

# Desain Lapangan Pamedan Ahmad Yani sebagai Taman Kota Tanjungpinang berbasis Kebudayaan Melayu Kepulauan Riau

Dhimas Setoyudho Anggoro Raharjo,<sup>1\*</sup> Akhmad Arifin Hadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi S1 Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor, Bogor, Indonesia

Diterima : 26 Juli 2023

Direvisi : 27 Januari 2024

Diterbitkan : 01 April 2024

## Abstract

*Green Open Space was an instrument to provide an open space for people to do some activities that can be city icons. Pamedan Ahmad Yani Field was one of the city's icons in Tanjungpinang, but the design did not express the Melayu culture. This research aims to redesign Pamedan Ahmad Yani Field as a city park using local culture in the site design. The Melayu Riau Islands culture was adapted considering the site location in Tanjungpinang, Riau Islands, which is popular with its culture and literature, twelve Gurindam. The research was conducted using field studies, Melayu cultural literature studies, and online questionnaires to 93 people to obtain data on physical conditions, visitor characteristics, and local culture, which influence the implementation of landscape design. The concept applied in the design is Modern-Local Cultural (Moltural), which combines local culture with current design developments. The results of this research are that the nuances of Melayu culture in Pamedan Park will be more visible by applying the typical yellow-gold color, obtained from the color of flowers, and the implementation of twelve gurindams as garden sculptures.*

**Keywords:** City, Park, Culture, Melayu, Design, Landscape

## Abstrak

Ruang Terbuka Hijau adalah instrumen yang menyediakan ruang terbuka bagi masyarakat untuk beraktivitas yang dapat dijadikan sebagai ikon kota. Lapangan Pamedan Ahmad Yani merupakan salah satu ikon kota di Tanjungpinang, namun penerapan desainnya belum mencerminkan unsur budaya Melayu. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan redesain Lapangan Pamedan Ahmad Yani sebagai taman kota yang menggunakan kebudayaan lokal dalam desainnya. Kebudayaan Melayu Kepulauan Riau diadaptasi mengingat lokasi lapangan berada di Tanjungpinang, Kepulauan Riau yang terkenal dengan budaya dan literturnya, Gurindam dua belas. Penelitian dilakukan dengan studi lapang, studi literatur budaya melayu dan online kuesioner kepada 93 orang untuk mendapatkan data kondisi fisik, karakteristik pengunjung dan kebudayaan lokal yang berpengaruh pada penerapan desain lanskap. Konsep yang diterapkan adalah Budaya Modern-Lokal (Moltural) yang memadukan antara unsur budaya lokal dengan perkembangan desain. Hasil dari penelitian ini adalah nuansa budaya Melayu di Lapangan Pamedan akan lebih terlihat dengan menerapkan warna khas budaya melayu yakni kuning-emas yang diperoleh dari warna bunga serta implementasi Gurindam dua belas sebagai sculpture taman.

**Kata kunci:** Kota, Taman, Budaya, Melayu, Desain, Lanskap

## 1. Pendahuluan

Ruang Terbuka Hijau (RTH) perkotaan merupakan salah satu instrument perkotaan untuk menyediakan ruang bergerak bebas untuk beraktivitas bagi masyarakat yang hidup di dalamnya. Lussetyowati (Lussetyowati, 2011) membagi RTH menjadi berbagai skala antara lain, RTH pada bangunan atau perumahan, RTH perkantoran, pertokoan, dan tempat usaha, RTH pada lingkungan permukiman, RTH skala kota, dan RTH jalur hijau jalan. RTH perkotaan terbagi menjadi RTH taman kota yang difungsikan untuk aktivitas penduduk. Azhar et al menjelaskan bahwa masyarakat yang berasal dari daerah sub-urban selalu mengingat ikon kota yang terkenal,

\* Corresponding author : [arifn\\_hadi@apps.ipb.ac.id](mailto:arifn_hadi@apps.ipb.ac.id)

salah satunya adalah RTH perkotaan. Adanya RTH perkotaan diperlukan dalam pengembangan wilayah perkotaan dan menjadi instrument untuk membantu aktivitas masyarakat (Azhar, Hardilla, & Kurniawan, 2021).

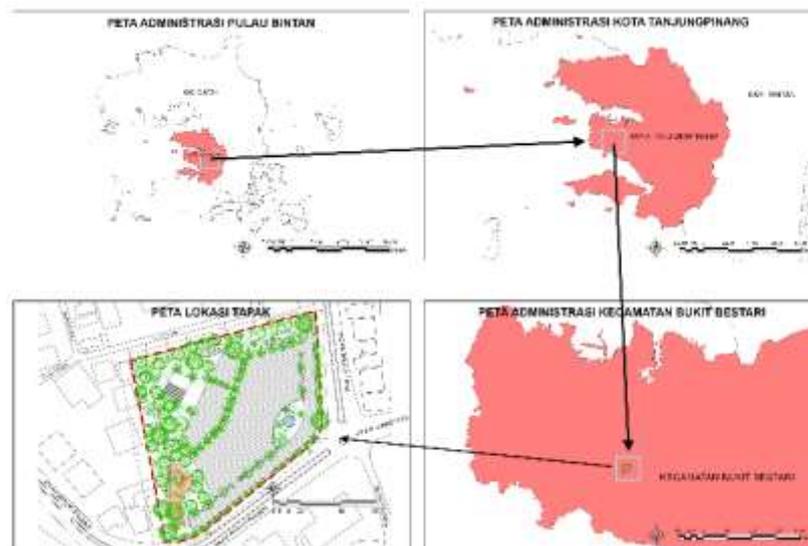
Lapangan Pamedan Ahmad Yani merupakan salah satu RTH perkotaan yang ada di Tanjungpinang, Kepulauan Riau dengan luas 1,4 Ha. Lapangan ini sering difungsikan sebagai area berolahraga, lokasi penyelenggaraan event, dan aktivitas lainnya karena adanya berbagai fasilitas yang disediakan seperti lapangan basket dan ruang berkumpul. Pengunjung lapangan terdiri dari anak-anak hingga lansia dengan berbagai macam latar belakang pendidikan dan ekonomi. Hal ini membuat Lapangan Pamedan Ahmad Yani menjadi pusat area beraktivitas bagi masyarakat Tanjungpinang. Aktivitas yang sering dilakukan pada Lapangan Pamedan meliputi bersantai, perkumpulan organisasi, kegiatan agama, dan olahraga seperti jogging, basket, takraw, badminton, dan panjat dinding, serta pagelaran pentas budaya.

