

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAWASAN TAMAN WISATA BUDAYA DAYAK IBAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT



DISUSUN OLEH :
DESMON BAYU SENTOSA
61.15.0014

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desmon Bayu Sentosa
NIM : 61150014
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN KAWASAN TAMAN WISATA BUDAYA DAYAK IBAN
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA DI PONTIANAK,
KALIMANTAN BARAT”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 06-05-2020

Yang menyatakan



DESMON BAYU SENTOSA
NIM. 61150014

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAWASAN TAMAN WISATA BUDAYA DAYAK IBAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR METAFORA DI PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh:

DESMON BAYU SENTOSA

61 . 15 . 0014

Ditetapkan di Yogyakarta

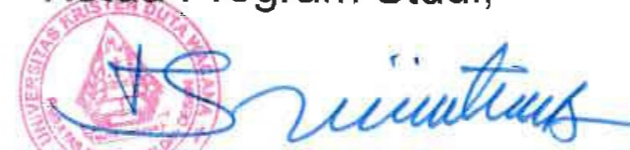
Pada tanggal: 06 - 05 - 2020

Dosen Pembimbing:

Dr. -Ing., Ir. Paulus Bawole, MIP. (1)

Tutun Seliari, S.T., M.Sc. (2)

Ketua Program Studi,



Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

NIK. 094 E 340

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KAWASAN TAMAN WISATA BUDAYA DAYAK IBAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR METAFORA DI PONTIANAK, KALIMANTAN BARAT

Disusun Oleh:

DESMON BAYU SENTOSA

61 . 15 . 0014

Mata Kuliah **Tugas Akhir (DA8336)**, Periode **Semester Genap 2019/2020**
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal: 06 - 05 - 2020.

DUTA WACANA

Dosen Penguji:

Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD). (1)

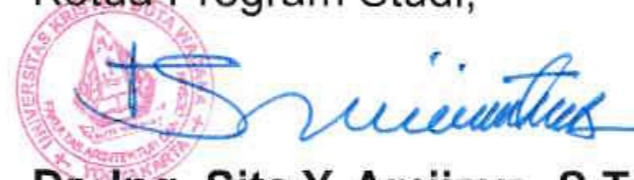
Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc. (2)

Dosen Pembimbing:

Dr. -Ing., Ir. Paulus Bawole, MIP. (1)

Tutun Seliari, S.T., M.Sc. (2)

Ketua Program Studi,



Dr.-Ing. Sita Y. Amijaya, S.T., M.Eng.

NIK. 094 E 340

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan
Dengan sebenarnya bahwa skripsi :
**Perancangan Kawasan Taman Wisata Budaya Dayak Iban
Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora
Di Pontianak, Kalimantan Barat**
Adalah benar-benar karya saya sendiri.

Pernyataan, Ide, maupun kutipan langsung maupun tidak
langsung

yang bersumber dari kutipan maupun ide orang lain
dinyatakan secara tertulis dalam Tugas Akhir ini
pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan
duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari
skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh
dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.



Yogyakarta, 06-05-2020



Desmon Bayu Sentosa
61.15.0014

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat kasih, karunia dan rahmatNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul.”Perancangan Kawasan Taman Wisata Budaya Dayak Iban dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kota Pontianak, Kalimantan Barat” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Duta Wacana.

Laporan Tugas Akhir ini berisi hasil tahap *programming* serta tahap studio. Hasil pada tahap *programming* berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari studio berupa poster yang berisi permasalahan dan konsep, gambar kerja, video serta maket.

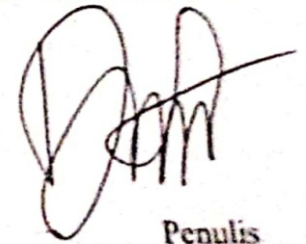
Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai, memberikan kekuatan, kasih serta karunia kepada penulis selama proses pengerjaan tugas akhir,
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis,
3. Dr. – Ing., Ir. Paulus Bawole, MIP., dan Tutun Seliari, S.T., M.Sc. selaku Dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir,
4. Imelda Irmawati Damanik, S.T., M.A(UD)., dan Yohanes Satyayoga Raniasta, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji,
5. Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku kordinator tugas akhir,
6. Bapak/Ibu dosen Arsitektur UKDW yang telah mendidikasikan hidupnya untuk mengajar, membimbing dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis.
7. Putu Wahyu A.G.D, Egoneos Yaliwakalu, Ersan Kakapore, Joannie Sharon, Darumurti Krisna, Angga Purnayudha, Jourdan Aritonang, Frans Loviga, Indra Ambadatu, Igga Satria, Hendi Nakami Agesti, Amelia Talenta, Agnes Lestari B, Resty Yolis, Marcella steffi, Carol Audie, Joshua Fajar, Ari Bakat, Lucky KSM, Oktavia Wiwit N, Adriano B.P, Teguh Massan, Kak Feby Astrid, Kk Zefanya yang telah memberikan dukungan, nasehat, doa serta teman yang baik selama berada di Yogyakarta,
8. Teman-teman Arsitektur 15.

Dalam Tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas Perhatiannya, penulis mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta. 06-05-2020



Penulis

Perancangan Kawasan Taman Wisata Budaya Dayak Iban Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Di Kota Pontianak, Kalimantan Barat

Abstrak

Taman wisata budaya merupakan sebuah wadah untuk lingkungan serta pengalaman manusia nya sebagai makhluk sosial. Perancangan kawasan sendiri dibuat untuk dapat mengedukasi dan menumbuhkan kesadaran berbudaya dalam bermasyarakat serta menghadirkan kawasan sebagai ruang asimilasi yang memperkuat kesatuan, tindakan, sikap, dan perasaan untuk kepentingan dan tujuan bersama agar dapat mempertahankan serta menjaga warisan luhur dari kebudayaan yang ada.

Dayak Iban sendiri merupakan suku Dayak yang memiliki populasi terbesar serta pengaruh paling besar dan kuat dalam masyarakat Dayak yang ada di Kalimantan (John Bamba, Direktur Eksekutif Institut Dayakology). Kebudayaan serta tradisi unik yang dimiliki oleh Dayak Iban mempunyai daya tarik tersendiri bagi banyak orang. Walaupun memiliki berbagai macam potensi terdapat juga permasalahan terkait luntarnya kebudayaan yang membuat masyarakat Dayak Iban mulai meninggalkan kebudayaan nya tersebut. Kebudayaan serta tradisi yang ada dalam kehidupan mereka dianggap sebagai sesuatu yang memalukan.

Perancangan Kawasan Taman Wisata Budaya Dayak Iban sendiri merupakan salah satu pendekatan ide solusi yang mencoba menangkap fenomena maupun menjawab masalah yang terjadi pada suku Dayak Iban, guna menunjang seluruh Kebudayaan yang ada serta merespon potensi dari kebudayaan serta tradisi yang ada untuk menjaga warisan luhur dari kebudayaan tersebut. Selain itu perancangan desain berbasis Arsitektur Metafora juga merupakan salah satu upaya untuk dapat mengenalkan lingkungan serta pengalaman manusia nya kedalam bentuk ruang bangunan dalam rancangan ketika kata dan imajinasi tidak lagi dapat menjadi bahasa untuk menyampaikan sebuah pesan.

Kata Kunci : Taman Wisata, Budaya, Dayak Iban, Arsitektur Metafora

DUTA WACANA

Dayak Iban Cultural Tourism Park Area with a Metaphorical Architectural Approach in the Pontianak city, West Borneo

Abstract

Cultural tourism park is a place for the environment and human experience as social creatures. The design of the area itself is made to be able to educate and foster cultural awareness in the community and present the area as an assimilation space that strengthens unity, actions, attitudes, and feelings for common interests and goals in order to maintain and preserve the noble heritage of existing culture.

The Dayak Iban itself is a Dayak tribe that has the largest population and the biggest and strongest influence in the Dayak community in Kalimantan (John Bamba, Executive Director of the Dayakology Institute). The unique culture and tradition of the Dayak Iban has a special attraction for many people. Even though it has a variety of potentials, there are also problems related to the fading of culture that has made the Dayak Iban people leave their culture. Culture and traditions that exist in their lives are considered as something shameful.

The design of the Iban Dayak Cultural Tourism Park Area itself is one approach to the solution of ideas that try to capture the phenomenon and answer the problems that occur in the Dayak Iban tribe, in order to support all the existing cultures and respond to the potential of the existing culture and traditions to maintain the noble heritage of the culture. . Besides that, the design of Metaphor Architecture-based design is also an effort to be able to introduce the environment and human experience into the form of building space in the design when words and imagination can no longer be the language to convey a message.

