A. Zona Publik

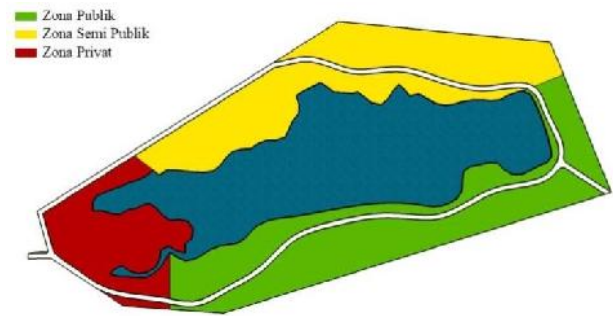
Fungsi yang termasuk ke dalam zona ini adalah entrance dan front office

B. Zona Semi Publik

Fungsi yang termasuk ke dalam zona ini adalah restoran, pusat jajanan, wahana rekreasi, spot selfie dan taman.

C. Zona Privat

Fungsi yang termasuk ke dalam zona ini adalah homestay, back office dan ruang servis.



Gambar 3. Analisis Penzoningan

4.4 Konsep

Dalam sebuah perancangan dibutuhkan konsep perancangan sebagai pengarah desain. Pada perancangan kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari akan menggunakan konsep pacu jalur. Konsep dasar ini dihubungkan dengan pendekatan arsitektur kontekstual dimana antara lokasi bangunan, dan lingkungan, serta dapat menampilkan kekayaan budaya dan arsitektur daerah setempat sehingga konsep mampu mencerminkan arsitektur kontekstual itu sendiri. Pacu jalur adalah festival perlombaan mendayung secara bersama-sama menggunakan sampan panjang yang berukuran 25-40 meter yang terbuat dari pohon kayu besar. Pacu jalur merupakan budaya turun temurun yang diselenggarakan di sungai kuantan setiap tahunnya di Kabupaten Kuantan Singingi. Konsep ini dipilih sebagai cerminan dari potensi budaya daerah di kawasan ini dalam menampilkan budaya dan adat ke dalam bentuk desain arsitektur sebagai daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Selain itu konsep pacu jalur dianggap sangat tepat disandingkan dengan tema perancangan yaitu kontekstual terhadap budaya daerah lokal. Sehingga setiap objek rancangan dalam kawasan akan di desain mengacu kepada setiap komponen dalam pacu jalur.

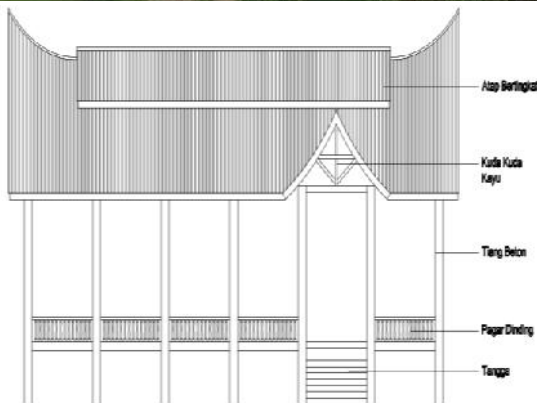
4.5 Penerapan Tema

Berdasarkan potensi lingkungan pada kawasan ini tema yang digunakan adalah arsitektur kontekstual. Tampilan fisik bangunan akan mengacu pada prinsip-prinsip desain arsitektur kontekstual. Arsitektur kontekstual yang akan dijadikan sebagai tema perancangan pada kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari mengacu pada bangunan rumah godang yang ada di sekitar kawasan wisata. Rumah Godang Suku merupakan rumah tradisional khas suatu negeri di Kabupaten Kuantan Singingi. Dalam bahasa daerah setempat disebut *Uma Godang* sebagai tempat berkumpul masyarakat untuk melakukan musyawarah atau merayakan suatu hari besar. Biasanya di dalam Rumah Godang tersimpan alat-alat bersejarah dan dianggap memiliki nilai adat seperti keris pusaka, baju adat, sampiang penghulu dan lain sebagainya.

Di daerah Kenegerian kari sendiri memiliki 4 buah rumah godang sesuai jumlah suku yang ada yaitu suku *Poliang*, *Patopang*, *Caniago* dan *Melayu*. Umumnya keempat rumah godang suku ini berbentuk panggung dengan bentuk atap pelana runcing. Selain itu pada fasad bangunan seperti tiang dan dinding dihiasi ukiran yang memiliki makna tertentu. Pola, bentuk, ornamen dan ukiran yang terdapat pada

bangunan rumah godang ini diduga memiliki hubungan erat dengan nilai adat dan keyakinan masyarakat setempat.

