

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka pusat wisata kuliner di tepian sungai Kapuas kota Pontianak secara teoritik. Bab tinjauan pustaka mencakup tinjauan mengenai pusat wisata, jenis-jenis wisata kuliner, prinsip perancangan kawasan tepi air, tema perancangan, persyaratan, data umum lokasi dan tinjauan studi kasus dari perancangan sejenis.

2.1 Pusat Wisata

Pusat merupakan tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok/pangkal yang menjadi pumpunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya). Pusat adalah sebuah bangunan atau beberapa bangunan yang memiliki tujuan tertentu atau tempat terhubung dengan kegiatan tertentu (Kusumawardani, 2016). Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa wisata adalah “Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara”.

Berdasarkan pengertian wisata yang tertulis dalam buku “Pelayanan Prima Bagi Para Front Liner Kepariwisata” megandung empat unsur, yaitu kegiatan perjalanan; dilakukan secara sukarela; bersifat sementara; perjalanan itu seluruhnya atau sebagian bertujuan untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Dalam subjek penentu pariwisata adalah seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu perjalanan wisata disebut dengan wisatawan (*tourist*), jika lama tinggalnya sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau negara yang dikunjungi. Apabila mereka tinggal di daerah atau negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut pelancong (Supriyadi & Komara, 2020).

UIOTO (*The international Union of Travel Oragnization*) menggunakan batasan mengenai wisatawan secara umum. Pengunjung (*visitor*), yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun terkecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah (Bustamam & Suryani, 2021). Wisatawan adalah konsumen atau pengguna produk atau jasa dalam

aktivitas pariwisata, sehingga sifat atau karakteristik wisatawan berdampak langsung terhadap kehidupan dalam hal permintaan wisata (Pradana, 2019). Dari penjelasan tersebut, dapat dikatakan bahwa asal wisatawan yang melakukan wisata di Indonesia terdapat dua kelompok, yaitu wisatawan domestik (warga negara Indonesia) dan wisatawan asing (Harjanti, 2018).

2.2 Wisata Kuliner

Kata wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak-memasak (Putri & Irfandi, 2019). Definisi *culinary tourism* atau wisata kuliner adalah melakukan aktivitas memakan aneka ragam makanan khas dengan menjelajahi, dan menemukan budaya melalui makanan dalam menciptakan pengalaman yang mengesankan (Wibawati & Prabhawati, 2021).

Makanan dan minuman merupakan hal yang sangat penting bagi tubuh manusia sebagai sumber energi sehingga dapat beraktivitas dengan baik. Peran kuliner juga menjadi salah satu pencarian utama setiap orang saat melakukan perjalanan atau bepergian (Ersis dkk, 2021). Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (*International Culinary Tourism Association/ICTA*) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Berbeda dengan produk wisata lainnya seperti wisata bahari, wisata budaya dan alam yang dapat dipasarkan sebagai produk wisata utama, tetapi pada wisata kuliner biasanya dipasarkan sebagai produk wisata penunjang (Besra, 2015).

Tayangan wisata kuliner di berbagai stasiun televisi membuat wisata kuliner semakin populer dan mendorong masyarakat untuk mengenal masakan khas daerah. Indonesia yang memiliki keunikan beraneka makanan khas daerah, dan sudah terkenal sampai mancanegara, kini sudah sepantasnya beraneka makanan itu dikemas dengan baik dan dijadikan objek wisata kuliner. Potensi dari kuliner Indonesia perlu terus digali dan diharapkan akan bisa menjadi daya tarik baik untuk wisatawan dalam negeri maupun asing datang kesuatu daerah tujuan wisata. Dalam era globalisasi yang penuh kompetisi, wisata kuliner bisa dijadikan ajang yang

efektif untuk meraih peluang mengangkat makanan dan minuman khas daerah ke dunia internasional sebagai salah satu daya tarik pariwisata (Hasbi, 2016).

Makanan dan budaya merupakan dua hal yang sangat erat hubungannya. Kekayaan budaya dari suatu tempat dapat menjadi ketertarikan wisatawan yang memiliki potensi untuk mendorong berkembangnya tren wisata kuliner atau *culinary tourism*. Masyarakat menggunakan makanan untuk mengeksplorasi budaya dan cara hidup baru. Sebuah kegiatan wisata mencakup sebuah perjalanan dari sebuah tempat menuju tujuan yang dikehendaki. Wisata kuliner merupakan sebuah kegiatan perjalanan dengan tujuan merasakan sebuah makanan sebagai objek tujuan wisata (Lesil, 2016). Beberapa pengertian wisata kuliner adalah sebagai berikut:

1. Wisata menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan sertakesehatan.
2. Kunjungan ke suatu tempat yang merupakan produsen dari suatu makanan, festival makanan, restoran, dan lokasi-lokasi khusus untuk mencoba rasa dari makanan yang khas dan juga untuk memperoleh pengalaman yang didapat dari makanan khas suatu daerah yang merupakan motivasi utama seseorang untuk melakukan perjalanan wisata kuliner.
3. Wisata kuliner adalah suatu perjalanan yang di dalamnya meliputi kegiatan mengonsumsi makanan lokal dari suatu daerah; perjalanan dengan tujuan utamanya adalah menikmati makanan dan minuman dan atau mengunjungi suatu kegiatan kuliner, seperti sekolah memasak, mengunjungi pusat industri makanan dan minuman; serta untuk mendapatkan pengalaman yang berbeda ketika mengonsumsi makanan dan minuman.

2.3 Kuliner

Kuliner berasal dari bahasa Inggris "*culinary*" diartikan sebagai aktivitas yang berhubungan dengan dapur atau masakan. Masakan tersebut dapat berupa lauk-pauk, makanan (panganan) dan minuman. Kata kuliner menjadi luas di Indonesia akibat dari pemberitaan media massa dan televisi yaitu acara-acara wisata. Sehingga kuliner merupakan segala sesuatu yang berkaitan atau

berhubungan dengan dunia memasak (Kusumawardani, 2016). Adapun beberapa bentuk *food tourism* yaitu:

1. *Rural/urban tourism*, merupakan kegiatan berkunjung di restoran/tempat makan saat berwisata, festival makanan lokal yang berbeda, sebagai wujud adanya kebutuhan makan minum selama berwisata. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong rendah, karena tujuan utamanya bukan untuk menikmati makanan lokal melainkan berwisata;
2. *Culinary tourism*, yaitu mengunjungi pasar tradisional, restoran lokal, festival makanan saat datang ke destinasi wisata. Ketertarikan terhadap makanan lokal tergolong sedang karena menikmati menu lokal merupakan bagian dari aktivitas gaya hidup mereka; dan
3. *Gastronomy tourism/cuisine tourism/gourmet tourism*, yaitu bepergian ke destinasi khusus untuk menikmati makanan lokal, festival makanan, atau mempelajari makanan lokal secara serius. Menikmati/mempelajari makanan lokal sebagai tujuan/daya tarik utama kegiatan perjalanan, dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap makanan lokal.

Seperti halnya objek-objek wisata lainnya yang memiliki daya tarik tersendiri untuk datang berkunjung, wisata kuliner ini pun memiliki magnet yang kuat yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dengan keragaman aktivitas kuliner, makanan khas, lingkungan yang merarik serta pelayanan dan harga yang terjangkau. (Kurnia, 2022). Adapun pembahasan beberapa jenis pusat wisata kuliner yaitu restoran, jajanan serba ada (*foodcourt*) dan warung pedagang kaki lima sebagai berikut:

a. Restoran

Menurut PHRI (2005) dalam Durachim & Hamzah (2017) definisi restoran berdasarkan tempatnya terbagi menjadi dua, yakni di dalam dan luar hotel. Definisi restoran di dalam hotel merupakan sarana pelengkap dan penunjang untuk kelangsungan operasional usaha, yang diorganisasikan secara komersial dan dikelola dengan profesional baik berupa pelayanan makanan maupun minuman. Departemen pelayanan makanan dan minuman di hotel meliputi banyak *out-let*

yakni *room service*, *coffee shop*, *dinning room*, dan *banquet*. Definisi restoran di luar hotel merupakan sarana bangunan komersial berdiri sendiri (*self establishment*) dan mempunyai manajemen tersendiri (*self management*) yang artinya tidak memiliki banyak departemen makanan dan minuman seperti di dalam hotel

b. Jajanan Serba Ada (*Foodcourt*)

Foodcourt merupakan sebuah tempat makan yang meliputi beberapa *counter* makanan dan menawarkan aneka menu bervariasi. Rumah makan dengan sistem *foodcourt* lebih mudah dalam menyediakan menu masakannya. Selain itu, menu yang ditawarkan variatif sehingga konsumen bebas untuk memilih (Mardhotillah, 2013).

c. Warung Pedagang Kaki Lima

Menurut McGee & Yeung (1977), Pedagang Kaki Lima (PKL) mempunyai makna sama dengan “*hawker*”, yaitu orang yang menjajakan barang dan jasa untuk dijual di tempat publik terutama di pinggir jalan dan trotoar (McGee dan Yeung, 1977). Jenis dagangan pedagang kaki lima dikelompokkan menjadi empat, meliputi:

- 1) Makanan yang tidak diproses dan semi olahan, seperti buah-buahan, sayur-sayuran, sedangkan makanan semi proses adalah beras;
- 2) Makanan siap saji, yaitu pedagang makanan dan minuman yang sudah dimasak;
- 3) Barang bukan makanan, kategori ini meliputi barang-barang dalam skala luas, mulai dari tekstil hingga obat-obatan;
- 4) Jasa (*Service*), terdiri dari beragam aktifitas seperti jasa perbaikan sol sepatu, dan tukang potong rambut. Jenis komoditas ini cenderung menetap.

