

PENATAAN KAWASAN WISATA ARENA PACU JALUR DI KUANTAN SINGINGI

Rizki Metior, Pedia Aldy dan Muhammad Rijal

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Dosen Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Riau
Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: rimetdcys@gmail.com

ABSTRACT

Pacu Jalur tourism is a ethnic tour owned by Kuantan Singingi Regency. Historically Pacu Jalur itself means to unite all the people of Kuantan Singingi with compactness. But it is still not yet optimally in terms of facilities and containers to perform this particular culture, in order to give the impression as well as the meaning and able to entertain as a tourism area. Moving on from the problems, expected the arrangement of tourism area is to be a real solution to support the infrastructure of existing ethnic tour in Kuantan Singingi. The reason of the title above is not maximal utilization of tourism area Pacu Jalur which is a tourism icon of Kuantan Singingi Regency, causing a lack of infrastructure and public understanding of the Pacu Jalur. Reason of traditional architecture theme to increase tourism potential and well communicate about Pacu Jalur through traditional character of Godang House. To realize the concept that in the arrangement is Symbiosis of History and the Present and Symbiosis of Tradition and Modern Architecture, which connects to between the characters of Godang Houses, Pacu Jalur and tourist activity to the Arrangement of Tourism Area Arena Pacu Jalur in Kuantan Singingi. Referring to the RDTR Teluk Kuantan city, the purpose is to optimized the Arrangement of Tourism Area Pacu Jalur, demonstrating cultural activities and public activities and facilitated by the form of the cottage 's accommodation.

Keywords: Arrangement of Tourism Area, Pacu Jalur Kuantan Singingi, Godang House Architecture, Symbiosis of History and Present, Symbiosis of Tradition and Modern Architecture.

1. PENDAHULUAN

Sebuah kota memiliki keistimewaan tersendiri, baik dari segi sosial, budaya, agama, historis, artistik dan berbagai ragam bentuk keistimewaan sebuah daerah tersebut. Perkotaan yang baik tentunya memiliki tatanan yang baik pula. Banyak negara yang menjadi maju karena memiliki tatanan perkotaan yang baik. Kemajuan juga menyebabkan pengaruh yang baik terhadap kehidupan yang ada pada suatu kota tersebut.

Kota juga identik dengan bangunan yang arsitektural serta memiliki makna dan filosofi yang dapat dijadikan identitas kota. Bangunan yang baik bukan saja dilihat dari tampilan fisiknya saja, namun bagaimana bangunan tersebut dapat menyelaraskan dan berinteraksi dengan bangunan dan lingkungan sekitarnya. Selain itu bangunan tersebut juga memiliki

sebuah cerita ataupun makna yang memperkuat keberadaannya.

Pacu Jalur adalah festival tahunan terbesar untuk masyarakat daerah kabupaten Kuantan Singingi khususnya pada ibu kota kabupatennya yaitu Taluk Kuantan yang berada di sepanjang sungai Kuantan. Festival pacu jalur ini ditujukan untuk merayakan Hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia Indonesia.

Minimnya penataan kawasan wisata tradisional di Kuantan Singingi ini, dilihat dari tampilan kawasan masih kurang menarik. Kota seperti halnya arsitektural, sering disebut sebagai cerminan budaya masyarakatnya (Budihardjo, 1997).

Berdasarkan Perda Nomor 1 Tahun 2004 terhadap RTRW Kabupaten Kuantan Singingi menunjukkan sebagian besar lokasi kawasan

wisata merupakan kawasan budidaya, dan kawasan wisata Pacu Jalur merupakan cikal bakal dari wisata air yang terpadu diharapkan mampu memberikan nilai ekonomis lebih bagi masyarakat. Pemanfaatan pariwisata Pacu Jalur diharapkan juga mampu menjadi salah satu tempat konservasi lingkungan maupun budaya dan menjadi nilai tambah yang dapat dirasakan bagi masyarakat sekitar secara ekonomis maupun non ekonomis.

Beberapa permasalahan yang akan dijawab dari perencanaan penataan kawasan wisata arena pacu jalur di Kuantan Singingi ini adalah:

1. Bagaimana menentukan lokasi disepanjang arena pacu jalur yang berpotensi dijadikan kawasan wisata?
2. Bagaimana menentukan kegiatan yang diwadahi pada kawasan wisata pacu jalur di Kuantan Singingi pada lokasi terpilih?
3. Bagaimana mengolah tata massa dan ruang untuk mewadahi kegiatan area wisata?
4. Bagaimana mewujudkan penataan kawasan wisata dengan mempertimbangan arsitektur tradisional?

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada penataan kawasan wisata arena pacu jalur di Kuantan Singingi, maka tujuan dari skripsi ini adalah:

1. Menetapkan delineasi kawasan wisata arena pacu jalur di Kuantan Singingi.
2. Menentukan kegiatan yang akan diwadahi sesuai dengan syarat-syarat untuk pengembangan daerah pariwisata.
3. Menggunakan konsep *Symbiosis of History and Present* untuk menentukan tatanan massa dan pola ruang pada penataan kawasan.
4. Menghasilkan penataan kawasan wisata yang dapat menghubungkan wisata pacu jalur dengan arsitektur tradisional Rumah Godang.

