

PUSAT KERAJINAN TANGAN DAN OLEH-OLEH BERBASIS EKOWISATA DI BAGANSIAPIAPI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MELAYU ROKAN

Apriliana Hidayati Nurdin¹⁾, Wahyu Hidayat²⁾, Gun Faisal³⁾

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: aprilianahidayati.ah@gmail.com

ABSTRACT

Bagansiapiapi is the capital of Rokan Hilir's district which are occupied by some activities such as economic sector, marine, agriculture, garden, forest, tourism, and service. Looking by social and culture side, Bagansiapiapi has a famous annual event called Bakar Tongkang. This event makes Bagansiapiapi being visited in tourism sector. Tourism activity related with souvenirs necessary. It was being reason why Bagansiapiapi need a place to produce Rokan Hilir unique gift. Handcraft and souvenirs center related with ecotourism as a benefited of natural potential from the site. It expected can be a facilities of recreation and education for learn of Malay culture by applying one of the traditional architecture in Riau, that is Malay Rokan Architecture. By using Malay Rokan architecture as a approach for the design, then found a concept is Khazanah Arsitektur Melayu Rokan. The base design idea is Rokan Hilir's original culture (handcraft and souvenirs). Therefore to rise up of Rokan Hilir local characteristic using the traditional house from Malay Rokan Architecture. The concept is applied by transforming traditional house of Malay Rokan into the design process. The results of the transformation from the form of patterns and shapes are applied to the design of Handcraft center and souvenirs that include zoning, mass order, outdoor planning, mass formation, indoor planning and structure.

Key words: Handcraft and Souvenirs Center, Ecotourism, Form Transformation, Malay Rokan Architecture

1. PENDAHULUAN

Seni kriya/kerajinan adalah cabang seni yang menekankan pada keterampilan tangan yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Seni kriya berasal dari kata "Kr" (bahasa Sansekerta) yang berarti "mengerakan", dan akar kata tersebut kemudian menjadi karya, kriya dan kerja. Dalam arti khusus adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau obyek yang bernilai seni (Haryono, dalam Sefritarinie, 2012).

Bagansiapiapi merupakan ibukota Kabupaten yang memiliki berbagai aktifitas, seperti sektor ekonomi, kelautan, pertanian, perkebunan, kehutanan, pariwisata dan jasa. Sedangkan dilihat dari segi sosial dan budaya, Bagansiapiapi memiliki berbagai keberagaman adat dan budaya, yang salah satunya dapat dilihat dengan adanya event tahunan yaitu Bakar Tongkang. Sehingga menyebabkan Bagansiapiapi cukup banyak dikunjungi pada sektor pariwisata. Selain itu Bagansiapiapi juga

memiliki potensi alam disepanjang pesisir pantai, yang dapat dikembangkan dan menjadi salah satu alasan destinasi wisata.

Adanya aktifitas wisata pastinya selalu berhubungan erat dengan oleh-oleh. Namun untuk mendapatkan oleh-oleh di Bagansiapiapi masih dijual terpisah dan menyebar. Hal tersebutlah yang menjadi alasan dibutuhkannya sebuah wadah berupa Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi, dirancang untuk mewadahi kegiatan rekreasi serta edukasi dalam mempelajari budaya Melayu yang bersinergi dengan ekowisata.

Dalam Laporan Dunia UNESCO (2009) produk kerajinan merupakan bentuk penting dari ekspresi budaya dan ini berarti bahwa pendapatan dan peluang kerja sektor ini di banyak belahan dunia akan semakin meningkat jumlahnya. Salah satu kerajinan tradisional yang ada di Indonesia adalah kerajinan dari suku Melayu. Kerajinan di Riau terbagi atas

beberapa jenis yaitu, Kerajinan tenun songket, tekat, anyaman, ukir kayu, batik, dan sulam (Tim Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu, 2008). Adapun Hasil kerajinan Tangan dan Oleh-oleh Khas Rokan Hilir berupa Tenun songket, batok kelapa, ikan asin, kacang pukul, udang pukul, anyam tikar, mie sua, kerupuk, dan batik Bagansiapiapi.