2.4 Prinsip Perancangan Kawasan Tepi Air

Kawasan tepi air adalah area yang di batasi oleh air dari komunitasnya yang dalam pengembangannya mampu memasukkan nilai manusia, yaitu kebutuhan akan ruang publik dan nilai alami (Carr dkk, 1992). Disamping itu secara lebih luas kawasan tepi air dapat dimaknai dengan beberapa hal seperti berikut:

1. Kawasan yang dinamis dan unik dari suatu kota (dengan segala ukuran) di mana daratan dan air (sungai, danau, laut, teluk) bertemu (kawasan tepian air) dan harus dipertahankan keunikannya.

2. Kawasan yang dapat meliputi bangunan atau aktivitas yang tidak harus secara langsung berada di atas air, akan tetapi terikat secara visual atau historis atau fisik atau terkait dengan air sebagai bagian dari "scheme" yang lebih luas.

Pengembangan ruang publik merupakan pengembangan yang di orientasikan kepada kesejahteraan masyarakat luas sedangkan pengembangan fungsi properti berorientasi kepada keuntungan sebahagian pihak. Prinsip perancangan adalah dasar-dasar penataan kota atau kawasan yang memasukkan berbagai aspek pertimbangan dan komponen penataan untuk mencapai suatu perancangan kota atau kawasan yang baik/prinsip perancangan kawasan tepi air merupakan dasar-dasar penataan kawasan yang memasukan aspek yang perlu dipertimbangkan dan komponen penataan di wilayah tepi air (Ridwan, 2010).

Tujuan dari prinsip perancangan kawasan tepian air adalah mengembangkan potensi fisik maupun non fisik di kawasan tepi air, serta mendapatkan solusi dari masalah dan potensi masalah yang ada tanpa mengabaikan faktor lingkungan alam dan kebutuhan manusia sehingga didapatkan suatu penataan kawasan yang lebih baik. Dalam prinsip perancangan kawasan tepi air, perlu dirumuskan agar pengembangan kota mempertimbangkan karakteristik keunikan kawasan, faktor lingkungan, dampak pengembangan kawasan, serta faktor permasalahan dan efisiensi dalam pemanfaatan lahan yang dapat mengatur tiga hal utama (Ranuari, 2016) yaitu:

1. Penciptaan citra atau identitas kawasan tepi air dengan memanfaatkan berbagai karakteristik lingkungan kawasan
2. Pembatasan identitas di kawasan tepi air, untuk mengendalikan pembangunan dengan mempertimbangkan nilai manusia, lingkungan dan dampak pembangunan
3. Pembatasan area kawasan untuk menghindari berbagai konflik kepentingan pemanfaatan lahan

2.5 Tema Perancangan

Tema yang digunakan dalam perancangan pusat wisata kuliner ini adalah arsitektur ramah lingkungan (*eco-friendly*). Tema perancangan ini dapat memberikan hubungan antara manusia dan alam dalam rancangan yang mengacu

pada penggunaan material lokal, penerapan penghawaan alami yang maksimal dan memaksimalkan energi alami. Adapun pembahasan teikait arsitektur ramah lingkungan sebagai beriku:

a. Pengertian Arsitektur Ramah Lingkungan (*Eco-Friendly*)

Eco-Friendly adalah turunan dari istilah ekologi yang pertama kali diperkenalkan oleh Ernest Haeckel, berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *oikos* artinya rumah tinggal atau tempat tinggal dan *logos* artinya ilmu atau pengetahuan (Frick & Suskiyatno, 2007). Sehingga, *eco* atau dalam Bahasa Indonesia yaitu eko, kemudian ekologi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Kajian prinsip *eco-friendly architecture* yaitu suatu dasar-dasar kajian (penelitian) pengembangan Arsitektur (ilmu bangunan dan perencanaan) yang sejalan dan selaras dengan alam, dengan kata lain hadir melalui pertimbangan perencanaan bangunana secara holistik atau memiliki hubungan yang ramah dengan lingkungan. Dengan artian penyesuaian perencanaan bangunan dengan tetap menjaga dan ikut melestarikan lingkungan alam. Konsep *eco-friendly* memiliki 3 faktor pendukung utama yaitu lingkungan, ekonomi dan sosial yang dapat meminimalkan dampak buruk dan mempertahankan potensi alam (Fauzi, 2021).

Segala bentuk desain yang meminimalkan dampak kerusakan lingkungan dengan meniru dan mengintegrasikan ekosistem alam dapat disebut sebagai desain bangunan ramah lingkungan atau *eco-design* (Utomo dkk, 2012). Oleh karena itu, tujuan desain ramah lingkungan adalah untuk menyediakan kerangka kerja bagi sistem desain dan pengelolaan yang ramah lingkungan dengan bekerja sama baik nilai antropogenik maupun ekologis pada skala spasial dan temporal yang relevan.

Dapat disimpulkan bahwa *eco-friendly architecture* adalah penggunaan simbolisme alam untuk menciptakan hubungan antara arsitektur dan konteks budayanya dengan menggabungkan arsitektur dalam lanskap. Dengan pernyataan lebih lanjut, *eco-friendly architecture* adalah ide arsitektur dan perencanaan kota berpandangan jauh yang memberikan imajinasi masa depan, berdasarkan perubahan sosial dan politik umum yang dapat mempengaruhi kebijakan konstruksi dan lingkungan. Dalam eko-Arsitektur terdapat dasar-dasar pemikiran yang perlu diketahui (Frick & Suskiyatno, 2007), antara lain :

1. Holistik, dasar eko-Arsitektur yang berhubungan dengan sistem keseluruhan, sebagai satu kesatuan yang lebih penting daripada sekedar kumpulan bagian.
2. Memanfaatkan pengalaman manusia, hal ini merupakan tradisi dalam membangun dan merupakan lingkungan alam terhadap manusia.
3. Pembangunan sebagai proses dan bukan sebagai kenyataan tertentu yang statis.
4. Kerja sama antara manusia dengan alam sekitarnya demi keselamatan kedua belah pihak.

b. Prinsip-Prinsip Arsitektur Ramah Lingkungan

Untuk mendapatkan hasil rancangan yang selaras dengan perilaku alam, maka semua keputusan dari konsep perancangan harus melalui analisis secara teknis dan ilmiah. Pemikiran holistik yang sangat kompleks dan mencakup berbagai macam keilmuan sangat dibutuhkan pada perancangan Arsitektur. Bangunan sebagai perlindungan (kulit) manusia yang ketiga harus nyaman bagi penghuni, efisien dan ramah dalam pemanfaatan sumber daya alam, terutama dalam penggunaan energi dan pembuangan limbah. Pada pendekatan ekologi ada berbagai macam sudut pandang dan penekanan, namun semua mempunyai arah dan tujuan yang sama, yaitu prinsip konsep perancangan arsitektur ramah lingkungan (Abdullah, 2017) sebagai berikut:

- Mengupayakan terpeliharanya SDA dan mengurangi dampak yang lebih parah dari pemanasan global melalui pemahaman perilaku alam.
- Mengelola tanah, air dan udara untuk menjamin kelestarian ekosistem melalui sikap ramah terhadap alam dengan pemikiran secara holistik dan kontekstual.
- Perancangan dilakukan secara teknis dan ilmiah untuk menciptakan kenyamanan bagi penghuni secara fisik, sosial dan ekonomi melalui sistem dalam bangunan.
- Penggunaan sistem pasif (alamiah) yang selaras dengan iklim setempat.
- Penggunaan material yang ekologis, setempat, sesuai iklim, menggunakan energi yang hemat mulai pengambilan dari alam sampai pada penggunaan pada bangunan dan kemungkinan daur ulang.
- Meminimalkan dampak negatif pada alam (limbah) dan meningkatkan penyerapan gas buang dengan menggunakan teknologi yang ramah.
- Menuju pada suatu perancangan bangunan yang berkelanjutan (*sustainable*).

Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam arsitektur ramah lingkungan (Karuniastuti, 2015) antara lain:

- Penyesuaian lingkungan alam setempat (memerhatikan orientasi terhadap matahari, angin, perubahan suhu serta penggunaan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim).
- Menghemat sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui dan efisiensi penggunaan energi dengan meminimalisasi penggunaan energi untuk AC, optimalisasi pada penggunaan sumber daya energi alternatif dan energi surya.
- Memelihara lingkungan (udara, tanah dan air) dan siklus peredaran alam. Contohnya dalam kegiatan penggunaan bahan bangunan harus memperhatikan rantai pembentuk bahannya (sebaiknya daur ulang).
- Mengurangi ketergantungan pada sistem pusat energi (listrik, air) dan limbah (air limbah, sampah) dan pemakai bangunan ikut dalam pemeliharaan bangunan.
- Memilih lokasi yang strategis. Hal ini dimaksudkan agar akses atau pencapaian bisa dilakukan dengan berjalan kaki atau bersepeda sehingga mampu mengurangi emisi atau gas buangan yang terlalu banyak dari kendaraan bermotor.

Berdasarkan pembahasan dari sumber pustaka tentang tema dari arsitektur ramah lingkungan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam arsitektur ramah lingkungan antara lain sebagai berikut:

- Penyesuaian lingkungan dengan alam setempat.
- Penghematan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.
- Pemeliharaan lingkungan dan siklus peredaran alam.
- Mengurangi ketergantungan pada sistem pusat energi.

2.6 Standar Teknis Perancangan Pusat Wisata Kuliner

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik

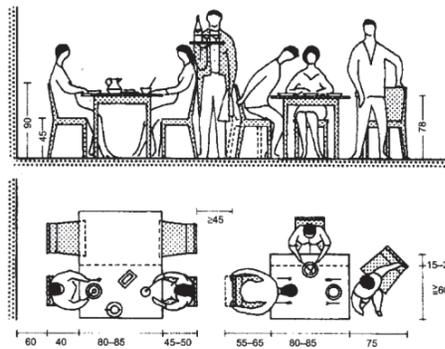
Bidang Pariwisata, menetapkan pedoman peningkatan amenities pariwisata dan pengembangan daya tarik wisata yang diharapkan dapat menciptakan kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan wisata.

Amenitas merupakan semua fasilitas pendukung yang disediakan dan diperuntukan bagi pengunjung destinasi untuk memenuhi kebutuhan aktivitas perjalanan wisatanya (Shofi'unnafi, 2022). Pengembangan daya tarik wisata sebagai upaya peningkatan kualitas yang terdiri dari beberapa fasilitas. Daya tarik wisata yang menjadi acuan dalam perancangan pusat wisata kuliner di tepian sungai Kapuas kota Pontianak yaitu ruang makan pengunjung, ruang ganti/toilet, penataan taman, pagar pembatas, kios cinderamata, plaza pusat jajanan/ kuliner, tempat ibadah, gapura identitas, boardwalk, jalur pejalan kaki, dan tempat parkir. Adapun pembahasan terkait standar teknis perancangan pusat wisata kuliner sebagai berikut:

a. Ruang Makan Pengunjung

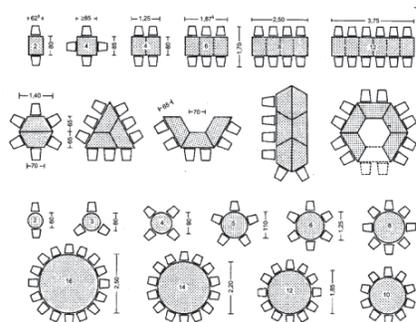
Ruang makan merupakan tempat yang paling utama di dalam perancangan pusat wisata kuliner. Ruang makan akan menjadi fasilitas publik bagi wisatawan untuk melakukan destinasi, tersedianya sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik (Herlambang, 2019). Berikut merupakan standarisasi dan ukuran meja pada ruang makan:

- Meja dengan lebar rata-rata 60 cm dengan ketinggian 40 cm
- Diatas meja diperlukan sebuah alas yang lebarnya 20 cm untuk mangkuk, piring dan mangkuk besar, sehingga untuk lebar keseluruhan sebuah meja yang ideal adalah 80-85 cm
- Jarak antara meja dengan dinding ≥ 75 cm, karena satu kursi membutuhkan 50 cm ruang gerak
- Jarak antara meja dan dinding adalah ≥ 100 cm
- Meja bundar membutuhkan ruang gerak yang lebih banyak, dengan perbedaan sampai 50 cm.



Gambar 2. 1 Ruang Makan Pengunjung

Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2. 2 Denah Meja/Tempat Duduk

Sumber : Neufert, 2002

b. Ruang Ganti/*Toilet*

Ruang ganti/*toilet* sangat diperlukan oleh wisatawan untuk mencuci tangan, membasuh wajah, membuang hajat atau untuk berganti pakaian ketika sedang beraktivitas dalam suatu daya tarik wisata. Kebutuhan tersebut perlu menjadi perhatian bagi pengelola pariwisata karena sangat terkait dengan kenyamanan wisatawan pada saat berwisata. Oleh sebab itu, ketersediaan ruang ganti dan/atau toilet pada sebuah kawasan pariwisata adalah hal yang mutlak diperlukan. Ketentuan persyaratan teknis mengenai desain ruang ganti/*toilet*, yaitu:

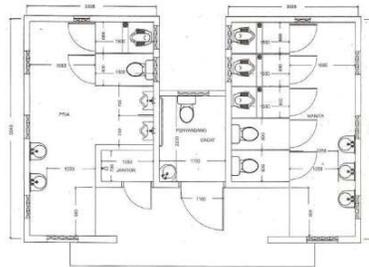
- Lantai harus tahan terhadap gesekan, tidak licin, tidak menyerap air, dan mudah dibersihkan.
- Dinding pembatas antara ruang toilet satu dengan lainnya harus tahan air dan menggantung 20 cm (dua puluh centimeter) dari atas lantai.

- Atap terletak pada posisi ketinggian dinding dengan penentuan besaran minimal yang harus menutupi luasan ruang.
- Sirkulasi udara menggunakan *exhaust fan* atau kipas pengering di atas *washtafel* yang dapat membantu proses pengeringan lantai di sekitarnya.
- Pencahayaan dengan 200 lumen (TOTO).

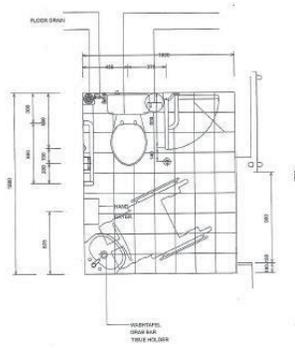
Kementerian Pariwisata telah menentukan fasilitas yang harus disediakan pada ruang ganti dan/atau toilet umum yang akan dibangun. Di bawah ini adalah tabel standar ketersediaan fasilitas pada ruang ganti dan/atau toilet.

Fasilitas	Standar Minimal	Standar Rekomendasi
Kloset (WC)	Jongkok	Duduk
Urinoir	Ada	Ada
Wastafel	Ada	Ada
Handicap	Satu untuk pria dan wanita	Dua untuk pria dan wanita
Toilet paper	Ada	Ada
Jetspray/ washlet	Disamakan	Disamakan
Pengering tangan/tisu	Ada	Ada
Cermin	Ada	Ada
Gayung dan tempat air	Ada	Ada
Tempat Sampah	Ada	Ada
Saluran Pembuangan	Ada	Ada
Penjaga toilet	Ada	Ada
Janitor	Disarankan	Ada

Gambar 2. 3 Standar Ketersediaan Fasilitas Pada Ruang Ganti dan/atau Toilet
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



Gambar 2. 4 Ilustrasi Layout Standar Minimal
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



Gambar 2. 5 Ilustrasi Layout Ruang Ganti dan/atau Toilet bagi Wisatawan Berkebutuhan Khusus
 Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

Fasilitas	Ukuran	Keterangan
Ruang Toilet		
Ukuran ruangan	Minimal 167 cm x 185 cm	
Ukuran pintu	Lebar 81 cm	
Ruang bebas gerak	122 cm x 142 cm	
Penerangan	Minimal 200 lumen	
Jenis pintu	Pintu geser	
Washtafel		
Ketinggian wastafel	76 cm	
Ketinggian keran	86 cm	
Ruang bebas gerak	86 cm	
Ruang Urinal		
Tinggi urinal	Dewasa: maksimal 43 cm Anak: maksimal 35,6 cm	Setiap ruangan urinal harus menyediakan <i>handrail</i> untuk membantu pemakai.
Lain-lain		Tersedia tempat sampah untuk pembalut, tisu toilet dan sabun. Tombol alarm disamping toilet Lantai yang rata dan tidak licin

Gambar 2. 6 Standar ukuran fasilitas ruang ganti dan/ atau toilet bagi wisatawan berkebutuhan khusus
 Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

c. Penataan Taman

Penataan taman daya tarik wisata terdiri dari pembuatan pergola dan gazebo, pembuatan pagar pembatas dan pemasangan lampu taman. Panduan Detail pergola/penutup atap pergola/gazebo adalah sebagai berikut.