2. METODE PERANCANGAN

a. Paradigma

Dalam Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi ini menggunakan konsep *symbiosis* karena *symbiosis* merupakan suatu istilah biologis,

Arsitek yang mengemukakan konsep simbiosis adalah Kisho Kurokawa. Ada dua pendekatan konsep simbiosis yang digunakan, yaitu *Symbiosis of History and Present* dan *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture* untuk berinteraksi antara arsitektur tradisional Rumah Godang Datuak Sunguik Ome dan wisata pacu jalur sehingga akan tercapai hasil desain yang sesuai dengan karakter Rumah Godang Datuak Sunguik Ome dan identitas pada kawasan wisata arena pacur.

b. Langkah-Langkah Perancangan

Langkah-langkah dalam melakukan perancangan adalah:

1. Mengidentifikasi site
2. Menganalisa kondisi pada eksisting.
3. Menentukan delineasi pada kawasan arena pacu jalur.
4. Menentukan konsep penataan pada kawasan dan massa.
5. Penggunaan konsep *Symbiosis of History and Present* pada kawasan dan *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture* pada massa perancangan.
6. Menentukan struktur pada kawasan dan bangunan.
7. Menentukan penzoningan, program ruang dan fungsi ruang pada kawasan.
8. Menentukan fasilitas.
9. Membentuk tatanan massa yang sesuai terhadap tema arsitektur tradisional dari Rumah Godang Datuak Sunguik Ome dan konsep yang digunakan yaitu *Symbiosis of History and Present*.
10. Membuat bentuk massa pada kawasan sesuai dengan konsep *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture*.
11. Menentukan sirkulasi pada kawasan.
12. Mendesain lansekap pada kawasan.
13. Menentukan vegetasi yang akan diterapkan pada kawasan.
14. Mengaplikasikan sistem utilitas pada kawasan.
15. Merancang Hasil Desain.

c. Prosedur Perancangan

Prosedur perancangan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Site
Dilanjutkan dengan identifikasi site pada kawasan:
 - a. Aspek Terukur
 - b. Aspek Tak Terukur
2. Kondisi Eksisting
Membagi kedalam beberapa kondisi eksisting yang bertujuan untuk melihat bagian eksisting yang bisa dipertahankan dan didesain kembali dalam penataan.
3. Menentukan Delineasi
Untuk menentukan batas-batas fisik pada kawasan penataan yang mengacu pada Rencana Detail Tata Ruang Kota Teluk Kuantan.
4. Konsep
Konsep yang digunakan dalam penataan kawasan arena pacu jalur ini. dibagi dalam dua jenis yakni konsep secara kawasan dan konsep secara massa.
5. Konsep Kawasan
Konsep yang digunakan pada kawasan adalah *Symbiosis of History and Present*, prinsip ini berusaha melihat masa lampau dengan sudut pandang filosofi simbiosis. Untuk menghasilkan konsep *Symbiosis of History and Present* yakni dengan menggambarkan sebuah perjalanan dari bentukan tradisional menuju bentukan modern dan kembali kepada bentukan tradisional.
6. Penzoningan
Konsep penzoningan yang digunakan adalah penzoningan pembagian zona secara fungsi pada kawasan, yaitu:
 - a. Ruang Terbuka (*Open Square - Open Space*)
 - b. Kebudayaan (*Culture*)
 - c. Wisata (*Tourism*)
7. Fasilitas Wisata
Menentukan fasilitas yang dibutuhkan pada kawasan wisata arena pacu jalur. dengan penerapan program kegiatan berdasarkan
 - a. *What to see*
 - b. *What to do*
 - c. *What to buy*

d. *What to arrived*

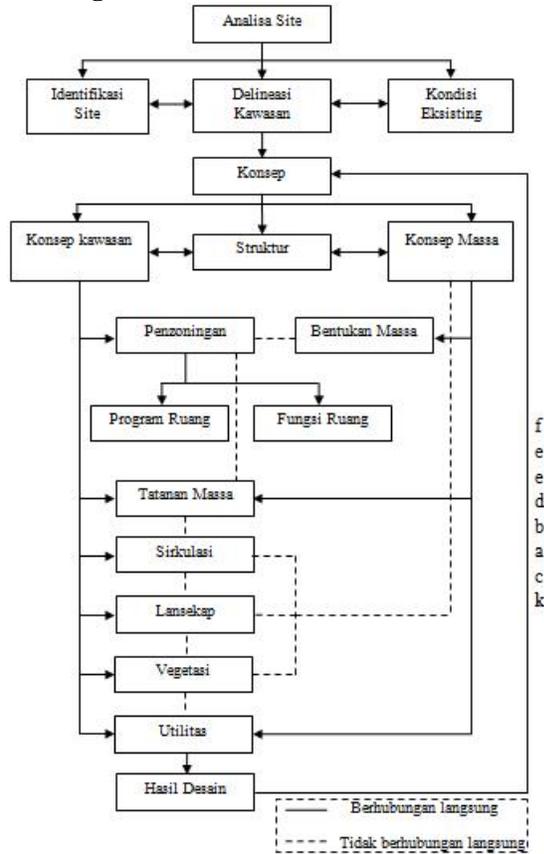
e. *What to stay*

8. Tatanan Massa
Konsep tatanan massa diambil *Symbiosis of History and Present*, yang mana terjadi kaitan antara tradisi pacu jalur dan arsitektur Rumah Godang menjadi *icon* wisata etnik di Kuantan Singingi.
9. Konsep Massa
Tahapan pada konsep massa adalah menerapkan *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture* memasukkan unsur tradisional dan unsur modern tanpa meleburkan menjadi satu kesatuan namun tetap memiliki ikatan yang saling berhubungan antara kedua unsur tersebut..
10. Bentuk Massa
Setelah konsep secara massa, dilanjutkan dengan proses penentuan bentuk massa pada kawasan, fungsi-fungsi inti pada kawasan yakni *privat domain* dan *public domain*.
11. Sirkulasi
Konsep sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi grid, dengan tujuan mendapat gerak bebas dalam banyak arah yang berbeda. Sirkulasi kendaraan menggunakan sistem kantong parkir. Sehingga terjaminnya keamanan dan kenyamanan bagi pejalan kaki.
12. Lansekap
Lansekap pada kawasan bertujuan untuk membagi dan mengikat fungsi antara zona yang ada pada kawasan, dengan mendesain elemen yang digunakan pada kawasan. kemudian diterapkan pada elemen taman, *promenades*, dan pedestrian serta jalan kendaraan.
13. Vegetasi
Konsep vegetasi adalah membentuk area hijau yang mampu menanggapi masalah pada penataan kawasan.
14. Utilitas
Pada tahapan ini menentukan sistem utilitas yang digunakan pada kawasan dan bangunan, dimulai dari sistem distribusi air kawasan, sistem hidrant pada kawasan, sistem jaringan listrik pada kawasan, sistem pengolahan lingkungan pada