Budaya dapat menjadi suatu daya tarik lapangan bagi pengunjung untuk mengunjungi lapangan dengan memperhatikan inovasi produk wisata (Pangestika, 2019). Inovasi produk wisata dapat dilakukan dengan memadukan budaya lokal yang ada dengan trend saat ini, terutama dalam trend desain. Pemanfaatan dan pengimplementasian desain dengan inovasi perpaduan budaya diharapkan dapat menjadi trend terbaru dalam mendesain suatu ruang terbuka.

Kondisi Lapangan Pamedan Ahmad Yani sudah dapat dianggap sebagai ikon kota, namun belum memiliki nilai budaya yang kuat, terutama budaya lokal Melayu Kepulauan Riau dalam konsep desainnya. Oleh sebab itu diperlukan redesain taman ini. Redesain adalah sebuah proses mendesain atau merancang ulang yang bertujuan membuat suatu perubahan pada struktur, fungsi dari suatu benda, bangunan, atau sistem yang menghasilkan manfaat lebih baik dari desain sebelumnya (Nugroho, 2011). Redesain dapat menjadi opsi apabila suatu tapak memerlukan pemugaran yang disesuaikan dengan perilaku pengguna dan rencana pengembang (Adam, 2017). Nilai budaya yang dapat terlihat saat ini hanya pahatan gonggong pada air mancur yang berada di area penerimaan dengan kondisi yang kurang terawat. Dengan menggunakan konsep desain yang mengambil insprasi dari kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau pada pengembangan konsep ruang, konsep sirkulasi, dan konsep vegetasi, diharapkan dapat memberikan aksen budaya dari Lapangan Pamedan Ahmad Yani berbasis kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau. Redesain dilakukan sebagai opsi untuk menggapai hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif desain Lapangan Pamedan Ahmad Yani berbasis kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau kepada pemerintah Kota Tanjungpinang sebagai saran redesain lapangan.

## 2. Metodologi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif dengan cara survei lapang, analisis spasial, studi literatur, dan penyebaran kuesioner kepada pengunjung Lapangan Pamedan. Lokasi Lapangan Pamedan terletak di antara Jalan Basuki Rahmat dan Jalan Ali Haji, Kelurahan Sei Jang, Kecamatan Bukit Bestari, Kota Tanjungpinang. Secara detail, lokasi lapangan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

Lapangan Pamedan berada di tengah wilayah Kota Tanjungpinang dan berada di titik keramaian kota. Lapangan Pamedan berbatasan langsung dengan kawasan permukiman, pertokoan, dan sekolah Madrasah Islamiyah (MI) Kota Tanjungpinang di sisi utara. Pada sisi selatan berbatasan dengan Jalan Basuki Rahmat dan kawasan perkantoran Expo Center Kota Tanjungpinang dan SAMSAT Kota Tanjungpinang. Di sisi timur berbatasan dengan Jalan Raja Ali Haji dan kawasan pertokoan. Di sisi barat berbatasan dengan kawasan permukiman.

Pelaksanaan penelitian mengacu pada proses desain yang dikemukakan oleh Booth (Booth, 2012) yang terdiri dari *commissioning, analysis, problem definition, conceptual studies, preliminary/schematic design, siteplan, construction documents, dan post-construction evaluation*. Tahapan *commissioning* meliputi perusuman masalah dan lokasi yang digunakan sebagai objek penelitian serta perizinan ke instansi terkait dalam rangka proses pengumpulan data. Tahapan *analysis* serta *problem definition* terbagi menjadi dua sub-tahap yaitu inventarisasi dan analisis-sintesis. Pendekatan biofisik, sosial, dan budaya dipilih dalam penelitian sebagai acuan proses inventarisasi dan analisis-sintesis. Pada proses inventarisasi, data biofisik didapatkan melalui survei lapang dan pengambilan data sekunder melalui website Badan Pusat Statistik Kota Tanjungpinang. Data sosial diperoleh dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui preferensi pengguna lapangan. Pertanyaan kuesioner yang diajukan berfokus pada kondisi lapangan dan preferensi pengguna tentang penerapan budaya lokal Melayu Riau pada lapangan. Data biofisik diterjemahkan pada proses analisis-sintesis menjadi potensi dan kendala lapangan yang disajikan secara spasial maupun deskriptif. Data sosial yang didapatkan dari wawancara dan penyebaran kuesioner akan menunjukkan preferensi pengguna terhadap konsep pendekatan budaya untuk melakukan redesain lapangan. Tahap *conceptual studies*, hasil inventarisasi dan analisis-sintesis digunakan menjadi acuan membuat desain. Hasil analisis kuesioner diterjemahkan menjadi hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan desain berdasarkan frekuensi titik yang dianggap perlu untuk diubah. Pendekatan budaya lokal Melayu Riau diaplikasikan pada lapangan setelah mendapatkan data preferensi pengguna yang kemudian menjadi perumusan konsep yang menentukan konsep dasar, konsep desain, dan konsep pengembangan. Konsep tersebut menghasilkan *blockplan* yang dikembangkan menjadi *preliminary/schematic design*, dan hasil akhir berupa masterplan atau *siteplan* (penelitian ini menghasilkan *siteplan*). Tahap selanjutnya adalah *construction documents* yang mencakup proses visualisasi gambar konstruksi, ilustrasi, dan animasi. Pada penelitian ini, tahapan *post-construction evaluation* tidak implementasikan karena penelitian hanya dibatasi hingga memberikan referensi hasil desain kepada Pemerintah Kota Tanjungpinang dan Dinas Perumahan Rakyat, Kawasan Permukiman, Kebersihan, dan Pertamanan (PERKIM) Kota Tanjungpinang.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Inventarisasi dan Analisis