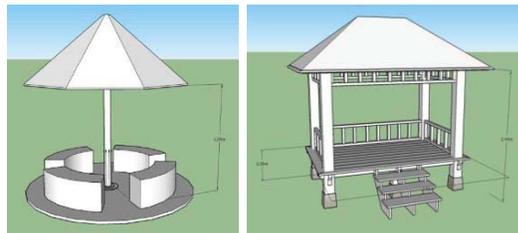
- Pergola adalah pelengkap taman yang membentuk peneduh pada jalur pedestrian, area duduk atau area berkumpul (gazebo). Pergola berupa deretan tiang/kolom/pilar yang umumnya menopang balok-balok melintang di atasnya

yang dilengkapi dengan sejenis penutup atau penayang yang bersifat transparan, dan sering diberi tanaman merambat.

- Sebagai jalur pedestrian, pergola berfungsi menghubungkan antar fasilitas atau area aktivitas di dalam taman. Sebagai gazebo, pergola berfungsi sebagai area berkumpul untuk beraktivitas maupun beristirahat. Pada kedua fungsi tersebut, pergola bersifat memberikan perlindungan pada pengunjung dari sinar matahari langsung.
- Selain bersifat fungsional, desain pergola juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau kearifan lokal. Dalam kaitannya dengan taman dan fasilitas lainnya, desain pergola harus selaras dengan konsep perencanaan taman secara keseluruhan, dan secara khusus misalnya selaras dengan desain gazebo atau elemen taman lainnya.



Gambar 2. 7 Panduan Visual Pergola/ Penutup Atap Pergola
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



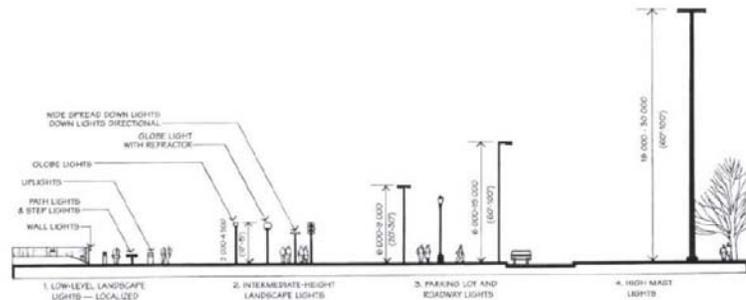
Gambar 2. 8 Panduan Visual Perancangan Gazebo
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

d. Panduan Detail Pemasangan Lampu Taman

Lampu atau penerangan merupakan elemen pelengkap taman yang terkait dengan penciptaan suasana. Terkait dengan syarat penerangan, maka untuk tujuan tersebut jenis pencahayaan yang dipilih untuk penerangan taman dan area sekitarnya adalah pencahayaan untuk memberikan kesan hangat dan nyaman, yaitu dengan pemilihan lampu berwarna *orange/jingga*. Pengecualian pada beberapa titik utama yang membutuhkan tingkat keamanan lebih tinggi sehingga dapat

menggunakan lampu dengan cahaya berwarna putih. Terkait syarat teknis tiang lampu, beberapa hal yang menjadi standar umum adalah, sebagai berikut:

- Lampu/penerangan di dalam gazebo dapat dipasang terintegrasi dengan tiang-tiang penyangga gazebo.
- Tiang lampu/penerangan area luar sekitar gazebo (taman) sebaiknya diletakkan pada jarak minimum 0,8 – 1 (nol koma delapan sampai satu) meter dari batas tepi gazebo.
- Lampu/penerangan dalam gazebo disesuaikan tingginya dengan ketinggian tiang penyangga gazebo.
- Lampu/penerangan area luar sekitar gazebo dipasang pada ketinggian 7 (tujuh) meter.



Gambar 2. 9 Ilustrasi Diagramatis Sistem Penerangan Ruang Luar
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



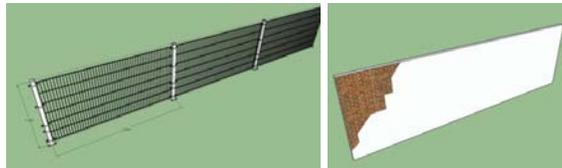
Gambar 2. 10 Contoh Desain Lampu Taman
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

e. Pagar Pembatas

Tujuan pembuatan pagar pembatas dalam suatu kawasan wisata adalah sebagai pemisahan zona aktivitas dengan zona tingkat intensitas yang berbeda. Pembuatan pagar pembatas taman bertujuan untuk mengarahkan sirkulasi dan pergerakan pengunjung mengikuti pola tertentu, seperti misalnya menghindari area

berbahaya atau mengarahkan pada beragam titik-titik atraksi wisata dalam satu putaran. Sesuai dengan tujuan di atas, maka desain pembatas taman mengacu pada persyaratan fungsional maupun kualitas estetika dari lingkungan di sekelilingnya. Secara prinsip pagar pembatas taman merupakan pembatas bangunan sehingga desainnya harus jelas dan memperhatikan faktor keamanan dari lingkungan sekitarnya. Selain bersifat fungsional, desain pagar juga harus memperhatikan faktor estetika, yaitu sesuai dengan arsitektur budaya setempat atau kearifan lokal.

Pemilihan material dapat disesuaikan dengan potensi lokal, misalnya: kayu, batu bata, batu, besi, dan lain-lain. Pagar juga dapat ditanami tanaman rambat agar memberikan kenyamanan pengunjung. Untuk memberikan kesan menyatu dengan lingkungan di sekitarnya, desain “pagar” dapat berbentuk deretan pohon, perdu atau semak tanpa pemasangan suatu batas dengan material yang bersifat masif. Ketinggian pagar pembatas yang bersifat masif adalah maksimum 1,2 (satu koma dua) meter. Hal ini untuk menghindari kesan tertutup dan terpisah pada taman tersebut. Selain itu, untuk skala taman kota yang cukup luas, pembuatan pagar pembatas masif membutuhkan biaya yang cukup besar.



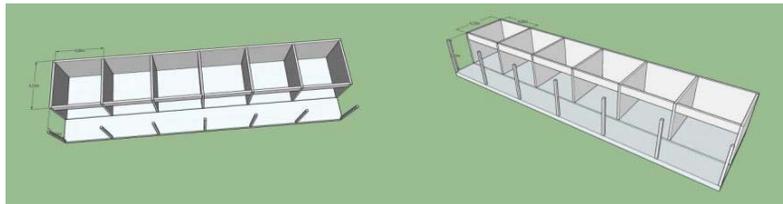
Gambar 2. 11 Ilustrasi Contoh Desain Pagar Pembatas
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

f. Kios Cinderamata (*souvenir*)

Cinderamata adalah sesuatu yang dibawa oleh wisatawan ke tempat tinggalnya sebagai oleh-oleh, *souvenir*, tanda mata, atau kenang-kenangan. Sebuah destinasi wisata perlu memiliki ciri khas tersendiri sehingga berbeda dengan destinasi wisata lainnya dan menunjukkan identitas dari destinasi wisata tersebut.

- Mudah diakses dan dekat dengan destinasi wisata.
- Bentuk rak yang ideal untuk *souvenir* adalah rak *single wall minimarket* dan rak *double* dengan ukuran panjang papan antara 30 cm – 40 cm (tiga puluh sampai empat puluh sentimeter).

- Jenis bahan ideal untuk *souvenir* adalah besi dengan ketebalan plat antara 0.5 mm – 0.6 mm (nol koma lima sampai nol koma enam milimeter) dan mampu menahan berat barang sebesar 30 kg – 50 kg (tiga puluh sampai lima puluh kilogram).
- Pintu harus menghadap ke ruang kosong, tidak boleh ada lemari, tirai atau furnitur yang menghalangi pengunjung masuk.
- Petunjuk arah dan papan nama kios cenderamata memiliki tulisan yang terbaca dengan jelas dan mudah terlihat.



Gambar 2. 12 Panduan Visual Perancangan Kios Cenderamata
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

g. Plaza Pusat Jajanan/ Kuliner

Plaza pusat jajanan/kuliner merupakan fasilitas dimana terdapat kegiatan layanan jual beli makanan dan minuman. Satuan dimensi ruang per pengunjung untuk kegiatan makan minum adalah 2 m² (dua meter persegi) per orang termasuk kursi meja dan sirkulasi pengunjung.

1) Tempat terbuka publik

- lokasi plaza pusat jajanan/kuliner harus mudah diakses dan tidak menimbulkan gangguan terhadap lalu lintas. lokasi pada atraksi wisata alam seperti tepi sungai, tepi danau, tepi hutan dapat dipertimbangkan sepanjang tidak menimbulkan tekanan atau dampak negatif terhadap lingkungan;
- bekerja sama dengan pengembang (*developer*);
- memiliki sistem sirkulasi udara dan pencahayaan, pintu masuk dan keluar sesuai standar; dan
- petunjuk arah dan papan nama plaza pusat jajanan/kuliner cenderamata dengan tulisan yang terbaca jelas dan mudah terlihat.

2) Kriteria dasar plaza pusat jajanan/ kuliner

- untuk konsumsi masyarakat umum;

- menampilkan kuliner tradisional yang sudah diseleksi; dan minimum 5 (lima) jenis kuliner, maksimum 20 (dua puluh) jenis kuliner dan tidak boleh ada duplikasi.