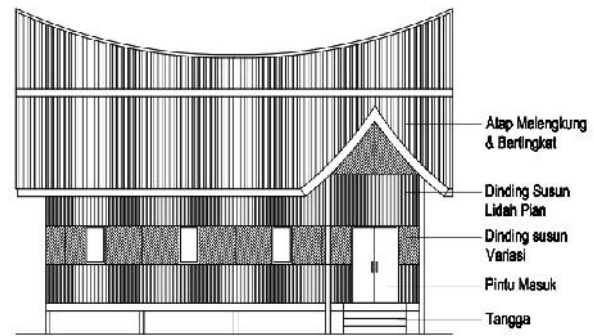
A. Rumah Godang Suku Poliang



Gambar 4 Tampak depan Rumah Godang Suku Poliang

Rumah Godang ini sudah dilakukan renovasi sehingga material yang digunakan terlihat sudah berubah dari sebelumnya kayu diganti beton. Bentuk bangunan sendiri masih berbentuk panggung dengan bentuk atap bertingkat melengkung. Hubungan antar tiang tidak diberi dinding hanya menggunakan pagar pembatas. Memiliki 23 tiang dari beton dengan 10 jumlah anak tangga. Terdapat satu ruangan yang digunakan sebagai tempat penyimpanan barang berharga. Tidak ada ukiran pada bangunan rumah godang ini hanya terdapat satu ornamen pada pagar penghubung antar tiang.

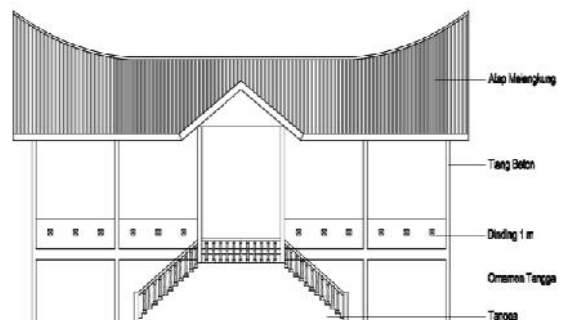
B. Rumah Godang Suku Patopang



Gambar 5 Tampak Depan Rumah Godang Suku Patopang

Pada rumah godang ini umumnya menggunakan material kayu hanya pada tangga yang sudah menggunakan beton. Bentuk bangunan dibuat panggung memiliki tiang sebanyak 17 buah dengan 4 anak tangga. Bangunan ditutupi dinding yang memiliki 2 model susunan dinding. Bentuk atap pelana bertingkat dan melengkung hampir sama dengan Rumah Godang Suku Poliang. Memiliki 2 buah pintu dan 12 jendela namun tanpa ventilasi. Terdapat ruang utama dan ruang penyimpanan barang berharga. Meskipun masih material kayu namun tidak ada ukiran atau ornamen yang menonjol pada bangunan ini.

C. Rumah Godang Suku Chaniago

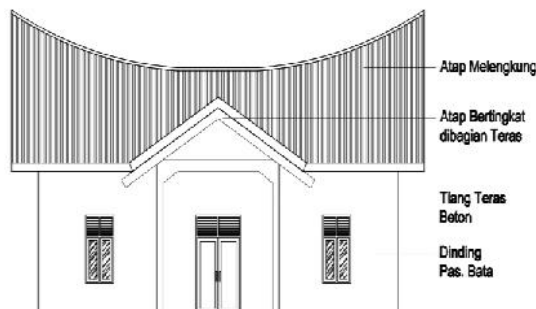


Gambar 6 Tampak Depan Rumah Godang Suku Chaniago

Pada Rumah Godang Suku Chaniago sudah dilakukan renovasi sehingga tiang, dinding hingga tangga sudah menggunakan material beton. Sementara rangka atap menggunakan material baja ringan. Bentuk bangunan ini juga berpanggung memiliki 20 tiang sebagai struktur utama dengan dinding terbuka yang hanya dibuat setinggi 1 meter dari permukaan lantai. Berbeda dengan rumah godang sebelumnya dimana teras diletakkan pada bagian tengah

bangunan tidak disudut atau pinggir bangunan. Untuk menuju ke ruang utama harus menaiki 15 anak tangga. Bentuk atap pelana melengkung namun tidak bertingkat. Tidak terdapat ukiran yang digunakan pada bangunan Rumah Godang ini.