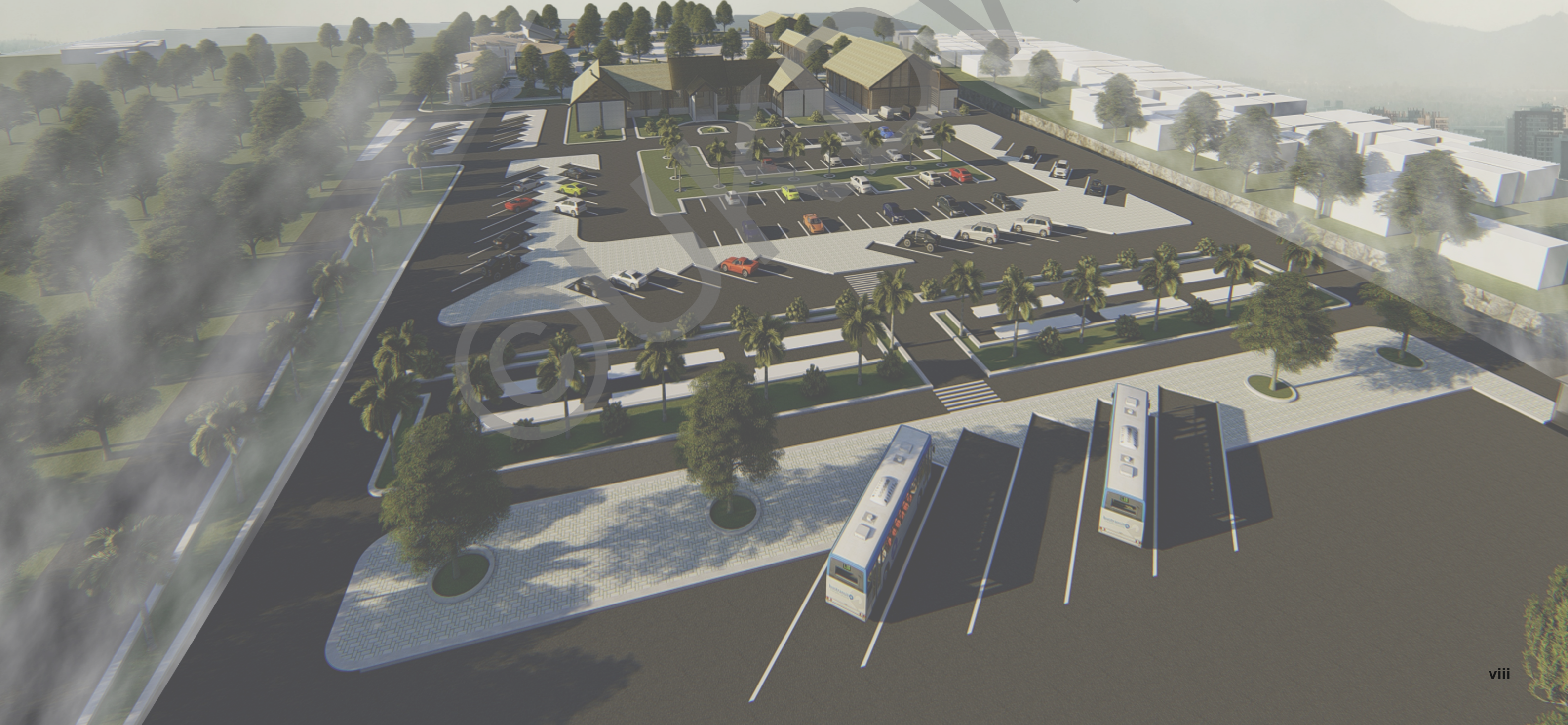
Keywords: Tourist Park, Culture, Dayak Iban, Metaphor Architecture

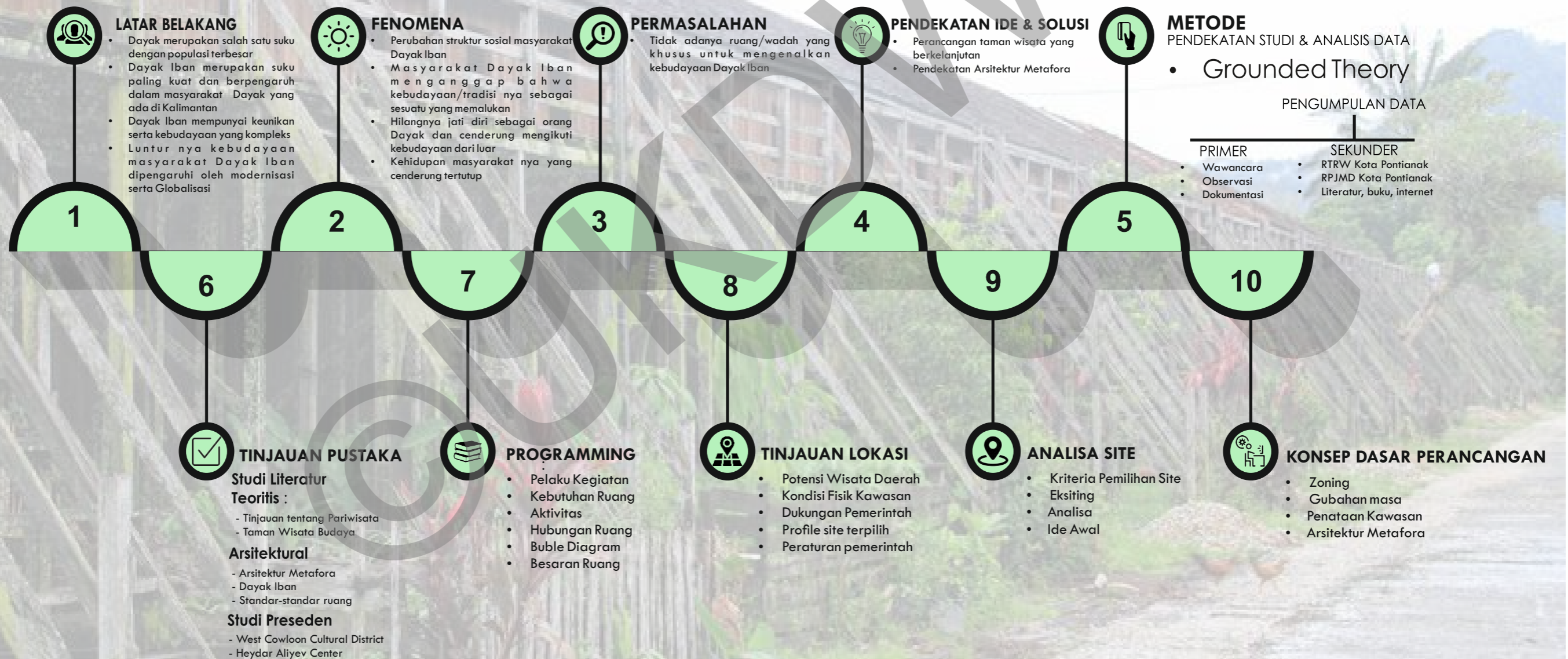
DUTA WACANA



DAFTAR ISI

1	<p>Halaman judul I Lembar Persetujuan ii Lembar Pengesahan iii Pernyataan Keaslian iv Kata Pengantar v Abstrak vi Daftar Isi viii</p>
2	<p>Bab I : Pendahuluan Kerangka Berfikir 1 Latar Belakang 2 Latar Belakang 3 Fenomena 3 Pendekatan 4 Rumusan Masalah 4 Metode 4</p>
3	<p>Bab II : Tinjauan Pustaka Studi Literatur 5 Studi Preseden 12 Evaluasi Preseden 14</p>
4	<p>Bab III : Program Ruang Pola Aktivitas 18 Besaran Ruang 19 Hubungan Ruang 20</p>
5	<p>Bab IV : Analisis Tinjauan Lokasi 21 Profil Site 22 Analisis Site 23</p>
6	<p>Bab V : Konsep Dasar Perancangan Transformasi Desain 30 Konsep Zonasi 31 Konsep Vegetasi 32 Konsep Jaringan Air 33 Konsep Material 34 Konsep Metafora 35</p>
7	<p>Daftar Pustaka 36</p>
8	<p>Lampiran Gambar Kerja Poster Gambar 3d Foto Maket</p>

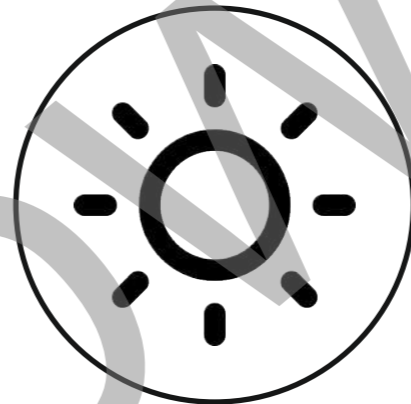




BAB 1 PENDAHULUAN



LATAR
BELAKANG



FENOMENA



PENDEKATAN
PERMASALAHAN



RUMUSAN
MASALAH



METODE



PENDEKATAN
SOLUSI

PENDAHULUAN

ARTI JUDUL



KESIMPULAN



TAMAN WISATA

Menurut KKBI, arti dari taman wisata adalah hutan wisata yang memiliki keindahan alam, baik keindahan nabati, hewani, maupun alam itu sendiri yang mempunyai corak khas untuk dimanfaatkan bagi kepentingan rekreasi dan kebudayaan.



BUDAYA

Budaya adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan serta pengalamannya dan yang menjadi pedoman tingkah lakunya.



METAFORA

Pada konsep pendekatan Metafora perancangan berkaitan dengan ide, konsep, tradisi, budaya, karakter visual, serta material.

TAMAN WISATA BUDAYA

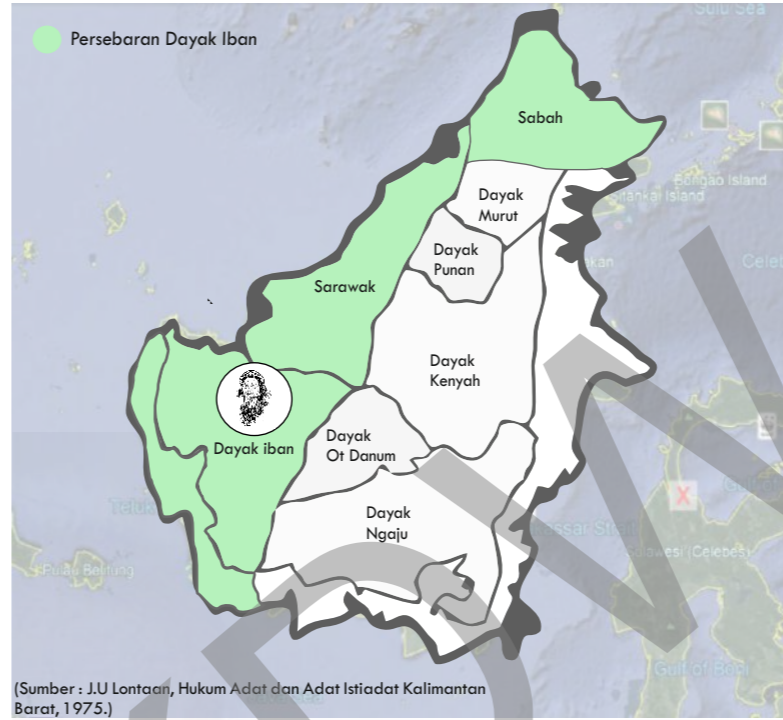


ALAM



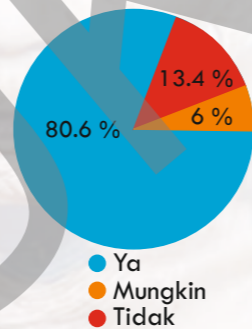
BUDAYA

Sebuah wadah untuk memahami lingkungan serta pengalaman manusia nya sebagai makhluk sosial.