3) Infrastruktur

- akses utama menuju plaza pusat jajanan/kuliner dari jalan umum dapat dilalui bus pariwisata medium dengan kapasitas 60 (enam puluh) orang;
- jalan utama bisa berpapasan 2 (dua) bus;
- area naik turun penumpang yang memadai;
- area parkir mobil 40 (empat puluh) unit mobil, 3 (tiga) unit bus pariwisata dan 100 (seratus) unit motor;
- *loading dock* dan area bongkar muatan (bahan makanan bersih);
- jalur truk sampah yang tidak boleh digabung dengan jalur bongkar muatan (bahan makanan bersih) agar tidak terkontaminasi bakteri;
- sumber air bersih panas dan dingin;
- drainase atau saluran pembuangan air lengkap dengan proses pemeliharaan sebelum dibuang ke saluran kota;
- drainase/saluran air hujan dan resapannya harus diperhatikan dengan baik untuk menghindari genangan air di halaman bangunan; dan
- fasilitas untuk penyandang disabilitas.

4) Bangunan

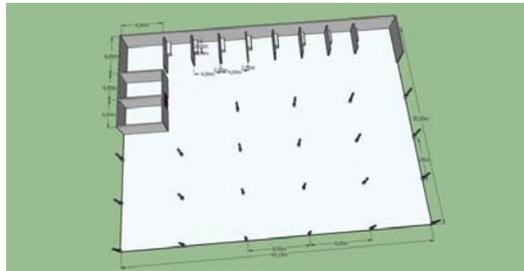
- tiap gerai dengan luas 4 x 5 (empat kali lima) meter, di dalamnya ada dapur dengan ukuran minimum 2 x 3 (dua kali tiga) meter;
- kapasitas sentra, maksimal 300 (tiga ratus) orang;
- area makan minum;
- kursi: 300 (tiga ratus) kursi;
- meja: 50 – 60 (lima puluh sampai enam puluh) meja;
- tempat cuci tangan: 12 (dua belas) titik;
- area cuci piring dengan ukuran sebesar 36 m² (tiga puluh enam meter persegi), dengan 8 (delapan) titik bak cuci, lengkap dengan meja area pengering, dan rak simpan;
- area *lobby*.

5) Mekanikal Elektrikal

- *hydrant*, sumber air untuk keadaan darurat api;
- pemadam kebakaran *portable* ditiap gerai, dan di *common area* sesuai hitungan yang berlaku;
- listrik ditiap gerai 1200 (seribu dua ratus) watt;
- stop kontak atau *power* listrik 3 (tiga) titik ditiap gerai;
- titik gas apabila saluran gas kota tersedia; kecuali yang membutuhkan arang atau kegiatan *grill* maka ditempatkan di luar area makan minum;
- agar asap tidak masuk ke area tersebut;
- *exhaust fan*, kipas udara untuk sirkulasi;
- AC untuk ruang *non-smoking*;
- *ceiling fan*/kipas angin untuk area *smoking* – jika peraturan mengijinkan; dan
- saluran telepon dan data internet – terutama untuk pembayaran non tunai.

6) Tata Kelola Sampah

- Pembuangan sampah terpadu (tertutup)
- Dipisahkan menjadi 4 (empat) bagian, yaitu organik; non organik; botol kaca; botol dan gelas plastik serta bahan plastic lainnya.
- Tempat sampah di setiap Gerai
- Pengolahan limbah buangan dan penampungan limbah minyak goreng.

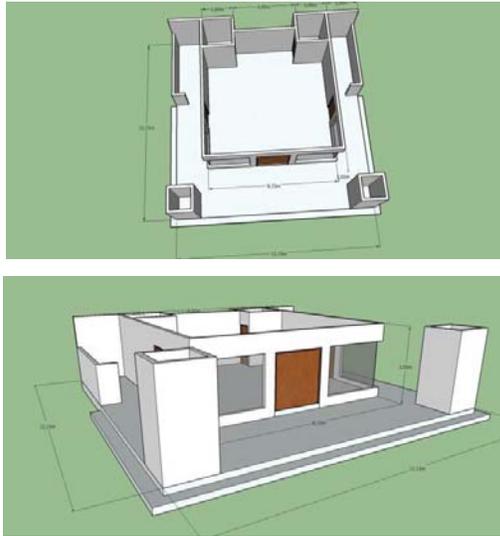


Gambar 2. 13 Panduan Visual Plaza Pusat Jajanan/ Kuliner
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

h. Tempat Ibadah

Tempat ibadah adalah bangunan yang disediakan untuk wisatawan yang hendak menunaikan kewajibannya. Fasilitas untuk membersihkan diri yang

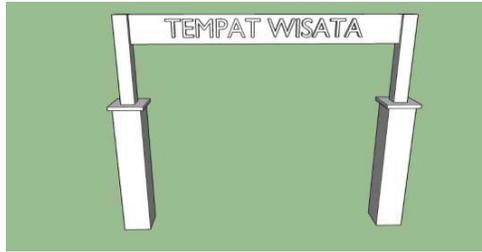
terawat dan terpisah untuk pengunjung pria dan wanita, termasuk untuk penyandang disabilitas, yang masing-masing dilengkapi dengan papan nama yang jelas, air bersih yang cukup, sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik dan alas kaki serta pendukung ritual ibadah yang bersih dan terawat.



Gambar 2. 14 Panduan Visual Tempat Ibadah
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

i. Gapura Identitas

Standar pembangunan gapura identitas adalah Standar Internasional dengan pembagian gapura utama, dapat terdiri dari beberapa bagian seperti bagian atas/melintang jalan, bagian tengah dan bagian bawah. Tinggi gapura diproporsional dengan mempertimbangkan kenyamanan dan kemudahan aksesibilitas bagi kendaraan yang lewat, baik itu mobil, motor ataupun bis. Penempatan Gapura di Kawasan Pariwisata hendaknya berada di lokasi masuk daya tarik wisata yang terhubung dengan jalur lalu lintas utama. Lokasi penempatan Gapura Identitas hendaknya strategis, mudah terlihat dan sebagai identitas/penanda sebuah kawasan pariwisata atau daya tarik wisata.



Gambar 2. 15 Panduan Visual Gapura Identitas
 Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

j. Jalur Pejalan Kaki

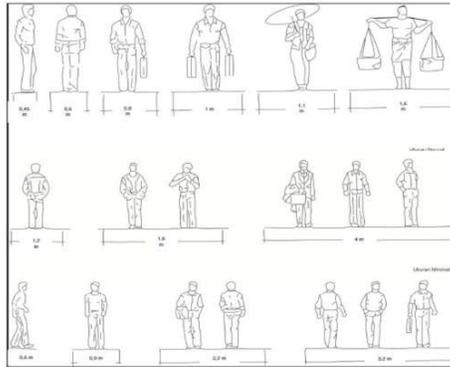
Jalur pejalan kaki dilihat dari Dimensi tubuh manusia yang lengkap berpakaian adalah 45 cm (empat puluh lima centimeter) untuk tebal tubuh sebagai sisi pendeknya dan 60 cm (enam puluh centimeter) untuk lebar bahu sebagai sisi panjangnya. Berikut merupakan kebutuhan ruang minimum pejalan kaki sebagai berikut:

- tanpa membawa barang dan keadaan diam yaitu 0,27 m² (nol koma dua puluh tujuh meter persegi);
- tanpa membawa barang dan keadaan bergerak yaitu 1,08 m² (satukoma nol delapan meter persegi); dan
- membawa barang dan keadaan bergerak yaitu antara 1,35 m² -1,6 m² (satu koma tiga puluh lima sampai satu koma enam meter persegi)

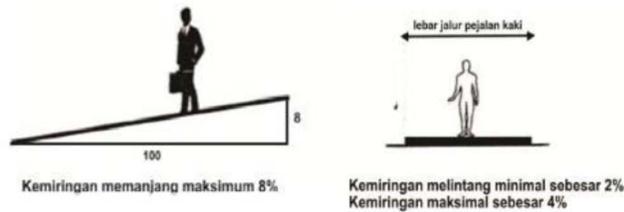
Postisi	Kebutuhan Ruang		Luas
	Lebar	Lebar	
1. Diam	0,45 m	0,60 m	0,27 m ²
2. Bergerak	0,60 m	1,8 m	1,08 m ²
3. Bergerak membawa Barang	0,75-0,9 m	1,8 m	1,35 - 1,62 m ²

Gambar 2. 16 Ilustrasi Ruang Gerak Minimum Pejalan Kaki

Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



Gambar 2. 17 Kebutuhan Ruang Perorang Secara Individu Membawa Barang dan Kegiatan Berjalan Bersama
 Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

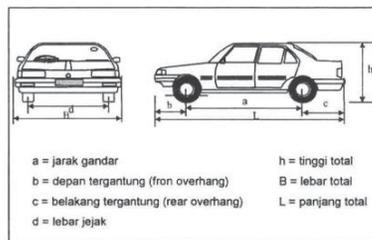


Gambar 2. 18 Ilustrasi Kemiringan Jalur Pejalan Kaki
 Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

k. Tempat Parkir

Satuan Ruang Parkir (SRP) digunakan untuk mengukur kebutuhan ruang parkir. Untuk menentukan SRP tidak terlepas dari pertimbangan-pertimbangan berikut:

- Dimensi Kendaraan Standar untuk Mobil Penumpang



Gambar 2. 19 Ilustrasi Dimensi Kendaraan Standar Untuk Mobil Penumpang

Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

– Ruang Bebas Kendaraan Parkir

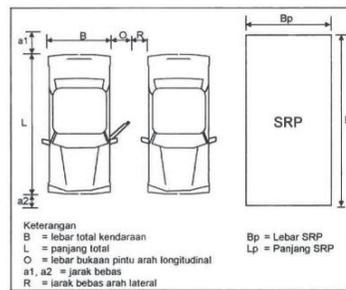
Ruang bebas kendaraan parkir diberikan pada arah lateral dan *longitudinal* kendaraan. Ruang bebas arah lateral ditetapkan pada posisi pintu kendaraan terbuka, yang diukur dari ujung paling luar pintu ke badan kendaraan parkir yang ada di sampingnya. Ruang bebas ini diberikan agar tidak terjadi benturan antara pintu kendaraan dan kendaraan yang parkir di sampingnya pada saat penumpang turun dari kendaraan. Ruang bebas arah memanjang diberikan di depan kendaraan untuk menghindari benturan dengan dinding atau kendaraan yang lewat jalur gang (*aisle*). Jarak bebas arah lateral diambil sebesar 5 cm (lima centimeter) dan jarak bebas arah longitudinal sebesar 30 cm (tiga puluh centimeter).

– Lebar Bukaannya Pintu Kendaraan

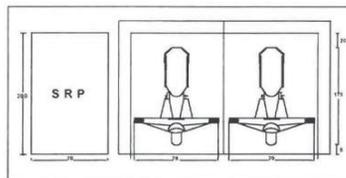
Ukuran lebar bukaan pintu merupakan fungsi karakteristik pemakai kendaraan yang memanfaatkan fasilitas parkir. Sebagai contoh untuk pengunjung pusat hiburan, hotel, swalayan, rumah sakit, atau bioskop lebar pintu bukaan depan dan belakang adalah 75 cm (tujuh puluh lima centimeter).

– Penentuan satuan ruang parkir

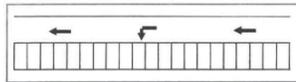
Satuan Ruang Parkir (SRP) untuk pengunjung ditunjukkan dalam gambar berikut:



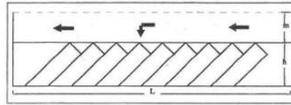
Gambar 2. 20 Ilustrasi SRP Untuk Mobil Penumpang
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



Gambar 2. 21 Ilustrasi SRP Untuk Sepeda Motor
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



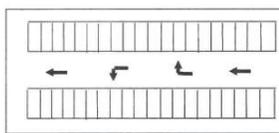
Pola Parkir Tegak Lurus



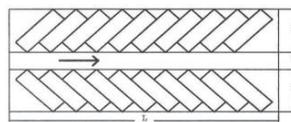
Pola parkir membentuk sudut $30^{\circ}, 45^{\circ}, 60^{\circ}$

Gambar 2. 22 Ilustrasi Pola Parkir Mobil Penumpang Satu Sisi

Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



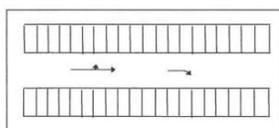
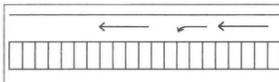
Pola Parkir Tegak Lurus



Pola parkir membentuk sudut $30^{\circ}, 45^{\circ}, 60^{\circ}$

Gambar 2. 23 Ilustrasi Pola Parkir Mobil Penumpang Dua Sisi

Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018



Gambar 2. 24 Ilustrasi Pola Parkir Motor

Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

1. Rambu Penunjuk Arah

Penempatan rambu petunjuk ditempatkan pada sisi jalan, pemisah jalan atau diatas daerah manfaat jalan sebelum tempat, daerah atau lokasi yang ditunjuk. Rambu petunjuk jurusan menggunakan huruf kapital pada huruf pertama, dan selanjutnya menggunakan huruf kapital dan atau huruf kecil. Rambu ditempatkan disebelah kiri menurut arah lalu lintas, di luar jarak tertentu dari tepi luar bahu jalan

atau jalur lalu lintas kendaraan dan tidak merintanginya lalu lintas kendaraan atau pejalan kaki. Memiliki luas tidak lebih dari 4,5 (empat koma lima) meter dan diletakan minimal 3 (tiga) meter diatas permukaan tanah. Warna dan material bahan disesuaikan dengan tema kawasan dapat terbuat dari kayu, triplek, aluminium, *fiber glass*, batu, ataupun bahan plastik dan besi.

Jenis Rambu	Lokasi	Tinggi Legenda (mm) (l)		Maksimum Baris Tulisan
		Nama Kota/ Wilayah	Nama Destinasi /Pelayanan	
Gateway Signs	Jalan Arteri Primer	320	240	3
	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	180	140	5
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	160	120	5
Advance Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
Intersection Signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	Fingerboard	n/a	100 to 120	1
Position signs	Jalan Arteri Sekunder 90 – 100 km/h	n/a	140 to 160	3
	Jalan Kolektor 60 – 80 km/h	n/a	120 to 140	3
	fingerboard	n/a	100 to 120	1
Streetblade Signs	40 – 60 km/h	n/a	70 to 120 (3)	2
Reassurance Signs	Jalan Lokal	n/a	140 to 180	1 heading + 4 Destinations
Route Marker Signs		n/a	140 to 180 (4)	n/a

Gambar 2. 25 Ukuran Ketinggian Penunjuk Arah
Sumber : Menteri Pariwisata Republik Indonesia, 2018

2.7 Data Umum Lokasi

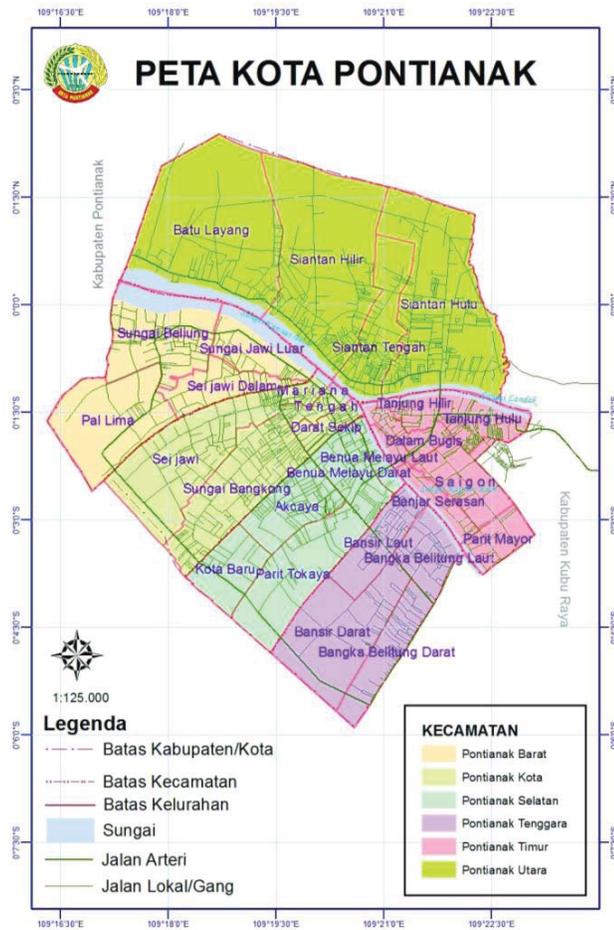
2.7.1 Kondisi Geografis

Kota Pontianak merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Barat yang memiliki luas wilayah 118,31 km². Secara astronomis dalam BPS Kota Pontianak (2022) menyatakan bahwa Kota Pontianak berada di antara 0° 02' 24" Lintang Utara dan 0° 05' 37" Lintang Selatan dan 0° 16' 25" Bujur Timur sampai dengan 109° 23' 04" Bujur Timur. Berdasarkan letak geografis, Kota Pontianak berada tepat dilalui oleh garis Khatuistiwa sehingga menjadikan Kota Pontianak sebagai salah satu daerah tropik dengan suhu udara cukup tinggi serta diiringi kelembaban yang tinggi.

Secara administratif, batas wilayah Kota Pontianak sebagai berikut:

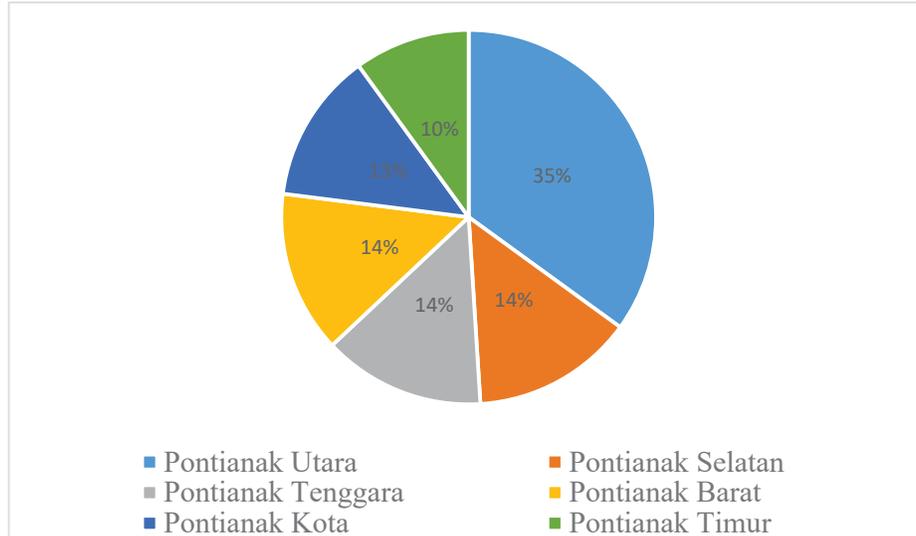
1. Bagian Utara: Kecamatan Siantan Kabupaten Mempawah
2. Bagian Selatan: Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya
3. Bagian Barat: Kecamatan Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya

4. Bagian Timur: Kecamatan Sungai Raya dan Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya



Gambar 2. 26 Peta Wilayah Kota Pontianak
Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

Kecamatan di Kota Pontianak yang mempunyai wilayah terluas adalah Kecamatan Pontianak Utara (34,52 persen), diikuti oleh Kecamatan Pontianak Barat (15,71 persen), Kecamatan Pontianak Kota (14,39 persen), Kecamatan Pontianak Tenggara (13,75 persen), Kecamatan Pontianak Selatan (13,49 persen) dan Kecamatan Pontianak Timur (8,14 persen).



Gambar 2. 27 Persentase Luas Wilayah Kota Pontianak (%) 2021
 Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

Kondisi tanah di Kota Pontianak terdiri dari jenis tanah Organosol, Gley, Humus, dan Aluvial yang masing-masing mempunyai karekteristik yang berbeda. Hasil pencatatan dari Stasiun Meteorologi Maritim Pontianak menunjukkan bahwa pada tahun 2021 temperatur udara minimum di Kota Pontianak mencapai 20,8 C, sedangkan suhu maksimum mencapai 35,6 C, dan rata-rata tekanan udaranya sebesar 1011,0 milibar. Rata-rata kecepatan angin di Kota Pontianak sebesar 2,3 knot dengan kecepatan angin terbesar terjadi pada Bulan April yaitu sebesar 28 knot. Selama tahun 2021 hari hujan terbanyak terjadi pada Bulan Januari yaitu sebanyak 24 hari dengan curah hujan sebesar 299,7 mm.

2.7.2 Demografis Penduduk

Jumlah penduduk Kota Pontianak pada tahun 2021 sebanyak 663.713 jiwa, dimana untuk setiap kilometer persegi wilayahnya rata-rata dihuni oleh 5.610 jiwa. Kecamatan Pontianak Barat merupakan wilayah dengan kepadatan penduduk terbesar yaitu dihuni oleh 9.104 jiwa per km, sedangkan wilayah kecamatan yang kepadatannya paling kecil adalah Kecamatan Pontianak Tenggara dengan tingkat kepadatan penduduknya sebesar 3.037 jiwa per km².

Tabel 2. 1 Penduduk Kota Pontianak Menurut Kecamatan, Jenis Kelamin dan Sex Ratio, 2021

Kecamatan	Penduduk (orang)			Rasio Kelamin
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	
Pontianak Selatan	45.084	45.837	90.921	98,36
Pontianak Tenggara	24.411	24.696	49 107	98,85
Pontianak Timur	54.013	53.373	107.386	101,20
Pontianak Barat	73.976	73.875	147.851	100,14
Pontianak Kota	61.058	62.157	123.215	98,23
Pontianak Utara	73.450	71.783	145.233	100,32
2021	331.992	331.721	663.713	100,08
2020	329.729	328.956	658.685	100,2
2019	322.256	324.405	646.661	99,34
2018	318.112	319.611	637.723	99,53
2017	312.904	314.117	627.021	99,61

Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

Tabel 2. 2 Penduduk Kota Pontianak Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2021

Kelompok Umur	Penduduk (Orang)		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0-4	29.269	27.886	57.155
5-9	27.880	26.923	54.803
10-14	27.746	26.310	54.056
15-19	27.439	26.259	53.698
20-24	28.618	28.394	57.012
25-29	27.947	27.648	55.595
30-34	25.984	26.722	52.706
35-39	25.939	26.822	52.761
40-44	24.626	24.415	48.677
45-49	22.438	22.619	45.057
50-54	18.925	19.073	37.998
55-59	15.669	15.576	31.245
60-64	11.623	11.721	23.344
65-69	8.695	9.339	18.034
70-74	5.022	5.590	10.612
75+	4.536	6.424	10.960
2021	331.992	331.721	663.713
2020	329.729	328.956	658.685
2019	322.256	324.405	646.661
2018	318.112	319.661	637.723
2017	312.1s78	314.843	627.021

Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

2.7.3 Sosial, Ekonomi dan Budaya

1. Sosial

Berdasarkan BPS Kota Pontianak (2022), penduduk Kota Pontianak yang sudah berusia 15 tahun ke atas bekerja pada bidang perdagangan, termasuk dengan persentase 42,12 %. Sektor atau bidang yang paling kecil dalam menyerap tenaga kerja adalah pertambangan dan penggalian yang memiliki persentase 0,0%. Persentase tersebut bukan berarti tidak ada penduduk usia 15 tahun ke atas yang bekerja di bidang pertambangan dan penggalian, namun karena jumlahnya sangat kecil sehingga tidak terkena sampel dalam survey sehingga di nilai nol.

Tabel 2. 3 Penduduk 15 Tahun Ke Atas Yang Bekerja Menurut jenis Kelamin dan Lapangan Usaha Tahun 2021 (Jumlah dan Persentase)

Lapangan Usaha	Jenis Kelamin		Total
	Laki-Laki	Perempuan	
Pertanian, perkebunan, kehutanan, perburuan dan perikanan	7,315 (4,52%)	1,715 (1,66%)	9,030(3,40%)
Pertambangan dan penggalian	-	-	-
Industri pengolahan	11,367 (7,02%)	13,373 (12,93%)	24,740 (9,32%)
Listrik, gas dan air minum	1,553 (0,96%)	-	1,553 (0,96%)
Konstruksi	22,156 (13,69%)	659 (0,64%)	22,815 (8,6%)
Perdagangan, rumah makan dan jasa akomodasi	58,665 (36,24%)	58,083 (51,31%)	111,748 (42,12%)
Trasnportasi, pergidangan dan komunikasi	24,967 (15,42%)	2,977 (2,88%)	27,944 (10,53%)
Lembaga keungan, real estate, usaha persewaan dan jasa perusahaan	17,825 (11,01%)	6,279 (6,07%)	24,104 (9,08%)
Jasa kemasyarakatan, sosial dan perorangan	18,019 (11,01%)	25,377 (24,537%)	25,377 (16,36%)
Total	161,867 (100%)	103,463 (100%)	265,330 (100%)

Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

2. Ekonomi

Menurut BPS Kota Pontianak (2022) berdasarkan jenis kelamin, jumlah penduduk laki-laki yang masuk dalam kategori angkatan kerja sebanyak 188.317 orang atau 62,20 % sedangkan penduduk perempuan sebanyak 114.418 atau 37,79 %. Hal ini menunjukkan bahwa laki-laki lebih dominan dalam pasar kerja di Kota Pontianak.

Tabel 2. 4 Penduduk Berumur 15 Tahun Keatas Menurut Jenis Kegiatan

Kegiatan Utama	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	Perempuan	Total
Angkatan kerja	188.317	114.418	302.735
Bekerja	161.867	103.463	265.330
Pengangguran terbuka	26.450	10.955	37.405
Bukan angkatan kerja	60.573	140.822	201.395
Sekolah	21.934	24.100	46.034
Mengurus rumah tangga	10.806	106.467	117.273
Lainnya	27.833	10.255	38.088
Jumlah total	248.890	255.240	504.130
Tingkat partisipasi angkatan kerja (TPAK)	65,04	40,54	60,05
Tingkat pengangguran	14,05	9,57	12,36

Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

Tabel 2. 5 Persentase Angkatan Kerja Menurut Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin Kota Pontianak

Tingkat pendidikan	Jenis kelamin	
	Laki-laki	Perempuan
SD/ sederajat ke bawah	25.37	23.51
SMP/ sederajat	16.27	14.97
SMA/ sederajat	30.78	22.60
SMK	13.30	17.04
PT	14.28	21.88

Sumber : Statistik Ketenagakerjaan Kota Pontianak, 2020

3. Budaya

Kota Pontianak memiliki jumlah penduduk dengan kepercayaan yang dianut terdiri dari agama Islam, Protestan, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu.

Tabel 2. 6 Jumlah Penduduk Menurut Kecamatan dan Agama yang Dianut

Kecamatan	Islam	Protestan	Katolik	Hindu	Budha	Konghucu	Lainnya
Pontianak Selatan	50.216	7.618	11.320	24	24.122	533	-
Pontianak Tenggara	36.472	3.494	3.516	72	5.343	108	1
Pontianak Timur	94.520	3.210	3.461	64	5.380	150	1
Pontianak Barat	131.372	5.217	6.000	59	8.089	161	-
Pontianak Kota	99.488	5.923	8.241	55	12.127	200	-
Pontianak Utara	100.434	7.220	7.538	71	28.474	1.304	-
Kota Pontianak	512.502	32.682	40.076	345	83.535	2.456	2

Sumber : BPS Kota Pontianak, 2022

2.8 Contoh Studi Kasus/Preseden

Studi kasus adalah contoh pembangunan yang serupa untuk mempelajari fungsi dan fasilitas yang disediakan. Terdapat beberapa contoh studi kasus yang menjadi acuan dalam perancangan pusat wisata kuliner di tepian sungai Kapuas Kota Pontianak. Studi kasus tersebut adalah Clarke Quay, Pasar Apung Nusantara, Hawker Center dan Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi.

2.8.1 Clarke Quay

Dermaga Clarke adalah salah satu dermaga di sungai Singapore yang terletak di hulu dari muara sungai boat Quay. Dermaga ini adalah dermaga yang bersejarah dan menjadi pusat perdagangan sejak didirikan pada tahun 1891. Awalnya dermaga difungsikan sebagai tempat pengangkutan barang dari Boat Quay ke Clarke Quay dan pada periode kolonial difungsikan sebagai gudang dan tongkang. Pada tahun 1970-an dermaga mengalami pembaruan dan pembangunan kembali menjadi area komersial, rekreasi, dan pemukiman. Tujuannya untuk melestarikan bangunan bersejarah dan karakter dari dermaga itu sendiri.



Gambar 2. 28 *Eye Bird View Kawasan Clarke Quay, Singapore*
Sumber : Pintrest.com²

Sekitar sepuluh tahun lalu daerah dermaga ini mengalami perubahan yaitu dibagian fasad. Design ulang fasad di trotoar tepi sungai, depan pertokoan dan retail dengan sistem shading dan pendingin, bermaterial logam dan berbentuk seperti payung. Payung yang berfungsi untuk menjaga suhu lebih sejuk apabila berjalan pada siang hari, selain itu juga dapat membuat jalan yang berada di tepi sungai lebih menarik. Dermaga Clarke memiliki banyak restoran dan klub malam, bangunan yang penuh dengan warna, kafe, kios yang merupakan campuran dari budaya tradisional dan modern Singapura. Dermaga ini juga mempunyai wisata kuliner yaitu restoran di perahu, menikmati kuliner sembari menikmati view dari sungai.



Gambar 2. 29 *Perspektif Clarke Quay, Singapore*
Sumber : Pintrest.com³

² Pintrest, “*Eye Bird View Kawasan Clarke Quay, Singapore*”, diakses dari <https://id.pinterest.com/pin/454722893607433730/> pada tanggal 17 Agustus 2022

³ Pintrest, “*Perspektif Clarke Quay, Singapore*”, diakses dari <https://id.pinterest.com/pin/944137509353086869/> pada tanggal 17 Agustus 2022

2.8.2 Pasar Apung Nusantara

Pasar Apung Malang berada di depan Museum Angkut, Jl. Sultan Agung, Ngaglik, Kecamatan Batu, Kota Batu, Jawa Timur. Pasar Apung ini dibuat oleh pengelola Jatim Park dengan konsep pasar malam, yang dikelilingi sungai buatan yang dapat dinikmati dengan berkeliling menggunakan perahu kecil, dengan tarif Rp. 10.000 (sepuluh ribu rupiah) per orang dengan luas lahan $\frac{1}{2}$ Ha (setengah hektar).



Gambar 2. 30 A. Suasana Pasar Apung Nusantara. B. Pintu Masuk Utama Pasar Apung Nusantara
Sumber: www.dakatour.com⁴

Fungsi pasar apung sebagai wisata kuliner khas Nusantara dan toko souvenir khas Malang. Sirkulasi, massa bangunan, penghijauan. Sirkulasi utama pada pintu masuk berkonsep nusantara dengan bentuk atap dari rumah adat Toraja.



Gambar 2. 31 A. Papan Informasi Peta Pasar Apung Nusantara. B. Area Makan Pasar Apung Nusantara. C. Area Danau Pasar Apung Nusantara
Sumber : www.renidwiasuti.com⁵

⁴ Dakatour.com, “A. Suasana Pasar Apung Nusantara. B. Pintu Masuk Utama Pasar Apung Nusantara” diakses dari <http://www.dakatour.com/lokasi-dan-harga-tiket-masuk-pasar-apung-batu-malang-serunya-berkeliling-pasar-dengan-naik-perahu.html> pada tanggal 24 Februari 2023

⁵ Renidwiasuti.com, “A. Papan Informasi Peta Pasar Apung Nusantara. B. Area Makan Pasar Apung Nusantara. C. Area Danau Pasar Apung Nusantara” diakses dari <http://www.renidwiasuti.com/2016/05/pasar-apung-nusantara-museum-angkut.html> pada tanggal 17 Agustus 2022

Area makan disuguhkan dengan nuansa nusantara yang beragam, mulai dari pergola, gazebo dan tempat duduk yang disediakan di tepi air. Papan penanda informasi sebagai petunjuk arah bagi pengunjung, sehingga dapat membantu pengunjung dalam menentukan arah posisi untuk mereka kunjungi. Pada area danau buatan, dijadikan tempat untuk perahu sehingga pengunjung dapat menikmati pemandangan dan suasana sungai buatan. Area lapak penjual beraneka ragam dari bangunan yang permanen hingga bangunan yang bisa di bongkar pasang. Memiliki dermaga kecil sebagai sandaran perahu yang digunakan untuk penumpang yang akan berkeliling mengitari area wisata.

2.8.3 Hawker Center



Gambar 2. 32 Suasana Ruang Dalam Hawker Center
Sumber : <https://almostlanding.com>⁶

Pusat jajan pada bangunan Hawker Center ini untuk merelokasikan pedagang kaki lima yang berada di jalan, kemudian dipindahkan ke dalam bangunan. Konsep ini untuk menghilangkan pedagang kaki lima yang berjualan bebas di jalanan dan untuk mengurangi jumlah pedagang kaki lima di jalan kota. Kios-kios/retail berada di dalam bangunan maupun di luar bangunan dan parkir. Pusat jajanan Bukit Panjang (Hawker Centre) terbagi menjadi tiga lantai dengan fungsi yang berbeda. Bukit panjang (Hawker center) ini memiliki 3 lantai, yaitu:

- Lantai pertama, berisi kios-kios jajanan yang langsung dimasak, memiliki jam operasi terpanjang, letaknya di lantai dasar.
- Lantai kedua, berfungsi dengan menempatkan lock up kios-kios.
- Lantai ketiga, berfungsi sebagai kios-kios makanan basah.

⁶ Almostlanding.com, “Hawker Center” diakses dari <https://almostlanding.com/hawker-centres-in-singapore/> pada tanggal 23 Januari 2023

2.8.4 Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi

Jembatan Ampera berlokasi di Palembang, Kota Palembang, Sumatera Selatan yang merupakan ikon dari Kota Palembang. Jembatan Ampera ini membelah sungai Musi dan menjadi jantung bagi kegiatan masyarakat sehari-hari. Panjang jembatan ampera mencapai hingga ribuan meter dengan arsitektur yang cantik dan pemandangan yang beralaskan sungai Musi, menjadi daya tarik wisatawan.



Gambar 2. 33 Suasana Restoran Terapung Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi
Sumber : www.sorona.id⁷

Pada sekitar sungai Musi yang terletak di bawah jembatan Ampera, menjadi tujuan wisata kuliner dan terdapat berbagai menu makanan khas Palembang. Berbagai fasilitas wisata yang tersedia adalah restoran kapal terapung, plaza dan rest area bagi pengunjung.



Gambar 2. 34 Suasana Area Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi
Sumber : Travelingyuk.com⁸

⁷ Sorona.id, “Suasana Restoran Terapung Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi” diakses dari <https://imgx.sonora.id/crop/29x21:1599x939/700x465/photo/2022/01/28/ampera-bridge-palembang-south-su-20220128112213.jpg> pada tanggal 24 Februari 2023

⁸ Travelingyuk.com, “Suasana Area Wisata Kuliner Tepian Sungai Musi” diakses dari <https://travelingyuk.com/kuliner-di-sungai-musi/79043/> pada tanggal 24 Februari 2023