D. Rumah Godang Suku Melayu



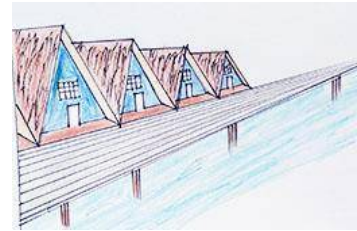
Gambar 7 Tampak Depan Rumah Godang Suku Melayu

Berbeda dengan Rumah Godang lainnya bangunan ini tidak dibuat berpanggung atau tanpa tiang. Rumah Godang Suku Melayu juga telah dilakukan renovasi dengan material saat ini menggunakan beton dan dinding bata. Terdapat teras, ruang utama dan ruang penyimpanan. Memiliki 2 pintu dan 8 buah jendela serta ventilasi. Bentuk atap pelana melengkung dan bertingkat pada bagian teras. Tidak terdapat ornamen dan ukiran yang digunakan pada bangunan Rumah Godang Suku Melayu.

Potensi lingkungan yang sangat mendukung untuk penerapan arsitektur kontekstual dengan terdapatnya nilai arsitektur pada bangunan yang telah ada seperti masjid, rumah adat persukuan serta nilai sejarah dan budaya yang terkandung pada kawasan ini. Dengan begitu perancangan akan mengedepankan bentuk bangunan yang selaras dengan bangunan sekitarnya serta dengan pemanfaatan material lokal. Sehingga tampilan bangunan dan pemilihan material dapat mencerminkan prinsip arsitektur kontekstual. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan kawasan dengan penerapan arsitektur kontekstual yaitu :

1. Bentuk dan persepsi arsitektur

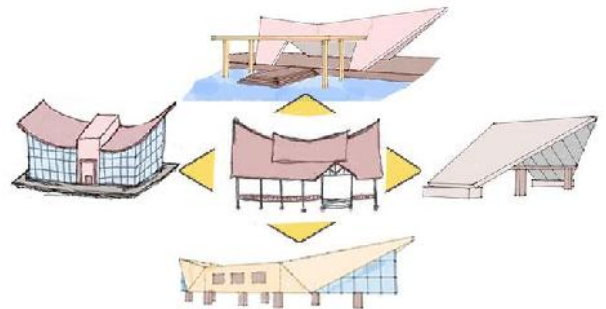
Karakteristik lingkungan sekitar digambarkan oleh bentuk bangunan yang dirancang dalam kawasan. Sehingga desain bangunan baru tanggap terhadap kondisi lingkungan dan kehadirannya tidak terasa asing serta dapat menyatu dengan lingkungan sekitar.



Gambar 8. Desain Tanggap Terhadap Lingkungan Sekitar

2. Arsitektur sekitar

Perancangan bangunan baru mengacu kepada gaya bangunan lama yang telah ada yang sudah menjadi citra arsitektur daerah setempat. Beberapa ciri yang diterapkan pada desain penggunaan bentuk atap segitiga dan panggung seperti rumah adat pada kawasan ini. Sehingga antar bangunan baru dan lama terjadi keharmonisan desain.



Gambar 9 Bentuk Bangunan Baru Seperti Bangunan Lama

3. Fungsi sesuai kebutuhan konteks

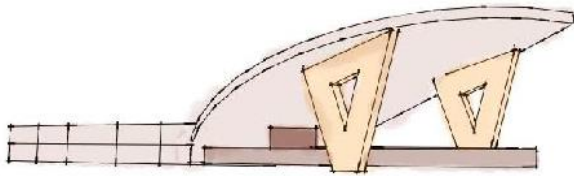
Selain bentuk, fungsi keseluruhan bangunan juga dibangun sesuai dengan kebutuhan kawasan wisata seperti museum sebagai pendukung wisata budaya dan sejarah serta bangunan dermaga sebagai objek pendukung wisata air di kawasan danau.



Gambar 10 Museum dan Dermaga

4. Estetika konteks

Salah satu bentuk bangunan panggung dirancang berbeda sehingga menampilkan kesan keindahan baru namun tidak merusak citra kontekstual bangunan lainnya.



Gambar 11 Bentuk Berbeda dari Panggung Pertunjukan

5. Pola keruangan dan pola peristiwa
Pemilihan budaya pacu jalur sebagai konsep perancangan merupakan upaya menghadirkan kesan budaya yang dimiliki daerah setempat dan ditampilkan dalam desain bangunan pada kawasan. Selain itu kawasan wisata danau mesjid ini juga merupakan salah satu lokasi perhelatan event pacu jalur dulunya. Sehingga diharapkan dapat memunculkan kesan bahwa kawasan ini memiliki nilai sejarah dan budaya.