15. Hasil Desain

Setelah melakukan proses tahapan diatas maka dihasilkanlah desain Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi.

d. Bagan Alur



Gambar 2.1. Bagan Alur Perancangan Sumber: Hasil Analisis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

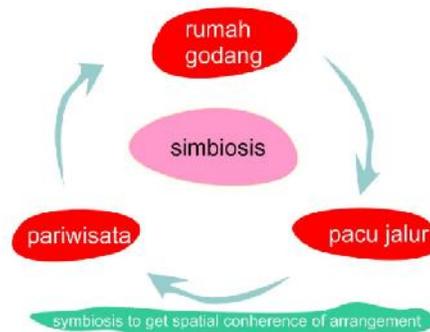
a. Hasil Ruang

NO	JENIS FASILITAS	LUASAN (m2)
1	Pengelola Cottage	910
2	Pengelola Budaya	715
3	Tribun Jalur	5961.8
4	Amphiteater Terbuka	626.6
5	Musholla	70.2
6	Cottage	1372.8
7	Restoran Cottage	365.3
8	Restoran Publik	341.9
9	Kios Souvenir	187.2
10	Ruang Terbuka (taman dan Bazaar)	9786.4
12	Servis	280.8
13	Parkir	3666
TOTAL		24284

Tabel 3.1. Total Luasan Kebutuhan Ruang Penataan kawasan Wisata Arena PACu Jalur di Kuantan Singingi

b. Konsep Kawasan

Konsep yang digunakan dibagi dalam dua jenis yakni konsep secara kawasan dan konsep secara massa. Ada dua pendekatan konsep simbiosis yang digunakan pertama *Symbiosis of History and Present* dan *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture*. Penerapan konsep *Symbiosis* pada kawasan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Transformasi Konsep Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

1) Penerapan konsep pada tapak kawasan Transformasi dilakukan pada tapak dengan menggunakan bentukan geometri Rumah Godang Datuak Sunguik Ome yang tanggap terhadap lingkungan, yang merupakan bentukan segitiga Rumah Godang sehingga menjadi suatu kesatuan dan kekuatan terhadap karakter penataan.



Gambar 3.2. Elemen Rumah Godang Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

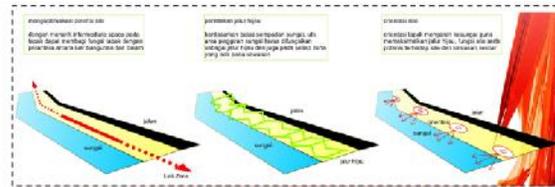
Kemudian *Symbiosis of History and Present* juga membagi zona pada kawasan dengan hubungan tradisional – modern – tradisional yang akan mengikat kawasan dalam penataan.



Gambar 3.3. Transformasi Konsep pada Tapak (1) Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

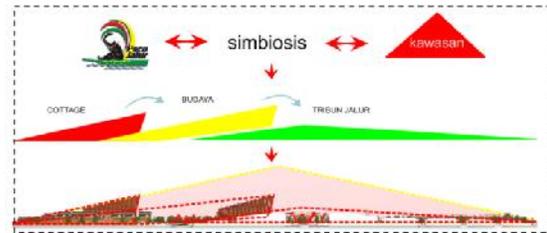
Langkah berikutnya adalah respon terhadap kondisi eksisting untuk memperkuat keberadaan kawasan dengan cara:

- a. Mengoptimalkan potensi site
- b. Perletakan jalur hijau
- c. Orientasi site



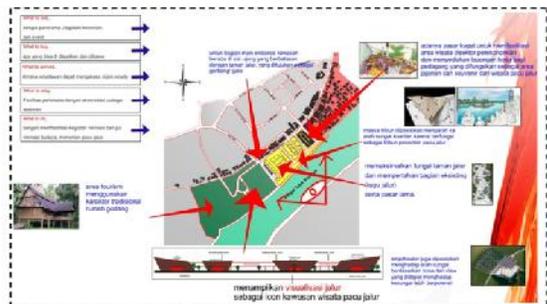
Gambar 3.4. Transformasi Konsep pada Tapak (2) Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2) Penerapan konsep pada visualisasi kawasan Simbiosis pada bagian ini bertujuan untuk menciptakan visualisasi kawasan yang mana pacu jalur dan tradisional Rumah Godang saling berhubungan.



Gambar 3.5. Transformasi Visualisasi Kawasan Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

3) Penerapan konsep pada kegiatan pariwisata Untuk mendukung konsep, maka simbiosis juga berhubungan dengan program kegiatan apa saja yang akan dilakukan pada kawasan arena pacu jalur ini,



Gambar 3.6. Konsep Fasilitas dan Kegiatan Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

c. Penzoningan

Penzoningan dibagi atas tiga zona publik, zona semi privat dan zona privat:

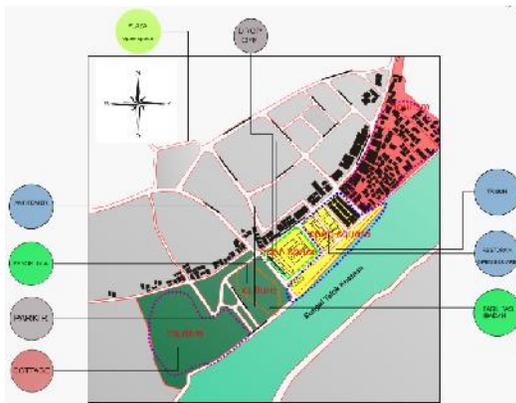
- 1) Zona Publik
- 2) Zona Semi Privat
- 3) Zona Privat

