KUBU RAYA *PARK*

LAPORAN TUGAS AKHIR

Program Studi Sarjana Arsitektur
Jurusan Arsitektur

Oleh :
PUTRI AISYAH BAYEDI
NIM D1031211005

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Aisyah Bayedi

NIM : D1031211005

Menyatakan bahwa dalam TUGAS AKHIR yang berjudul "Kubu Raya *Park*" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan Saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atas diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Rujukan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Saya sanggup menerima konsekuensi akademis dan hukum di kemudian hari apabila pernyataan yang dibuat ini tidak benar.

Pontianak,21 Juli 2026

Putri Aisyah Bayedi
NIM. D1031211005

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Prof. Dr. H. Hadari Nawawi Pontianak 78124
Telepon (0561) 740186, WA +6282152280907
Email : ft@untan.ac.id Website : http://teknik.untan.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

KUBU RAYA *PARK*

Jurusan Arsitektur
Progam Studi Sarjana Arsitektur

Oleh:

Putri Aisyah Bayedi
NIM D1031211005

Telah dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir pada 21 Juli 2026
dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana

Susunan Penguji Tugas Akhir

Pembimbing Utama,

Emilya Kalsum, S.T., M.T.
NIP. 19720726 199802 2 001

Penguji Utama,

Valentinus Pebriano, S.T., M.T.
NIP. 19700225 19993 1 001

Pembimbing Kedua,

Mustikawati, S.T., M.Ars.
NIP. 19891114 202506 2 006

Penguji Kedua,

M.Ridha Alhamdani, S.T., M.Sc
NIP. 19790602 200212 1 004

Pontianak, 21 Juli 2026
Dekan,

Dr.-Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM
NIP. 19671223 199203 1 002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, penyertaan, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Kubu Raya *Park*" dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan. Berkat doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, tugas akhir ini akhirnya dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada::

1. Bapak Dr.-Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Bapak Dr. Uray Fery Andi, ST. , MT. , selaku Ketua Jurusan Arsitektur di Universitas Tanjungpura;
3. Bapak Syaiful Muazir, ST. , MT. , PhD. , selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Tanjungpura;
4. Ibu Emilya Kalsum, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing I, dan Ibu Mustikawati, S.T., M.Ars., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, ilmu, koreksi, serta motivasi yang sangat berarti kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
5. Bapak M. Ridha Alhamdani, S.T., M.Sc. dan Bapak Valentinus Pebriano, S.T., M.T. selaku Dosen Penguji Proyek Tugas Akhir ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Arsitektur Universitas Tanjungpura yang telah menanamkan ilmu, pengalaman, dan wawasan yang sangat berharga.
7. Mendiang Ayah tercinta yang semasa hidupnya telah memberikan kasih sayang, doa, dan nilai-nilai kehidupan yang menjadi pedoman bagi penulis, serta Mama dan seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, dan pengorbanan tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, serta kebersamaan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, motivasi, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Terakhir, kepada diri penulis sendiri yang telah berusaha, bertahan, dan tidak menyerah dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih atas keberanian untuk terus bangkit, belajar, dan menyelesaikan tugas akhir ini hingga akhir.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk meningkatkan karya ini di masa mendatang. Sebagai penutup, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang arsitektur dan dapat menjadi langkah awal menuju perancangan yang lebih baik.

Pontianak, 21 Juli 2026

Putri Aisyah Bayedi
NIM.D1031211005

ABSTRAK

Sektor pariwisata memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, pembangunan wilayah, serta peningkatan kesejahteraan masyarakat. Sejalan dengan arah kebijakan pembangunan pariwisata nasional, pengembangan destinasi wisata diharapkan mampu mengoptimalkan potensi lokal serta memberikan pengalaman yang berkualitas, interaktif, dan berkelanjutan. Kabupaten Kubu Raya memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata karena didukung oleh lokasi yang strategis, aksesibilitas yang tinggi, serta karakteristik lahan basah, sungai, mangrove, dan komoditas buah tropis yang menjadi identitas daerah. Namun, sebagian besar destinasi wisata yang ada masih berorientasi pada wisata alam dengan aktivitas edukasi yang terbatas serta belum mengintegrasikan fungsi rekreasi, ruang publik, dan fasilitas pendukung dalam satu kawasan terpadu. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan destinasi wisata baru yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat akan sarana rekreasi sekaligus edukasi.

Perancangan Kubu Raya *Park* bertujuan mewujudkan kawasan wisata edukasi dan rekreasi keluarga yang mengangkat potensi lokal Kabupaten Kubu Raya sebagai identitas utama kawasan. Metode perancangan dilakukan melalui studi literatur, studi preseden, pengamatan lapangan, serta analisis terhadap fungsi, pengguna, kebutuhan ruang, kondisi tapak, struktur, dan utilitas yang kemudian disintesis menjadi konsep perancangan. Konsep yang diterapkan adalah *Learning Before Playing*, yaitu menghadirkan pengalaman edukatif sebagai tahapan awal sebelum pengunjung memasuki zona rekreasi. Konsep ini diwujudkan melalui penyediaan zona edukasi lahan basah, pertanian, dan buah tropis yang dipadukan dengan berbagai wahana rekreasi keluarga, ruang terbuka publik, serta fasilitas pendukung yang memenuhi aspek kenyamanan, keamanan, aksesibilitas, dan keberlanjutan. Hasil perancangan diharapkan mampu menghadirkan destinasi wisata yang tidak hanya memberikan pengalaman rekreasi yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap potensi alam dan budaya lokal, memperkuat identitas Kabupaten Kubu Raya, serta mendukung pengembangan pariwisata daerah secara berkelanjutan.