Berdasarkan hasil studi pustaka, salah satu simbol Melayu Kepulauan Riau adalah Gonggong dan penggunaan warna terang seperti hijau, kuning, jingga, merah, dan putih. Budaya Melayu Kepulauan Riau yang diadaptasi kedalam redesain Lapangan Pamedan dapat dilihat dari bentuk pola desain berupa spiral yang terinspirasi dari bentuk Gonggong. Unsur budaya lainnya dapat dilihat dari pemilihan warna material serta tanaman yang menggunakan warna khas Melayu Kepulauan Riau, yaitu didominasi oleh warna hijau, kuning, jingga, merah, dan putih. Monumen Gurindam 12 yang terletak pada air mancur taman digunakan untuk mengabadikan salah satu budaya literasi Melayu Kepulauan Riau karya Raja Ali Haji, Gurindam 12. Lapangan Pamedan dapat diakses menggunakan jalan Jalan Basuki Rahmat dan Jalan Raja Ali Haji yang menjadi titik pusat untuk mengakses kawasan lainnya. Untuk menempuh ke lokasi lapangan dapat dicapai dengan kendaraan umum seperti angkot, kendaraan pribadi, berjalan kaki, dan bus kampus Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH). Terdapat dua akses masuk untuk segala kendaraan dan pejalan kaki yang terletak di sebelah selatan dan timur lapangan. Pada area taman terbagi menjadi sirkulasi pejalan kaki yang terpisah dan ada yang bergabung dengan kendaraan.

Lapangan Pamedan berada pada dataran rendah dengan ketinggian lapangan berada di 16 – 18 mdpl. Berdasarkan hasil pengamatan, kondisi kelerengan lapangan berkisar 0 - 2% dengan kategori morfologi datar atau sangat datar. Terdapat lereng dengan kontur menurun pada sisi barat daya lapangan yang merupakan ruang bermain anak. Menurut (Turasih, 2019), jenis tanah yang ada di Kota Tanjungpinang adalah podsolik kuning merah dengan tingkat kemasaman yang tinggi dan persentase bahan organik yang rendah. Masalah tersebut dapat

diatasi dengan modifikasi tanah menggunakan bahan organik yang mengandung pupuk NPK majemuk dan limbah karet padat remah (MH & M, 2021).

Saat ini, belum ada saluran hidrologi dan drainase yang jelas pada lapangan. Air limpasan hujan dibiarkan menyerap alami ke dalam tanah karena permukaan pada lapangan masih didominasi dengan tanah, rumput, dan paving blok. Pemanfaatan air untuk air mancur dan kamar mandi masih mengandalkan air yang disimpan didalam toren air. Terdapat saluran pembuangan air berupa parit yang terdapat di sekitar area luar taman bagian timur dan selatan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistikan Kota Tanjungpinang pada tahun 2020, suhu rata-rata tahunan Kota Tanjungpinang berkisar 23,15°C dengan suhu tertinggi pada bulan April dan Mei dengan suhu 23,8°C dan suhu terendah berada di bulan September dengan suhu 21,9°C. Rata-rata penyinaran matahari tahunan Kota Tanjungpinang berada di 50,27%. Rata-rata kelembaban tahunan Kota Tanjungpinang mencapai 78,16% dengan rata-rata kecepatan angin tahunan sebesar 1,5 m/s. Rata-rata hari hujan tahunan di Kota Tanjungpinang berada di 17-18 hari setiap bulannya dengan curah hujan tahunan sebesar 257,64 mm.

Lapangan Pamedan dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas seperti bench, gazebo, tempat bermain anak, lampu taman, *signage*, *planter box*, pergola, panggung, kamar mandi, area multifungsi, air mancur, bangunan KONI, tempat sampah, *bollard*, mushola, rumah penjaga taman, dan tempat berolahraga. Namun, kelengkapan fasilitas dinilai kurang dan terdapat fasilitas eksisting yang tidak terawat. Area multifungsi dinilai sangat berbahaya karena penggunaannya yang bercampur antara pengguna lapangan untuk beraktivitas dan juga menjadi sirkulasi kendaraan membuat perlunya zonasi yang jelas. Utilitas pada Lapangan Pamedan meliupti jaringan listrik dan air yang posisinya merusak *view* pada lapangan. Pada malam hari, penerangan hanya terpusat di area depan taman dan lapangan untuk berolahraga, sedangkan tempat lainnya yang terbilang rawan sangat minim dengan pencahayaan. Buruknya kondisi fasilitas dan utilitas mempengaruhi aspek kenyamanan dan keamanan pengguna dalam berkegiatan. Oleh karena itu, desain fasilitas dan utilitas perlu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Keberagaman jenis strata vegetasi dapat ditemui pada lapangan meliputi *groundcover*, semak, dan pohon. Penggunaan pohon kol banda, mahoni, pohon perdamaian, dan palem mendominasi area taman. Tanaman pucuk merah yang ditopiari serta palem pinang dimanfaatkan sebagai pengarah jalan disekitar area penerimaan saat ini. Namun pemilihan jenis pohon pada lapangan masih sangat beragam dengan penempatan yang tidak beraturan. Adanya penataan dan pemilihan vegetasi diharapkan menjadi solusi dan memberikan ekspresi baru untuk Lapangan Pamedan. Terdapat berbagai satwa yang dapat ditemui seperti kucing, anjing, burung gereja, serta nyamuk dan lalat karena adanya area lembab serta menjadi tempat tumpukan sampah pada Lapangan Pamedan. Data yang dihimpun dituangkan dalam suatu peta inventarisasi dan analisis (Gambar 2).