Dalam perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini juga bersinergi dengan atraksi ekowisata sebagai pemanfaatan dari potensi alam sekitar. Ekowisata adalah suatu model pengembangan wisata alam yang bertanggung jawab di daerah yang masih alami atau daerah yang dikelola secara alami dimana tujuannya selain untuk menikmati keindahan alam juga melibatkan unsur pendidikan dan dukungan terhadap usaha konservasi serta peningkatan pendapatan masyarakat setempat (Suprayitno, dalam Maharani, 2016).

Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi ini menerapkan prinsip dari Arsitektur Melayu dengan pendekatan Arsitektur Melayu Rokan. Rumah tradisional Melayu pada umumnya terdiri atas tiga jenis, yaitu Rumah Tiang Enam, Rumah Tiang Enam Berserambi, dan Rumah Tiang Dua Belas, atau Rumah Serambi. Rumah Tiang Dua Belas merupakan rumah besar dengan tiang induk sebanyak dua belas buah. Tipologi rumah tradisional Melayu adalah rumah panggung atau berkolong, dan memiliki tiang-tiang tinggi. Hal ini sesuai dengan iklim setempat serta kebiasaan yang sudah turun-temurun (Al Mudra, 2004)

Dalam perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini menggunakan pendekatan Arsitektur Melayu Rokan, yang mentransformasikan bentukan dari rumah tradisional Melayu Rokan. Adapun karakteristik Arsitektur Melayu Rokan yang dapat dijumpai pada bangunan rumah tradisional di Tanah Putih dan Bagansiapiapi. Rumah tradisional di Tanah Putih salah satunya dapat dilihat di desa Rantau Bais. Rumah tradisional melayu di Rantau Bais berfungsi sebagai rumah biasa, tempat tinggal anggota keluarga. Sedangkan di Bagansiapiapi terdapat rumah tradisional yang menurut Ang Sio dalam Yolanda (2008), Ada tiga jenis rumah yang masih dapat dijumpai, yaitu rumah

berukuran kecil, rumah berukuran sedang, dan rumah kapitan yang berukuran sangat besar.

Sebagai respon terhadap unsur lokal dari desain arsitektur bangunan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini lebih menitikberatkan penggunaan elemen dan ragam hias Melayu. Dengan demikian desain bangunan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini dapat juga menjadi salah satu pelestarian arsitektur Melayu dan dapat juga dimanfaatkan sebagai tempat wisata dan edukasi budaya (kerajinan tangan dan oleh-oleh). Oleh karena itu, penerapan Khazanah Arsitektur Melayu Rokan sebagai konsep pada rancangan kawasan ini tidak semata ditujukan hanya sebagai hasil kerajinan, tapi juga merupakan pencerminan nilai budaya setempat.

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

- a. Seperti apa fasilitas dari Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata yang dapat mendukung kegiatan penggunanya?
- b. Bagaimana merumuskan penerapan citra arsitektur Melayu Rokan kedalam bangunan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata?
- c. Bagaimana perumusan konsep perancangan yang sesuai pada Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata?

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan tujuan sebagai berikut :

- a. Dapat mengidentifikasi fasilitas pada Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata yang dapat mendukung kegiatan penggunanya.
- b. Dapat mengaplikasikan penerapan citra arsitektur Melayu Rokan kedalam bangunan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata.
- c. Dapat merumuskan konsep perancangan yang sesuai pada Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata.

2. METODE PERANCANGAN

Perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh diperlukan landasan konseptual yang akan melandasi perancangan fisik bangunan. Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini bertujuan menjadi sarana rekreasi, edukasi, serta wisata dengan menerapkan prinsip-

prinsip dari ekowisata. Pada perancangan ini menggunakan metode transformasi bentuk dari arsitektur rumah Melayu Rokan, yang ditransformasikan ke dalam perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh.

a. Strategi Perancangan

Strategi Perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini adalah:

1. Penzoningan

Bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang, antara zona privat, publik, semi publik, servis maupun ruang terbuka. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perletakan area-area sesuai dengan kondisi tapak. Pola penzoningan dibagi berdasarkan fasilitas yang akan diwadahi yaitu kegiatan produksi, kegiatan edukasi, kegiatan pemasaran, kegiatan rekreasi, serta fasilitas pengelola, fasilitas workshop dan fasilitas penunjang.

2. Konsep

Konsep yang diterapkan pada Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi yaitu Khazanah Arsitektur Melayu Rokan.

3. Tatanan Massa

Pada Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh disusun berdasarkan pola yang didapat dari penzoningan yang disesuaikan dengan site, fungsi ruang dan lingkungan sekitar. Perletakkan tatanan massa dibuat berdasarkan transformasi susunan dari pola permukiman Melayu Rokan yang dihasilkan dari penzoningan.

4. Tatanan Ruang Luar

Tatanan ruang luar pada perancangan meliputi pola lansekap, sirkulasi ruang luar, dan vegetasi.

5. Bentuk massa

pada perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini dibentuk berdasarkan konsep desain yang akan dipadukan dengan Arsitektur Melayu Rokan hingga menghasilkan suatu bentuk massa yang sesuai dengan konsep dan tema perancangan.

6. Denah dan Tatanan Ruang Dalam

Menyusun denah ruang sesuai dengan standar ukuran ruang serta kebutuhan ruang yang akan digunakan. Berdasarkan

fungsinya kegiatan yang terdapat dalam tatanan ruang dalam yaitu kegiatan edukasi, pemasaran, produksi, dan kegiatan rekreasi.

7. Utilitas

Pada kawasan ini menggunakan sistem utilitas air bersih, air kotor, air kotoran, dan elektrikal.

8. Sistem Struktur

Pada perancangan menggunakan struktur sederhana yaitu sistem modular, struktur pondasi, kolom balok, dan rangka atap untuk struktur utama bangunan.

9. Fasad Bangunan

Fasad Bangunan ditransformasikan dari bentukan dasar motif ragam hias Melayu. Bangunan ini juga menampilkan ornamen ragam hias Melayu pucuk rebung pada pembatas selasar yang diterapkan sebagai double fasad.

10. Hasil Desain

Pada proses ini melengkapi dari gambaran-gambaran yang dibutuhkan dalam perancangan, dari proses penggambaran denah hingga penggambaran detail-detail yang diperlukan.

b. Bagan Alur

Strategi perancangan yang digunakan dapat dilihat pada bagan alur perancangan berikut,



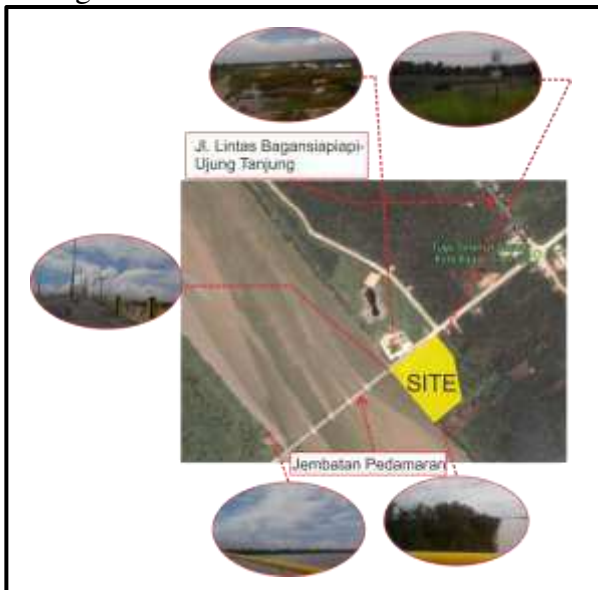
Gambar 1. Bagan alur perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dan pembahasan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Perancangan

Lokasi berada di Bagansiapiapi, Kecamatan Bangko, Kabupaten Rokan Hilir. Sekitar site terdapat jembatan Padamaran yang merupakan salah satu sarana transportasi menuju ke pulau Padamaran. Data-data fisik pada lokasi ini memiliki luas lahan 3.5 Ha dengan KDB 60%, serta memiliki kontur relatif datar dengan kondisi eksisting tanah kosong.



Gambar 2. Lokasi perancangan

Site bersebelahan dengan jalan lintas-Jembatan Padamaran. Sebelah utara jalan lintas, sebelah timur lahan kosong, sebelah selatan lahan kosong, dan sebelah barat sungai rokan.

2. Kebutuhan Ruang

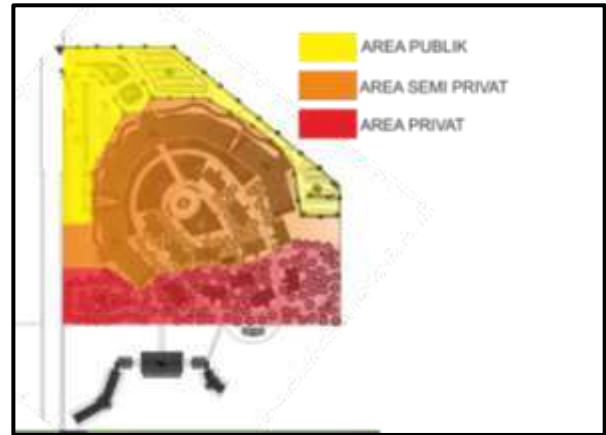
Total luas lantai pada bangunan terdapat 5.410 m². Total luas tapak 4.457 m².

Tabel 1. Kebutuhan Ruang

No	Kebutuhan Ruang	Luas (m ²)
1	Total Luas Kebutuhan ruang kegiatan utama (Fasilitas Utama)	1783,13 m ²
2	Total Luas Kebutuhan ruang Fasilitas Pengelola	953,49 m ²
3	Total Luas Kebutuhan ruang kegiatan utama (Kerajinan tangan)	940,88 m ²
4	Total Luas Kebutuhan ruang kegiatan utama (Oleh-oleh)	900,58 m ²
5	Total Luas Fasilitas Penunjang	834 m ²
6	Total Luas Parkir dan Area Luar	29.490 m ²
Total (m ²)		34.900 m ²

3. Penzoningan

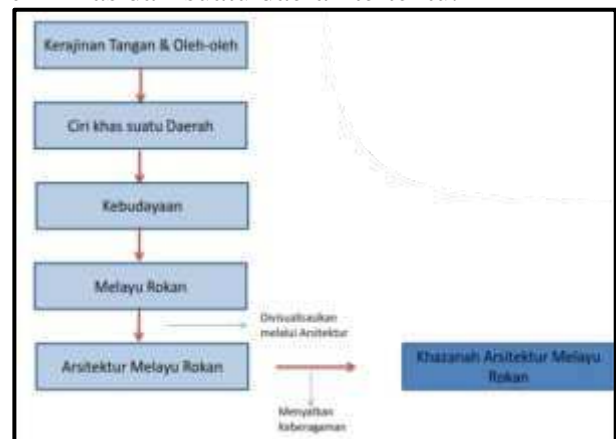
Untuk mempermudah pembagian zona dalam tahap perancangan, maka dilakukan pembagian berdasarkan aktifitas kegiatan tersebut.



Gambar 3. Penzoningan

4. Konsep

Konsep dasar pada perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini adalah *khazanah Arsitektur Melayu Rokan*. Hasil konsep tersebut didapat dari latar belakang perancangan pusat kerajinan tangan dan oleh-oleh serta fungsi kegiatan yang diwadahi didalamnya seperti, rekreasi, edukasi, dan wisata. Budaya sangat erat hubungannya dengan kerajinan tangan dan oleh-oleh, yang mana kerajinan tangan dan oleh-oleh merupakan ciri khas dari suatu daerah tertentu.



Gambar 4. Konsep

5. Tatanan Masa

Pola tata masa bangunan secara umum yaitu menyebar. Bangunan utama berada di tengah-tengah site, dengan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya yang berada disekeliling bangunan. Hal ini dimaksudkan agar mengunjung memasuki bangunan utama

terlebih dahulu, lalu selanjutnya dapat mendatangi fasilitas serta atraksi ekowisata lainnya.



Gambar 5. Tatanan masa

a. Gedung Fasilitas Utama



Gambar 6. Bangunan Utama

Gedung fasilitas utama terletak di depan site yang menghadap ke arah jalan lintas jembatan Padamaran. Gedung diletakkan didepan site agar menjadi bangunan penerima dari Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini. Akses utama gedung fasilitas utama ditandai dengan adanya *drop-off* yang ada didepan bangunan.

b. Gedung Fasilitas Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh



Gambar 7. Fasilitas Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh

Gedung fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh terdiri dari dua buah masa bangunan yang terpisah. Bangunan ini menyediakan fasilitas dari kegiatan workshop serta jual beli dari kerajinan tangan dan oleh-oleh.

c. Retail Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh



Gambar 8. Reatail kerajinan tangan dan oleh-oleh

Bangunan retail kerajinan tangan dan oleh-oleh memiliki banyak masa yang menyebar dan terhubung langsung dengan area wisata mangrove. Masa bangunan yang menyebar ditujukan agar pengunjung dapat menelusuri area tracking mangrove sambil berbelanja pada retail kerajinan tangan dan oleh-oleh.

d. Area Memancing dan Kafetaria



Gambar 9. Area memancing

Pada kawasan pusat kerajinan tangan dan oleh-oleh ini terdapat area wisata memancing dan kafetaria. Adanya area memancing memanfaatkan potensi alam yang ada. Selain itu juga sebagai daya tarik atraksi alam lainnya.

6. Tatanan Ruang Luar

Akses yang menghubungkan luar site dengan kawasan ini yaitu melalui satu sisi jalan saja. Pencapaian akses kendaraan pengunjung dan pengelola untuk parkir dibedakan agar mengantisipasi terjadinya kemacetan. Hanya terdapat satu akses utama menuju site, yang mana terdapat satu pintu masuk dan satu pintu keluar.



Gambar 10. Konsep pencapaian

Sirkulasi kendaraan khusus pengunjung di batasi hanya sampai area parkir saja. Sedangkan kendaraan khusus pengelola pengrajin dan servis dapat leluasa dan tidak dibatasi, seperti untuk keperluan loadingdock. Kemudian sirkulasi pejalan kaki dapat lebih leluasa karena pedestrian yang telah dibuat untuk mencapai atau mengarahkan pada suatu tempat yang di tuju. Adapun sirkulasi pejalan kaki pada area mangrove dengan retail dan bangunan lainnya dihubungkan dengan sirkulasi berupa pelataran.



Gambar 11. Sirkulasi dan parkir

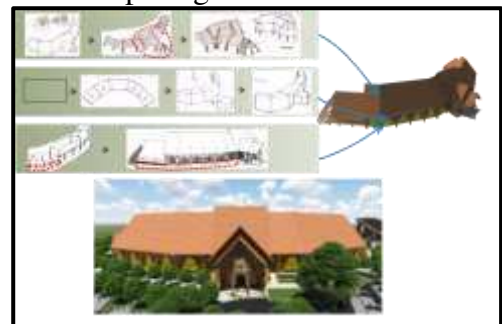
Vegetasi yang dimanfaatkan untuk mempercantik view kedalam tapak, dan dapat mereduksi suara dari suara kendaraan yang lalu lalang. Vegetasi di optimalkan dibagian Barat dan Timur dari tapak, guna memberikan bayangan sehingga bangunanpun terlindungi dari panas matahari yang berlebihan. Berikut jenis vegetasi yang digunakan:



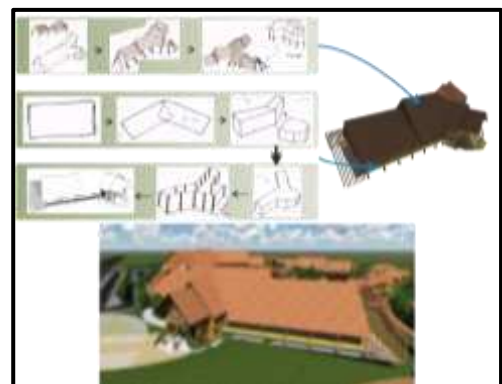
Gambar 12. Vegetasi

7. Bentukan Massa

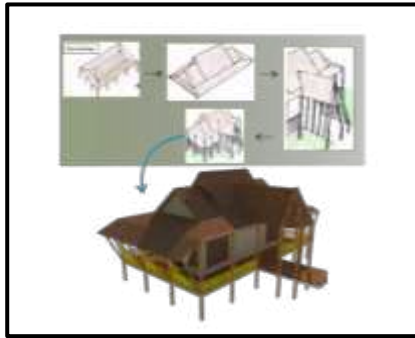
Rumah Melayu Rokan memiliki tipologi rumah panggung. Bentukan rumah yang relatif sama namun dengan ketinggian panggung yang memiliki perbedaan ini akan diterangkan pada desain. Pada bangunan Utama memiliki panggung dengan ketinggian 1 m. Sedangkan pada bangunan fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh memiliki ketinggian panggung yaitu 1,5 m. Adapun bentuk bangunan mentransformasikan tipologi rumah Melayu Rokan yang biasanya memiliki modul bangunan berbentuk persegi.



Gambar 13. Transformasi Bangunan Utama



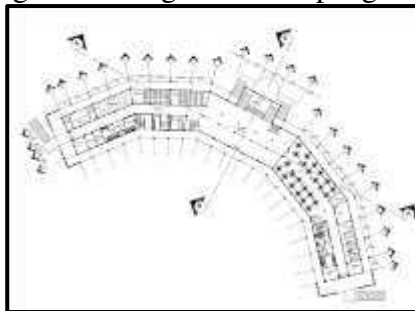
Gambar 14. Transformasi Bangunan Fasilitas Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh



Gambar 15. Transformasi Bangunan Retail Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh

8. Tatanan Ruang Dalam
a. Gedung Fasilitas Utama

Gedung fasilitas utama merupakan bangunan panggung yang terdiri dari 2 lantai. Lantai satu terdapat fungsi pelayanan umum, dan kegiatan utama dari pusat kerajinan tangan dan oleh-oleh. Sedangkan pada lantai dua difungsikan sebagai fasilitas pengelola.



Gambar 16. Denah Lantai 1

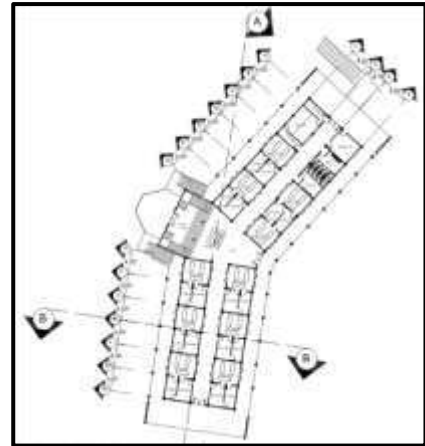


Gambar 18. Interior ruang pameran

b. Gedung Fasilitas Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh

Fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh merupakan bangunan panggung satu lantai dengan level +1.50 meter. Fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh terdapat fungsi ruang seperti ruang display, workshop, pelayanan umum berupa lobby dan ruang informasi, dan area servis. Pada fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh para pengunjung dapat melihat langsung proses pengerjaan ataupun

workshop dari kerajinan tangan dan oleh-oleh khas Rokan Hilir.



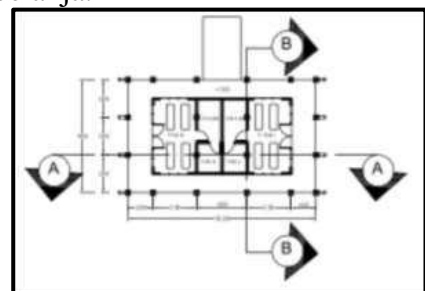
Gambar 19. Denah Fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh



Gambar 20. Interior Fasilitas kerajinan tangan dan oleh-oleh

c. Retail Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh

Retail kerajinan tangan dan oleh-oleh merupakan bangunan panggung satu lantai dengan level +1.50 meter. Retail ini saling terkoneksi dengan bangunan sekitar dan area wisata mangrove. Sehingga pengunjung bisa menelusuri area mangrove sambil melihat-lihat dan berbelanja.



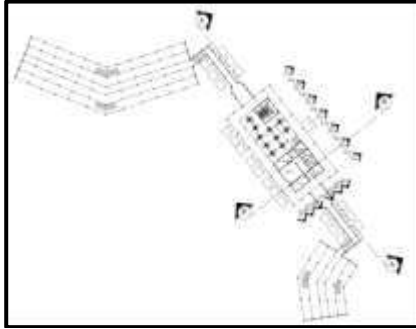
Gambar 21. Denah Retail kerajinan tangan dan oleh-oleh



Gambar 22. Interior retail kerajinan tangan dan oleh-oleh

d. Area Memancing dan Kafetaria

Area memancing dan kafetaria berupa bangunan panggung yang berada tepat di atas sungai. Area memancing juga terkoneksi dengan area wisata mangrove. Area memancing dibuat berdampingan dengan kafetaria, sehingga pengunjung yang ingin memancing juga dapat memasak dan memakan hasil tangkapannya.



Gambar 23. Denah Area memancing

9. Utilitas

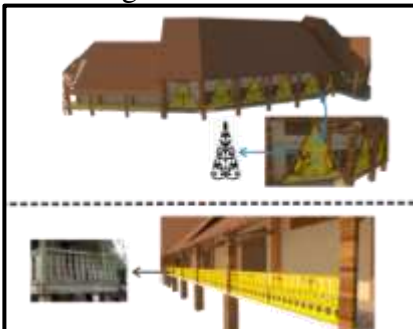
Pada kawasan ini menggunakan sistem utilitas air bersih, air kotor, air kotor, dan elektrikal.

10. Struktur

Pada perancangan menggunakan struktur sederhana yaitu sistem modular, struktur pondasi, kolom balok, dan rangka atap untuk struktur utama bangunan.

11. Fasad

Fasad bangunan merupakan salah satu elemen penting yang mempengaruhi kenyamanan pengguna ruang dan juga sebagai estetika bangunan. Fasad pada bangunan ini akan disesuaikan dengan karakteristik-karakteristik ragam hias Arsitektur Melayu Rokan, khususnya penggunaan motif pucuk rebung yang ditransformasikan ke dalam bentuk fasad bangunan.



Gambar 24. Transformasi Ornamen pada Bangunan

12. Hasil Desain

Setelah melakukan proses penzoningan, sirkulasi ruang dalam, sirkulasi ruang luar, tatanan ruang dalam, bentukan massa, tatanan massa, tatanan ruang luar, struktur, utilitas, fasad, vegetasi, dan detail lansekap maka dihasilkanlah desain Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi dengan Pendekatan Arsitektur Melayu Rokan.