Setelah pembagian zona secara privasi ke publik, tahapan berikutnya pembagian zona secara fungsi pada kawasan:

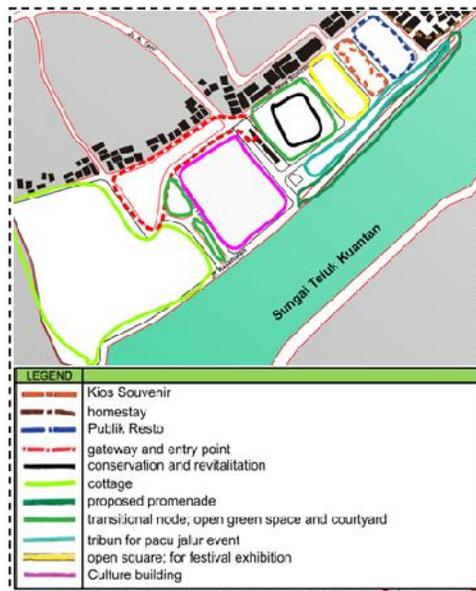
- 1) Ruang Terbuka (*Open Square – Open Space*)
- 2) Kebudayaan (*Culture*)
- 3) Wisata (*Tourism*)



Gambar 3.7. Zona Fungsi Kegiatan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



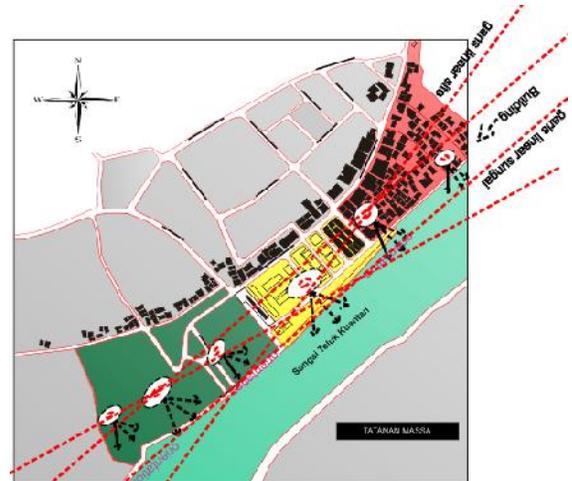
Gambar 3.8. Program Ruang
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



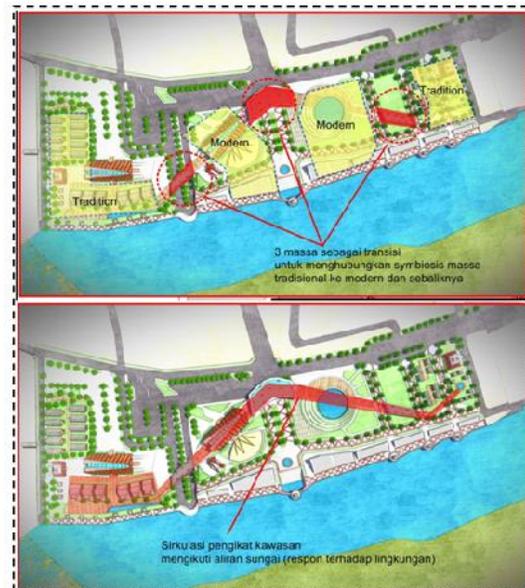
Gambar 3.9. Fungsi Ruang
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

d. Tatanan Massa

Penerapan konsep *Symbiosis of History and Present* pada tatanan massa bangunan dan tapak mengarah ke sungai dan mengikuti aliran sungai untuk mendapatkan view dan kesan tradisi pacu jalur yang diadakan pada tepian di sungai. Unsur modern diterapkan pada massa utama pada bangunan pengelola, amphiteater dan tribun. Unsur traditional diterapkan pada bangunan pendukung seperti *cottage* dan fasilitas Penunjang.



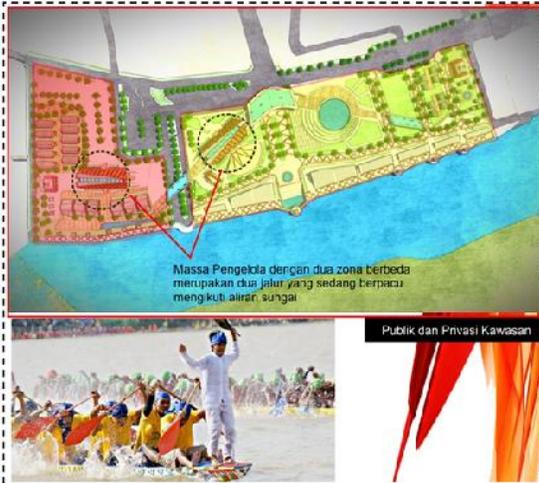
Gambar 3.10. Tatanan Massa
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



Gambar 3.11. Proses Tatanan Massa
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Terdapat dua massa yang menyimbolkan kawasan sebagai wisata pacu jalur yakni pada massa pengelola *cottage* berada pada zona

privat domain dan massa pengelola budaya yang pada *public domain*. Menggunakan bentukan jalur sebagai karakter kawasan dan transformasi terhadap elemen dari Rumah Godang yang digunakan.