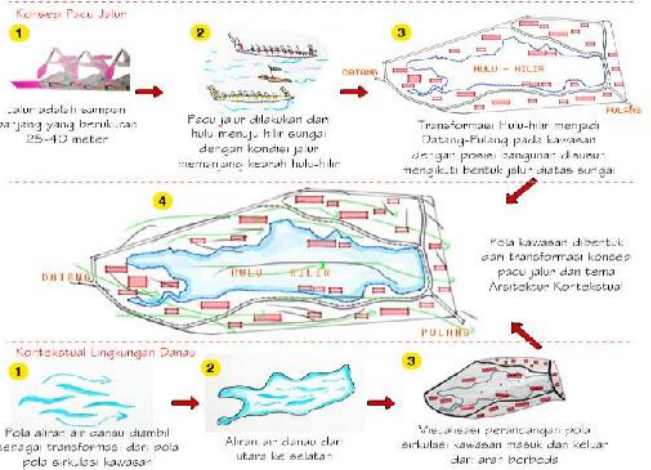
Gambar 12 Hubungan Pacu Jalur dan Danau

4.6 Konsep Tapak

Perancangan tapak masih mempertahankan bentuk topografi kawasan yang memiliki kontur tinggi rendah dan memanfaatkan pembagian zoning sehingga daerah pemukiman tidak terlihat dari ruang publik. Transformasi konsep pacu jalur pada tapak diambil dari kegiatan pacu jalur yang berlomba dari hulu menuju hilir sungai. Sebelum dilepas masing-masing jalur berkumpul dipancang *start* dengan posisi memanjang mengikuti aliran air sungai. Ketika jalur sah dilepas berpacu biasanya ditandai dengan dentuman meriam bambu yang terletak dipancang *start* dan meriam bambu ini ditransformasikan ke dalam bentuk gapura sebagai pertanda sudah memasuki kawasan wisata. Sementara jalur yang sudah dilepas akan berpacu menjadi yang terdepan menuju hilir sungai hingga ke pancang *finish*. Kondisi jalur berpacu ini ditransformasikan ke dalam kawasan dengan bentuk bangunan yang dirancang memanjang ke arah aliran air danau menuju bendungan. Pola kawasan terbentuk dari pola jalur di atas air dengan objek rancangan yang tersebar di dalam kawasan danau wisata ini. Berikut transformasi konsep pacu jalur pada tapak kawasan rancangan :

TRANSFORMASI DESAIN KAWASAN

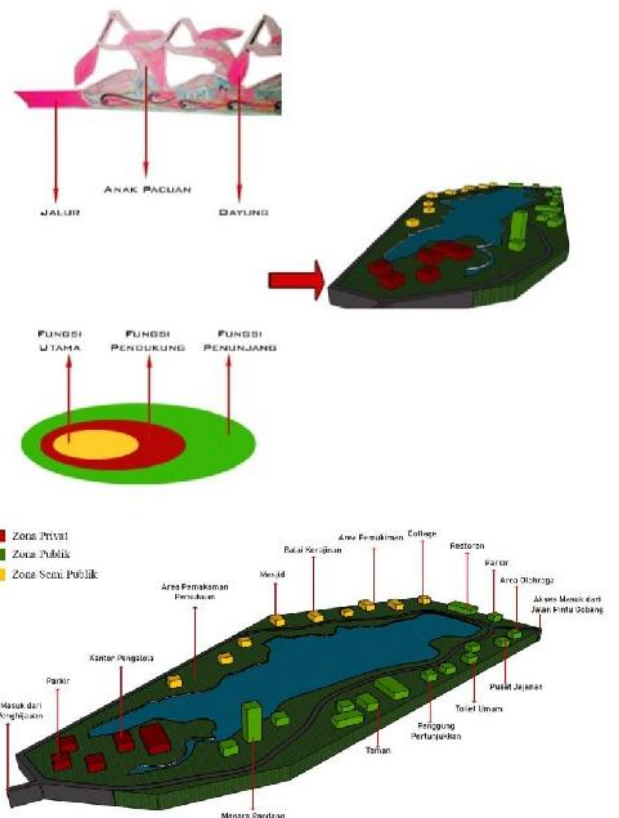
Konsep perancangan diambil dari hal-hal yang umum ditemui perancangan yaitu *pacu jalur*. Dimana pacu jalur sendiri adalah festival budaya kebudayaan kuantan singgih yang pernah dilaksanakan danau koba ini.



