

PUSAT KULINER DAN OLEH-OLEH KHAS RIAU DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR ROKAN IV KOTO

Junia Handayanis¹⁾, Pedia Aldy²⁾, Muhammad Rijal³⁾

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

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

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: jhannis.jh@gmail.com

ABSTRACT

Pekanbaru was developing in tourism, especially in culinary and shopping souvenirs tourism. Development of culinary and shopping souvenirs in Pekanbaru growing rapidly and spread out at various corners of the city. Those things that be a reason why Pekanbaru needs a culinary and souvenirs center. Besides becoming a tourism facilities, culinary and souvenirs center expected be a education facilites for learning Malay Culture by applying one of the traditional architecture in Riau, it is Malay Architecture. One of history architecture heritage on Malay kingdom is Rokan IV Koto kingdom that located in Rokan Hulu which has different architectural form caused its geographical location. By using the architecture of Rokan IV Koto as an approach for the design, then was found a concept is "Culture Harmony". This concept is a suitability that bind culture (culinary and souvenirs) becomes a unity by transforming Architecture of Rokan IV Koto. Culinary and Souvenirs Center is build on 3 ha area land, with area building 8019 m². Architectural element in Architecture of Rokan IV Koto which includes region pattern and building form is transformed with dimensional transformation, addictive transformation, and subtractive transformation. The results of the transformation from the form of patterns and shapes are applied to the design of Culinary and Souvenirs Center that include zoning, mass order, outdoor planning, mass formation, indoor planning and structure.

Keyword: *Culinary and Souvenirs Center, Culture Harmony, Form Transformations, Architecture of Rokan IV Koto*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pariwisata sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Jika membicarakan tentang pariwisata, maka kuliner dan oleh-oleh tidak akan lepas dari kegiatan pariwisata. Kuliner dan oleh-oleh di setiap daerah tentunya memiliki keunikan dan perbedaan tersendiri. Keunikan itulah yang menjadi minat setiap orang untuk melakukan wisata kuliner dan wisata belanja oleh-oleh ketika mengunjungi suatu daerah. Pekanbaru merupakan salah satu kota yang sedang berkembang dalam bidang pariwisata.

Para wisatawan yang datang ke Pekanbaru lebih cenderung ingin merasakan wisata kuliner dan wisata belanja oleh-oleh. Terlebih lagi Pekanbaru tidak memiliki wisata bahari dan alam, sehingga para wisatawan lebih memilih wisata kuliner (Aulia, 2013). Perkembangan wisata kuliner dan wisata belanja oleh-oleh di Pekanbaru berkembang pesat dan tersebar di berbagai penjuru kota.

Namun, hal ini justru menyulitkan bagi para wisatawan yang ingin menikmati berbagai kuliner khas Riau, terutama bagi para wisatawan yang tidak mengenali seluk beluk kota Pekanbaru. Kebanyakan makanan khas Riau dapat dinikmati di restoran-restoran khas Melayu yang biasanya tidak dapat dinikmati oleh seluruh kalangan.

Hal tersebutlah yang menjadi alasan dibutuhkannya sebuah pusat kuliner dan oleh-oleh yang berada di pusat kota dan dapat dijangkau dari berbagai lapisan masyarakat. Wisata kuliner dan oleh-oleh tidak hanya dapat dibeli saja, namun setiap orang bisa juga mempelajari kuliner dan oleh-oleh khas Melayu. Selain menjadi sarana pariwisata, pusat kuliner dan oleh-oleh ini diharapkan dapat juga menjadi sarana edukasi dalam mempelajari budaya Melayu dengan menerapkan arsitektur tradisional Daerah Riau yaitu arsitektur Melayu.

Arsitektur tradisional Daerah Riau adalah salah satu warisan budaya bangsa Indonesia, yang perlu dipertahankan dari kepunahannya, baik disebabkan oleh proses pembangunan modernisasi maupun disebabkan karena alam dan manusia. Arsitektur Melayu Riau juga memiliki nilai-nilai budaya yang amat berharga yang dapat bermanfaat bagi pengembangan budaya untuk generasi selanjutnya (Tim Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan, 1984).

Salah satu peninggalan sejarah arsitektur daerah kerajaan Melayu yang ada di Provinsi Riau yang memiliki perbedaan bentuk arsitektur akibat dari letak geografisnya adalah kerajaan Rokan IV Koto, yang terletak di kecamatan Rokan IV Koto, Rokan Hulu. Di kawasan kerajaan ini, terdapat 12 suku yang menempati tiap rumah yang ada, diantaranya adalah Suku Bendang, Suku Mais, Suku Melayu Dt.Jolanso, Suku Moniliang Dt.Stamo, dan lain-lainnya.

Dengan menggunakan arsitektur Rokan IV Koto sebagai pendekatan untuk perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini, maka didapatlah konsep *Culture Harmony* yang berarti harmoni budaya. Harmoni budaya ini merupakan kesesuaian yang mengikat budaya (kuliner dan oleh-oleh) tersebut sehingga menjadi satu kesatuan. Kesesuaian tersebut diterapkan dengan cara mentransformasikan bentuk Arsitektur Rokan IV Koto yang ada di kawasan kerajaan Rokan IV Koto, mulai dari pola kawasan, hingga bentuk rumah Melayu yang ada di kawasan tersebut.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan konsep "*Culture Harmony*" ke dalam perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau?
2. Bagaimana menerapkan transformasi bentuk dan pola arsitektur Rokan IV Koto yang menjadi dasar dalam mendesain kawasan pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau?
3. Bagaimana menata ruang luar pada perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau agar sesuai dengan konsep sekaligus dapat menjadi tempat wisata yang edukatif?

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, tujuan dalam Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini adalah:

1. Menerapkan konsep "*Culture Harmony*" ke dalam perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau
2. Menerapkan transformasi bentuk dan pola arsitektur Rokan IV Koto yang menjadi dasar dalam mendesain kawasan pada Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau
3. Menata ruang luar pada perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau agar sesuai dengan konsep sekaligus dapat menjadi tempat wisata yang edukatif

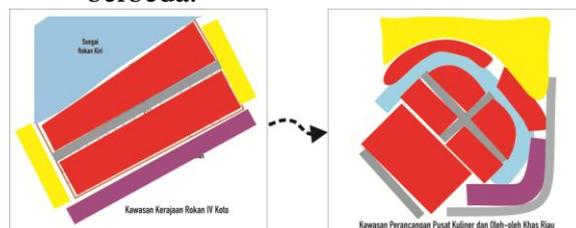
2. METODE PERANCANGAN

A. Paradigma

Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini menggunakan metode transformasi bentuk. Transformasi bentuk dibedakan menjadi tiga jenis yaitu transformasi dimensional, transformasi adiktif dan transformasi subtraktif. Transformasi bentuk yang digunakan adalah pola kawasan kerajaan Rokan IV Koto, serta bentuk rumah Melayu pada kawasan tersebut ke dalam bentuk bangunan dalam perancangan. Unsur-unsur yang ditransformasi berdasarkan jenis transformasi yang digunakan ialah sebagai berikut:

1) Transformasi Dimensional

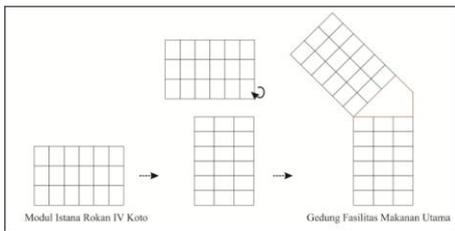
- Perubahan fungsi dari kawasan kerajaan Rokan IV Koto sebagai perkampungan menjadi kawasan komersil yang menciptakan pola baru dengan dimensi dan tatanan yang berbeda.



Gambar 1 Proses Transformasi Pola Penataan Kawasan

Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

- Perubahan dimensi modul pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto. Perubahan dimensi modul, menyebabkan perubahan bentuk tapak bangunan.

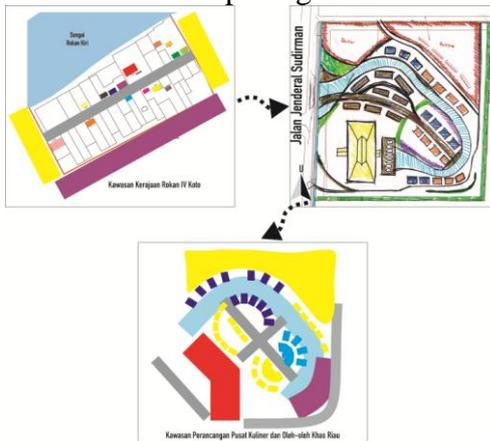


Gambar 2 Proses Transformasi Bentuk Massa Gedung Fasilitas Makanan Utama

Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

2) Transformasi Subtraktif

- Pengurangan jumlah bentuk rumah Melayu yang ditransformasi ke dalam perancangan dari 12 jenis rumah Melayu menjadi 5 jenis rumah Melayu yang diidentifikasi dengan mempertimbangkan keselarasan dan irama antar tiap bangunan.



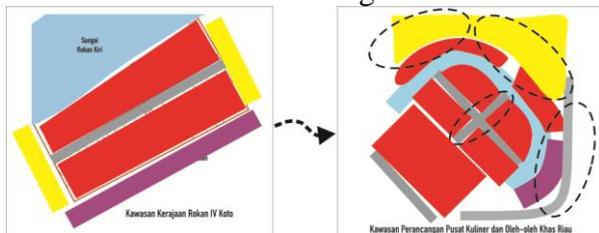
Gambar 3 Proses Transformasi Pola Tatanan Massa

Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

- Penyederhanaan bentuk ukiran, material dan struktur yang ada pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto.

3) Transformasi Adiktif

- Penambahan pola lansekap dan fungsi ruang dengan penyesuaian fungsi dari kawasan perkampungan menjadi kawasan komersil. Penambahan tersebut yakni pedestrian yang sejajar dengan sumbu bangunan utama, dan zona di luar area sungai.



Gambar 4 Proses Transformasi Penambahan Pola Lansekap

Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

- Penambahan penggunaan teknologi dan struktur yang disesuaikan dengan lingkungan yang ada.

B. Langkah-Langkah Perancangan

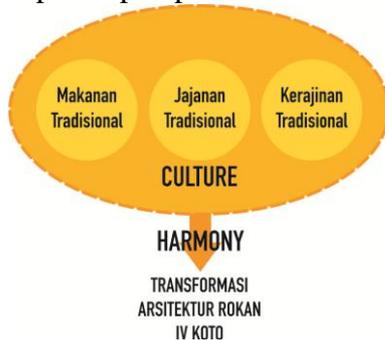
Langkah-langkah dalam melakukan perancangan adalah:

- 1) Konsep merupakan dasar dari penerapan beberapa prinsip desain terhadap perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau.
- 2) Penzoningan bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang, antara zona privat, publik, semi publik, servis maupun ruang terbuka.
- 3) Tatanan massa disusun berdasarkan pola yang didapat dari pola yang ditransformasi dari kawasan kerajaan Rokan IV Koto. Tatanan massa ini juga disesuaikan dengan fungsi ruang, lingkungan sekitar serta orientasi bangunan.
- 4) Tatanan ruang luar bertujuan untuk mengetahui perletakan zona ruang luar. Kemudian, didapatlah sirkulasi untuk pengguna dan servis, serta perletakan vegetasi juga diperhatikan.
- 5) Bentuk massa merupakan transformasi dari Arsitektur Rokan IV Koto, dengan terlebih dahulu mengidentifikasi bentuk-bentuk rumah tersebut.
- 6) Struktur
- 7) Tatanan ruang dalam disesuaikan dengan fungsi bangunan Melayu yang menjadi dasar bentuk massa, dan bentuk struktur yang digunakan agar terciptanya sirkulasi ruang dalam yang nyaman bagi pengguna.
- 8) Utilitas.
- 9) Fasad bangunan ditransformasi dari bentuk-bentuk yang kompleks dan penggunaan material yang disederhanakan.
- 10) Interior
- 11) Detail Lansekap didapat setelah semua unsur tatanan ruang luar dan bangunan terpenuhi.
- 12) Hasil Desain.

C. Strategi Perancangan

Strategi perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep
Konsep perancangan yaitu *Culture Harmony*. *Culture* yang berarti budaya, dan *Harmony* berarti kesesuaian dan keselarasan. Hasil konsep tersebut didapat dari aspek-aspek perencanaan.



Gambar 5 Penjabaran Konsep

Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

- 2) Penzoningan
Pola penzoningan diambil dari pola yang ada di kawasan kerajaan Rokan IV Koto, dimana zona bangunan utama terletak pada area yang dilingkupi sungai, dan zona luar terletak pada area diluar sungai. Berdasarkan konsep penzoningan tersebut, maka didapatkan zona publik, zona semi publik, zona privat dan ruang terbuka.
- 3) Tatanan Massa
Perletakan tatanan massa dibuat berdasarkan transformasi letak bangunan pada kawasan Kerajaan Rokan IV Koto, dimana bangunan tersebut berorientasi ke jalan lingkungan dan sungai. Berdasarkan zoning yang telah disusun, maka didapatkan bangunan utama, bangunan retail komersil, bangunan retail komersil area parkir, bangunan retail edukasi dan *drive-thru*.
- 4) Tatanan Ruang Luar
Perancangan tatanan ruang luar meliputi perletakan ruang terbuka pada site, sirkulasi, perletakan vegetasi dan elemen-elemen penghias lansekap dengan mempertimbangkan pola lansekap, sirkulasi ruang luar dan perletakan vegetasi.
- 5) Bentuk Massa
Bentukan massa merupakan eksplorasi bentuk fasad dan massa yang ditransformasi dari bentuk-bentuk bangunan Melayu pada kawasan kerajaan Rokan IV Koto. Sebelum merencanakan bentuk fasad, terlebih dahulu

mengidentifikasi bangunan-bangunan Melayu yang akan ditransformasi ke dalam perancangan, yaitu:

- Gedung Fasilitas Makanan Utama
Istana Rokan IV Koto adalah bangunan utama di kawasan kerajaan Rokan IV Koto. Istana ini menjadi dasar dalam transformasi bentuk pada perancangan karena fungsinya juga yang gedung utama.
 - Retail Komersil Fasilitas Jajanan
Rumah Pogodangan Suku Bendang adalah bentuk transformasi retail komersil fasilitas jajanan, karena rumah ini memiliki beranda dan pola ruang yang besar.
 - Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
Rumah Pogodangan Suku Moniliang Dt.Stamo merupakan bentuk yang diambil sebagai transformasi untuk retail komersil fasilitas kerajinan karena memiliki pola ruang yang lebar.
 - Amphiteater Zona Edukasi Fasilitas Jajanan
Rumah Pogodangan merupakan bentuk transformasi untuk amphiteater zona edukasi fasilitas jajanan
 - Amphiteater Zona Edukasi Fasilitas Kerajinan
Rumah Pogodangan Suku Mais merupakan bentuk transformasi untuk amphiteater zona edukasi fasilitas kerajinan.
 - Fasilitas *Drive Thru*
Karakteristik umum bangunan Melayu Rokan IV Koto yakni beratap lontik dan berpanggung. Karakteristik umum ini menjadi bentuk massa untuk *drive thru* yang terletak dekat di jalan masuk.
- 6) Struktur
 - 7) Tatanan Ruang Dalam
Tatanan ruang dalam tiap bentuk bangunan memiliki fungsi, luas, dan pola yang berbeda-beda yang sesuai dengan fungsi bangunan tersebut. Sebelum melakukan penataan ruang dalam, perlu mempertimbangkan transformasi pola ruang, sirkulasi dan orientasi ruang dalam.

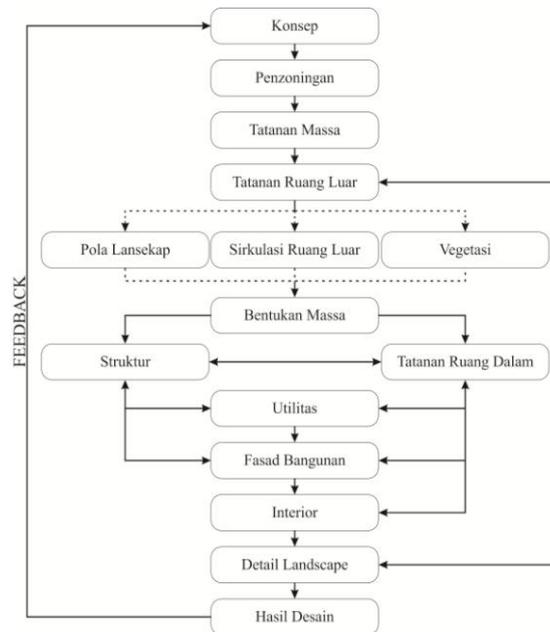
- 8) Utilitas
- 9) Fasad Bangunan
Perancangan fasad bangunan disesuaikan dengan bentuk dari bangunan Melayu yang telah ditransformasi pada bentukan massa meliputi pola dinding, bentuk bukaan, ukiran dan material.
- 10) Interior
Unsur perancangan interior meliputi ruang, perletakkan perabot, dinding, dan lantai.
- 11) Detail Lansekap

Detail lansekap meliputi lampu taman, *railing* jembatan, bangku taman dan unsur-unsur lainnya yang menjadi penunjang estetika lansekap.

12) Hasil Desain

Setelah melakukan proses penzoningan, tatanan massa, tatanan ruang luar, bentukan massa, struktur, tatanan ruang dalam, utilitas, fasad, dan detail lansekap maka dihasilkanlah desain Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau.

D. Bagan Alur



Gambar 6 Bagan Alur Perancangan
Sumber: Hasil Transformasi Desain, 2015

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Ruang

Tabel 1. Hasil Ruang

No.	Nama Ruang	Jumlah Luas
1.	Fasilitas Makanan Utama	5597,52 m ²
2.	Fasilitas Retail Komersil Fasilitas Jajanan	1056,3 m ²
3.	Fasilitas Retail Komersil Fasilitas Kerajinan	520 m ²
4.	Fasilitas Retail Edukasi Fasilitas Jajanan	358,8 m ²
5.	Fasilitas Retail Edukasi Fasilitas Kerajinan	366,4 m ²
6.	Fasilitas Drive Thru	120 m ²
TOTAL LUAS		8019,02 m ²

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

B. Konsep

Perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini menggunakan konsep *Culture Harmony*. *Culture* yang berarti budaya, dan *Harmony* berarti kesesuaian dan keselarasan. Budaya yang berarti hasil pemikiran orang-orang terdahulu berupa kuliner tradisional

(makanan dan jajanan tradisional), serta kerajinan tradisional, ditampilkan ke dalam sebuah tempat wisata mentransformasikan pola kawasan dan bentuk arsitektur Rokan IV Koto. Konsep tersebut diterapkan ke dalam perancangan melalui jenis-jenis transformasi berikut:

- 1) Transformasi Dimensional
 - a) Perubahan fungsi kawasan dari kawasan kerajaan Rokan IV Koto yang berfungsi sebagai perkampungan menjadi kawasan perancangan yang berfungsi komersil. Perubahan ini menghasilkan pola penzoningan yang menjadi dasar dalam pembentukan pola lansekap dan tatanan massa.
 - b) Perubahan dimensi modul yang ada pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto.
- 2) Tranformasi Subtraktif
 - a) Pengurangan jumlah bentuk rumah Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto yang ditransformasi. Dari 12 jenis rumah Melayu yang ada, pada perancangan hanya mentransformasi 5 jenis rumah Melayu. Sebelum ke tahap perancangan, bentuk-bentuk rumah Melayu di kawasan istana Rokan IV Koto diidentifikasi dengan mempertimbangkan keselarasan dan irama antar tiap bangunan.



Gambar 7 Proses Transformasi Tatanan Massa
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- b) Penyederhanaan bentuk ukiran, material dan struktur yang ada pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto.



Gambar 8 Bentuk Ukiran di Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Ukiran yang ada pada kawasan istana Rokan IV Koto umumnya memiliki bentuk yang kompleks, sehingga bentuk tersebut disederhanakan kemudian diubah fungsi menjadi bukaan bagi bangunan.

- 3) Transformasi Adiktif
 - a) Penambahan pola lansekap dan fungsi ruang di dalam bangunan dengan penyesuaian fungsi dari kawasan perkampungan menjadi kawasan komersil. Penambahan tersebut yakni pedestrian yang sejajar dengan sumbu bangunan utama, dan zona di luar area sungai.



Gambar 9 Pola Lansekap

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- b) Penambahan penggunaan teknologi dan struktur yang disesuaikan dengan lingkungan yang ada yang disebabkan karena adanya bentuk bangunan yang merupakan hasil transformasi. Seperti penggunaan material beton pada kolom gedung fasilitas makanan utama, rangka kuda-kuda baja ringan pada atap, penggunaan material *woodplank* pada dinding eksterior retail komersil dan *railing* kaca pada beranda retail komersil fasilitas jajanan.

C. Penzoningan

Penzoningan dibagi berdasarkan pola kawasan Kerajaan Rokan IV Koto, dimana sungai merupakan pembatas kerajaan daerah luar, sehingga didapatlah penzoningan sebagai berikut:

- 1) Zona Publik, fungsi yang termasuk pada zona publik adalah parkir kendaraan roda dua dan parkir kendaraan roda 4, serta fasilitas *drive thru*.

- 2) Zona Semi Publik, fungsi yang termasuk pada zona semi publik adalah gedung fasilitas makanan utama, retail komersil fasilitas jajanan dan fasilitas kerajinan, retail edukasi fasilitas jajanan dan fasilitas kerajinan.
- 3) Zona Privat, fungsi yang termasuk pada zona privat adalah area *loading dock* gedung fasilitas makanan utama, sirkulasi servis, area *loading dock* retail dan ruang genset.
- 4) Ruang Terbuka, fungsi yang termasuk pada zona ruang terbuka termasuk diantaranya area hijau berupa taman-taman yang terletak di setiap zona bangunan, pedestrian, dan kolam.



Gambar 10 Penzoningan Berdasarkan Sifat Ruang
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

D. Tatanan Massa

Konsep tatanan massa dibuat berdasarkan transformasi letak bangunan pada kawasan kerajaan Rokan IV Koto, yang berorientasi ke pedestrian dan sungai.



Gambar 11 Tatanan Massa

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Tatanan massa yang didapat dari hasil penzoningan, adalah sebagai berikut:

- 1) Gedung Fasilitas Makanan Utama
 Gedung fasilitas makanan utama terletak di depan site yang menghadap ke arah jalan Jenderal Sudirman. Gedung ini

memiliki dua akses, dimana akses utama terdapat di arah Barat Daya dan akses belakang di arah Timur Laut yang langsung ke arah retail-retail di belakang bangunan.

- 2) Retail Komersil Fasilitas Jajanan
 Retail komersil fasilitas jajanan yang memiliki banyak massa diletakkan pada dua bagian, yaitu di dalam area sungai buatan dan area parkir. Retail-retail diletakkan mengikuti pola lengkung yang tercipta dari sungai buatan, sumbu dan pedestrian.
- 3) Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
 Retail komersil fasilitas jajanan juga terdapat di dua area, yaitu area dalam sungai dan area parkir. Dimana untuk retail yang berada di area dalam sungai berorientasi ke pedestrian, dan retail yang berada di area parkir berorientasi ke sungai buatan.
- 4) Zona Edukasi Fasilitas Jajanan
 Zona edukasi fasilitas jajanan terdiri dari dua jenis bangunan yaitu bangunan retail yang berfungsi sebagai bangunan pengelola, gudang dan mushola, serta amphiteater yang berfungsi sebagai tempat belajar membuat jajanan.
- 5) Zona Edukasi Fasilitas Kerajinan
 Zona edukasi fasilitas kerajinan terdiri dari dua jenis bangunan yaitu bangunan retail yang berfungsi sebagai bangunan pengelola, gudang dan toilet, serta amphiteater yang berfungsi sebagai tempat belajar membuat kerajinan dan juga terdapat ruang tenun.
- 6) Fasilitas *Drive Thru*
 Fasilitas *Drive Thru* yang berupa retail terletak di zona akses masuk ke Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau.

E. Tatanan Ruang Luar

Konsep tatanan ruang luar ditransformasi dari Arsitektur Rokan IV Koto, seperti pola lansekap dan sirkulasi ruang luar. Untuk menciptakan suasana kawasan kerajaan Rokan IV Koto yang masih alami, maka pemilihan vegetasi disesuaikan dengan kondisi yang ada pada kawasan kerajaan Rokan IV Koto namun tetap menggunakan vegetasi yang sesuai dengan keadaan lokasi perancangan.



Gambar 12 Sirkulasi Ruang Luar

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

1) Sirkulasi Ruang Luar

Konsep sirkulasi yang diterapkan adalah *one way* dengan akses masuk dari jalan Sudirman dan akses keluar di jalan Mulya Sari. Dari penataan ruang luar, didapatkan sirkulasi didalam kawasan seperti sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan pengunjung dan sirkulasi servis.

a) Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan terbagi atas sirkulasi kendaraan pengunjung dan kendaraan servis, dimana akses masuk kendaraan berada di jalan Jenderal Sudirman. Konsep *one way* diterapkan ke dalam perancangan jalur sirkulasi, sehingga untuk sirkulasi kendaraan pengunjung berujung pada area parkir kemudian keluar di jalan Mulya Sari.

b) Pejalan Kaki

Akses untuk sirkulasi pejalan kaki dimulai dari pedestrian yang ada di jalan Jenderal Sudirman. Pengunjung dapat langsung masuk ke bangunan utama, atau melewati bangunan utama untuk memasuki area retail.

2) Vegetasi



Gambar 13 Perletakan Vegetasi

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Konsep vegetasi pada perancangan ini adalah dengan menggunakan vegetasi yang

ada pada kawasan kerajaan Rokan IV Koto namun tetap menyesuaikan dengan lingkungan sekitar sehingga suasana alami perkampungan tetap terasa. Vegetasi yang ada perancangan ini, dibagi berdasarkan sifatnya, yaitu:

- a) Vegetasi Peneduh, berada pada area parkir dan jalur pedestrian. Vegetasi yang digunakan adalah pohon ketapang dan pohon mahoni.
- b) Vegetasi Pengarah, diletakkan di tepi jalan dalam site, dan taman. Vegetasi yang digunakan adalah pohon palem, pucuk merah dan pohon glodogan tiang.
- c) Vegetasi Penyaring, diletakkan di jalur pedestrian yang berbatasan langsung dengan jalan raya. Vegetasi yang digunakan adalah pohon tanjung dan pohon kiara payung.
- d) Vegetasi Estetika diletakkan di area plaza dan area terbuka. Vegetasi yang digunakan adalah pohon flamboyan dan tanaman bungur.
- e) Vegetasi Penutup Tanah yang digunakan adalah rumput gajah mini yang diletakkan diseluruh area hijau.

F. Bentukan Massa

Bentukan massa pada perancangan ini, diambil dari transformasi bentuk-bentuk bangunan Melayu pada kawasan kerajaan Rokan IV Koto. Hasil transformasi bentuk dari bangunan Melayu tersebut, yaitu:

- 1) Gedung Fasilitas Makanan Utama
Gedung fasilitas makanan utama, ditransformasi dari bentuk Istana Rokan IV Koto.



Gambar 14 Gedung Fasilitas Makanan Utama

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 2) Retail Komersil Fasilitas Jajanan
Retail komersil fasilitas jajanan, ditransformasi dari bentuk Rumah Pogodangan Suku Bendang.



Gambar 15 Retail Komersil Fasilitas Jajanan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 3) Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
 Retail komersil fasilitas kerajinan, ditransformasi dari bentuk rumah Pogodangan Suku Moniliang Dt.Stamo.



Gambar 16 Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 4) Amphiteater Edukasi Fasilitas Jajanan
 Amphiteater edukasi fasilitas jajanan, ditransformasi dari bentuk rumah Pogodangan.



Gambar 17 Amphiteater Edukasi Fasilitas Jajanan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 5) Amphiteater Edukasi Fasilitas Kerajinan
 Amphiteater edukasi fasilitas kerajinan, ditransformasi dari bentuk rumah Pogodangan Suku Mais.



Gambar 18 Amphiteater Edukasi Fasilitas Kerajinan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 6) Fasilitas Drive Thru
 Bentuk bangunan *drive thru* yang berupa retail, mengambil bentuk dari karakteristik umum rumah Melayu yang ada di kawasan kerajaan Rokan IV Koto, yaitu berpanggung dan atap lontiok.



Gambar 19 Amphiteater Edukasi Fasilitas Kerajinan
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

G. Struktur

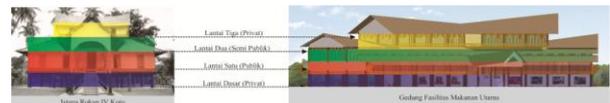
- 1) Struktur Pondasi
 Pondasi yang digunakan pada adalah pondasi tapak (*footplat*).
- 2) Struktur Kolom dan Balok
 Struktur utama menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang atau disebut rangka kaku (*rigid frame*). Dimensi kolom utama yakni 60x60 cm dengan balok utama 50x30 cm dan balok anak 25x15 cm.
- 3) Struktur Atap
 Struktur atap yang digunakan adalah rangka atap kuda-kuda baja ringan, dengan bentang maksimal bangunan yakni 24 m pada gedung fasilitas makanan utama. Sedangkan untuk retail menggunakan rangka kuda-kuda kayu.



Gambar 20 Rangka Atap Kuda-Kuda Gedung F.Makanan Utama
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

H. Tatanan Ruang Dalam

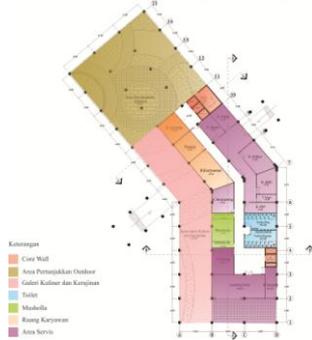
- 1) Gedung Fasilitas Makanan Utama
 Tatanan ruang dalam pada gedung fasilitas makanan utama ditransformasi dari sifat ruang perlintai pada istana Rokan IV Koto.



Gambar 21 Transformasi Zoning Perlintai
 Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- a) Lantai Dasar
 Lantai dasar pada gedung fasilitas makanan utama yang sebagian mentransformasi bentuk panggung, didominasi oleh fungsi servis dimana

terdapat ruang MEE, ruang karyawan, *loading dock* dan gudang.



Gambar 22 Denah Lantai Dasar

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Ruangan luar yang berkolong dijadikan sebagai zona pertunjukkan outdoor dan galeri kuliner dan oleh-oleh.

b) Lantai Satu

Lantai satu yang merupakan lantai utama pada gedung fasilitas makanan utama, didominasi oleh fungsi perbelanjaan. Terdapat retail-retail yang menjual berbagai produk kuliner, *bookstore*, mushola, toilet dan ruang bongkar muat.

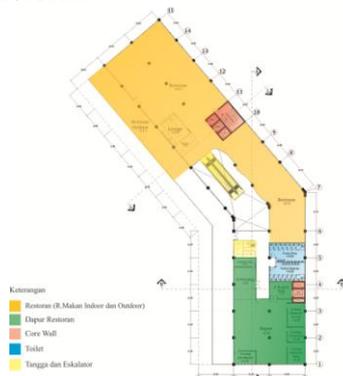


Gambar 23 Denah Lantai Satu

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

c) Lantai Dua

Lantai dua didominasi oleh fungsi restoran, dimana terdapat ruang makan indoor, ruang makan outdoor dan dapur restoran.

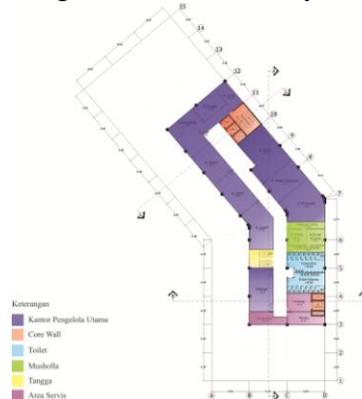


Gambar 24 Denah Lantai Dua

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

d) Lantai 3

Lantai tiga yang terletak di lantai paling atas adalah kantor pengelola utama, dimana terdapat ruangan-ruangan kerja, ruang rapat, ruang arsip, ruang istirahat dan lobby.

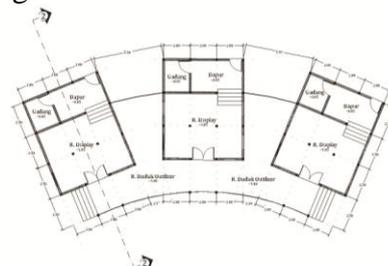


Gambar 25 Denah Lantai Tiga

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

2) Retail Komersil Fasilitas Jajanan

Ruangan yang ada pada retail komersil fasilitas jajanan adalah ruang display, dapur dan gudang. Diantara tiap retail terdapat beranda yang difungsikan sebagai ruang duduk outdoor.



Gambar 26 Denah Retail Komersil Fasilitas Jajanan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

3) Retail Komersil Fasilitas Kerajinan

Ruangan yang ada pada retail komersil fasilitas kerajinan adalah ruang display, workshop dan gudang.



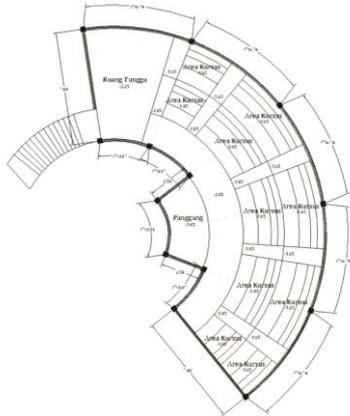
Gambar 27 Denah Retail Komersil Fasilitas Kerajinan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

4) Amphitheater Edukasi Fasilitas Jajanan

Ruang edukasi untuk fasilitas jajanan dibuat berbentuk amphiteater untuk memudahkan proses pembelajaran.