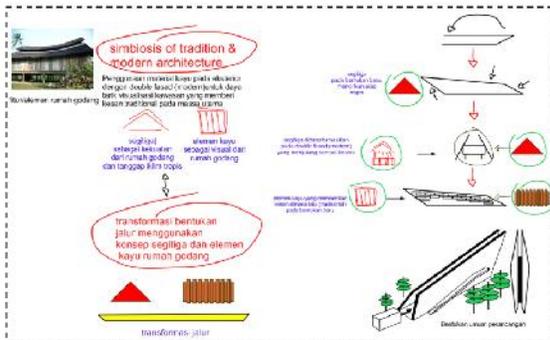
Gambar 3.12. Bentuk Massa sebagai Simbol
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

e. Konsep Massa

Penerapan konsep *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture* pada massa untuk menggabungkan gaya bangunan Rumah Godang yang sudah menjadi tradisi dengan unsur modern saat ini dan wisata pacu jalur.

1. Konsep pada massa utama (*modern*)

Unsur modern dapat dilihat dari penggunaan struktur baja dan material baru lainnya dikarenakan Rumah Godang memiliki kesan luas yang mana dengan menggunakan baja kesan tersebut dapat diwujudkan.



Gambar 3.13. Konsep Massa Utama
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2. Konsep pada massa *cottage* dan penunjang (*Tradition*)

Bentukan massa *cottage* mengambil bentukan tradisional Rumah Godang Datuak Sunguik Ome dan juga diterapkan pada massa penunjang dengan penerapan elemen berupa atap, material kayu dan panggung pada perancangan seperti restoran, kios souvenir dengan menciptakan langgam sebagai kesatuan pada kawasan.



Gambar 3.14. Konsep Massa Cottage dan Penunjang
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

4. Konsep berdasarkan eksisting (*Present*)

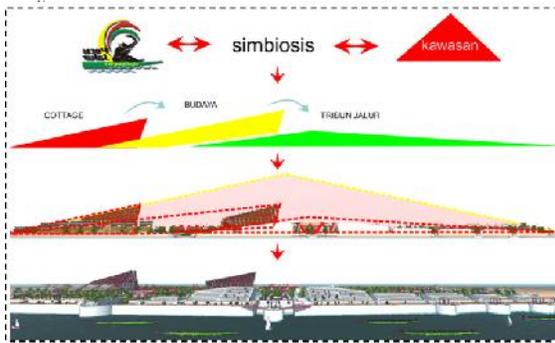
Pada taman jalur, amphiteater dan tribun konsep yang digunakan adalah penyesuaian terhadap lingkungan dan eksisting yang dipertahankan. Menggunakan irama sebagai transformasi pada ruang luar yakni pada taman jalur dan amphiteater.



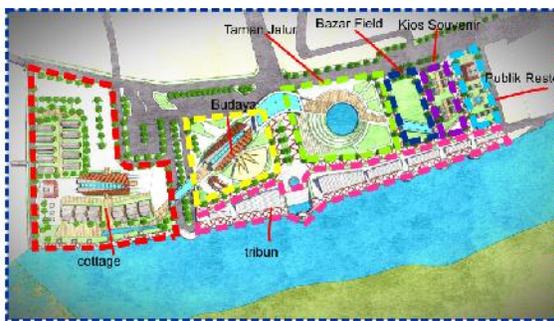
Gambar 3.15. Konsep Massa Amphiteater dan Taman
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Bentukan tribun jalur ditransformasi melalui garis segitiga dari simbiosis *modern, tradition and present* yang menjadi karakter sehingga membentuk *skyline* pada kawasan

agar tetap sinkron dengan dua massa utama yang saling mengikat secara simbiosis.



Gambar 3.16. Konsep Massa Tribun
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



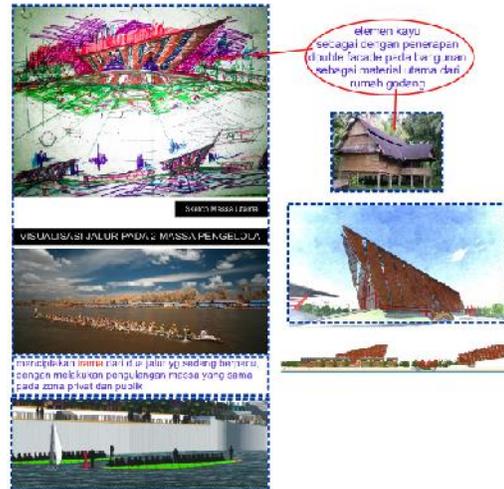
Gambar 3.17. Perletakan Massa pada Site Plan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

f. Bentuk Massa

Bentuk Massa adalah penjabaran dari konsep massa yang menjelaskan tiap bentuk dari massa yang ada dalam penataan kawasan arena pacu jalur ini, adapun massa yang terdapat pada kawasan sebagai berikut:

1. Bangunan Pengelola

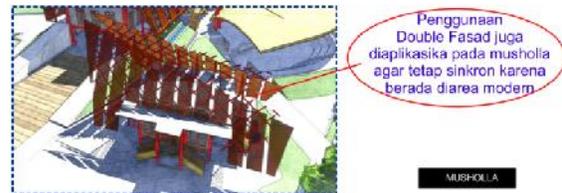
Bangunan pengelola terbagi pada dua zona yakni pada *privat domain* dan *public domain*.



Gambar 3.18. Bentuk Massa Pengelola
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2. Musholla

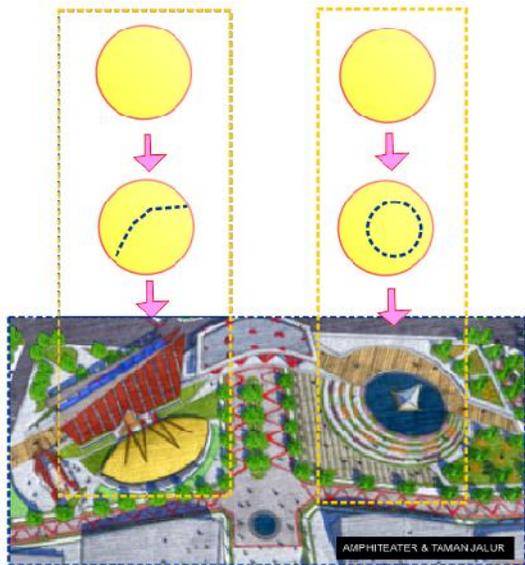
Massa musholla berada pada zona budaya sehingga bentuk massa musholla mengikuti bentuk bangunan pengelola budaya untuk memperkuat zona tersebut maka pengulangan langgam dengan menggunakan *double facade* pada bangunan.