Gambar 13 Konsep Tapak Kawasan

4.7 Konsep Perletakan Massa dan Sirkulasi

Perletakan bangunan berdasarkan fungsi, keterkaitan dengan zona dan lingkungan serta ketersediaan lahan. Tata massa bangunan berdasar pada konsep pacu jalur dimana perletakan massa diatur sesuai fungsi objek rancangan. Ada beberapa komponen yang memiliki fungsi masing-masing dalam menopang pacu jalur yaitu jalur (fungsi utama), anak pacuan atau atlet (fungsi pendukung) dan dayung (fungsi penunjang).



Gambar 14 Konsep Tata Massa

Sementara itu perancangan sirkulasi kawasan juga tidak terlepas dari konsep pacu jalur yaitu fungsi pancang

sebagai pemisah jalur dalam berpacu diatas air yang ditransformasikan pada sirkulasi dua arah bagi kendaraan dalam kawasan.



Gambar 15 Transformasi Sirkulasi

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Kawasan Danau Masjid Koto Kari merupakan salah satu objek wisata alam yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. Sayangnya, Objek wisata ini belum dikelola secara optimal oleh pemerintah dan masyarakat setempat padahal di kawasan ini bisa dikembangkan menjadi objek wisata yang kompleks karena terdapat danau, sawah, Masjid Nurul Ikhlas, rumah adat persukuan dan pemakaman persukuan. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan kawasan wisata Danau Masjid Koto Kari yaitu :

1. Fasilitas yang tersedia di kawasan ini masih kurang dan perlu penataan kembali untuk menjadi kawasan wisata yang menarik. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menyelaraskan kawasan wisata dan lingkungan sekitarnya melalui pendekatan arsitektur kontekstual.
2. Penerapan tema dengan pendekatan arsitektur kontekstual pada kawasan dengan tetap memperhatikan prinsip dan mempertimbangkan kondisi kawasan wisata danau sehingga dapat menghadirkan kesinambungan antara bangunan yang telah ada dengan bangunan baru.
3. Perancangan kawasan juga selaras dengan konsep dasar pacu jalur dimana pacu jalur merupakan merupakan salah satu festival budaya yang telah ada sejak lama di Kabupaten Kuantan Singingi. Sehingga konsep tersebut dapat terceminkan dalam desain perancangan kawasan wisata ini. Selanjutnya Kawasan Wisata Danau Masjid akan dibagi menjadi tiga yaitu zona privat, zona semi publik dan zona publik. Adanya perbedaan penzoningan ini dilakukan agar memudahkan wisatawan dalam mengunjungi setiap bagian bangunan dari kawasan wisata tersebut.

5.2 Saran

Pada akhir penulisan ini penulis memberikan beberapa saran nantinya dapat digunakan pada Perancangan Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual agar menjadi lebih baik dan efisien adalah sebagai berikut:

1. Perlunya wawasan tentang arsitektur kontekstual, 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 danau dan kontekstual sebagai acuan maupun referensi dalam perancangan, sehingga dapat memperkaya keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek rancangan.
3. Dalam Perancangan Kawasan Wisata Danau Masjid Koto Kari perlu mempertimbangkan tahapan proses pembangunan secara bertahap agar tidak merusak alam sekitar dalam proses pengembangan dan pembangunan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Zaenuri, M. "Perencanaan Strategis Kepariwisata Daerah; Konsep dan Aplikasi". Yogyakarta : e-Gov Publishing, 2012.
- [2] Organization TW. "A Practical Guide to Tourism Destination". Management Madrid : Centro Espanol de Derechos Reprograficos, 2007.
- [3] Hendrianto. "Batangkoban Hulu Kuantan", Tesis, 2009
- [4] Novitasari, R. "Penerapan Arsitektur Kontekstual dalam Perancangan Kawasan Wisata Budaya Samin di Blora". Region, 378-388, 2017
- [5] Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata
- [6] Teki Probosari, Yiyin. "Perencanaan Wisata Air di Kawasan Telaga Rawa Pening Ambarawa". Skripsi.Yogyakarta : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia. 2000
- [7] Umanailo, H, dkk. "Linkage Kawasan Pariwisata Sejarah Kabupaten Minahasa Utara". 52-61, 2016
- [8] Soedwihajono, dkk. "Kesiapan Atraksi dalam Pengembangan Pariwisata Budaya di Koridor Slamet Riyadi, Kota Surakarta". Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif. Volume 13 (2), 169-181, 2018.
- [9] A, Yoeti, Oka. "Pengantar Ilmu Pariwisata". Angkasa, Bandung. 1996.
- [10] Aidilla, Rhisa. "Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Siung Dengan Pendekatan Ekologi Arsitektur". Skripsi. Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret. 2009.
- [11] <http://farhah77.blogspot.com/2012/05/manfaat-pariwisata-dari-berbagai-aspek.html>.