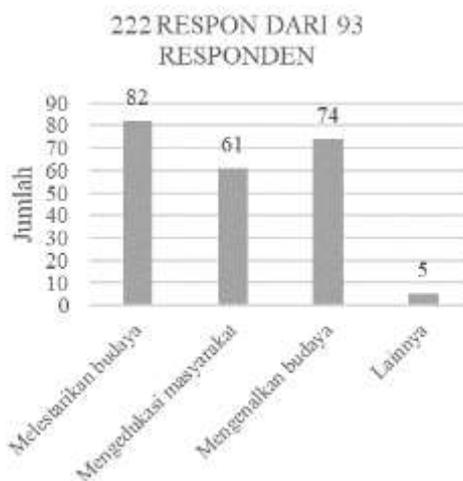
Gambar 2. Peta Inventarisasi

### 3.2. Pengguna Tapak

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada 93 pengguna lapangan dan masyarakat kota Tanjungpinang yang pernah mengunjungi lapangan, responden terdiri dari perempuan (59,14%) dan laki-laki (40,86%) dengan kalangan usia yang didominasi oleh remaja dengan rentang usia 12-25 tahun (81,72%), dewasa dengan rentang usia 26 - 45 tahun (13,98%), dan lansia dengan rentang usia 45 - 56 tahun (4,3%). Pengunjung lapangan didominasi oleh orang dengan pendidikan akhir SMA/SMK/Sederajat (68,89%), Sarjana/Pasarjana/Doktoral (26,86%), SMP/Sederajat (2,15%), dan Diploma (1,08%) dengan tipe pekerjaan Pelajar/Mahasiswa (70,97%), Swasta (10,75%), PNS (7,53%), Ibu Rumah Tangga (3,23%), TNI-POLRI (1,08%) dan lainnya (6,45%). Sebanyak 51,61% responden mengunjungi lapangan beberapa kali dalam setahun, 27,96% beberapa kali dalam sebulan, dan 20,43% beberapa kali dalam satu minggu dengan jadwal pada akhir pekan (96,67%) dan hari kerja (29,03%), serta jam kedatangan pada pukul 13.00 - 18.00 (73,12%), pukul 07.00 - 12.00 (46,24%), pukul 18.00 - 22.00 (12,28%), pukul 04.00 - 07.00 (12,90%) dan pukul 12.00 - 13.00 (4,30%). Cara pengunjung mendatangi lapangan didominasi menggunakan kendaraan pribadi mobil/motor (88,17%), berjalan kaki (20,43%), transportasi umum (11,83%), bersepeda (9,68%), dan lainnya (2,15%). Aktivitas yang dilakukan di Lapangan Pamedan meliputi bersantai dan menikmati taman (59,14%), berolahraga (52,69%), berjalan-jalan (33,33%), bermain (31,18%), befoto (12,9%), dan lainnya (24,73%).

### 3.3. Preferensi Pengguna Lapangan Terhadap Desain dan Fasilitas Lapangan

Berdasarkan hasil kuesioner, responden yang memiliki kesan netral terhadap desain Lapangan Pamedan sebesar 40,86%, buruk sebesar 32,26%, bagus sebesar 25,81%, dan sangat bagus 1,08%. Responden berpendapat kelebihan tapak ini karena memiliki area terbuka luas yang berguna saat olahraga dan pelaksanaan event seperti kegiatan ibadah, acara adat, dan lainnya. Kekurangan dari tapak ini berada pada beberapa fasilitas yang disediakan tidak terawat dan rusak, kurangnya pemeliharaan, kurang menonjolkan ciri khas sebagai taman kota Tanjungpinang, kurang tertata, belum adanya ikon yang menarik, serta tidak begitu mengikuti trend saat ini. Responden menganggap beberapa fasilitas pada taman menarik seperti gapura dan air mancur gonggong yang merepresentasikan Melayu Riau. Fasilitas yang dianggap buruk antara lain toilet yang kurang perawatan, minimnya penerangan pada malam hari pada area bermain anak dan area multifungsi, gazebo dan panggung yang tidak terawat, serta pemanfaatan air mancur gonggong yang tidak maksimal. Fasilitas seperti gazebo dan panggung dianggap pengguna memberikan kenyamanan karena biasanya digunakan untuk bersantai ataupun berkumpul oleh kalangan mahasiswa, sedangkan untuk fasilitas seperti toilet, minimnya penerangan, dan minimnya perawatan pada gazebo dan panggung membuat pengguna tidak nyaman untuk menggunakan fasilitas dalam jangka panjang. Dalam kaitannya dengan budaya lokal, responden menganggap penerapan budaya lokal Melayu Riau terhadap desain Lapangan Pamedan diperlukan (97,85%), dan sisanya menganggap tidak perlu diterapkan (2,15%). Alasan perlunya diterapkan unsur budaya Melayu Riau dalam desain tapak diikuti oleh faktor untuk melestarikan budaya (88,17%), mengenalkan budaya lokal kepada kalangan luas (79,57%), mengedukasi masyarakat terkait budaya lokal melalui desain (65,59%), dan lainnya (5,38%). Alasan pengunjung menginginkan redesain menggunakan pendekatan budaya lokal dapat dilihat pada Gambar 3.