Gambar 3.19. Bentuk Massa Musholla
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

3. Amphiteater Budaya dan Taman Jalur

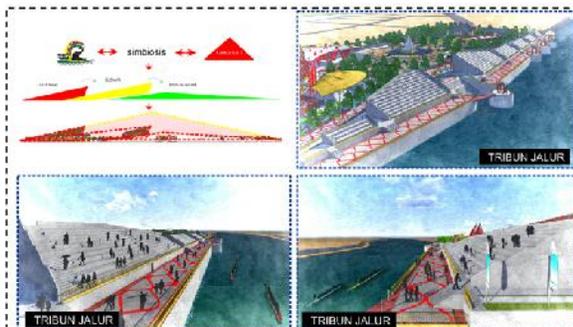
Menggunakan pola pengulangan sebagai transformasi pada ruang luar yakni pada Taman Jalur dan Amphiteater karena berada pada sumbu yang seimbang sehingga tercipta pola simetri antara amphiteater dan taman jalur, kemudian ditransformasikan dengan irama atau pengulangan dengan menggunakan elemen lingkaran pada taman jalur dan amphiteater, dengan perubahan pada bentuk, skala dan fungsinya pada tiap massa.



Gambar 3.20. Bentuk Massa Amphiteater dan Taman
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

4. Tribun Jalur

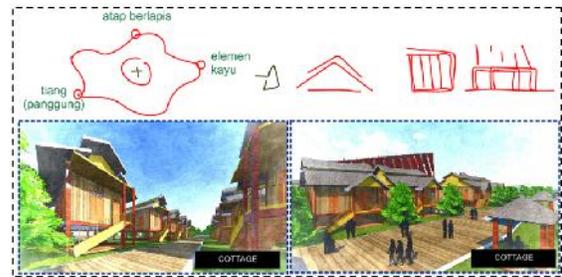
Bentukan tribun jalur ditransformasi melalui garis segitiga dari simbiosis *modern, tradition and present* yang menjadi karakter sehingga membentuk *skyline* pada kawasan agar tetap sinkron dengan dua massa utama yang saling mengikat secara simbiosis.



Gambar 3.21. Bentuk Massa Tribun Jalur
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

5. Cottage

Bentukan massa *cottage* mengambil bentuk arsitektur tradisional dari Rumah Godang Datuak Sunguik Ome.



Gambar 3.22. Bentuk Massa Cottage
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

6. Restoran

Perletakan restoran juga berada pada dua zona, yakni pada privat pada area *cottage* dan publik. Bentuk yang digunakan adalah menerapkan ciri dari Rumah Godang pada perancangan massa restoran yang bertujuan mendapatkan tampilan tradisional.



Gambar 3.23. Bentuk Massa Restoran
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

7. Kios Souvenir

Bentukan kios souvenir juga menerapkan ciri dari Rumah Godang karena berada pada zona tradisional yang bertujuan menampilkan kesan tradisional pada kawasan.



Gambar 3.24. Bentuk Massa Kios Souvenir
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

8. *Bazar Field*

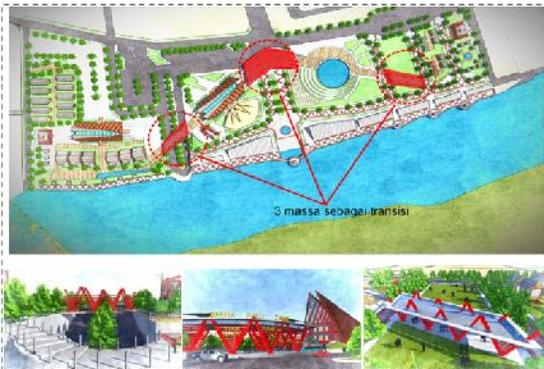
Ini merupakan sebuah lapangan terbuka guna memfasilitasi kegiatan yang diadakan pada ruang luar kawasan arena pacu jalur ini.



Gambar 3.25. Bentuk Massa *Bazaar Field*
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

9. Jalur Penghubung Antar Massa (*link connection*)

Jalur ini berfungsi sebagai penghubung dan sirkulasi antar bentuk *tradition, modern and tradition*.



Gambar 3.26. Bentuk Jalur Transisi
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

g. Sirkulasi

Sirkulasi pada kawasan menggunakan pola grid, dengan tujuan mendapat gerak bebas dalam banyak arah yang berbeda dan membagi fungsi dari tiap zona pada kawasan.



Gambar 3.27. Pola Grid Sirkulasi Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

1. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan menggunakan sistem kantong parkir. Fungsi ruang parkir diperuntukkan untuk memfasilitasi dan menunjang kegiatan yang dilakukan pada kawasan dengan perletakkan pada zona yang memiliki kegiatan rutin pada kawasan.



Gambar 3.28. Sistem Kantong Parkir Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2. Pedestrian dan *Promenades*

Sirkulasi pejalan kaki terbagi dua jenis, yang pertama adalah sirkulasi penghubung antar zona pada kawasan, sehingga membentuk pola segitiga sebagai kekuatan dan karakter yang menghubungkan antara zona *tradition, modern and tradition* (cottage, budaya, taman jalur, *bazaar field*, kios souvenir dan publik resto) sebagai *line* penghubung pada kawasan.