Gambar 25. Hasil Desain

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi dengan pendekatan Arsitektur Melayu Lokal memperoleh simpulan, diantaranya :

1. Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh berbasis Ekowisata di Bagansiapiapi merupakan tempat untuk mewartakan segala aktifitas yang berhubungan dengan kerajinan tangan dan oleh-oleh mulai dari rekreasi, edukasi, dan wisata. Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh akan memfasilitasi segala kebutuhan fisik baik ruang luar maupun ruang dalam yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, baik pengelola maupun pengunjung. Pada perancangan kawasan ini mewartakan fasilitas berupa kegiatan jual-beli, pameran, workshop, serta kuliner dan ekowisata.

2. Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini menggunakan pendekatan arsitektur Melayu Rokan. Yang mana karakter bangunan mengadopsi serta menerapkan transformasi, sehingga menampilkan citra dari Arsitektur Melayu Rokan.

3. Ide dasar perancangan Pusat Kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini didasari pada Budaya yang ada di Rokan Hilir. Budaya melekat pada aspek kehidupan sehari-hari

mulai dari kebiasaan dan adat-istiadat, kesenian, seni bina, tata boga, dan bahasa. Sehingga Budaya sangat erat hubungannya dengan kerajinan tangan dan oleh-oleh, yang mana kerajinan tangan dan oleh-oleh merupakan ciri khas dari suatu daerah tertentu. Oleh sebab itu untuk mengangkat ciri khas lokal dari daerah Rokan Hilir, diambilah ide dasar konsep perancangan yaitu “Khazanah Arsitektur Melayu Rokan”, dimana seni bina dari Arsitektur Melayu Rokan yang diangkat menjadi konsep perancangan.

Menggunakan pendekatan Arsitektur Melayu Rokan, perencanaan dan perancangan Pusat kerajinan Tangan dan Oleh-oleh ini mengangkat tema mikro “citra Arsitektur Melayu Rokan”. Tema ini dipilih berdasarkan pada kebudayaan Melayu salah satunya melalui seni bina, yaitu dengan mengeksplorasi salah satu komponennya berupa ornamen ragam hias. Adapun salah satu ragam hias yang digunakan yaitu motif pucuk rebung.

Saran untuk pengembangan perancangan lebih lanjut yaitu sebaiknya mempertimbangkan untuk memiliki kajian atau pedoman yang kuat untuk penentuan judul dan tema dari seminar arsitektur, sehingga dalam proses pelaksanaan penyusunan dapat berjalan dengan lancar.

Konsistensi penulis dari proses pendahuluan hingga kesimpulan harus senantiasa terbalut dalam konteks judul dan tema. Dengan hal seperti ini, diharapkan perancangan obyek nantinya dapat menjadi kajian pembahasan arsitektur lebih lanjut. Selain itu juga dapat dikembangkan menjadi lebih lengkap dan baik sehingga dapat bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap obyek rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mudra, Mahyudin. 2004. *Rumah Melayu Memangku Adat Menjemput Zaman*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Laporan Dunia UNESCO. 2009. Berinvestasi dalam Keanekaragaman Budaya dan Dialog Antarbudaya. CLT.2009/WS/9.
- Maharani, Intan. 2016. *Analisis Kelayakan Potensi Ekowisata Pada Kawasan Wisata Alam Bungi Kecamatan*

Kokalukuna Kota Baubau. Skripsi Kendari: Universitas Halu Oleo.

Sefritarinie, Debora Vinsa Devianty. 2012. *Pusat Seni Rupa Di Yogyakarta Dengan Analogi Bentuk*. Skripsi Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Tim Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu, 2008. *Khazanah Kerajinan Melayu Riau*, Dewan Kerajinan Nasional Daerah Provinsi Riau, Pekanbaru.

Yolanda, Anastasya. 2008. *Percampuran Budaya Melayu*. Skripsi Depok: Universitas Indonesia.