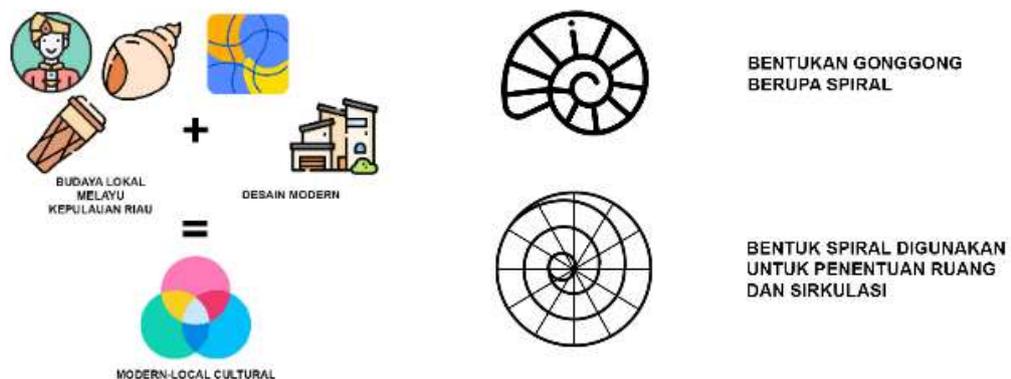


Gambar 3. Grafik Alasan Pengunjung Menginginkan Redesain Menggunakan Pendekatan Budaya Lokal

### 3.4. Konsep Dasar dan Konsep Pengembangan

Sebagai salah satu ruang terbuka hijau yang ada di Tanjungpinang, Lapangan Pamedan sudah dianggap sebagai ikon kota karena sering digunakan untuk berbagai macam penyelenggaraan berbagai macam event dan menjadi instrument yang membantu aktivitas masyarakat. Namun, nuansa khas Tanjungpinang dan kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau belum begitu terlihat dalam implementasi desain saat ini. Kosep dasar yang diusung untuk menanggapi hal tersebut adalah *Moltural City Park* atau Taman Kota Modern-Local Cultural. Konsep ini memiliki tujuan untuk memadukan elemen desain budaya lokal dengan elemen desain yang tengah berkembang saat ini sehingga desain dapat bersifat lebih dinamis terhadap perkembangan zaman. Penerapan konsep ini ditujukan untuk melestarikan dan mengenalkan kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau kepada generasi baru melalui desain taman terbarukan dan diharapkan dapat menjad trend baru dalam mengenalkan budaya lokal daerah.

Berdasarkan hasil analisis preferensi pengguna terhadap desain dan fasilitas, beberapa fasilitas pada tapak dapat dipertahankan atau dipugar dan desain secara keseluruhan perlu dilakukan redesain untuk menampung aktivitas pengguna tapak secara lebih tergolongkan dengan jelas. Konsep desain yang diusung pada tapak terinspirasi dari fauna khas Kota Tanjungpinang yaitu Gonggong (*Laevistrombus canarum*). Gonggong merupakan hewan laut berupa kerang dengan bentuk spiral yang terlihat seperti bentuk radial dari atas. Bentuk spiral dijabarkan menjad bentuk spiral berulang dengan keragaman diameter dan penempatan untuk memberikan kesan geometris radial yang kuat pada tapak. Ilustrasi konsep dasar dan abstraksi konsep desain tapak dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Ilustrasi Konsep Dasar dan Abstraksi Konsep Desain

#### 3.4.1. Konsep Ruang dan Sirkulasi

Penentuan jenis ruang Lapangan Pamedan mengacu pada aktivitas yang sering dilakukan oleh pengguna tapak yang didapatkan melalui kuesioner. Pembagian ruang berfungsi untuk memusatkan aktivitas tertentu pada ruang yang akan direncanakan, mengingat pada kondisi eksisting pembagian ruang sudah terlihat namun belum terbagi dengan baik. Konsep ruang terbagi menjadi 9 jenis yaitu *welcome area*, ruang pra-saranana KONI, ruang preparasi, ruang ekspresi, ruang olahraga, ruang tunggu anak, ruang bermain anak, ruang multifungsi, dan ruang transisi. *Welcome area* didesain sebagai area drop-off pengunjung taman yang menggunakan kendaraan pribadi maupun umum serta sebagai tempat mahasiswa UMRAH yang akan menggunakan bus. Ruang pra-sarana KONI dan preparasi dilengkapi dengan bangunan terhubung yang terbagi menjadi 3 segmen yaitu ruang KONI, pusat informasi budaya Melayu Kepulauan Riau, dan ruang preparasi. Ruang ekspresi dilengkapi dengan *amphitheater* untuk melakukan pertunjukan budaya ataupun pementasan panggung. Ruang olahraga digunakan untuk mempertahankan penggunaannya di awal sebagai tempat bermain basket, takraw dan voli. Ruang tunggu anak dan bermain anak disediakan sebagai visi pemerintah daerah untuk menyediakan taman yang ramah anak. Ruang multifungsi dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas skala makro seperti bazaar, kegiatan ibadah, dan lainnya. Ruangan ini dilengkapi dengan elemen air yang memiliki 12 monumen sebagai bentuk informasi akan