Gambar 3.29. *Line Connection* Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

Sirkulasi pejalan kaki juga diterapkan pada pola grid yang menjadi penghubung antar fungsi zona pada kawasan dan diterapkan juga pada *promenade* (pedestrian pinggir sungai) pada kawasan.



Gambar 3.30. Pedestrian dan *Promenades* (1)
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

h. Lansekap

Perancangan lansekap pada penataan kawasan ini bertujuan untuk mencirikan karakter sebuah kawasan dengan memberikan tekstur atau *pattern* pada pedestrian dan *promenade* dari kawasan sebagai satu kesatuan. Dan juga adanya *node* atau simpul-simpul pada kawasan yang mengikat dan menunjukkan keberadaan kawasan pada suatu kesatuan. Kemudian perletakan *street furniture* pada kawasan dengan mengambil konsep pacu jalur yakni dengan mendesain tampilan lampu jalan pada kawasan dan perletakan umbul-umbul, juga adanya *fountain* di beberapa spot pada kawasan yang merupakan pengulangan dari *fountain* yang ada pada taman jalur.



Gambar 3.31. Pedestrian dan *Promenades* (2)
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



Gambar 3.32. *Fountain*
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



Gambar 3.33. Perletakan *Street Furniture*
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014



Gambar 3.34. *Nodes* Pengikat Kawasan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

i. Vegetasi

Dengan adanya vegetasi dapat memperkuat pola grid yang dijadikan konsep pada sirkulasi. Tujuan konsep vegetasi adalah membentuk area hijau yang mampu menanggapi masalah pada penataan kawasan, yaitu:

1. Vegetasi Pengarah

Vegetasi pengarah ini terdapat pada grid kawasan, secara tidak langsung akan memperkuat pola grid pada sirkulasi dan menciptakan ruang pengarah pada kawasan dengan menggunakan.



Gambar 3.35. Vegetasi pada Pola Grid
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2. Vegetasi Peneduh

Vegetasi peneduh berperan sebagai penghalang sinar matahari dan memberi kesan rindang. Vegetasi ini berada pada area untuk sirkulasi perjalanan kaki dan parkir.

3. Vegetasi Aksesoris

Vegetasi penghias berperan untuk menambah suasana keindahan seperti membentuk taman bunga pada taman jalur.



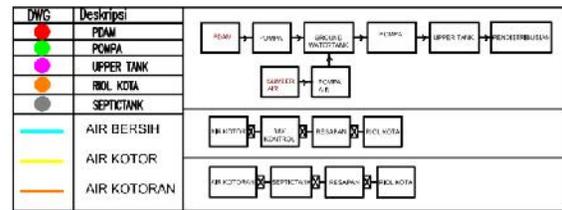
Gambar 3.36. Vegetasi Penghias pada Taman
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

j. Utilitas

Utilitas yang dibahas pada perancangan terdiri dari sistem distribusi air kawasan, sistem hidrant kawasan, sistem jaringan listrik kawasan, dan sistem pengelolaan sampah.

1. Sistem Distribusi Air Kawasan

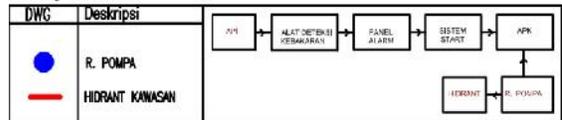
Skema distribusi air bersih dan pembuangan air kotor dan kotoran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.50. Sistem Distribusi Air Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

2. Sistem Hidrant Kawasan

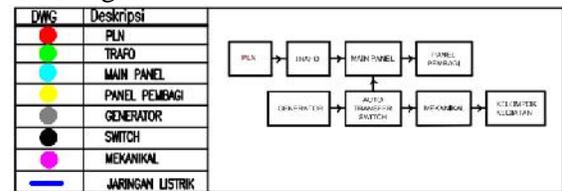
Sistem pemadam kebakaran menggunakan sistem pemadam hidrant yang diletakkan disetiap sisi area pada kawasan.



Gambar 3.37. Sistem Hidrant Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

3. Sistem Jaringan Listrik Kawasan

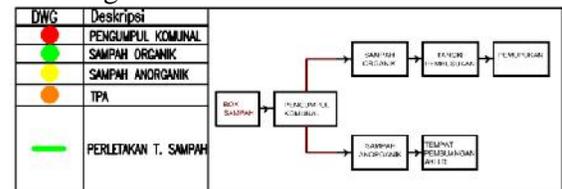
Listrik berasal dari dua sumber yaitu PLN dan generator:



Gambar 3.38. Sistem Jaringan Listrik Kawasan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

4. Sistem Pengelolaan Sampah

Pengolahan sampah menggunakan sistem pemisahan antara sampah organik dan anorganik.



Gambar 3.39. Sistem Pengelolaan Sampah
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2014

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Dari hasil Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi, telah terjadi perubahan yang signifikan terhadap besaran ruang. Adanya pengurangan serta penambahan terhadap kebutuhan ruang yang dipengaruhi oleh peraturan RDTR Wilayah

Kota Teluk Kuantan, kondisi eksisting dan tahapan pada transformasi desain terhadap proses penataan kawasan. Sehingga dapat diambil kesimpulan:

1. Dalam menentukan lokasi yang dijadikan perancangan, yakni berdasarkan pada fungsi kawasan yang merupakan kawasan wisata Pacu Jalur sesuai dengan RTRW Kabupaten Kuantan Singingi. Kemudian dengan mempertahankan eksisting berupa Tugu Jalur yang menjadi *sculpture* pada kawasan.
2. Kegiatan yang diwadahi pada kawasan wisata pacu jalur di Kuantan Singingi dengan melakukan penzoningan terhadap fungsi ruang dan program kegiatan yang berdasarkan:
 - a. *What to see*, menyaksikan berupa kegiatan budaya dan pacu jalur dengan fasilitas berupa amphiteater dan tribun jalur.
 - b. *What to do*, melakukan kegiatan wisata pada kawasan dengan adanya fasilitas berupa pacu jalur, *bazaar field* dan taman jalur.
 - c. *What to buy*, adanya fasilitas yang mewadahi hasil ciptaan manusia khususnya di Kuantan Singingi dengan fasilitas berupa kios souvenir dan restoran.
 - d. *What to arrived*, dengan memfasilitasi sirkulasi berupa pedestrian dan *promenades* dalam penataan.
 - e. *What to stay*, fasilitas pariwisata tidak akan terpisah dengan akomodasi dan pada penataan jenis akomodasi yang disediakan berupa *cottage*.
3. Dalam mengolah tata massa dan pola ruang yang mewadahi kegiatan pada penataan kawasan arena pacu jalur ini berdasarkan konsep *Symbiosis of History and Present* sehingga kawasan wisata pacu jalur ini menggunakan pola penataan dengan mengadopsi pergerakan jalur dan respon terhadap lingkungannya yakni mengikuti aliran sungai dengan menarik garis linear pada sungai terhadap kawasan untuk mendapatkan *view* dan kesan tradisi pacu jalur yang diadakan di tepian sungai. Kemudian membagi fungsi kawasan

secara *privat domain* dan *public domain*. serta membentuk *skyline* pada kawasan yang saling berhubungan secara simbiosis.

4. Untuk mewujudkan penataan kawasan wisata dengan mempertimbangan arsitektur tradisional, konsep yang digunakan pada penataan adalah *Symbiosis of History and Present* dan *Symbiosis of Tradition and Modern Architecture* sehingga dapat menghubungkan antara karakter Rumah Godang, pacu jalur dan kegiatan wisata. Dengan menentukan konsep secara kawasan dan konsep secara massa pada Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi.

b. Saran

Berdasarkan hasil dari Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi ini, maka penulis dapat mengutarakan saran. Perancangan lebih menitikberatkan pada konsep simbiosis yang menghubungkan antara pacu jalur dan Rumah Godang, dengan bentuk dan fasad bangunan yang mengadopsi karakteristik arsitektur Rumah Godang dan pacu jalur sebagai kegiatan wisata. Hal ini dikarenakan karakteristik Arsitektur *Rumah Godang* yang lebih dominan kepada penggunaan bahan dan material bangunan yang ditransformasi terhadap perancangan. Diharapkan pada pengembangan lebih lanjut Penataan Kawasan Wisata Arena Pacu Jalur di Kuantan Singingi bisa memperhatikan penggunaan tribun secara maksimal karena merupakan kegiatan utama yang ada pada kawasan. Sehingga kawasan wisata ini tidak hanya menjadi *icon* wisata etnik di Kuantan Singingi, tetapi juga efektif dalam menunjang aktifitas wisatanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barth, Fredrick. 1969, *Kelompok Etnik dan Batasannya*. UI Press, Jakarta.
- Budiharjo, Eko. 1993. *Kota Berwawasan Lingkungan*. Alumni, Bandung.
- Dakung, Sugiyarto. 1981/1982. *Arsitektur Tradisional Daerah Jawa Barat*.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Gunn, C.A. 1994. *Tourism Planning*, Taylor and Francis, Wasington.
- Holden, Andrew. 2000. *Environment and Tourism*. Roulledge, London and New York.
- Hendra, Marel. 2011. *Tipologi Rumah Tradisional Rantau Kuantan*, Program Pascasarjana Universitas Bung Hatta, Thesis.
- Maryani. 1991. Pengantar Geografi Pariwisata. Jurusan Pendidikan Geografi, FPIPS IKIP Bandung.
- Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek*, Edisi 33. Jilid 1, Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernest. 1996. *Data Arsitek*, Edisi 33. Jilid 2, Erlangga, Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1987. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Balai Pustaka, Jakarta.
- Kurokawa, Kisho. 1988. *The Architecture of Symbiosis*. American Institute of Architects Press, New York.
- Peraturan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi nomor: 1 tahun 2004, tentang RTRW Kabupaten Kuantan Singingi.
- Peraturan Daerah Kabupaten Kuantan Singingi nomor: 2 tahun 2012, tentang Bangunan Gedung.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 41 tahun 2007, tentang Pedoman Kriteria Teknis Kawasan Budi Daya. York.
- Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Kota Teluk Kuantan 2001-2011.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kuantan Singingi 2004-2013.
- Shirvani, Hamid, 1985. *The Urban Design Process*. Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 10 Tahun 2009, tentang kawasan wisata.
- Wijaya R, 1993, Dampak Fisik Kegiatan Pariwisata. *Jurnal PWK ITB*, Bandung.
- Sumber internet:
andy-saiful.blogspot.com, diakses 4 November 2013.
arsitektur-nifira.blogspot.com, diakses 7 November 2013.
azkiarsitek.wordpress.com. diakses 15 Oktober 2014.
www.bps.go.id. diakses 15 Oktober 2014.
elearning.gunadarma.ac.id. diakses 28 November 2013.
fabserver.utm.my. diakses 28 November 2013.
id.wikipedia.org, diakses 15 November 2013.
jalanjalanyuk.com. diakses 23 November 2013.
loketpeta.pu.go.id. diakses 30 November 2013.
penyuluhanpembangunan.blogspot.com. diakses 5 Mei 2014.
rolaangga.blogspot.com. diakses 15 November 2013.
robinsonmike.blogspot.com. diakses 15 November 2013.
thalesyulianus.blogspot.com. diakses 28 November 2013.
wisatadanbudaya.blogspot.com. diakses 23 November 2013.
www.deki-as.com. diakses 7 November 2013.
www.kamusbesar.com. diakses 7 November 2013.
www.kisho.co.jp. diakses 15 Oktober 2014.
www.unimas.my. diakses 7 November 2013.