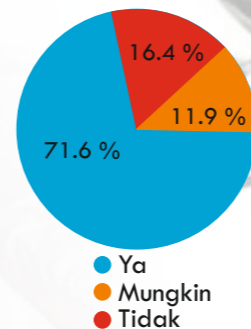


HASIL KUESIONER TERTUTUP

Apakah anda mengetahui kebudayaan Dayak Iban?



Apakah anda tertarik kebudayaan Dayak Iban?



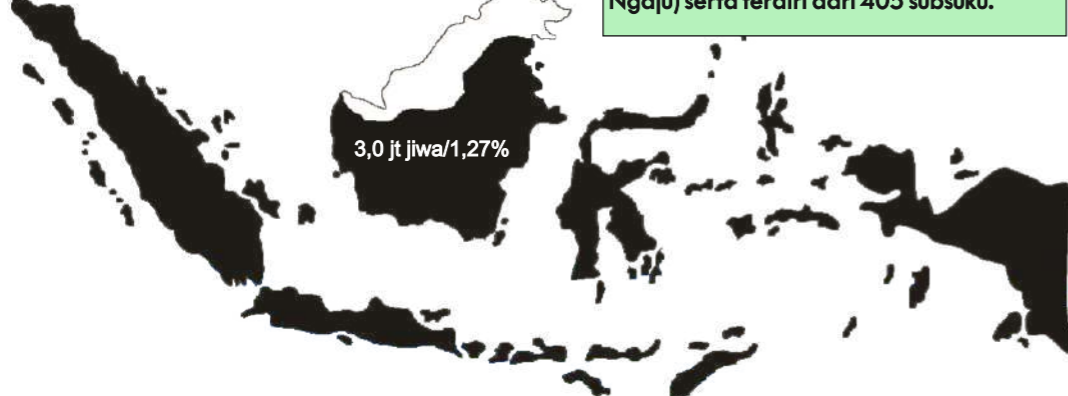
Berdasarkan kuesioner tertutup yang dibagikan juga diketahui bahwa suku Dayak Iban merupakan suku yang kebudayaannya cukup dikenal serta banyak orang yang tertarik pada kebudayaan suku Dayak Iban.



Dayak Iban sendiri merupakan suku yang cukup terkenal baik diluar maupun di mancanegara, hal ini tidak terlepas dari keunikan etnik dan budayanya. Banyak keunikan dapat ditemui dari Dayak Iban antara lain budaya tato, memanjangkan telinga, kain tenun, berbagai tradisi yang ada, tari-tarian, upacara-upacara ritual, serta nilai-nilai dari kebudayaan tersebut.

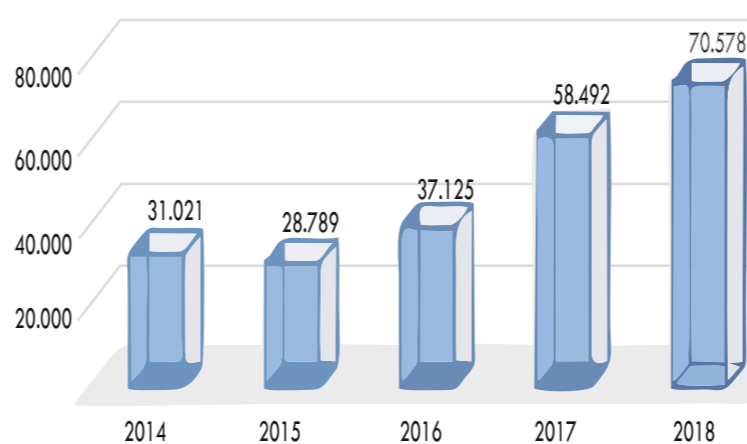
LATAR BELAKANG

Indonesia terdiri dari 1.128 suku bangsa
Sensus suku bangsa di Indonesia, 2010

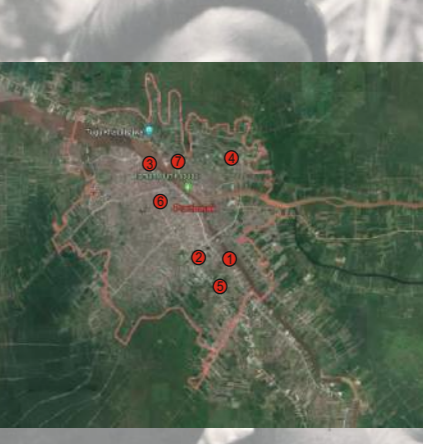


Dayak terdiri dari 6 suku besar. (Dayak Iban, Dayak Kenyah, Dayak murut, Dayak Punan, Dayak Ot Danum, Dayak Ngaju) serta terdiri dari 405 subsuku.

KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGARA, 2014-2018



KOMUNITAS KEBUDAYAAN DAYAK



- 1 Sanggalang Burong Sanggar
- 2 Sanggar Tari Amboyo
- 3 Dangau Modas Sanggar
- 4 Institut Dayakology
- 5 Dewan Adat Dayak
- 6 Sanggar Kijang Berantai
- 7 Dayak Youth Community Culture and Environmental Survival

PENDAHULUAN LATAR BELAKANG

INSTITUT DAYAKOLOGI, 1996



MODERNISASI

LUNTURNYA KEBUDAYAAN
SUKU DAYAK IBAN



GLOBALISASI



PENDIDIKAN FORMAL

Pendidikan formal cenderung menceritakan mengenai kebudayaan yang berasal dari luar Kalimantan sehingga anak-anak yang mengenyam bangku pendidikan tumbuh asing dinegeri sendiri.



AGAMA

Kegiatan, tradisi, kebudayaan yang ada pada suku Dayak banyak yang bertentangan dengan ajaran-ajaran agama.



DOMINASI BUDAYA ASING

Budaya-budaya yang dibawa masyarakat dari luar cenderung lebih diterima anak-anak muda suku Dayak karena lebih relevan dengan perkembangan jaman yang ada.



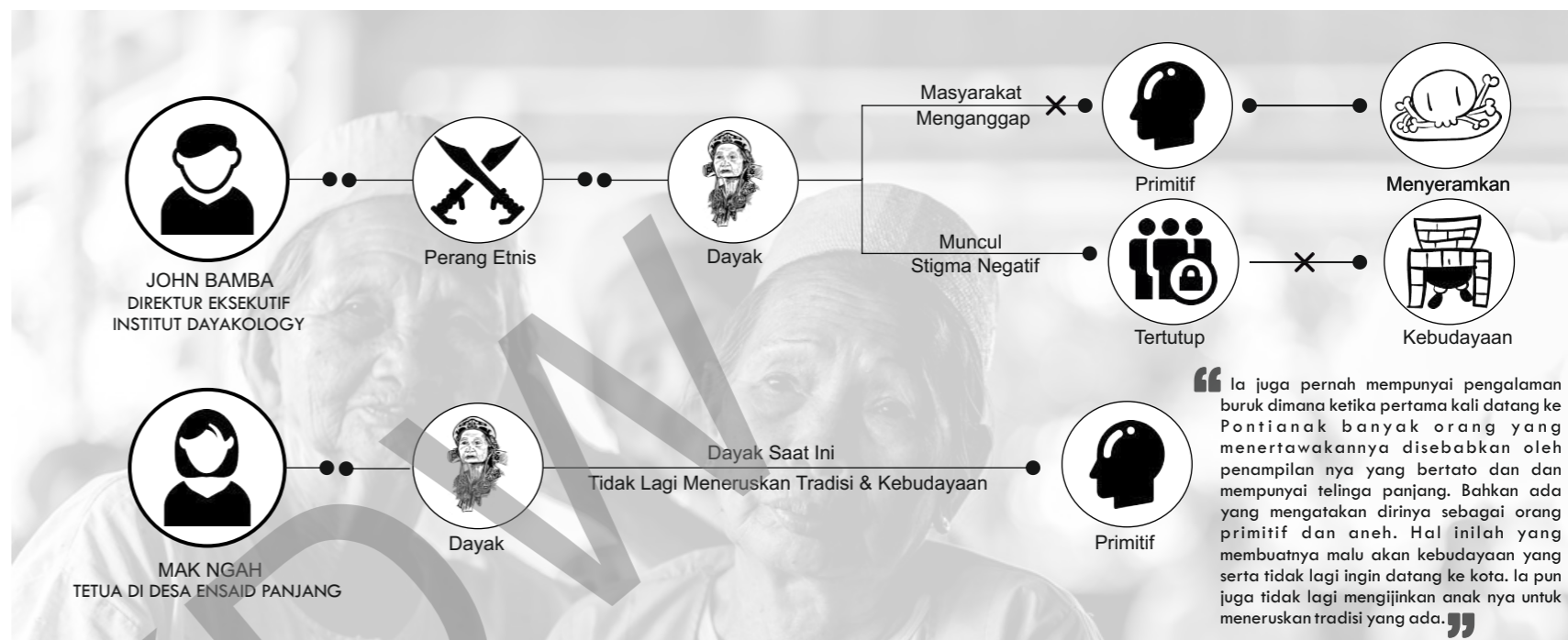
PERUNDANG-UNDANGAN

Perundang-undangan yang ada cenderung merugikan masyarakat suku Dayak.



INVASI KAPITALIS INTERNASIONAL

Invasi kapitalis internasional membuat banyak masyarakat suku Dayak kehilangan tempat tinggal karena hutan yang ada terganti dengan adanya perkebunan.



FENOMENA

LUNTURNYA KEBUDAYAAN PERUBAHAN STRUKTUR SOSIAL MASYARAKAT



Orang-orang suku Dayak saat ini kurang menghargai budaya-budaya yang ada, serta malu terhadap identitas kedayaannya. Nilai-nilai serta budaya yang ada dianggap sebagai sesuatu memalukan.

~ Mak Ngah
Tetua Desa Ensaid Panjang

Perkembangan jaman yang ada membuat kebudayaan suku Dayak perlahan pudar. Hal ini tidak lepas dari pengaruh stigma serta misspersepsi yang berkembang di masyarakat mengenai kebudayaan suku Dayak. Hal inilah membuat banyak masyarakat untuk tidak lagi melanjutkan tradisi/kebudayaan yang ada agar dapat diterima ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

UPAYA PEMERINTAH DAERAH



SUSUR NUSANTARA



INFLUENCER
SOSMED

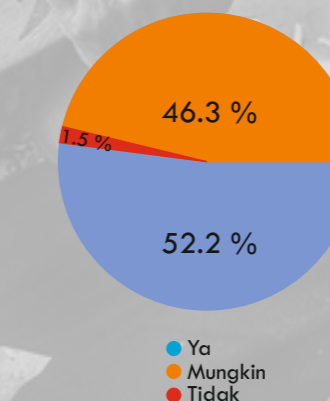


Program yang ada tidak berjalan dengan baik karena akses sulit untuk dijangkau karena berada jauh di pedalaman hutan Kalimantan.