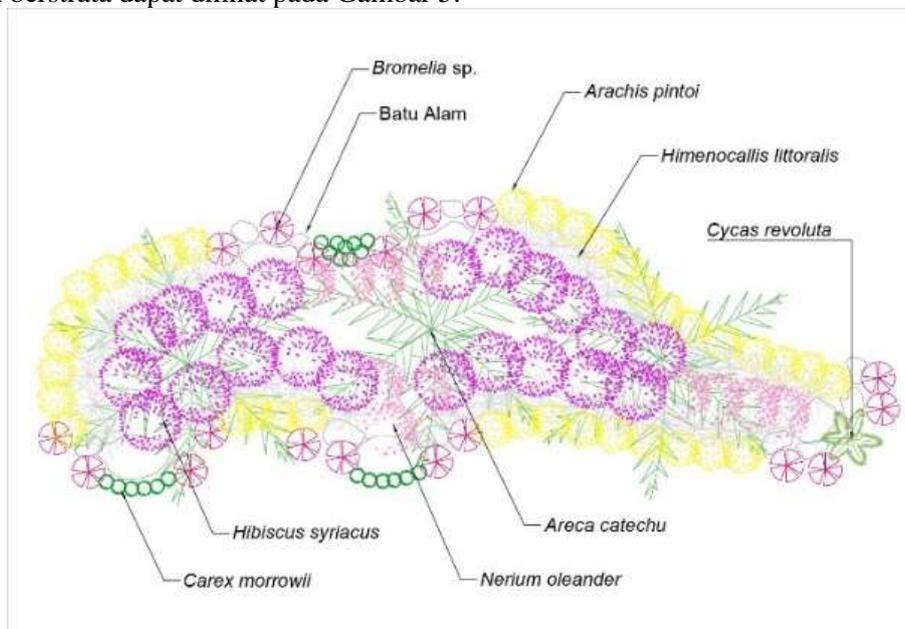
Gurindam 12. Ruang transisi digunakan untuk menghubungkan dua welcome area. Setiap ruang saling terhubung dengan aksis jelas serta disisipkan ruang menanam dengan menggunakan *planter box*.

Konsep sirkulasi mengangkat konsep dasar radial yang berpusat pada titik tengah taman yang terletak di area multifungsi. Konsep sirkulasi didapatkan dengan menggabungkan beberapa lingkaran dengan berbagai ukuran diameter yang kemudian disambung antar tiap lengkungan (*arc*) untuk membuat beberapa sektor serta pembagian sudut sebesar 15 derajat yang ditarik dari titik tengah taman. Sirkulasi yang ada pada tapak hanya berfokus pada jalur pejalan kaki untuk membatasi kegiatan pada tapak hanya dikhususkan untuk manusia.

### 3.4.2. Konsep Vegetasi

Konsep vegetasi merancu kepada konsep dasar mengenai penggunaan pendekatan Budaya Lokal Melayu Kepulauan Riau, penyesuaian kondisi iklim sekitar yang merupakan iklim pesisir kepulauan, dan lokasi tapak yang terdapat di Tanjungpinang. Vegetasi-vegetasi tersebut harus mendukung karakter budaya Melayu pada tapak. Salah satu elemen yang dapat mencerminkan karakter taman adalah warna karena warna salah satu elemen desain pada taman (Ingram, 1991). Dalam desain ini warna dimunculkan melalui warna vegetasi yang dapat mengangkat karakter budaya Melayu. Vegetasi tersebut antara lain adalah Kacang-Kacang (*Arachis pintoi*) yang memberi warna kuning, semak Tahi Ayam (*Lantara camara*) yang memberi warna jingga, semak Bakung Air Mancur (*Hymenocallis littoralis*) yang memberi warna putih, dan semak Lengkuas Merah (*Alpinia purpurata*).

Konsep penanaman vegetasi disesuaikan dengan bentuk pola radial tapak dengan membagi ruang tanaman menggunakan *planter box* untuk vegetasi yang berada di sekitar ruang aktivitas dan ditanaman pada level +0,00 m pada vegetasi yang berada di luar ruang aktivitas. Mengacu pada (Booth, 2012), ruang radial dapat menjadi bervolume ataupun kaku tergantung pada keterhubungan antara tiap sisi dan penggunaan kawasannya. Pola penanaman pada ruang aktivitas dilakukan secara beragam tergantung *planter box* yang digunakan, namun terfokus dengan model penanaman bergaya pulau (area tanaman diantara hamparan rumput) dan dilakukan secara repetisi, sedangkan pada luar ruang aktivitas ditanaman dengan model pulau dan ada yang dibiarkan tanpa strata tanaman. Pemilihan tanaman disesuaikan dengan iklim kepulauan seperti pohon berjenis palem serta menggunakan tanaman berbunga yang memberikan warna khas Melayu Kepulauan Riau seperti *Arachis pintoi*, *Alpinia purpurata*, *Hymenocallis littoralis*, *Nerium oleander*, *Hibiscus rosa-sinensis* dan *Lantara camara*. Contoh model penanaman berstrata dapat dilihat pada Gambar 5.



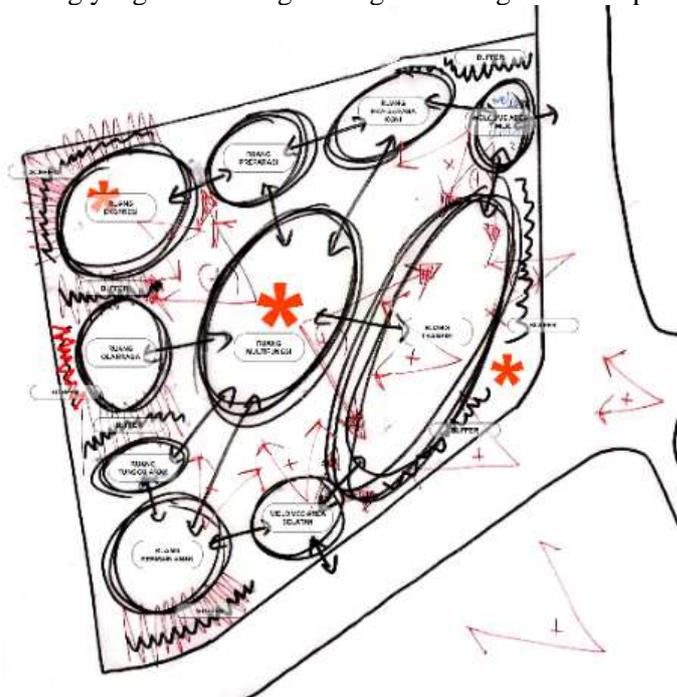
Gambar 5. Contoh Model Penanaman Berstrata