Kata kunci**:** Kubu Raya *Park, Theme Park,* Kabupaten Kubu Raya.

ABSTRACK

The tourism sector plays an important role in promoting economic growth, regional development, and improving community welfare. In line with the direction of Indonesia's national tourism development policy, tourism destination development is expected to optimize local potential while providing high-quality, interactive, and sustainable visitor experiences. Kubu Raya Regency has significant potential for tourism development due to its strategic location, high accessibility, and distinctive natural resources, including wetlands, rivers, mangrove ecosystems, and tropical fruit commodities that represent the region's identity. However, most existing tourist destinations remain focused on nature-based tourism with limited educational activities and have not yet integrated recreational functions, public open spaces, and supporting facilities within a single cohesive development. This condition indicates the need for a new tourism destination capable of meeting the community's demand for both recreational and educational facilities.

The design of Kubu Raya Park aims to create an educational and family-oriented recreational tourism area that highlights the local potential of Kubu Raya Regency as its primary identity. The design process was carried out through literature reviews, precedent studies, field observations, and analyses of functions, users, spatial requirements, site conditions, structural systems, and building utilities, which were subsequently synthesized into the overall design concept. The proposed concept, Learning Before Playing, introduces educational experiences as the initial stage before visitors enter the recreational zone. This concept is implemented through the provision of wetland, agricultural, and tropical fruit educational zones integrated with various family recreational attractions, public open spaces, and supporting facilities that emphasize comfort, safety, accessibility, and sustainability. The proposed design is expected to establish a tourism destination that not only provides enjoyable recreational experiences but also enhances public understanding of the region's natural and cultural potential, strengthens the identity of Kubu Raya Regency, and supports sustainable regional tourism development.

Keywords: Kubu Raya Park, Theme Park, Kubu Raya Regency.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK vi
ABSTRACK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABLE xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah Perancangan 4
1.3 Tujuan Perancangan 5
1.4 Sasaran Perancangan 5
1.5 Lingkup Perancangan 5
1.6 Metodologi Perancangan 5
1.6.1 Keaslian Perancangan 6
1.6.2 Pendekatan Perancangan 7
1.6.3 Metode Perancangan 7
1.6.4 Diagram Alur Perancangan 10
1.7 Sistematika Penulisan 11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 12
2.1 Tinjauan Umum Taman Tematik 12
2.2.1 Definsi dan Konsep Theme Park 12
2.2.2 Komponen Utama Theme Park 12
2.2 Konsep Taman Edukasi Rekreatif 13
2.2.1 Definisi Taman Edukasi Rekreatif 13
2.3 Identitas Lokal Kabupaten Kubu Raya 14
2.4.1 Karakteristik Lahan Basah Kabupaten Kubu Raya 14
2.4.2 Komoditas Buah Tropis Khas Kubu Raya 15
2.4 Aturan, Norma, dan Standar 15
2.4.1 Standar Lokasi 15

2.4.2 Standarisasi Pembangunan Theme Park 16
2.4.3 Jenis Wahana dan Fasilitas di Theme Park 20
2.5 Data Umum Lokasi 24
2.5.1 Kondisi Geografis Kabupaten Kubu Raya 24
2.5.2 Demografi Penduduk 25
2.6 Studi Kasus 27
2.5.1 Jatim Park 1 27
2.5.2 Saloka Theme Park 30
2.5.3 Sindu Kusuma Edupark 32
2.5.4 Perbandingan Studi Kasus 35
BAB III LANDASAN KONSEPTUAL 39
3.1 Analisis Fungsi dan Tema Perancangan 39
3.2 Analisis Internal 40
3.2.1 Pelaku 40
3.2.2 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang 43
3.2.3 Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang 47
3.2.4 Persyaratan Ruang 49
3.2.5 Besaran Ruang 51
3.3 Analisis Eksternal 58
3.3.1 Site 58
3.3.2 Peletakan 59
3.3.3 Orientasi 60
3.3.4 Sirkulasi 60
3.3.5 Vegetasi 61
3.3.6 Zonasi 61
3.4 Analisis Struktur 62
3.5 Analisis Utilitas 64
3.1 Sistem Jaringan Air 64
3.2 Sistem Jaringan Elektrikal 66
3.3 Sistem Tata Udara (HVAC) 67
3.4 Sistem Keamanan Bangunan 68
3.5 Sistem Persampahan 69

3.6 Analisis Fisika Bangunan 70
BAB IV KONSEP PERANCANGAN 72
4.1 Konsep Fungsi 72
4.2 Skematik Ruang Dalam 72
4.3 Skematik Ruang Luar 73
4.4 Konsep Gubahan Bentuk 75
4.5 Konsep Struktur 75
4.6 Konsep Utilitas 75
3.1 Sistem Jaringan Air 76
3.2 Sistem Jaringan Elektrikal 76
3.3 Sistem Tata Udara (HVAC) 77
3.4 Sistem Keamanan Bangunan 77
3.5 Sistem Persampahan 78
BAB V PRA PERANCANGAN 79
5.1 Situasi 79
5.2 Siteplan 80
5.3 Denah 81
5.4 Tampak 84
5.5 Potongan 85
5.6 Suasana Eksterior 86
5.7 Suasana Interior 87
DAFTAR PUSTAKA 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Banyaknya Objek Wisata di Kabupaten Kubu Raya Tahun 2025 3
Gambar 1. 2 Diagram Alur 10
Gambar 2. 1 Bianglala di Theme Park..... 20
Gambar 2. 2 Permainan Kora-Kora 20
Gambar 2. 3 Wahana Rollercoaster 21
Gambar 2. 4 Wahana Komidi Putar 21
Gambar 2. 5 Wahana Bombom Car 22
Gambar 2. 6 Wahana Go-Kart 22
Gambar 2. 7 Wahana Tea Cups 23
Gambar 2. 8 Wahana Pontang-Panting 23
Gambar 2. 9 Wahana Playground 23
Gambar 2. 10 Wahana Outbond..... 24
Gambar 2. 11 Wahana Trampoline 24
Gambar 2. 12 Peta Administrasi Kabupaten Kubu Raya..... 25
Gambar 2. 13 Jatim Park 1 27
Gambar 2. 14 Peta Jatim Park 1 28
Gambar 2. 15 Suasana Wahana Jatim Park 1..... 29
Gambar 2. 16 Suasana Wahana Jatim Park 1..... 29
Gambar 2. 17 Saloka Theme Park Semarang 30
Gambar 2. 18 Peta Saloka Theme Park 31
Gambar 2. 19 Suasana Kawasan Saloka Theme Park 31
Gambar 2. 1 Suasana Wahana Saloka Theme Park…….31
Gambar 2. 21 Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta 32
Gambar 2. 22 Suasana Wahana Sindu Kusuma Edupark 33
Gambar 2. 23 Suasana Sindu Kusuma Edupark 33
Gambar 2. 24 Peta Sindu Kusuma Edupark 34
Gambar 3. 1 Hubungan Ruang Makro..... 47
Gambar 3. 2 Hubungan Ruang Mikro Zona Edukasi dan Zona Rekreasi 47
Gambar 3. 3 Hubungan Ruang Mikro Kantor Pengelola,Cafe..... 48
Gambar 3. 4 Organisasi Ruang Makro 48

Gambar 3. 5 Organisasi Ruang Mikro 49
Gambar 3. 6 Data Tapak 59
Gambar 3. 7 Analisis Peletakan Tapak 60
Gambar 3. 8 Analisis Orientasi Tapak 60
Gambar 3. 9 Analisis SirkulasiTapak 61
Gambar 3. 10 Analisis Vegetasi Tapak 61
Gambar 3. 11 Analisis Zonasi Tapak 62
Gambar 3. 12 Analisis Struktur 62
Gambar 3. 13 Sistem Jaringan Air Bersih 64
Gambar 3. 14 Sistem Jaringan Air Kotor 65
Gambar 3. 15 Sistem Jaringan Listrik 66
Gambar 3. 16 Sistem Jaringan cctv dan informasi 67
Gambar 3. 17 Sistem AC VRV/VRF 68
Gambar 4. 1 Konsep Fungsi Perancangan 72
Gambar 4. 2 Skematik Ruang Dalam 73
Gambar 4. 3 Skematik Ruang Luar 74
Gambar 4. 4 Gubahan Bentuk 75
Gambar 4. 5 Sistem Jaringan Air 76
Gambar 4. 6 Sistem Jaringan Elektrikal 76
Gambar 4. 7 Sistem Tata Udara (HVAC) 77
Gambar 4. 8 Sistem Keamanan 77
Gambar 4. 9 Sistem Persampahan 78
Gambar 5. 1 Situasi Kubu Raya Park 79
Gambar 5. 2 Siteplan Kubu Raya Park 80
Gambar 5. 3 Denah Bangunan Penerima Lantai 1 81
Gambar 5. 4 Denah Bangunan Penerima Lantai 2 81
Gambar 5. 1 Denah Bangunan Zona Edukasi 82
Gambar 5. 6 Denah Bangunan Playground 82
Gambar 5. 7 Denah pos medis dan toilet outdoor 83
Gambar 5. 8 Denah Bangunan Servis 83
Gambar 5. 9 Denah Power House 83
Gambar 5. 10 Tampak Depan Kawasan 84

Gambar 5. 11 Tampak Belakang Kawasan 84
Gambar 5. 12 Tampak Samping Kanan Kawasan 84
Gambar 5. 13 Tampak Samping Kiri Kawasan 85
Gambar 5. 14 Potongan Bangunan Penerima (A-A) 85
Gambar 5. 15 Potongan Bangunan Penerima (B-B)..... 86
Gambar 5. 16 Suasana Eksterior 86
Gambar 5. 17 Suasana Interior 87

DAFTAR TABLE

Tabel 1. 1 Keaslian Perancangan 6
Tabel 2. 1 Aspek Pembangunan Theme Park 17
Tabel 2. 2 Jumlah Penduduk Kabupaten Kubu Raya Berdasarkan Kecamatan ... 25
Tabel 2. 3 Jumlah Penduduk di Kabupaten Kubu Raya berdasarkan 26
Tabel 2. 4 Perbandingan Studi Kasus 35
Tabel 3. 1 Fasilitas permainan berdasarkan kelompok usia anak. 41
Tabel 3. 2 Kegiatan dan Kebutuhan Ruang. 43
Tabel 3. 3 Persyaratan Ruang 49
Tabel 3. 4 Besaran Ruang 51

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi, pembangunan wilayah, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Tahun 2025–2029, pemerintah menetapkan pembangunan pariwisata yang berkualitas dan berkelanjutan sebagai salah satu arah kebijakan nasional. Kebijakan tersebut diarahkan untuk mendorong pengembangan destinasi wisata yang mampu mengoptimalkan potensi lokal, meningkatkan kualitas ruang publik, memperkuat identitas kawasan, serta memberikan manfaat ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan secara berkelanjutan. Arah pembangunan tersebut menunjukkan bahwa pariwisata tidak lagi dipandang sebagai aktivitas rekreasi semata, melainkan sebagai bagian dari pembangunan berkelanjutan yang mengintegrasikan aspek ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan.

Seiring dengan perkembangan tersebut, preferensi wisatawan mengalami perubahan yang cukup signifikan. Wisata tidak lagi dipandang hanya sebagai aktivitas untuk menikmati keindahan suatu tempat atau sekadar melepas penat, tetapi telah berkembang menjadi sarana untuk memperoleh pengalaman (*experience*) yang berkesan, interaktif, dan bermakna. Wisata edukasi diangkat dari konsep dimana wisatawan tidak hanya datang untuk rekreasi, melainkan juga mendapat kesempatan berinteraksi langsung dengan sejarah, budaya, serta ekosistem lokal setempat, juga pengetahuan, keterampilan, maupun pengalaman baru yang disampaikan secara menarik melalui media interaktif (Jerubun & Nugraha, 2024). Pendekatan tersebut menjadikan kegiatan belajar tidak terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat dilakukan melalui pengalaman langsung di lingkungan wisata. Penelitian yang dilakukan oleh (Fathya & Rokhman, 2026) menunjukkan bahwa pengalaman wisata yang menarik dan interaktif berpengaruh positif terhadap kepuasan serta keinginan wisatawan untuk kembali berkunjung.

Kabupaten Kubu Raya merupakan salah satu wilayah di Provinsi Kalimantan Barat yang memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata.

Letaknya yang berbatasan langsung dengan Kota Pontianak dan menjadi lokasi Bandara Internasional Supadio menjadikan Kabupaten Kubu Raya memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi. Selain itu, wilayah ini memiliki karakter bentang alam lahan basah, sungai, kawasan mangrove, serta kekayaan budaya masyarakat yang dapat menjadi daya tarik wisata sekaligus identitas kawasan. Potensi tersebut merupakan modal penting dalam mengembangkan destinasi wisata yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar mengenai lingkungan dan budaya lokal.

Pemerintah Kabupaten Kubu Raya juga menetapkan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor yang diprioritaskan dalam pembangunan daerah dalam Peraturan Daerah Kabupaten Kubu Raya Nomor 11 Tahun 2017 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Tahun 2012-2025 yaitu Pengembangan sektor ini diarahkan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, memperluas kesempatan kerja, meningkatkan investasi, serta memperkenalkan potensi daerah kepada masyarakat yang lebih luas. Kebijakan tersebut menunjukkan adanya komitmen pemerintah dalam mengembangkan destinasi wisata yang mampu meningkatkan daya saing daerah sekaligus mendukung pembangunan yang berkelanjutan.

Komitmen tersebut turut tercermin dari perkembangan aktivitas pariwisata di Kabupaten Kubu Raya yang ditunjukkan melalui peningkatan jumlah kunjungan wisatawan dari tahun 2024 hingga 2025. Hal ini dapat ditunjukan dalam data yang dilaporkan di Berita Resmi Statistik oleh Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Barat bahwa berdasarkan kabupaten/kota asal, jumlah wisatawan Nusantara tertinggi pada periode Januari-Maret 2025 berasal dari Kabupaten Kubu Raya mengalami peningkatan sebesar 70,56% atau 574.141 perjalanan dibandingkan perjalanan di Tahun 2024 dengan jumlah 336.618 perjalanan. Peningkatan jumlah pengunjung menunjukkan bahwa minat masyarakat terhadap destinasi wisata di Kabupaten Kubu Raya terus berkembang, sehingga diperlukan upaya peningkatan kualitas destinasi agar mampu memenuhi kebutuhan wisatawan yang semakin beragam.

Potensi tersebut juga tercermin dari keberadaan berbagai destinasi wisata yang tersebar di Kabupaten Kubu Raya, baik berupa wisata alam, wisata budaya,

maupun wisata edukasi. Adapun data banyaknya objek wisata di Kabupaten Kubu Raya Tahun 2025, ada pada gambar di bawah ini:

No.	KECAMATAN	DESA	NAMA DESTINASI WISATA	JENIS DESTINASI	JALAN
1	KUBU	KUBU	MAKAM RAJAKUBU	RELIGI	DESA KUBU, KECAMATAN KUBU, KAB. KUBU RAYA
2	KUBU	AMBAWANG	EMBUNG PARONG	BUATAN	DUSUN PARIT SEMBILAN
3	RASAU JAYA	RASAU JAYA UMUM	ALAM NDESO	BUATAN	RASAU JAYA III
4	SUNGAI AMBAWANG	DURIAN	KAMPUNG KENCANA	BUATAN	DESA DURIAN, KEC. SUNGAI AMBAWANG, KAB. KUBU RAYA
5	SUNGAI AMBAWANG	AMBAWANG KUALA	PAMELA FANTASY	BUATAN	JL. TRANS KALIMANTAN
6	SUNGAI KAKAP	SUNGAI BELIDAK	SUSUR SUNGAI MUARE KAKAP	ALAM	JL. RAYA SUNGAI KAKAP
7	SUNGAI KAKAP	SUNGAI KUPAH	KAMPUNG NELAYAN	BUATAN	DESA SUNGAI KUPAH, KEC. SUNGAI KAKAP, KAB, KUBU RAYA
8	SUNGAI KAKAP	SUNGAI RENGAS	TAMAN REKADENA	BUATAN	SUNGAI RENGAS, KEC. SUNGAI KAKAP, KAB. KUBU RAYA
9	SUNGAI KAKAP	JERUJU BESAR	KAWASAN EQUATORPARK	ALAM	DUSUN KARYA BHAKTI, DESA JERUJU BESAR, KEC. SUNGAI KAKAP, KAB. KUBU RAY
10	SUNGAI KAKAP	PAL IX	AMAL ZONE	BUATAN	JL. PARIT PENJARA
11	SUNGAI KAKAP	PAL IX	HORTIPARK DREAMLAND	BUATAN	JL. MASJID PARIT HARUNAH
12	SUNGAI KAKAP	SUNGAI KAKAP	KAMPUNG PADI	BUATAN	JL. RAYA SUNGAI ITIK
13	SUNGAI KAKAP	SUNGAI BELIDAK	KLENTENG TRI DARMA HIENG THIAN SIANG TIE	RELIGI	JL. PELITA I
14	SUNGAI KAKAP	JERUJU BESAR	PELANGI KAPUAS PARK	BUATAN	JERUJU BESAR
15	SUNGAI RAYA	SUNGAI RAYA	PARADIS-Q WATERPARK	BUATAN	JL. ARTERI SUPADIO KM 12,8, SUNGAI RAYA, KEC. SUNGAI RAYA, KAB. KUBU RAYA
16	SUNGAI RAYA	ARANG LIMBUNG	WISATA SUNGAI KAPUAS	BUATAN	JL. ADI SUCIPTO, GG. MEKAR
17	SUNGAI RAYA	PARIT BARU	RUMAH HAKKA	BUATAN	JL. HAKKA
18	TELUK PAKEDAI	SUNGAI NIBUNG	PANTAI TENGKUYUNG	ALAM	DESA SUNGAI NIBUNG, KEC. TELUK PAKEDAI, KAB. KUBU RAYA
19	TELUK PAKEDAI	SUNGAI DERAS	WISATA SAUNG NILA	BUATAN	DESA SUNGAI DERAS, TELUK PAKEDAI, KAB. KUBU RAYA
20	TELUK PAKEDAI	SUNGAI DERAS	ALAM INDAH LESTARI SUNGAI DERAS	ALAM	DESA SUNGAI DERAS, TELUK PAKEDAI, KAB. KUBU RAYA
21	TELUK PAKEDAI	TELUK PAKEDAI HULU	MAKAM H. ISMAILMUNDHU	RELIGI	JL. SEPAKAT, KAMPUNG HULU

Gambar 1. 1 Banyaknya Objek Wisata di Kabupaten Kubu Raya Tahun 2025
Sumber : Satu Data Provinsi Kalimantan Barat, 2025

Berdasarkan gambar di atas keberadaan destinasi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan wisata di Kabupaten Kubu Raya. Beberapa wisata edukasi telah mulai berkembang sebagai salah satu alternatif kegiatan wisata. Berdasarkan karakteristik destinasi yang ada, sebagian besar kawasan wisata masih berorientasi pada pemanfaatan potensi alam sebagai objek utama wisata. Aktivitas edukasi yang disediakan umumnya masih bersifat spesifik terhadap lingkungan sekitar dan belum diintegrasikan dengan fasilitas rekreasi, ruang publik, serta berbagai aktivitas pendukung lainnya dalam satu kawasan yang dirancang secara terpadu. Selain itu, sebagian besar destinasi berada di luar kawasan perkotaan sehingga membutuhkan waktu tempuh yang relatif lebih lama bagi masyarakat yang berada di pusat aktivitas Kabupaten Kubu Raya maupun Kota Pontianak.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk menghadirkan kawasan wisata yang lebih mudah dijangkau, memiliki fungsi yang lebih beragam, serta mampu melayani kebutuhan masyarakat dari berbagai kelompok usia. Di sisi lain, lokasi tapak yang direncanakan untuk Kubu Raya *Park* berada pada kawasan perkotaan Kabupaten Kubu Raya dengan tingkat aksesibilitas yang tinggi. Lokasi ini berada di kawasan yang berkembang, dekat dengan pusat aktivitas masyarakat, kawasan perdagangan, pusat perbelanjaan, serta hotel, sehingga memiliki potensi untuk menarik kunjungan masyarakat lokal maupun wisatawan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kabupaten Kubu Raya memiliki potensi besar dalam pengembangan kawasan wisata, baik ditinjau dari aspek kebijakan, karakter wilayah, maupun lokasi yang strategis. Di sisi lain, meskipun telah terdapat beberapa destinasi wisata edukasi, kawasan wisata yang mengintegrasikan fungsi edukasi, rekreasi, ruang publik, identitas lokal, serta fasilitas pendukung dalam satu kawasan yang dirancang secara terpadu masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan kawasan wisata baru yang mampu melengkapi destinasi yang telah ada, bukan sebagai pengganti, tetapi sebagai alternatif yang menawarkan pengalaman wisata yang lebih komprehensif.

Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan kawasan wisata terpadu yang mampu menggabungkan fungsi edukasi dan rekreasi. Kubu Raya *Park* dirancang sebagai kawasan wisata dengan fungsi utama edukasi yang dipadukan dengan aktivitas rekreasi yang mengangkat karakteristik dan identitas lokal Kabupaten Kubu Raya. Perancangan Kubu Raya *Park* diharapkan mampu menjadi destinasi wisata baru yang memberikan pengalaman belajar sekaligus rekreasi, meningkatkan kualitas ruang publik, serta mendukung pengembangan sektor pariwisata Kabupaten Kubu Raya secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana perancangan sebuah Kubu Raya *Park*?”

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang Kubu Raya *Park* yang berbasis edukasi dan rekreasi keluarga.

1.4 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran yang dicapai dalam perancangan Kubu Raya *Park* adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi data serta meninjau pustaka mengenai teori, fungsi, dan klasifikasi taman, beserta norma, peraturan, dan standar yang relevan termasuk pemilihan lokasi untuk perancangan Kubu Raya *Park.*
2. Menganalisis potensi, permasalahan, dan kebutuhan masyarakat di Kubu Raya sebagai dasar perancangan Kubu Raya *Park*
3. Merumuskan program ruang Kubu Raya *Park* secara sistematis berdasarkan sintesis kajian teori, regulasi, dan analisis tapak, dengan mempertimbangkan aspek fungsi, kapasitas pengguna, standar teknis, aksesibilitas, keamanan, serta keterpaduan antar zona sebagai acuan dalam penyusunan konsep dan desain fisik kawasan.
4. Merumuskan konsep perancangan Kubu Raya *Park* yang mampu mengintegrasikan fungsi rekreasi dan edukasi.
5. Menghasilkan hasil desain perancangan berupa gambar kerja dan visualisasi 3D.

1.5 Lingkup Perancangan

Ruang lingkup Perancangan Kubu Raya *Park* mengambil lokasi di Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya. Pemilihan lokasi ini didasari oleh PERDA Kabupaten Kubu Raya nomor 7 tahun 2016 yang dimana tercantum bahwa peruntukan kawasan ruang terbuka hijau termasuk salah satunya berada di Sungai Raya. Posisi wilayah ini dipilih didasarkan karena berada di pusat kota serta berdekatan langsung dengan area perbatasan Kota Pontianak, sehingga mendukung aksesibilitas dan potensi pemanfaatan oleh warga dari kedua wilayah.

1.6 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan menjelaskan tahapan dan metode yang digunakan dalam proses perancangan. Metodologi ini meliputi studi komparatif, pendekatan

perancangan, metode perancangan, serta diagram alur perancangan yang menjadi pedoman dalam penyusunan konsep hingga menghasilkan rancangan akhir.

1.6.1 Keaslian Perancangan

Keaslian perancangan dalam tugas akhir merujuk pada kemampuan untuk menciptakan karya yang orisinil. Pada Tabel berikut memuat perbandingan perancangan banguan dengan fungsi sejenis untuk membuktikan keaslian perancangan.

Tabel 1. 1 Keaslian Perancangan

No	Judul Perancangan	Lokasi	Pendekatan	Fokus
1	Perancangan theme park, pusat kebudayaan dan Informasi pariwisata jawa barat dengan Penerapan konsep arsitektur tradisional Kontemporer	Bandung	Pendekatan Arsitektur Tradisional Kontemporer menggabungkan nilai-nilai arsitektur tradisional Jawa Barat dengan teknologi, material, dan kebutuhan ruang modern.	Merancang Theme Park yang terintegrasi dengan Pusat Kebudayaan dan Pusat Informasi Pariwisata. Menjadikan kawasan sebagai sarana rekreasi, edukasi, pelestarian budaya, dan promosi pariwisata.
2	Perencanaan rekreasi dan edukasi park Di kota medan,kecamatan medan tuntungan Tema arsitektur biofilik	Medan	Pendekatan Arsitektur Biofilik, yaitu mengintegrasikan elemen alam ke dalam desain	Merancang kawasan rekreasi dan edukasi yang mendekatkan pengunjung dengan alam, meningkatkan kualitas lingkungan, serta mendukung aktivitas belajar dan rekreasi secara bersamaan.
3	Taman wisata rekreasi di kabupaten kubu raya	Kubu Raya	Pendekatan Wisata Terpadu (Integrated Tourism Area) berbasis potensi tepian Sungai Kapuas dengan konsep lokalitas kawasan, landmark, dan magnet kawasan.	Merancang taman wisata yang mengintegrasikan wisata air, wisata petualang, dan wisata hiburan dalam satu kawasan untuk meningkatkan daya tarik wisata serta memanfaatkan potensi alam tepian Sungai Kapuas.

4	Kubu Raya *Park*	Kubu Raya	Perancangan dilakukan berdasarkan analisis potensi, permasalahan, kebutuhan pengguna, dan kebijakan daerah sebagai dasar penyusunan konsep desain.	Merancang Kubu Raya *Park* sebagai taman wisata edukasi dan rekreasi keluarga dengan konsep learning before playing yang menjadikan edukasi sebagai inti pengalaman ruang sebelum memasuki zona rekreasi.

Sumber : Penulis, 2026

1.6.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode lima langkah proses desain yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan yang sistematis dan terarah. Metode ini menekankan tahapan mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan solusi desain melalui proses analisis dan evaluasi secara bertahap. Proses desain pada dasarnya merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan perumusan masalah, pengumpulan data, pengembangan konsep, evaluasi alternatif, serta pengembangan desain sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada (Snyder, 1979).

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan tahapan yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan proses perancangan. Metode ini meliputi objek perancangan, lokasi perancangan, jenis dan teknik pengumpulan data, teknik analisis dan sintesis, serta tahapan perancangan. Uraian lebih lanjut mengenai setiap tahapan dijelaskan pada subbab berikut.

a. Objek Perancangan

Objek perancangan pada proyek tugas akhir ini adalah Kubu Raya *Park* sebagai taman berbasis edukasi dan rekreasi di Kabupaten Kubu Raya.

b. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam melakukan perancangan ini adalah dengan melakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Data-data dikumpulkan melalui berbagai cara, yaitu sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Langkah ini dilakukan melalui sebuah kegiatan pengumpulan data, keterangan dan informasi dari berbagai dokumen, arsip, hasil laporan, jurnal, perundang undangan, dan bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan Kubu Raya *Park*.

2. Studi Preseden

Langkah ini dapat dilakukan melalui sebuah penilaian atau perbandingan terhadap beberapa bangunan arsitektur yang secara mendalam meliputi tiga aspek, yaitu aspek konseptual, aspek programatik dan aspek formal.

3. Pengamatan Lapangan

Langkah ini dilakukan untuk mendapatkan informasi di lapangan secara langsung. Hal yang dapat dilakukan adalah melakukan pengamatan terkait Kubu Raya *Park* untuk mengetahui kondisi eksisting dan melakukan pengamatan terkait lokasi perancangan agar mendapatkan data-data terkait tapak dan lingkungan sekitarnya.

c. Teknik Analisis dan Sintesis

Tahapan ini terbagi menjadi 2 yaitu teknik analisis dan sintesis. Berikut teknik analisis yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan yaitu

1. Analisis fungsi, untuk mengklasifikasikan ruang-ruang yang dibutuhkan dengan mempertimbangkan pelaku dan aktivitasnya.
2. Analisis pelaku, untuk mengetahui kuantitas dari pengguna dan aktivitasnya.
3. Analisis kebutuhan ruang, untuk memperoleh kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan.
4. Analisis persyaratan ruang, untuk memperoleh persyaratan dan standar besaran ruang dengan mempertimbangkan jenis ruang dan kuantitas pelaku.
5. Analisis hubungan ruang, untuk mengatur dan mengetahui hubungan antar ruang yang akan dibuat.
6. Analisis tapak, untuk mengetahui kondisi tapak dilapangan secara langsung sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan.
7. Analisis bentuk, untuk membuat bentuk dasar bangunan yang dirancang sehingga dapat menjadi dasar desain bangunan.

8. Analisis fisika bangunan, untuk menciptakan kenyamanan ruang perancangan
9. Analisis struktur dan konstruksi, untuk membuat standar kekuatan bangunan sehingga bangunan aman dirancang
10. Analisis utilitas bangunan, untuk membuat alu pendistribusian air bersih dan air kotor, listrik, pembuangan sampah, instalasi kebakaran dan sebagainya.

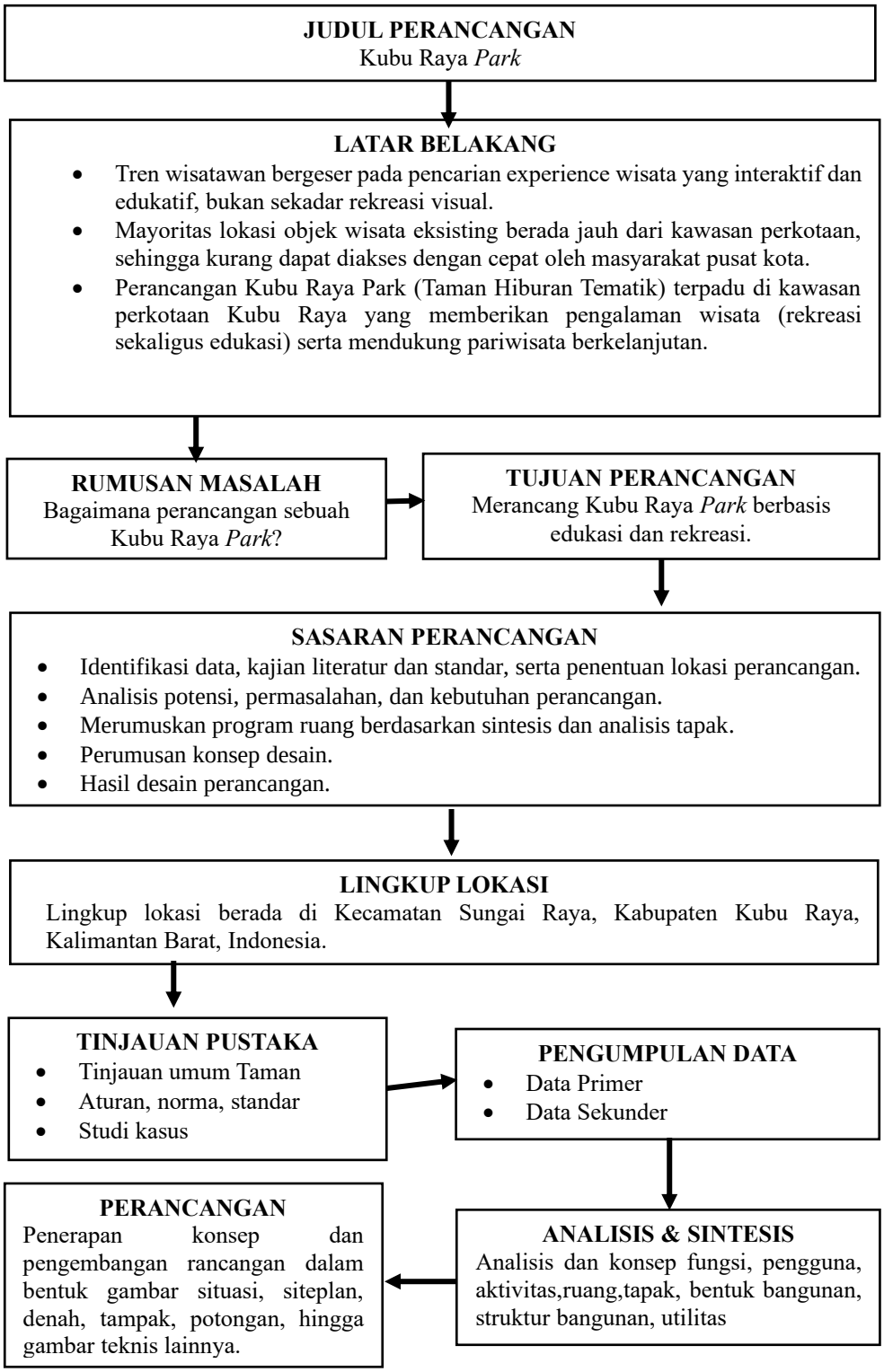
Teknik sintesis merupakan tahap lanjutan dari teknik analisis, pada teknik ini merupakan pengolahan dari hasil analisis agar mendapatkan solusi perancangan. Melalui teknik ini, tema dan konsep perancangan dapat dirumuskan dan menjadi dasar untuk proses perancangan, seperti:

1. Konsep tata ruang
2. Konsep tapak
3. Konsep gubahan bentuk
4. Konsep struktur
5. Konsep utilitas

d. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan merupakan fase sistematis dalam proses desain yang bertujuan untuk mengembangkan gagasan konseptual menjadi bentuk rancangan yang terukur. Pada tahap ini seluruh data, temuan, dan hasil analisis sebelumnya digunakan sebagai dasar dalam perumusan konsep desain baik konsep internal maupun eksternal. Konsep tersebut kemudian dikembangkan menjadi representasi visual melalui penyusunan gambar situasi, siteplan, denah, tampak, potongan, hingga gambar teknis lainnya.

1.6.4 Diagram Alur Perancangan



Gambar 1. 2 Diagram Alur
Sumber : Penulis,2026

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disusun ke dalam tiga bab, yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

   Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, sasaran, lingkup lokasi, Metodologi Perancangan, serta sistematika penulisan yang berkaitan dengan perancangan Kubu Raya *park*.