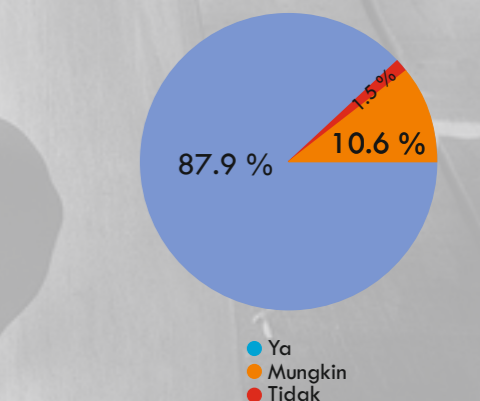
~ Mustarudin, SH
Kabid Pemasaran Disporapar Kal-Bar

HASIL KUESIONER TERTUTUP

Apakah kebudayaan Dayak Iban mulai memudar akibat pengaruh Globalisasi dan Modernisasi ?

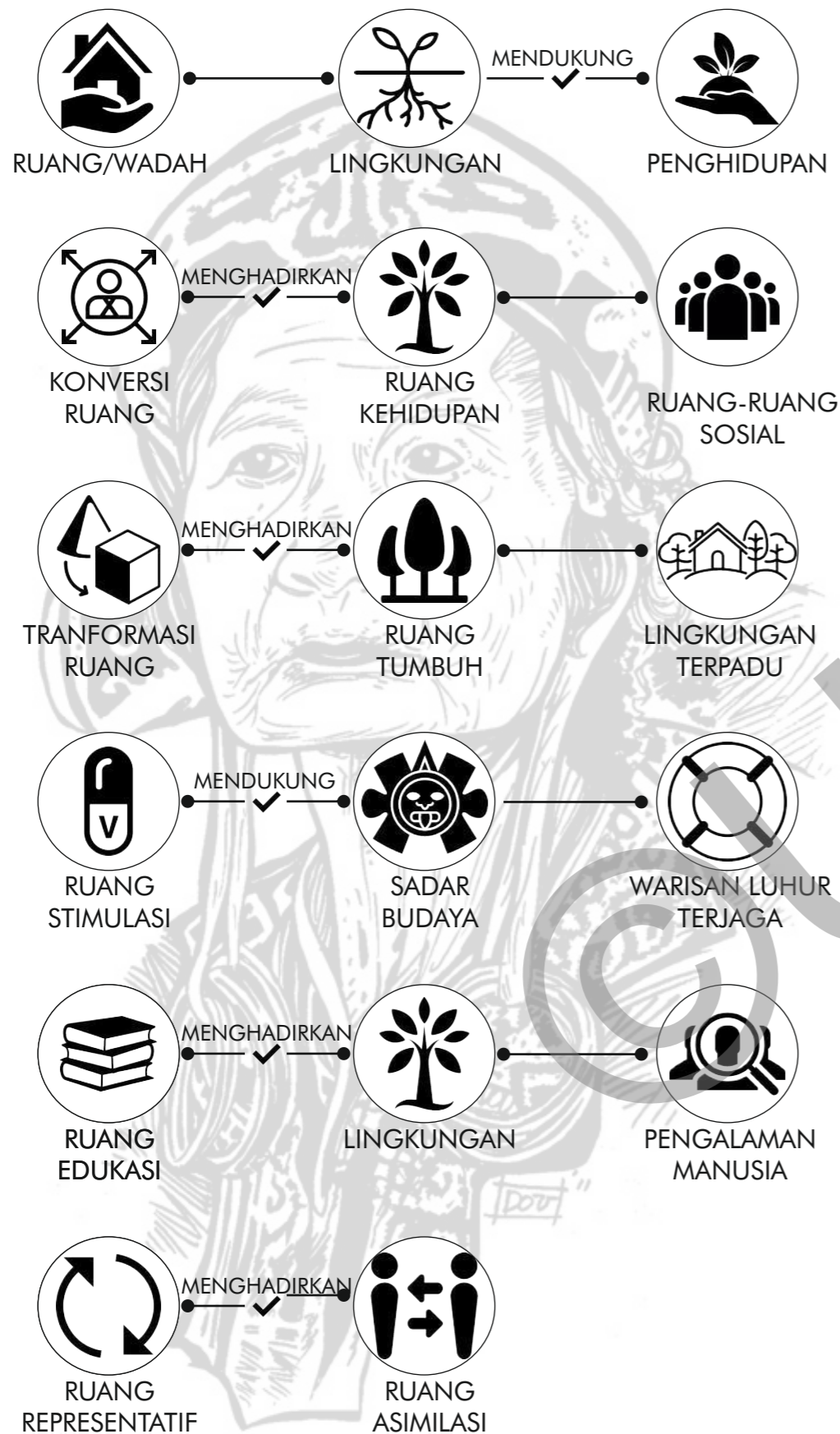


Menurut anda apakah pengembangan perancangan fasilitas budaya perlu dilakukan untuk mempertahankan warisan luhur dari kebudayaan tersebut ?



PENDAHULUAN

PENDEKATAN PERMASALAHAN

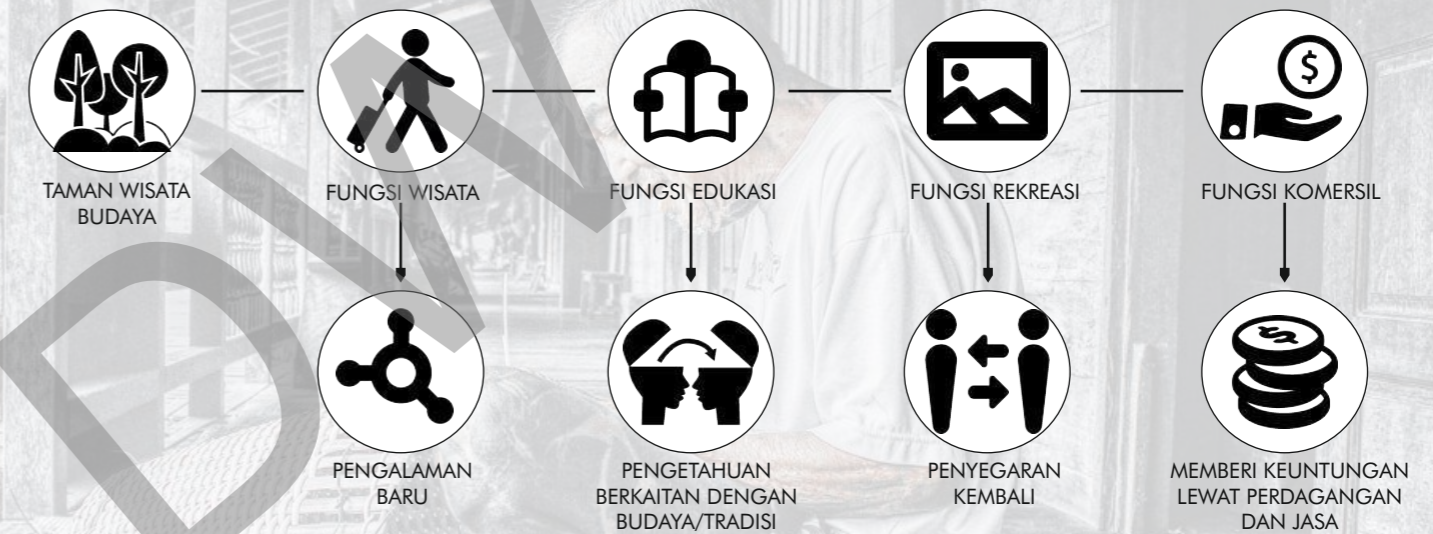


PENDEKATAN SOLUSI

PERANCANGAN TAMAN WISATA BUDAYA

Rancangan fasilitas Taman Wisata Budaya dikemas dengan menggabungkan beberapa fungsi didalam nya dengan menghadirkan kawasan bernuansa Dayak Iban, serta semua fungsi di dalam nya harus menjadi satu kesatuan yang saling terhubung untuk dapat mendukung serta menjaga keberlangsungan kawasan tersebut. Selain itu pesan serta nilai-nilai dari kebudayaan yang ada diharapkan dapat tersampaikan lewat perancangan yang ada.

KEBERLANJUTAN RUANG



PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Perancangan desain berbasis arsitektur metafora merupakan salah satu upaya untuk dapat mengenalkan lingkungan serta pengalaman manusianya ke dalam bentuk ruang bangunan dalam rancangan ketika kata dan imajinasi tidak lagi dapat menjadi bahasa untuk menyampaikan sebuah pesan.

Rancangan berbasis metafora menjadikan pengunjung/pengguna ruang sebagai subjek yang akan berperan dalam perkembangan kebudayaan yang ada agar dapat mempengaruhi orang lain untuk dapat belajar serta memahami kebudayaan yang ada.

TUJUAN

Merancang fasilitas taman wisata budaya yang dapat mengedukasi, dan menumbuhkan kesadaran berbudaya dalam bermasyarakat serta menghadirkan kawasan sebagai ruang asimilasi yang dapat memperkuat kesatuan tindakan, sikap, dan perasaan untuk kepentingan dan tujuan bersama agar dapat mempertahankan serta menjaga warisan luhur kebudayaan tersebut.

HOW ?

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang sebuah fasilitas Taman Wisata Budaya dengan kegiatan wisata, edukasi, sekaligus rekreasi dengan pendekatan arsitektur metafora sesuai dengan falsafah Dayak Iban ?