### 3.4.3. Konsep Pendekatan Budaya Lokal Melayu Kepulauan Riau

Konsep pengembangan tapak dengan pendekatan budaya lokal daerah diperlukan untuk memasukkan unsur elemen kebudayaan lokal daerah pada tapak. Konsep Kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau merupakan

perpecahan kebudayaan lokal Melayu Riau karena pemekaran provinsi yang dilakukan pada tahun 2002. Kebudayaan lokal Kepulauan Riau dicirikan dengan penggunaan motif yang berbentuk tanaman/flora dan penggunaan warna mencolok seperti kuning emas, coklat, hijau lumut, merah marun, merah darah, merah keunguan, dan putih. Kebudayaan Lokal Melayu Kepulauan Riau juga terkenal dengan seni literatur yang menjadi penggagas bahasa Indonesia, yaitu Gurindam 12. Hal-hal tersebut digunakan sebagai penentuan pemilihan warna material dan warna tanaman yang akan digunakan, serta penentuan dalam pembuatan monumen Gurindam 12 sebagai main attraction Lapangan Pamedan Ahmad Yani kedepannya.

Diagram konsep digunakan untuk mendeliniasi prinsip desain dalam penentuan elemen dan ruang dengan cara yang luas. Booth (Booth, 2012) menjelaskan cara pembuatan diagram konsep berfokus pada penjonjolan aspek-aspek yang terlihat secara mayor dan dianggap penting untuk ditampilkan. Diagram konsep terdiri dari pengaturan ruang atau zona sehingga dapat menjadi dasar dalam pembuatan desain sesuai dengan tujuan yang ditetapkan (Hakim, Hs, Pangasih, & Sadikin, 2022). Diagram konsep yang dirancang untuk lapangan Pamedan memiliki 9 jenis ruang meliputi welcome area, ruang pra-saranana KONI, ruang preparasi, ruang ekspresi, ruang olahraga, ruang tunggu anak, ruang bermain anak, ruang multifungsi, dan ruang transisi yang dihubungkan menggunakan garis-garis sebagai rencana sirkulasi secara kasar. Terdapat arah good view yang dimanfaatkan untuk perencanaan *main attraction* serta gelembung yang melambangkan vegetasi. Diagram konsep dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Konsep

### 3.5. Site Plan

Siteplan merupakan visualisasi final yang didasari oleh hasil analisis-sintesis dengan memadukan konsep-konsep yang telah dicoba menjadi *preliminary design*, kemudian disajikan dalam sebuah gambar detail desain dengan memperhatikan skala dan *leveling*. Desain diperuntukan untuk melakukan desain ulang Lapangan Pamedan Ahmad Yani dengan pendekatan budaya lokal Melayu Kepulauan Riau di tengah perkembangan zaman. Desain terinspirasi dari bentuk Gonggong yang diabstraksikan menjadi pola tapak. Abstraksi pola membagi tapak menjadi beberapa ruang meliputi *welcome area*, ruang pra-saranana KONI, ruang preparasi, ruang ekspresi, ruang olahraga, ruang tunggu anak, ruang bermain anak, ruang multifungsi, dan ruang transisi yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang aktivitas sesuai ruangan yang ada. Pola tersebut juga membagi ruang penanaman menjadi area penanaman dengan planter box dan yang berada pada ketinggian tanah.

*Welcome area* didesain sebagai kawasan *drop-off* pengunjung tapak dengan menyediakan *shelter bus* untuk menaiki dan menurunkan penumpang dan jorokan sebagai bus stop ataupun kawasan kendaraan menurunkan penumpang. Area ini terhubung dengan sirkulasi utama serta axis jelas yang mengarah ke monumen Gurindam 12. Area pra-sarana KONI dan ruang preparasi digunakan sebagai area bangunan menyerupai aula yang terbagi

menjadi 3 segmen, yaitu ruang KONI, pusat informasi budaya Melayu Kepulauan Riau, dan ruang preparasi untuk menyiapkan pegelaran event di kawasan Lapangan Pamedan Ahmad Yani. Ruang ekspresi difungsikan sebagai pusat pelaksanaan kegiatan yang dilengkapi dengan panggung dan amphitheater yang menjulang ke atas. Ruang olahraga digunakan untuk menampung aktivitas olahraga pengguna tapak dengan mempertahankan fasilitas olahraga pada desain sebelumnya, yaitu lapangan basket, lapangan voli, dan lapangan takraw yang menyatu. Terdapat fasilitas olahraga *gym outdoor* yang terletak dibawah shelter agar tidak terkena limpasan hujan secara langsung. Ruang bermain anak difasilitasi dengan *outdoor playground* untuk anak-anak beraktivitas dan menikmati taman dengan ruang menunggu anak yang berseberangan sebagai tempat berkumpul orang tua mengawasi aktivitas anak mereka di area bermain anak. Area berkumpul orang tua dilengkapi dengan bench dan area bukaan untuk berkumpul. Ruang multifungsi digunakan untuk penyelenggaraan event secara makro yang membutuhkan area terbuka luas seperti ibadah tahunan, *bazaar outdoor*, dan lainnya. Ruang ini dilengkapi dengan shelter di beberapa sudut dan monument Gurindam 12 sebagai titik tengah Lapangan Pamedan Ahmad Yani. Ruang transisi digunakan untuk menghubungkan *welcome area* bagian selatan dan timur yang dilengkapi dengan *shelter*, *bench*, dan *planter box* serta *signage* pada area luaran ruang. Signage sangat penting untuk memberikan informasi mengenai taman kepada masyarakat (Hidayanto & Thamrin, 2021). Pada area pinggiran tapak, dilakukan penanaman *Areca catechu* dengan konsep penanaman berstrara menyerupai model pulau yang mengarahkan ke titik terdekat dengan *welcome area*. Siteplan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Siteplan