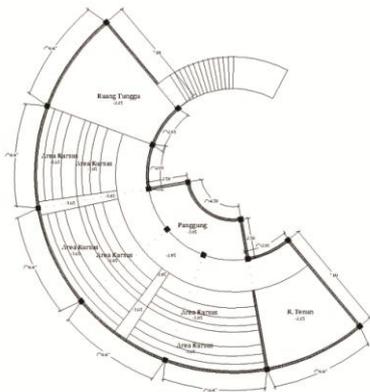
Ruangan yang ada pada amphiteater ini yaitu ruang tunggu dan ruang belajar.



Gambar 28 Denah Amphiteater Edukasi Fasilitas Jajanan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

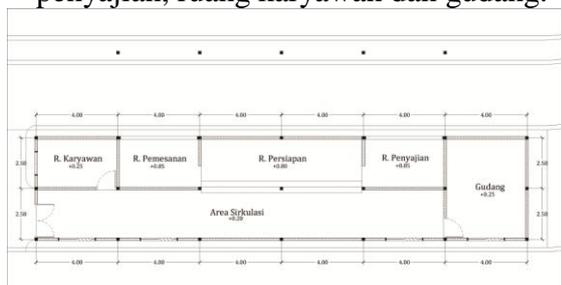
- 5) Amphiteater Edukasi Fasilitas Kerajinan
Ruang edukasi untuk fasilitas kerajinan dibuat berbentuk amphiteater untuk memudahkan proses pembelajaran. Ruang yang ada pada amphiteater ini yaitu ruang tunggu, ruang belajar dan ruang tenun dengan kedalaman amphiteater sekitar 2 m dibawah tanah.



Gambar 29 Denah Amphiteater Edukasi Fasilitas Kerajinan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

- 6) Fasilitas Drive Thru
Fasilitas *drive thru* terdiri dari ruang pemesanan, ruang persiapan, ruang penyajian, ruang karyawan dan gudang.



Gambar 30 Denah Fasilitas Drive Thru
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

I. Fasad Bangunan

Perancangan fasad bangunan, disesuaikan dengan bentuk dari bangunan Melayu yang telah ditransformasi pada bentukan massa. Fasad tersebut meliputi ragam hias, pola dinding, dan bentuk bukaan.

- 1) Gedung Fasilitas Makanan Utama



Gambar 31 Ragam Hias di Beranda Gedung Fasilitas Makanan Utama

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Ragam hias pada *belt* istana Rokan IV Koto menempel pada dinding bangunan, kemudian ditransformasi menjadi *railing* beranda.



Gambar 32 Pola Dinding Gedung Fasilitas Makanan Utama

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Pola dinding kayu istana Rokan IV Koto yang disusun secara vertikal, sehingga pada perancangan ini pola tersebut ditransformasi menjadi bukaan untuk memasukkan pencahayaan.

- 2) Retail Komersil Fasilitas Jajanan

Pada retail komersil fasilitas jajanan, unsur yang ditransformasi adalah ragam hias pada bagian bawah atap dan bentuk bukaan.



Gambar 33 Retail Komersil Fasilitas Jajanan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

3) Retail Komersil Fasilitas Kerajinan



Gambar 34 Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Unsur yang ditransformasi untuk perancangan fasad retail komersil fasilitas jajanan adalah ragam hias pada sayap bangunan yang ditransformasi menjadi bukaan untuk pencahayaan dengan bentuk yang lebih sederhana.

J. Interior

1) Gedung Fasilitas Makanan Utama

Fungsi utama pada gedung fasilitas makanan utama adalah area perbelanjaan yang terletak pada lantai satu, terdiri dari retail-retail yang dipisahkan oleh dinding partisi, dan dinding kaca pada depan retail sebagai area display untuk memamerkan produk ke pengunjung.



Gambar 35 Area Perbelanjaan Gedung Fasilitas Makanan Utama

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

Restoran yang terletak pada lantai dua, terdiri dari ruang makan indoor dan outdoor, serta dapur. Keseluruhan dinding pada restoran terbuat dari kaca. Lantai restoran terbuat dari kayu untuk menciptakan suasana tradisional dan alami, namun masih dengan sentuhan modern.



Gambar 36 Restoran Gedung Fasilitas Makanan Utama
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

2) Retail Komersil Fasilitas Jajanan

Interior pada retail komersil fasilitas jajanan didominasi oleh unsur kayu, mulai dari penggunaan material dinding, lantai, hingga perabotan.



Gambar 37 Interior Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

3) Retail Komersil Fasilitas Kerajinan

Interior retail komersil fasilitas kerajinan, juga didominasi oleh unsur kayu, mulai dari dinding, lantai, hingga lemari display yang memamerkan berbagai kerajinan yang dijual.



Gambar 38 Interior Retail Komersil Fasilitas Kerajinan
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

K. Detail Lansekap

Detail lansekap pada perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini berupa detail lampu taman, detail jembatan, dan bangku taman.

1) Lampu Jalan

Konsep perancangan lampu jalan ini adalah dengan mentransformasi bentuk atap istana Rokan IV Koto.



Gambar 39 Perletakkan Lampu Jalan di Pedestrian
Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

2) Jembatan

Akibat adanya sungai buatan terdapat jembatan yang menghubungkan daerah yang dipisahkan oleh kolam.



Gambar 40 View dari Jembatan

Sumber: Hasil Pengembangan Desain, 2015

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Rokan IV Koto, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Konsep *Culture Harmony* diterapkan ke dalam perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau dengan melakukan pendekatan Arsitektur Rokan IV Koto ke dalam pola perancangan lansekap dan bentukan massa bangunan.
- 2) Transformasi bentuk dari Arsitektur Rokan IV Koto ke dalam perancangan dilakukan dengan tiga jenis transformasi, yaitu:
 - a) Transformasi Dimensional
 - Perubahan fungsi kawasan dari perkampungan menjadi fungsi kawasan komersil
 - Perubahan dimensi modul yang ada pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto
 - b) Transformasi Subtraktif
 - Pengurangan bentuk rumah Melayu dari kawasan kerajaan Rokan IV Koto yang ditransformasi ke dalam perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-Oleh Khas Riau
 - Penyederhanaan bentuk-bentuk ukiran, material dan struktur yang ada pada bangunan Melayu di kawasan kerajaan Rokan IV Koto yang disesuaikan dengan lingkungan kota Pekanbaru
 - c) Transformasi Adiktif
 - Penambahan pola lansekap dan fungsi ruang di dalam bangunan dengan penyesuaian fungsi dari

kawasan perkampungan menjadi kawasan komersil

- Penambahan penggunaan teknologi dan struktur yang disesuaikan dengan lingkungan yang ada.
- 3) Penataan ruang luar perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ditransformasi dari pola kawasan Kerajaan Rokan IV Koto menghasilkan pola penataan lansekap dan sirkulasi ruang luar, sehingga view yang didapat dari pola tersebut menjadikan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau ini tidak hanya sebagai tempat wisata yang rekreatif namun juga menjadi tempat wisata yang edukatif dengan tampilan bentuk-bentuk bangunan Melayu Rokan IV Koto yang telah ditransformasi tersebut.

B. Saran

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-oleh Khas Riau adalah perlunya penambahan studi literatur terhadap kuliner dan oleh-oleh khas Riau sebagai penentuan kebutuhan ruang pada perancangan Pusat Kuliner dan Oleh-Oleh Khas Riau agar terpenuhinya kebutuhan pengunjung akan kuliner dan oleh-oleh khas dari seluruh daerah di Provinsi Riau,

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, 2013. *Wisata Kuliner dan Belanja Pekanbaru Paling Dominan*. <http://www.halloriau.com/read-pekanbaru-34523-2013-05-07-wisata-kuliner-dan-belanja-pekanbaru-paling-dominan.html> diakses pada 7 Mei 2014, Pkl. 21.45 WIB
- Ching, Francis DK. 2007. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Hanggan Situmorang, Penerjemah). Jakarta: Erlangga
- Echols, John M. 1996. *An English – Indonesian Dictionary*. (Hasan Shadily, Penerjemah). New York: Cornell University Press

- Harsana, Minta dan Widayati, Maria Tri. 2009. *Analisa Pasar Ditinjau dari Persepsi Wisatawan terhadap Kuliner di Kabupaten Sleman*. Makalah. Yogyakarta
- Ikatan Arsitek Indonesia. 2005. *Karya Arsitek Indonesia*. Jakarta: Pustaka Rumah Kebun
- Laporan Dunia UNESCO. 2009. *Berinvestasi dalam Keanekaragaman Budaya dan Dialog Antarbudaya*. CLT.2009/WS/9
- Mulyana, Agus Rahmat. 2013. *Perancangan Maskot Sebagai Cinderamata Dalam Upaya "Branding" ITENAS*. Bandung: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
- Nasution, Farizal dan Sembiring, Asli BR. 2007. *Budaya Melayu*. Medan: Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah Sumatera Utara
- Pengurus Tim Penggerak PKK dan PW BKMT Provinsi Riau. 2007 *Ragam Kuliner Riau*. TP PKK Provinsi Riau dan BKP Provinsi Riau
- Permana, Tara Said. 2011. *Makanan Tradisional sebagai Daya Tarik Wisata Kuliner di Kota Medan*. Kertas Karya pada Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sumatera Utara, Medan
- Permata, Yolanda Intan. 2011. *Manajemen Pengembangan Pengembangan Wisata Kuliner di Gladag Langen Bongan Surakarta*. Skripsi Ahli Madya pada Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Negeri Surakarta, Surakarta
- Sarsika, Wydia Ineke. 2011. *Pusat Seni Pertunjukan Medan Arsitektur Metafora*. Skripsi Sarjana Arsitektur pada Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara, Medan
- Suryadana, Dr.Moh Liga. 2009, Oktober. *Perkembangan Industri Makanan Kuliner* disampaikan pada Seminar Sehari CREPS 2009, yang diselenggarakan oleh Program Studi Manajemen Industri Katering, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Tim Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu, 2008. *Khazanah Kerajinan Melayu Riau*, Dewan Kerajinan Nasional Daerah Provinsi Riau
- Tim Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan, 1984. *Arsitektur Tradisional Daerah Riau*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Tarwotjo, C.Soejoeti. 1998. *Dasar-Dasar Gizi Kuliner*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Yoeti, Drs.Oka A. 1983. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa
- <http://kbbi.web.id/oleh-oleh>
- <http://kampongsemarang.com/kopi-palang-1>
- <http://kampongsemarang.com/godhong-asem-oleh-oleh-center>
- <http://kampongsemarang.com/kembang-asem-souvenir-center>
- <http://kampongsemarang.com/omah-asem-homeware>
- <http://kampongsemarang.com/asem-arang-batik-gallery>
- <http://kampongsemarang.com/blink-for-kids-by-webe>
- <http://kampongsemarang.com/webe-fashion-bag>
- <http://kampongsemarang.com/asem-jawa-resto-cafe>
- <http://seputarsemarang.com/kampongsemarang-pusat-oleh-oleh-dan-souvenir>