METODE

DATA PRIMER

DATA SEKUNDER

OBSERVASI

WAWANCARA

DOKUMENTASI

DOKUMEN PERDA RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA PONTIANAK

DOKUMEN RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH KOTA PONTIANAK

LITERATUR, BUKU, JURNAL, DAN INTERNET

BAB 5

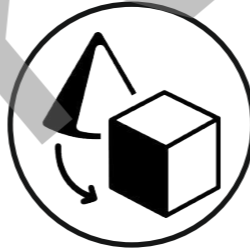
KONSEP

DASAR

PERANCANGAN



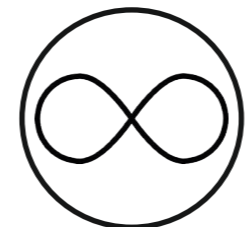
ZONING



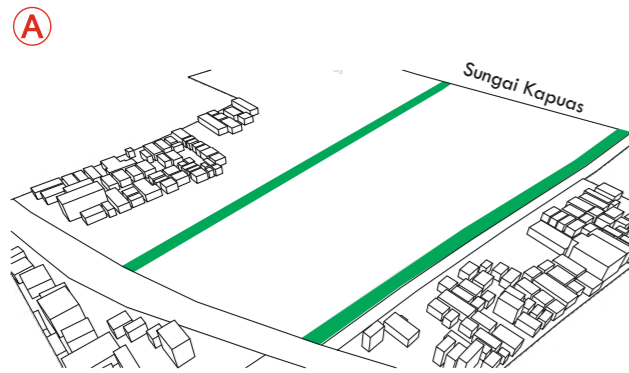
GUBAHAN MASSA



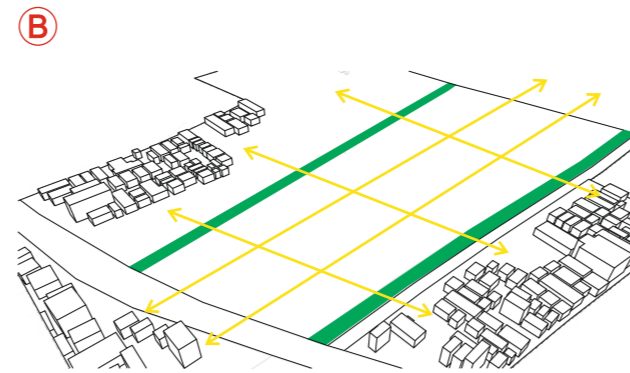
PENATAAN KAWASAN



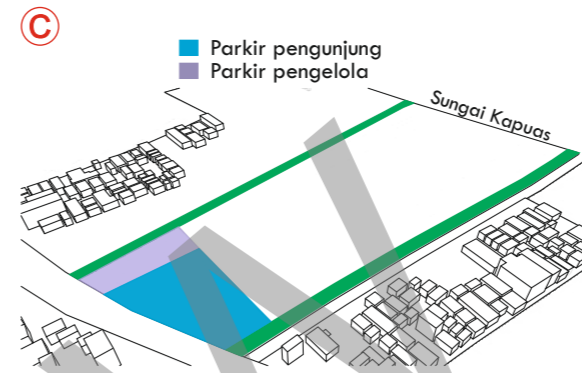
ARSITEKTUR METAFORA



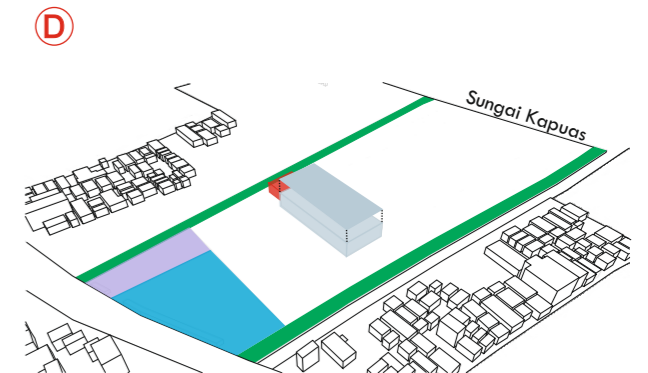
Menciptakan barrier vegetasi pada site untuk menghalangi kebisingan yang datang dari luar site.



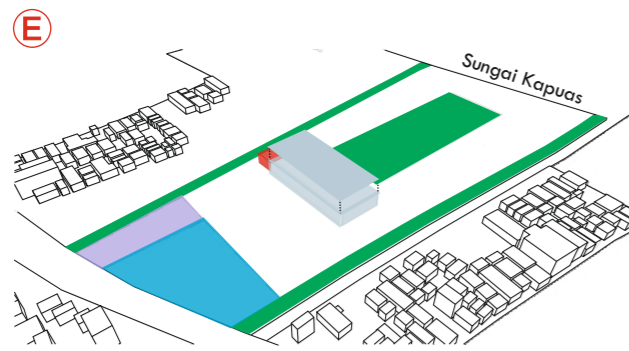
Membagi site dengan garis diagonal untuk membagi jalur sirkulasi serta massa bangunan



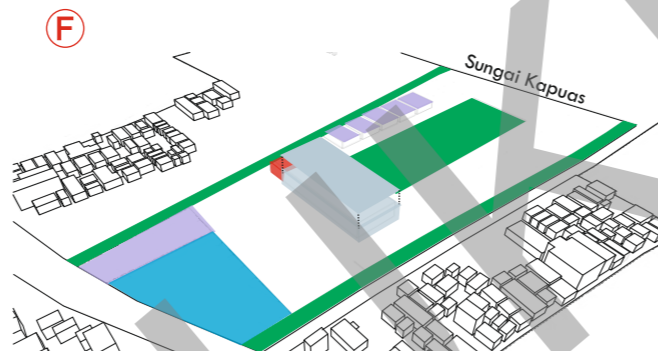
Meletakkan area parkir pada bagian depan yang berada tepat di pinggir jalan raya sebagai pintu masuk utama ke dalam kawasan



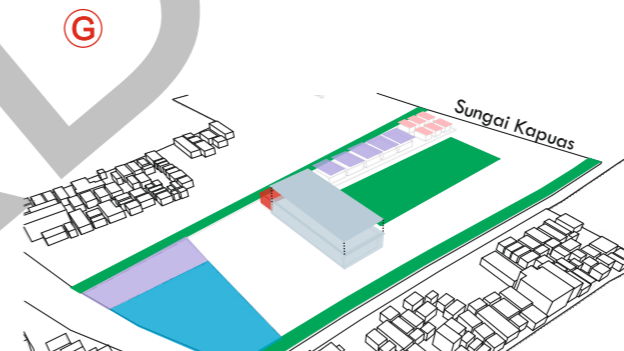
Peletakkan area pengelola serta area servis pada bagian depan. Zona pengelola diletakkan dibagian depan karena dimaksudkan untuk menerima tamu, sedangkan area servis harus berada jauh dari area pertunjukkan



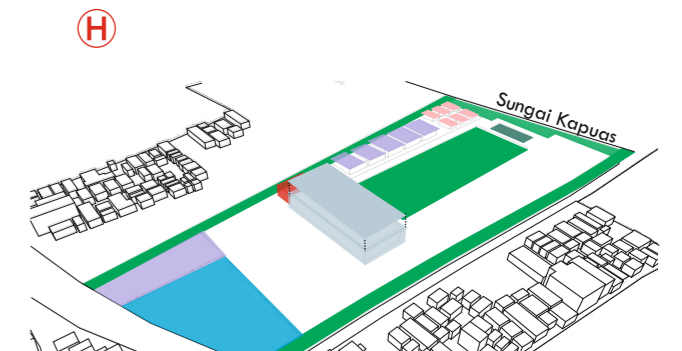
Peletakkan freespace sebagai ruang terbuka yang terintegrasi dengan semua area di dalam kawasan



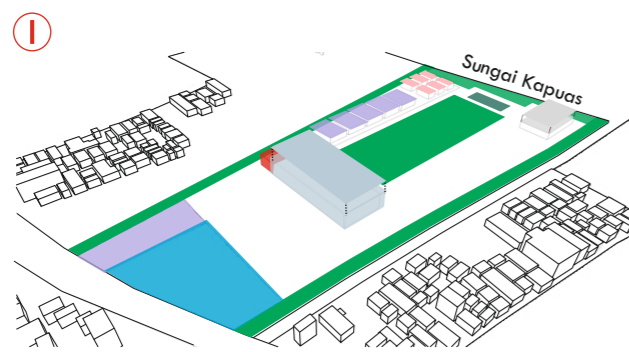
Peletakkan area bagi komunitas di letak kan dibelakang area servis atau sebelah timur site.



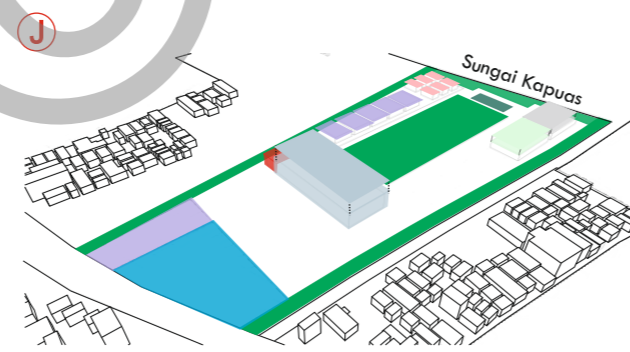
Area penginapan diletakkan diujung sisi timur site untuk menjaga privasi penyewa penginapan



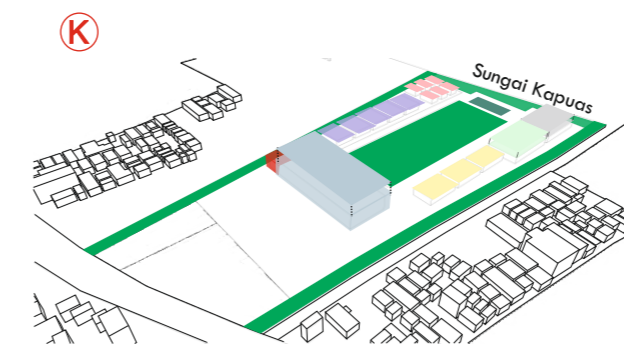
Area rekreasi disediakan dengan view sungai kapuas dan Kota Pontiank, serta terdapat penambahan open teater



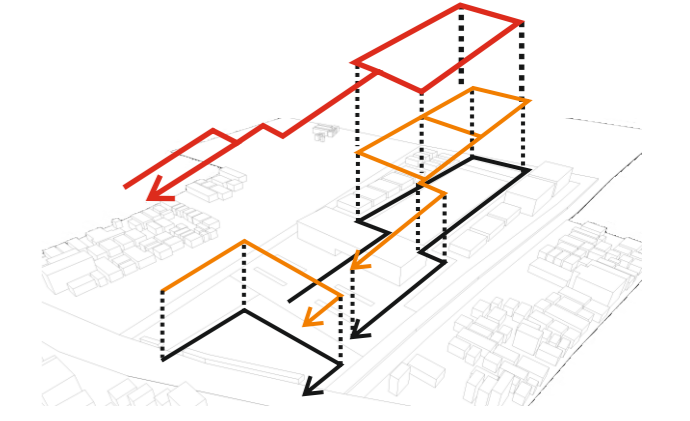
Ruang teater diletakkan di sisi paling ujung di barat site



Area galery, workshop, dan perpustakaan diletakkan bersebelahan dengan area teater



Terdapat 3 area penunjang dalam kawasan berupa café, food court, dan toko oleh-oleh



■ Sirkulasi Pengunjung ■ Sirkulasi Pengelola ■ Sirkulasi Damkar

ZONING



Zona Parkir

- Berada di depan untuk memudahkan akses pengunjung serta pengelola kawasan.
- Dekat dengan ruang pengelola
- Fasilitas parkir di bedakan menjadi parkir pengunjung dan pengelola.
- Akses keluar masuk di buat berbeda



Zona Pengelola

- Berada dekat dengan parkir agar dapat dengan mudah menjamu pengunjung.
- Berada dekat dengan parkir agar pengunjung mudah untuk mencari informasi serta pelayanan umum



Zona Servis

- Zona servis harus berada jauh dari zona pertunjukkan



Zona Komunitas

- Diletakkan di sebelah timur freespace
- Mudah diakses dan dijangkau oleh pengunjung



Zona Penginapan

- Diletakkan di titik paling belakang pada kawasan
- Mudah mengakses zona lainnya
- Merupakan zona privat



Zona Pertunjukkan

- Berada pada kawasan yang mudah di akses
- Open teater diarah kan dengan menghadap ke arah sungai kapuas dan Kota Pontianak



Zona Freespace

- Menjadi titik sentral pada kawasan
- Dibuat agar dapat meningkatkan interaksi antara pengunjung, pengelola, serta komunitas setempat
- Sebagai penghubung antar zona



Zona Edukasi

- Mudah di akses, dan dijangkau baik oleh pengunjung maupun pengelola
- Memiliki akses view ke freespace



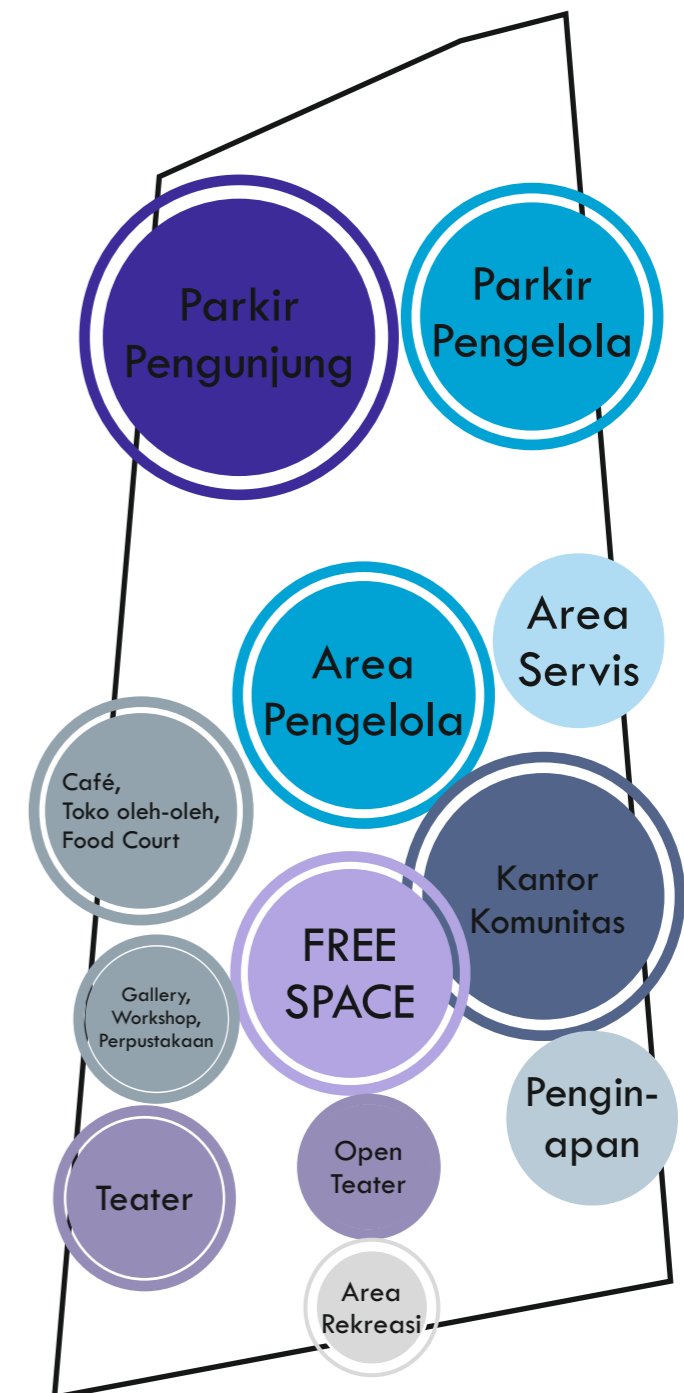
Zona Penunjang

- Mudah di akses/dijangkau
- Searah dengan jalur pulang pengunjung



Zona Rekreasi

- Memperikan panorama sungai kapuas serta Kota Pontianak



VEGETASI



KRITERIA :



Menggunakan vegetasi yang dapat mereduksi kebisingan, baik kebisingan yang datang dari dalam site maupun dari luar site.

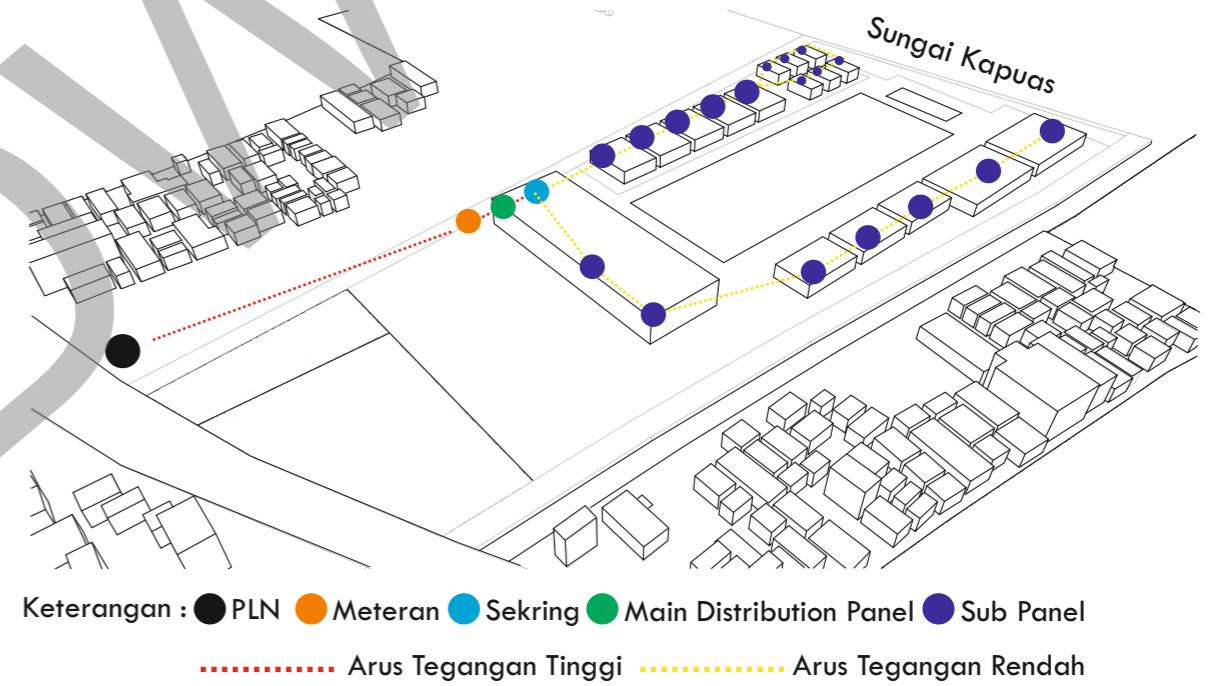
Menggunakan vegetasi peneduh untuk meminimalisir cahaya matahari yang masuk.

Mempertegas sirkulasi lanskap.

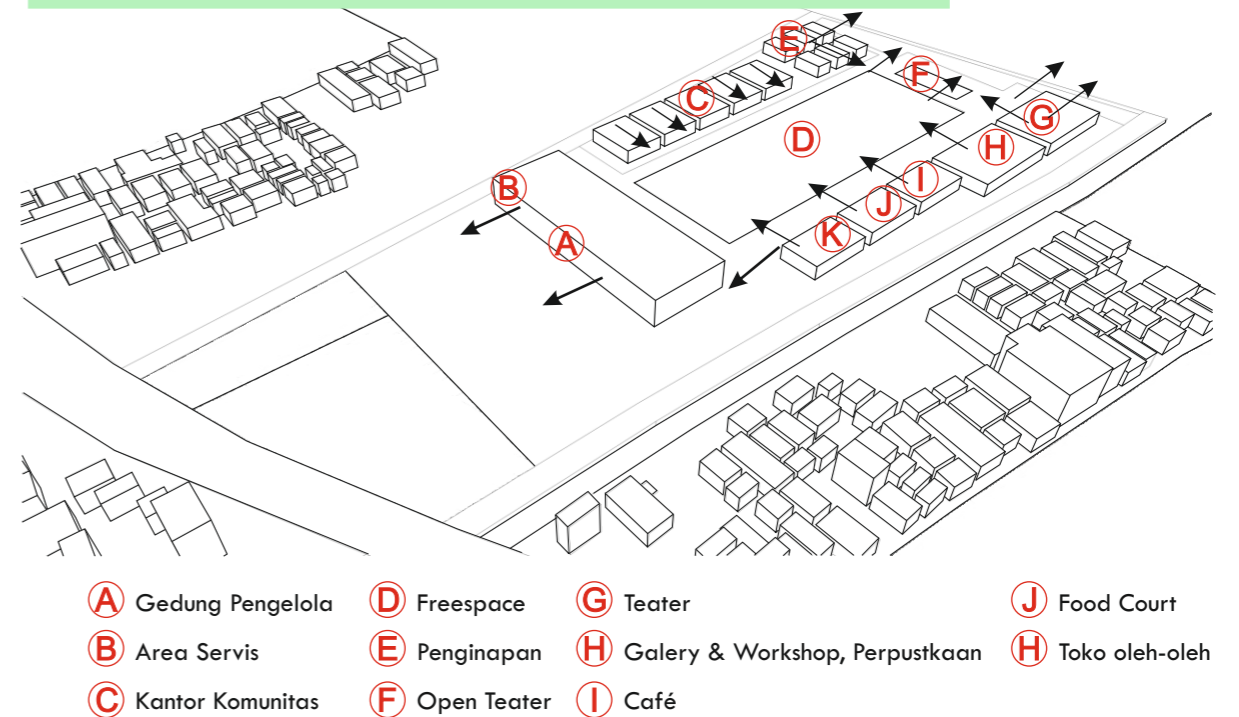
Sebagai Vegetasi penyuplai oksigen.

Merupakan tanaman lokal, untuk memperkuat citra

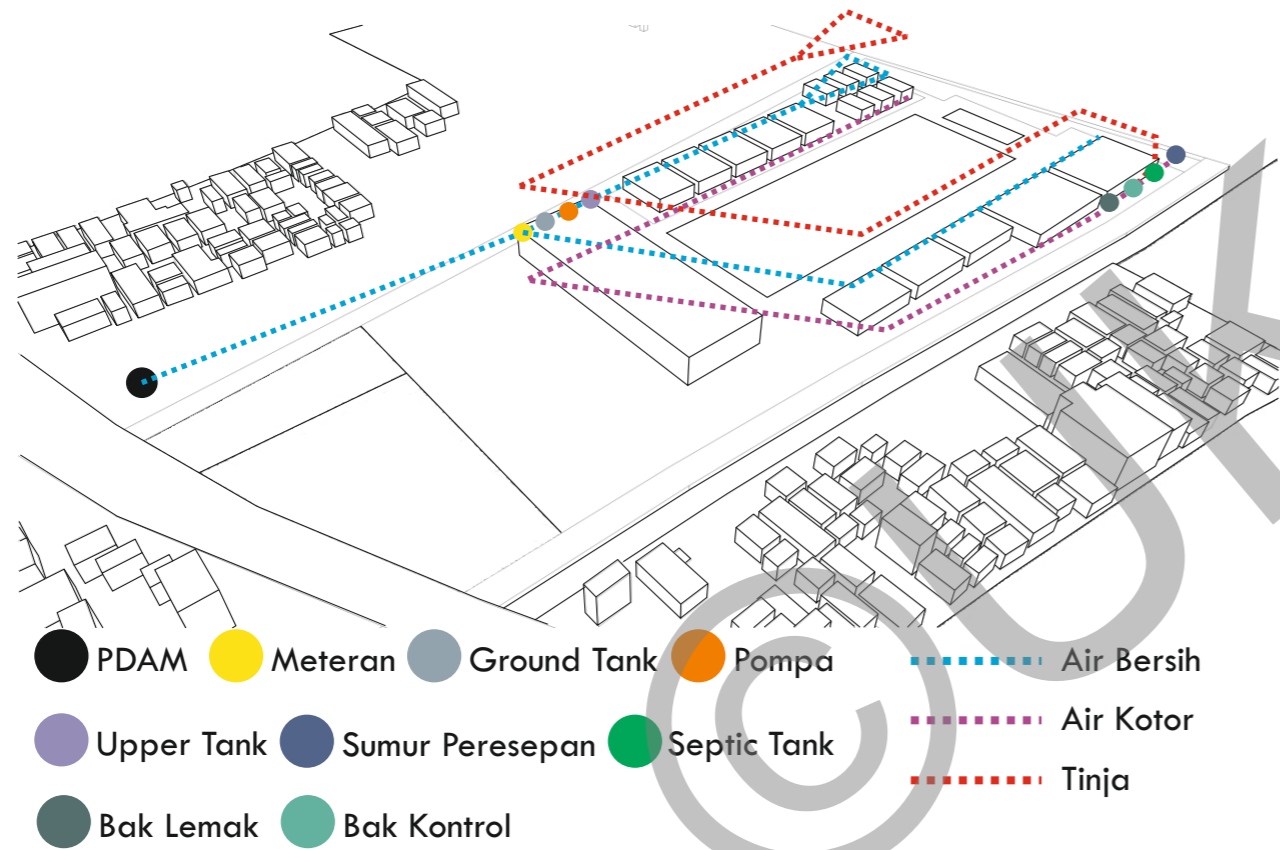
Sistem Jaringan Listrik



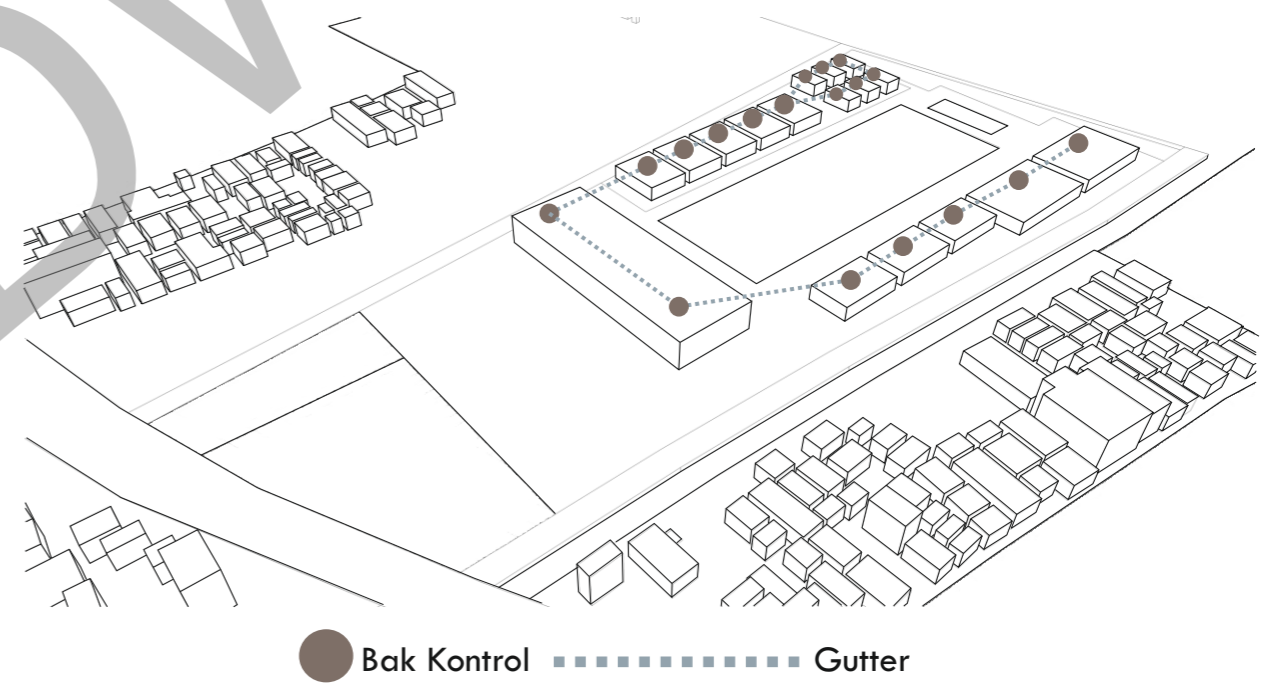
Orientasi Massa Bangunan



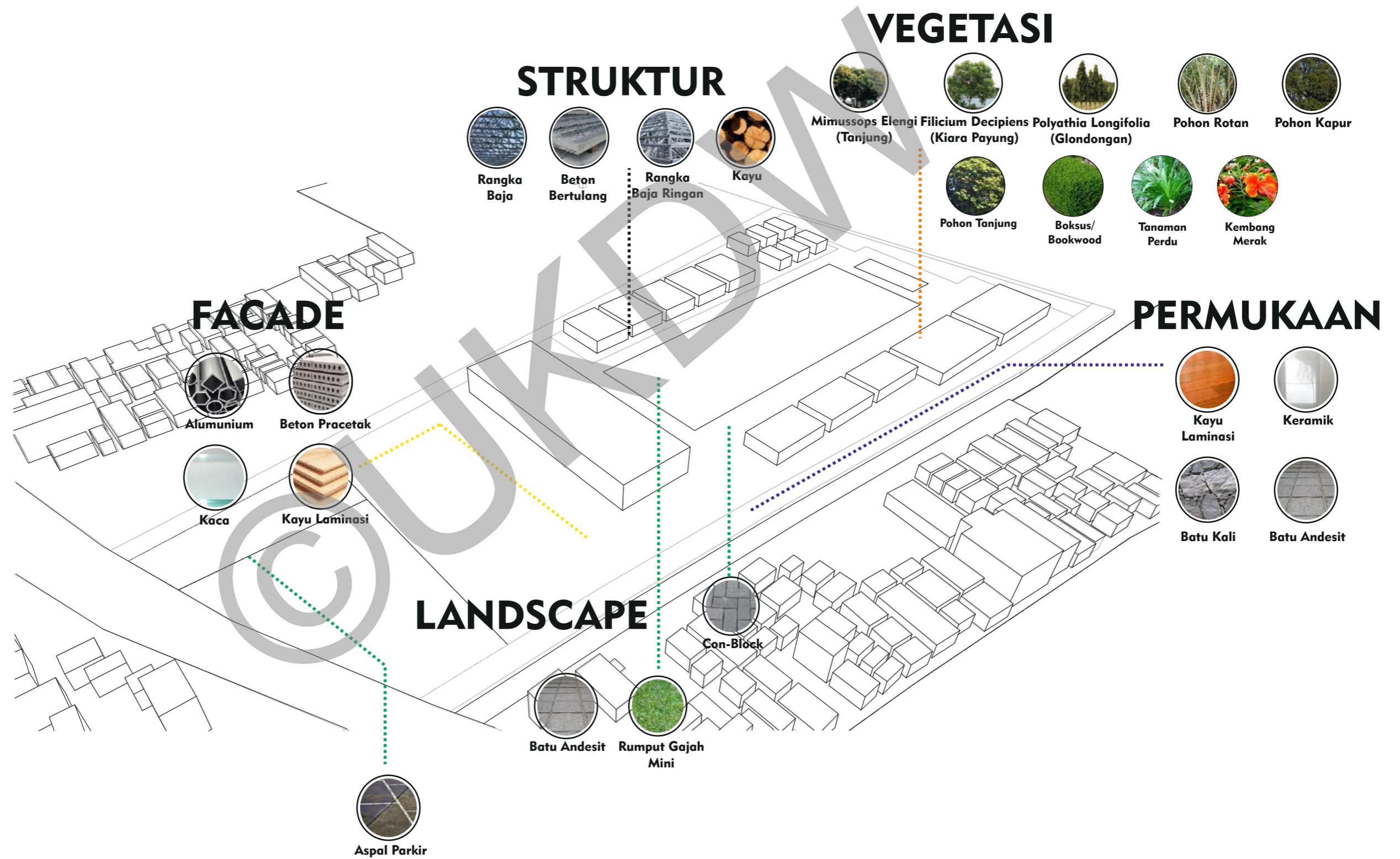
Sistem Jaringan Air Bersih & Kotor



Sistem Jaringan Air Hujan & Limbah

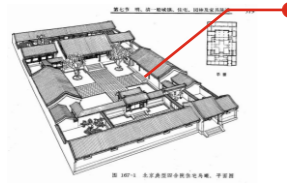


MATERIAL



ARSITEKTUR METAFORA

Rancangan mengambil landasan aspek budaya sebagai representasi Kota Pontianak, penerjemahan konsep diartikan melalui arsitektur TIDAYU (Tionghoa, Dayak, Melayu) dalam rancangan Taman Wisata Budaya.



Area Taman dirancang terbuka dan berintegrasi dengan area sekitarnya. Hal ini sendiri merepresentasikan arsitektur Tionghoa.



Bentuk tatanan massa pada **area pengelola** dibuat lebih tinggi sehingga menimbulkan kesan rumah panggung sebagai representasi arsitektur Dayak

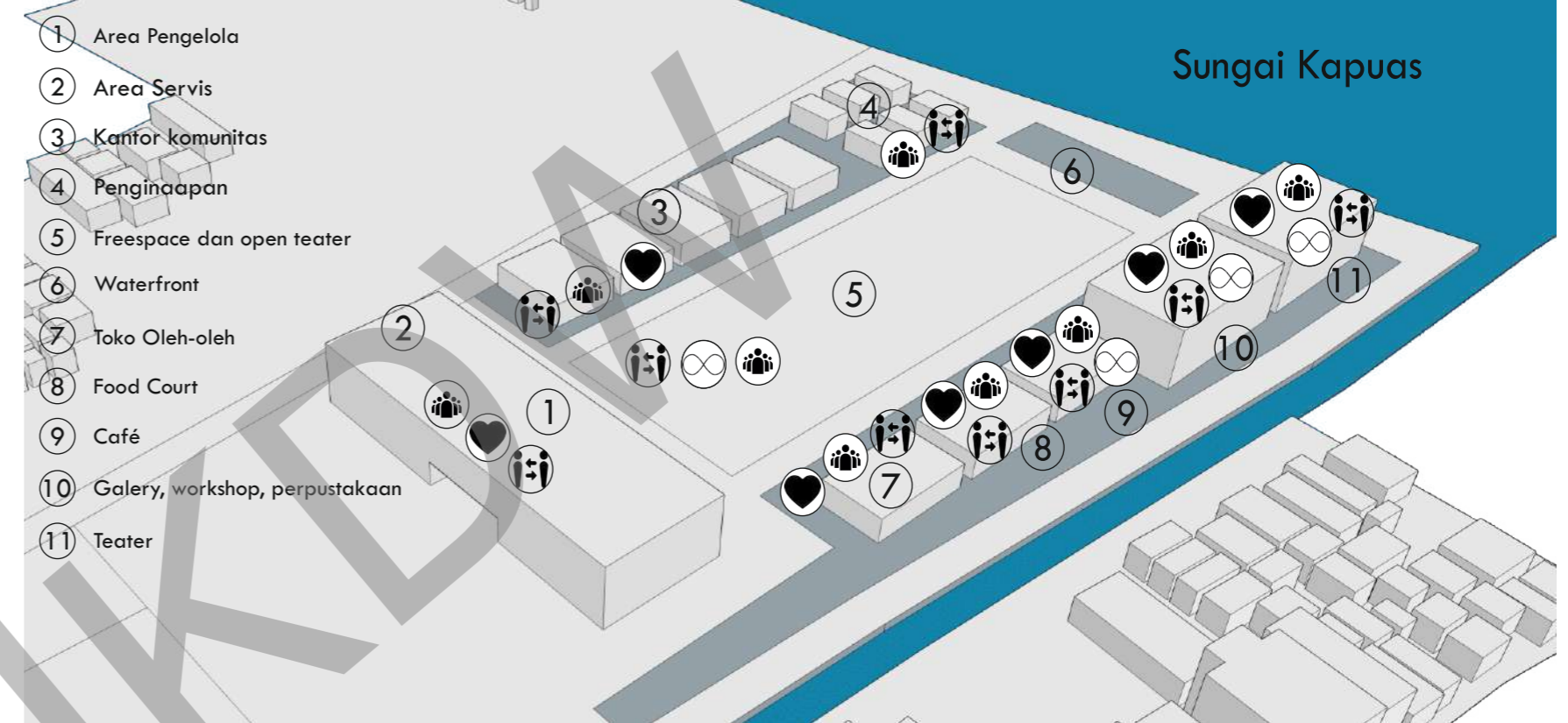


Fasad Bangunan bisa menggunakan motif dari ornamen-ornamen yang ada pada suku Dayak

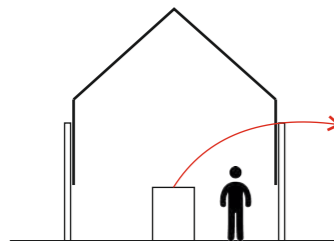


Pembentukan elemen massa dengan atap berlapis dihadirkan sebagai representasi arsitektur Melayu

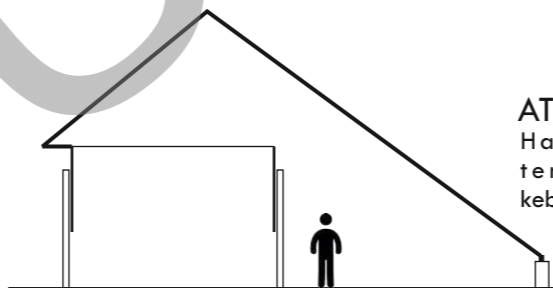
4 Tujuan pendekatan arsitektur metafora dalam perancangan.



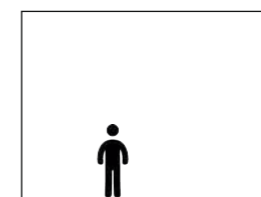
KETERANGAN : ∞ MATCHING 👤 SOCIAL SUPPORT ❤️ IMAGEABILITY 🏠 SATISFY



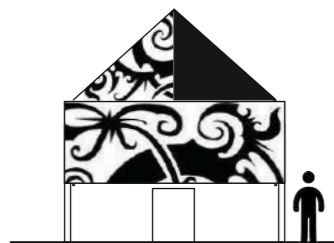
PINTU
"Mamut menteng, Ureh Mameh" yang berarti berdamai dan serasi dengan leluhur. Hal ini ditujukan sebagai bentuk penghormatan terhadap leluhur seperti bagaimana yang orang-orang Dayak lakukan.



ATAP
Hal ini untuk menggambarkan terjadinya degradasi dalam kebudayaan Dayak Iban



BENTUK BANGUNAN KOTAK
Bentuk kotak-kotak sebagai bentuk yang solid, kaku, dan kuat. Hal ini merupakan penggambaran dari laki-laki Dayak



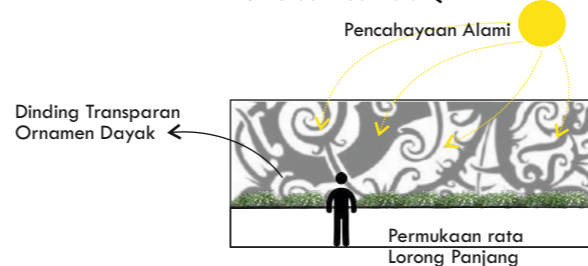
PELINGKUP
Pelingkup dekoratif sebagai bentuk ekspresi terkait dengan keragaman budaya serta kompleksitas budaya Dayak Iban



LORONG KEPUTUSASAAN
Penggambaran terkait perang etnis yang melibatkan Suku Dayak



BENTUK BANGUNAN KURVA
Bentuk kurva sebagai bentuk yang dinamis, indah, dan eksotis. Hal ini merupakan penggambaran dari wanita Dayak



LORONG HARAPAN
Pengharapan terkait budaya Dayak kedepannya. Karna budaya merupakan kisah tanpa akhir

DAFTAR PUSTAKA

J.U Lontaan. (1975). *Hukum Adat dan Adat Istiadat Kalimantan Barat*. Pontianak : Pemda tingkat 1 Kalimantan Barat

Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Pontianak tahun 2015-2019

Badan Pusat Statistik Kota Pontianak (2018). Kunjungan Wisatawan Mancanegara 2014-2018. Diakses dari <https://pontianakkota.bps.go.id/>

Bagus, Denny. (2010). *Pengantar Industri Pariwisata : Definisi Kepariwisata dan Pariwisata, dan Pengembangan Pariwisata*. Diambil dari http://jurnal_sdm.blogspot.co.id/2009/08/pengantar-industri-pariwisata-definisi.html

Antoniades, C Anthony. (1990). *Poetic Of Architecture : American Academy of Art & Sciences*

<https://budaya-indonesia.org/Dayak>

Hose C. (2014). *Journal Vol 23 : Native Of Borneo*. London : Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland

Adler, David. *The Metric Handbook Planning and Design Data*. 1968. Oxford: Press Architecture

Chiara, J. D. *Time-Saver Standards for Building Types*. 1973. McGraw-Hill International Editions

<https://www.westkwoon.hk/en>

https://www.archdaily.com/448774/heydar-aliyev-center-zaha-hadid-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_all