Untuk menunjang visualisasi dan membantu menyajikan hasil desain dengan lebih menarik, dalam penyajian hasil desain diperlukan gambar secara perspektif spot dan perspektif keseluruhan menggunakan ilustrasi 3D. Ilustrasi 3D digunakan untuk menunjukkan hasil desain secara bervolume yang memberikan kesan nyata sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Ilustrasi 3D perspektif dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perspektif Keseluruhan

#### 4. Kesimpulan

Lapangan Pamedan Ahmad Yani dapat dioptimalkan fungsinya sebagai Taman Kota berbasis kebudayaan lokal tanpa mengurangi pemanfaatannya saat ini dengan menerapkan konsep *Mortulral City Park* yang memadukan antara kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau dengan perkembangan desain saat ini. Untuk mencapai tujuan desain tersebut, disusun konsep desain yang kuat dengan menggunakan bentuk fauna lokal, Gonggong, sebagai abstraksi desain untuk membagi ruang, sirkulasi, dan pola penanaman pada tapak. Fasilitas untuk memperkuat konsep Moltural dapat didukung dengan memberikan monumen ikonik berupa monumen Gurindam 12 serta pembuatan shelter yang mencirikan desain lokal yang dipadukan dengan model terkini. Konsep desain ini masih belum diterapkan di tapak namun apabila diwujudkan akan memberikan manfaat bagi pemerintah dalam peningkatan keindahan kota dan internasliasi budaya melayu pada taman kota.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan referensi bagi Pemerintah Kota Tanjungpinang, khususnya Dinas Perumahan Rakyat, Kawasan Permukiman, Kebersihan, dan Pertamanan (PERKIM) Kota Tanjungpinang mengingat saat ini sudah ada visi dari pemerintah daerah untuk melakukan pemugaran dan perombakan taman kota di seluruh Kota Tanjungpinang, salah satunya ialah Lapangan Pamedan Ahmad Yani. Dengan mengacu pada desain ini, diharapkan dapat memberikan referensi desain berbasis kebudayaan lokal yang berbaur dengan trend desain saat ini sehingga dinamika desain terus berkembang.

Lapangan Pamedan Ahmad Yani dapat dioptimalkan fungsinya sebagai Taman Kota berbasis kebudayaan lokal tanpa mengurangi pemanfaatannya saat ini dengan menerapkan konsep *Mortulral City Park* yang memadukan antara kebudayaan lokal Melayu Kepulauan Riau dengan perkembangan desain saat ini. Untuk menapai tujuan desain tersebut, diperlukan konsep desain yang kuat dengan menggunakan bentuk fauna lokal, Gonggong, sebagai abstraksi desain untuk membagi ruang, sirkulasi, dan pola penanaman pada tapak. Fasilitas untuk memperkuat konsep Moltural dapat didukung dengan memberikan monumen ikonik berupa monumen Gurindam 12 serta pembuatan shelter yang mencirikan desain lokal yang dipadukan dengan model terkini.

#### Daftar pustaka

- Adam, I. (2017). *Redesain Taman Merdeka Berbasis Perliaku Manusia di Kota Metro*. (S1). Institut Pertaian Bogor, Bogor.
- Azhar, H. M., Hardilla, D., & Kurniawan, P. (2021). *Public open space as unifying aspect of society: San Francisco City case*: IOP Publishing.
- Booth, N. K. (2012). *Foundations of Landscape Architecture*. New Jersey: Wiley and Sons.
- Hakim, B. R., Hs, C. O., Pangasih, F., & Sadikin, A. A. (2022). Redesain Pasar Sepinggian Balikpapan Penekanan Pada Pencahayaan dan Penghawaan Alami. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 10(2). doi:<https://doi.org/10.46964/jkdpia.v10i2.278>
- Hidayanto, A. F., & Thamrin, N. H. (2021). Desain Sarana Informasi Di Taman Samarendah Samarinda. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1).
- Ingram, D. L. (1991). Basic Principles of Landscape Design. *Circular*, 536, 1–19.
- Lusetyowati, T. (2011). *Analisa Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Perkotaan, Studi Kasus Kota Martapura*. Paper presented at the Pros Semin Nas AVoER ke-3.
- MH, A., & M, A. (2021). Aplikasi limbah padat karet remah pada tanah podsolik merah kuning terhadap ketersediaan hara makro dan perbaikan sifat fisika tanah. *EnviroScienceteate*, 16(2), 264–275.
- Nugroho, A.-D. (2011). *Redesign Kantor Wilayah Kementerian Agama Jawa Tengah*. (S1). Universitas Diponegoro, Semarang.
- Pangestika, M. D. (2019). *Perencanaan Pengembangan Wisata Budaya dan Religi di Provinsi Jawa Tengah*. (S1). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Turasih, A. (2019). *Determinasi Pendapatan Asli Dearah di Provinsi Kepulauan Riau (Studi Kasus 7 Kabupaten/Kota di Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2011-2017)*. (S1). Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta.