REDESAIN KOLAM RENANG MUARA KAPUAS DI KOTA PONTIANAK

TUGAS AKHIR

Program Studi Sarjana Arsitektur
Jurusan Arsitektur

Oleh:
AGUSTINUS NANDA
NIM D1031211013

FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agustinus Nanda

NIM : D1031211013

Menyatakan bahwa Proyek Tugas Akhir yang berjudul "Redesain Kolam Renang Muara Kapuas di Kota Pontianak" tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjanadi suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis di acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

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

Pontianak, 9 Juli 2025



Agustinus Nanda
D1031211013

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

REDESAIN KOLAM RENANG MUARA KAPUAS DI KOTA PONTIANAK

Jurusan Arsitektur
Program Studi Sarjana Arsitektur

Oleh:

Agustinus Nanda
NIM D1031211013

Telah dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juli 2025 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana

Susunan Penguji Tugas Akhir

Pembimbing Utama

Syaiful Muazir, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 198108172008011012

Penguji Utama

Irwin Ramsyah, S.T., M.T.
NIP. 197203101999031003

Pembimbing Pendamping

Mustikawati, S.T., M.Ars
NIP. 198911142025062006

Penguji Pendamping

Valentinus Pebriano, S.T., M.T.
NIP. 197002251999031001

Pontianak, 9 Juli 2025
Dekan,

Dr.-Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM
NIP. 196712231992031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan perancangan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura.

Dalam laporan ini, penulis mengangkat judul perancangan "Redesain Kolam Renang Muara Kapuas di Kota Pontianak". Judul ini dipilih berdasarkan relevansi dengan isu aktual, kebutuhan masyarakat, serta kontribusi yang diharapkan dapat memberikan manfaat nyata dalam bidang perancangan pariwisata. Proses penyusunan laporan ini dilakukan melalui serangkaian kajian literatur, observasi, dan analisis sebagai dasar untuk merumuskan gagasan perancangan yang terarah.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda Wastinurani dan Ayahanda Bintoro yang telah mendedikasikan waktu dan tenaga untuk membimbing, mengarahkan, menafkahi dan mendukung penulis sampai saat ini sehingga penulis dapat sampai pada tahap akhir dari pendidikan Program Studi Arsitektur ini,
2. Bapak Syaiful Muazir, Ph.D selaku Kaprodi sekaligus sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses perancangan dan penulisan laporan ini,
3. Ibu Mustikawati S.T., M. Ars sebagai pembimbing ke-dua yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses proses perancangan dan penulisan laporan ini,
4. Ibu Bontor Jumaylinda Gultom Br S.T., M.T Selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama penulis melakukan perkuliahan,
5. Bapak Dr. Ing. Ir. Slamet Widodo, M.T., IPM., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura,
6. Bapak Irwin, S.T., M.T dan Bapak Valentinus Pebriano, S.T., M.T selaku dosen penguji,

7. Bapak Dr. Uray Fery Andi, S.T., M.T selaku Kepala jurusan Arsitektur Universitas Tanjungpura,
8. Seluruh Ibu/Bapak dosen yang telah memberikan materi dan bimbingan selama penulis melaksanakan perkuliahan,
9. Keluarga besar penulis Kak Jane, Kak Ji, Bang Buy, dan Joss yang telah membantu memberikan dukungan moral sekaligus finansial kepada penulis saat menyelesaikan tulisan ini,
10. Teman perkuliahan Agus, Hadi dan Erika yang telah berkontribusi besar dalam mengingatkan maupun bertukar pikiran saat mengerjakan tugas akhir ini.
11. Karen, Silpa, Rana dan rekan geost lainnya yang telah berkontribusi dari awal hingga akhir di kehidupan perkuliahan penulis.
12. Teman-teman penulis, mahasiswa arsitektur UNTAN angkatan 2021, mahasiswa PMM 3 ITB, serta pihak manapun yang terlah berkontribusi di kehidupan perkuliahan penulis dimanapun berada untuk mendukung penulis hingga bisa sampai pada tahap ini,

Penulis berharap bahwa laporan ini dapat menjadi landasan yang kokoh dalam pelaksanaan tugas akhir dan memberikan kontribusi positif bagi ilmu pengetahuan serta masyarakat luas. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Pontianak, Juli 2025



Agustinus Nanda
NIM.D1031211013

ABSTRAK

Pemerintah sedang di masa yang gencar untuk meningkatkan potensi wisata di Indonesia. Hal ini dikarenakan bidang pariwisata dapat memberikan keuntungan dalam bidang ekonomi bagi Indonesia. Peningkatan ini dibuktikan dengan pengembangan dan peningkatan pariwisata yang dibahas dalam anggaran nasional hinggga ke rencana pembangunan skala daerah. Selain itu kehidupan bermasyarakat sekarang khususnya masyarakat yang tinggal di kota memiliki kehidupan dengan mobilitas yang padat sehingga kebutuhan akan mengapresiasi diri melalui rekreasi juga meningkat. Salah satu destinasi rekreasi di perkotaan merupakan *waterpark*, yang merupakan taman hiburan dengan banyaknya wahana air yang tersedia di *outdoor* yang luas untuk masyarakat dengan berbagai kalangan usia. Melalui perbandingan kolam renang yang ada di Kota Pontianak didapatkan kesimpulan Kota Pontianak pada saat ini belum memiliki *waterpark* jika dibandingkan dari segi wahananya dengan *waterpark* diluar kota, perbandingan juga mendapatkan kolam renang yang memiliki potensi dan permasalahan yang dapat dikembangkan yaitu Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak. Selanjutnya dilakukan analisis kondisi site dan ditemukan kondisi site yang memiliki potensi pengembangan dengan wahana yang memadai sehingga perancangan ini ditujukan untuk Redesain kolam renang yang sudah ada di Pontianak. Metode yang digunakan untuk Redesain menggunakan metode *glass box* dengan menjabarkan tiap hal yang perlu dilakukan dalam perancangan melalui tahap pengenalan, definisi, persiapan, analisis, sintesis, evaluasi 1, evaluasi 2 dan reevaluasi. Metode ini menggunakan sistem pengumpulan data melalui studi literatur, analisis kebutuhan, pengembangan konsep hingga dapat menghasilkan produk desain. Hasil yang diharapkan dari Redesain ini adalah dapat mengembangkan kebutuhan akan rekreasi khususnya *waterpark* ke tahap yang lebih memadai lagi.

Kata kunci: *Waterpark*, pariwisata, Redesain

ABSTRACT

The government is currently making significant efforts to enhance the tourism potential in Indonesia. This is driven by the fact that the tourism sector can provide substantial economic benefits for the country. This development is evident through the inclusion of tourism improvement programs in the national budget as well as in regional development plans. In addition, urban communities today tend to lead high-mobility lifestyles, which increases the need for self-appreciation through recreational activities. One of the most popular urban recreational destinations is a waterpark—an amusement park featuring various water attractions in a spacious outdoor setting, catering to people of all ages. A comparison of existing swimming facilities in Pontianak shows that the city currently lacks a proper waterpark when evaluated based on the number and variety of attractions, especially when compared to waterparks in other cities. The comparison also identified one swimming facility with development potential and existing issues that could be addressed: the Muara Kapuas Swimming Pool in Pontianak. Further analysis of the site conditions revealed development potential with existing attractions that can be improved. Therefore, this design project focuses on the redesign of the existing swimming pool in Pontianak. The redesign method applied is the glass-box approach, which breaks down each step of the design process into stages: introduction, definition, preparation, analysis, synthesis, first evaluation, second evaluation, and re-evaluation. This method involves data collection through literature studies, needs analysis, and concept development to produce a comprehensive design proposal. The expected outcome of this redesign is to elevate the availability and quality of recreational facilities, particularly waterparks, to a more adequate level.

***Keywords**: Waterpark, tourism, redesign*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....**Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ii
KATA PENGANTAR..... iv
ABSTRAK vi
ABSTRACT..... vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL..... xiv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar belakang..... 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Perancangan 7
1.4 Sasaran Perancangan..... 7
1.5 Lingkup Perancangan (Wilayah atau Substansi Perancangan) 7
1.6 Metodologi Perancangan..... 9
1.6.1 Keaslian Perancangan (Fungsi, Metode dan Lokasi)..... 9
1.6.2 Pendekatan Perancangan..... 10
1.6.3 Metode Perancangan 10
1.6.4 Diagram Alur Perancangan 15
1.7 Sistematika Penulisan (Laporan Perancangan) 16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 17
2.1 Tinjauan Teoritik 17
2.1.1 Redesain 17
2.1.2 Pariwisata 18
2.1.3 *Waterpar*k..... 19
2.2 Aturan, Norma dan Standar *Waterpark* 21
2.2.1 Seluncuran (*Body slide)* 21
2.2.2 Kolam..... 21
2.2.3 Wahana Lainnya..... 23
2.3 Data Umum Lokasi 23
2.3.1 Kondisi Geografis 23

2.3.2 Demografi Penduduk 25
2.3.3 Sosial dan Budaya 25
2.3.4 Suasana *Site* 26
2.5 Contoh Kasus 28
2.4.1 *Waterpark* Paradis-Q, Kubu Resort 28
2.4.2 *The Jungle Waterpark* Bogor 30
2.4.3 Hawai *Waterpark* Malang 30
2.4.4 Kesimpulan 31
BAB III LANDASAN KONSEPTUAL 33
3.1 Analisis Fungsi dan Tema Perancangan 33
3.1.1 Analisis Fungsi 33
3.1.2 Analisis Tema Perancangan 33
3.2 Identifikasi dan Klasifikasi Redesain Kawasan 34
3.3 Analisis *Internal* 35
3.3.1 Pelaku 35
3.3.2 Kegiatan Pelaku dan Kebutuhan Ruang 36
3.3.3 Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang 41
3.3.4 Persyaratan Ruang 43
3.3.5 Besaran Ruang 44
3.4 Analisis *Eksternal* 47
3.4.1 Perletakan 47
3.4.2 Orientasi 51
3.4.3 Sirkulasi 52
3.4.4 Vegetasi 53
3.4.5 Zoning 55
3.5 Analisis Bentuk 57
3.6 Analisis Struktur 59
3.7 Analisis Utilitas 61
3.7.1 Sistem Jaringan Air Bersih 61
3.7.2 Sistem Jaringan Air Kotor 65
3.7.3 Sistem Jaringan Listrik 66
3.7.4 Sistem *Heating, Ventilation, and Air Conditioning* (HVAC) 67

3.7.5 Sistem Keamanan Bangunan 68
3.8 Analisis Arsitektur Lingkungan 69
BAB IV KONSEP PERANCANGAN 70
4.1 Konsep Fungsi Ide dan Tema Perancangan 70
4.2 Skematik Ruang Dalam 71
4.3 Skematik Ruang Luar 74
4.4 Konsep gubahan bentuk 75
4.5 Konsep Struktur 77
4.6 Konsep Utilitas 77
4.6.1 Sistem Jaringan Air Bersih dan Air Kotor 77
4.6.2 Sistem Jaringan Listrik 78
4.6.3 Sistem Keamanan Bangunan 79
4.6.4 Sistem Persampahan 81
4.7 Konsep Arsitektur Lingkungan 82
BAB 5 PRA PERANCANGAN 83
5.1 Situasi 83
5.2 Siteplan 84
5.3 Komparasi Hasil Redesain 85
5.4 Denah 87
5.5 Tampak 94
5.6 Potongan 95
5.7 Suasana *Eksterior* 98
5.8 Suasana *Interior* 100
DAFTAR PUSTAKA 101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Wahana Pada Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak, Kolam Renang Dewasa Dan *Body Slide* 4
Gambar 1. 2 Kondisi *Eksisting* Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak 5
Gambar 1. 3 Area *Site* Kosong, RTH, Dan Lapangan *Futsal* 5
Gambar 1. 4 Fasilitas Penunjang Bangunan *Owner*, *Playground* Dan Dermaga ... 6
Gambar 1. 5 Kerusakan Akses Menuju Kolam Renang Dewasa 6
Gambar 1. 6 Ruang Lingkup Spatial (Area Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak) 8
Gambar 1. 7 Bagan *Glass-Box* Dalam Pendekatan Perancangan 10
Gambar 1. 8 Diagram Alur Perancangan 15
Gambar 2. 1 Alur Kesimpulan Definisi Redesain 17
Gambar 2. 2 Peta Kota Pontianak 25
Gambar 2. 3 Wahana Utama 26
Gambar 2. 4 Fasilitas Pendukung 27
Gambar 2. 5 Fasilitas Penunjang 28
Gambar 2. 6 Suasana Paradise-Q 29
Gambar 2. 7 Paradis-Q Map 29
Gambar 2. 8 Map *The* Jungle *Waterpark* Bogor 30
Gambar 2. 9 Suasana Hawai *Waterpark* Malang 31
Gambar 3. 1 Tema Perancangan 34
Gambar 3. 2 Skema Analisis Pengelola Berdasarkan Ramadhani (2011) 36
Gambar 3. 3 Hubungan Ruang 42
Gambar 3. 4 Organisasi Ruang Kawasan 43
Gambar 3. 5 Besaran Ruang Khusus 47
Gambar 3. 6 Keistimewaan Buatan Dalam *Site* 48
Gambar 3. 7 Keistimewaan Fisik Alami Dalam *Site* 49
Gambar 3. 8 Tautan Kawasan Alami Dan Buatan 49
Gambar 3. 9 Kondisi Iklim 50
Gambar 3. 10 Simuleasi *View*s Kawasan 50
Gambar 3. 11 Analisis Perletakan 50
Gambar 3. 12 Analisis Orientasi 51
Gambar 3. 13 Analisis Orientasi Lanjutan 52
Gambar 3. 14 Analisis Sirkulasi Luar Kawasan 52
Gambar 3. 15 Analisis Sirkulasi Dalam Kawasan 53
Gambar 3. 16 Analisis Sirkulasi Lanjutan 53
Gambar 3. 17 Analisis Vegetasi 54
Gambar 3. 18 Analisis Vegetasi Lanjutan 54
Gambar 3. 19 Analisis Zona Privat, Semi Privat Dan Publik 55
Gambar 3. 20 Analisis Zona Servis Dan Hasil Analisis Zona 56
Gambar 3. 21 Filosofi Bentuk Muara Kapuas Pontianak 57

Gambar 3. 22 Analisis Ide Bentuk 58
Gambar 3. 23 Analisis Ide Bentuk Wahana..... 58
Gambar 3. 24 Ide Bentuk Wahana *Water Slide* 59
Gambar 3. 25 Pondasi Tiang Pancang Dan *Bore-Pile* 60
Gambar 3. 26 Rangka Kayu Dan Rangka Kaku (*Rigid Frame* Dan Kolom Baja Komposit)..... 60
Gambar 3. 27 Atap Dak, Atap Mebran Dan Rangka Atap Galvalum 61
Gambar 3. 28 Tulangan Besi Dan Plat Besi Untuk Lantai Komposi Baja-Beton. 61
Gambar 3. 29 Alur Distibusi Air Bersih..... 62
Gambar 3. 30 Alur Sistem Filter Air 63
Gambar 3. 31 Sistem Sirkulasi Air Pada Wahana 64
Gambar 3. 32 Analisis Kebutuhan Air Wahana..... 64
Gambar 3. 33 Alur Jaringan Air Kotor Dan Limbah..... 65
Gambar 3. 34 Alur Jaringan Listrik Dan Alur Distribusi Internet Dan CCTV 67
Gambar 3. 35 Alur Sistem HVAC 67
Gambar 3. 36 Sistem Proteksi Kebarakaran 68
Gambar 3. 37 Analisis Sistem Penangkal Pentir..... 68
Gambar 4. 1 Latar Belakang Perancangan..... 70
Gambar 4. 2 Kerangka Berpikir Tema Perancangan. 71
Gambar 4. 3 Analisis Tata Massa Terkait Perletakan, Orientasi Dan Zoning 71
Gambar 4. 4 Analisis Tata Massa Terkait Sikulasi, Vegetasi, Iklim Dan Hasil..... 72
Gambar 4. 5 Proses Tata Ruang Dalam..... 73
Gambar 4. 6 Kompilasi Tata Ruang Dalam 74
Gambar 4. 7 Skematik Ruang Luar Bagian 1 74
Gambar 4. 8 Skematik Ruang Luar Bagian 2 Dan 3..... 75
Gambar 4. 9 Gubahan Bentuk..... 76
Gambar 4. 10 Konsep Struktur Bangunan 77
Gambar 4. 11 Konsep Jaringan Air Bersih Dan Air Kotor..... 78
Gambar 4. 13 Konsep Jaringan Listrik 79
Gambar 4. 14 Konsep Sistem Keamanan Bangunan, Sistem CCTV Dan Telekomunikasi 80
Gambar 4. 15 Konsep Sistem Persampahan 81
Gambar 4. 16 Konsep Arsitektur Lingkungan 82
Gambar 5. 1 Situasi Kawasan Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak..... 83
Gambar 5. 2 Siteplan Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak 84
Gambar 5. 3 Komparasi Perbandingan Sebelum Dan Sesudah Redesain..... 86
Gambar 5. 5 Denah Bangunan Penerima Lantai Dasar a) Dan Lantai 1 b) 88
Gambar 5. 6 Denah Bangunan Pengelola 89
Gambar 5. 7 Denah Mess Karyawan..... 89
Gambar 5. 8 Denah Foodcourt Type 3 90
Gambar 5. 9 Denah Area Servis 1 91
Gambar 5. 10 Modul Ukuran *Waterslide* 92

Gambar 5. 11 Detail kolam renang Sumber: Analisis penulis, (2025)..... 93
Gambar 5. 12 Tampak Kawasan Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak..... 94
Gambar 5. 13 Tampak Bangunan Penerima..... 94
Gambar 5. 14 Tampak Bangunan Pengelola (Kantor) 95
Gambar 5. 15 Potongan Kawasan..... 96
Gambar 5. 16 Potongan Bangunan Penerima a) Dan Bangunan Pengelola b) 97
Gambar 5. 18 Suasana Ruang Luar *Bird Eye* Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak..... 98
Gambar 5. 19 Suasana Ruang Luar Bagian Kolam Renang (*Wave Pool*)..... 98
Gambar 5. 20 Suasan Ruang Luar *Waterslide*..... 99
Gambar 5. 21 Suasana Area Depan..... 99
Gambar 5. 22 Suasana Ruang Dalam Lobby Penerima Dan Restoran 100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kunjungan Wisatawan Mancanegara Ke Kalimantan Barat 2
Tabel 1. 2 Contoh *Waterpark* Dan Wahananya 3
Tabel 1. 3 Wahana Kolam Renang Di Kota Pontianak 3
Tabel 1. 4 Penelitian Serupa 9
Tabel 2. 1 Wahana Dari Studi Kasus 20
Tabel 2. 2 Komparasi Studi Kasus 32
Tabel 3. 1 Klasifikasi Dan Identifikasi Redesain Berdasarkan Elemen Kawasan 34
Tabel 3. 2 Kegiatan Pengelola Dan Kebutuhan Ruang Pengelola 36
Tabel 3. 3 Kegiatan Pengelola Dan Kebutuhan Ruang Pengelola 38
Tabel 3. 4 Kesimpulan Kebutuhan Ruang 41
Tabel 3. 5 Pesyaratan Ruang 43
Tabel 3. 6 Besaran Ruang 45
Tabel 3. 7 Perda Tentang RTRW Kota Pontianak 48

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia memiliki ragam kekayaan alam yang menjadi daya tarik pariwisata. Melalui daya tarik tersebut pemerintah terus mempromosikan sektor ini untuk mendorong pertumbuhan ekonomi. Hal ini diatur dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) IV 2020-2024, salah satu agenda utamanya adalah memperkuat ketahanan ekonomi yang berkelanjutan melalui bidang pariwisata. Akselerasi nilai tambah melalui pariwisata menjadi solusi dengan kontribusi ekonomi meningkat dari 4,2 persen pada 2015 menjadi 4,8 persen dan target 5,5 persen pada 2024. Pariwisata juga mendorong investasi, lapangan kerja, dan industrialisasi di Indonesia.

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki ragam kekayaan alam adalah Kalimantan Barat. Kekayaan alam pada provinsi ini juga terbagi menjadi beberapa jenis, salah satu diantaranya Sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia. Menurut Maulida (2024) Sungai Kapuas memiliki daya tarik sebagai wisata sungai dengan pemandangannya. Selain itu sumber daya air yang merupakan sumber daya utama yang dihasilkan Sungai Kapuas merupakan sumber daya untuk berbagai keperluan penggunaan air dalam skala kecil maupun skala besar.

Tahun 2022 Provinsi Kalimantan Barat mulai mengalami pemulihan di sektor pariwisata setelah terdampak pandemi Covid-19. Kebangkitan kembali dibidang pariwisata dapat dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan manca negara pertahun ke Kalimantan Barat pada tabel hasil data statistik dari Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Kalimantan Barat berikut:

Tabel 1. 1 Kunjungan Wisatawan Mancanegara Ke Kalimantan Barat

Tahun	Jumlah kunjungan
2018	70.578
2019	77.921
2020	18.639
2021	73
2022	27.128
Total	194.339

Sumber: BPS Provinsi Kalimantan Barat

Pada tabel tersebut menyatakan bahwa pengunjung pariwisata Kalimantan Barat pada tahun 2020 dan 2021 menurun drastis dari tahun sebelumnya dan mulai meningkat kembali pada tahun 2022.

Ibu kota Provinsi Kalimantan Barat adalah Kota Pontianak. Menurut data Disdukcapil Kota Pontianak pada tahun 2024 jumlah penduduk mencapai 682.896 jiwa. Jumlah penduduk yang besar ini dapat menjadi potensi sekaligus pasar yang menjanjikan bagi pengembangan sektor pariwisata di kota tersebut.

Laporan dari *The Comparative Urban Studies Project (CUSP) di Woldrow Wilson* tahun 2006 dalam Utama (2013) menyebutkan bahwa penduduk perkotaan terus meningkat dari tahun ke tahun. Dengan tingkat kepadatan penduduk yang terus meningkat akan menciptakan keberagaman dan budaya baru yang salah satunya merupakan kegiatan berekreasi (Gunawan, 2007). Peningkatan ini membuka peluang bagi pemerintah dalam mendukung pariwisata melalui Rencana Pembangunan Daerah (RPD) untuk memperkuat peran sektor tersebut dalam ketahanan ekonomi.

Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata (Menbudpar) No. PM.91/HK.501/MKP/2010 pasal 3 ayat (2) membahas tentang taman permainan dan taman rekreasi merupakan bagian dari bidang usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi. Krisdiarto (2015) mengungkapkan salah satu jenis wisata yang terdapat penyelengaraan kegiatan hiburan dan rekreasi adalah *waterpark*, yaitu suatu taman hiburan yang banyak wahana permainan air di *outdoor* untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Wahana ini menjadi salah satu wisata perkotaan yang banyak diminati masyarakat. *Waterpark* memiliki kriteria

penyediaan sarana berupa berbagai wahana yang dapat dilihat dari beberapa studi kasus berikut:

Tabel 1. 2 Contoh *Waterpark* Dan Wahananya

No	Nama kolam renang	Luas (Ha)	Wahana tersedia	Lokasi
1	*Waterpark* Paradis-Q, Kubu Resort	2,4	7	Kubu raya, Kalimantan Barat, Indonesia
2	The Jungle *Waterpark* Bogor	3,4	12	Bogor Selatan, Kota Bogor, Jawa Barat
3	Hawaii *Waterpark* Malang	2,8	10	Kec. Singosari, Kab. Malang, Jawa Timur.

Sumber: (Team, 2024), (Prajna, 2024) (Indriani, 2024)

Minimal wahana yang diperlukan dari studi kasus yang tertera pada tabel 1.2 adalah delapan wahana atraksi. Jika wahana kolam renang publik di Kota Pontianak dibandingkan dengan jumlah wahana untuk *waterpark* pada tabel 1.2, maka belum mencapai jumlah minimal yaitu tujuh wahana. Hal ini dapat dilihat dari hasil peninjauan dari beberapa kolam renang publik yang ada di Kota Pontianak berikut:

Tabel 1. 3 Wahana Kolam Renang Di Kota Pontianak

No	Nama kolam renang	**Luas (Ha)** Google Earth 2024	Wahana tersedia	Jenis kolam renang
1	Kolam renang dan Bermain Jc Oevaang Oeray	2,5	6	Olahraga dan hiburan
2	Kolam renang Ampera	6	4	Olahraga dan hiburan
3	Mitra Khatulistiwa Waterboom	0,2	4	hiburan
4	Kolam renang DELTA KAPUAS	1,65	6	hiburan
5	Kolam renang Muara Kapuas	2,2	6	hiburan

Sumber: (Tribun, 2022), (Tirta, 2023), (Bastomi, 2024) (Reporter, 2023)

Dari tinjauan beberapa studi kasus didapatkan bahwa *waterpark* memerlukan banyak wahana bermain air, sehingga diperlukan kawasan yang luas untuk dapat mewadahi kegiatan rekreasi yang didominasi dengan wahana air. Selain itu ketersediaan sumber daya yang memadai untuk dapat dimanfaatkan kolam renang juga menjadi faktor penentu. Kolam renang publik yang memiliki potensi untuk dijadikan *waterpark* jika ditinjau dari jumlah wahana, luas *site* dan fungsi kolam renangnya dan memiliki sumber daya yang memadai disekitarnya merupakan Kolam Renang Muara Kapuas.

Kolam Renang Muara Kapuas menawarkan beragam wahana permainan air seperti tiga jenis *body slide* dengan berbagai tingkat ketinggian, ember tumpah yang menciptakan sensasi guyuran air dalam jumlah besar, serta kolam air mancur skala kecil di sekitar kolam anak. Selain itu tersedia juga tiga jenis kolam renang yang masing-masing dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dari berbagai usia, mulai dari kolam anak-anak, kolam dewasa untuk berenang bebas dan kolam dewasa yang dekat dengan akses masuk area kolam renang.



Gambar 1. 1 Wahana Pada Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak, Kolam Renang Dewasa Dan *Body Slide*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kolam Renang Muara Kapuas memiliki lokasi di area tepian Sungai Kapuas dengan luas area keseluruhan ± 2,2 Ha. Pada kawasan kolam renang juga terdapat *site* kosong, bangunan lapangan *futsal* dan ruang terbuka hijau. *Site* kosong dimanfaatkan untuk penanaman beberapa tanaman dan menjadi tempat pengelolaan sampah. Lapangan *futsal* yang mengalami penurunan disewakan untuk kegiatan latihan karate. Ruang terbuka hijau pada area belakang digunakan untuk

mengumpulkan tanaman-tanaman endemik dari Kalimantan Barat dan tempat penampungan beberapa satwa maupun ungas.



Gambar 1. 2 Kondisi *Eksisting* Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak

Sumber: *Google Earth* (2024)



Gambar 1. 3 Area *Site* Kosong, RTH, Dan Lapangan *Futsal*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada kawasan juga terdapat fasilitas penunjang seperti bangunan *owner*, lapangan parkir, area ganti dan toilet, *foodcourt, playground,* dermaga, *gazebo* dan area mesin air. Beberapa area pendukung tidak difungsikan karena dampak pandemi covid-19 seperti dermaga. Sedangkan beberapa penunjang lainnya memiliki kondisi rusak sebagian dan rusak total.



Gambar 1. 4 Fasilitas Penunjang Bangunan *Owner*, *Playground* Dan Dermaga
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Beberapa wahana juga terdapat kerusakan untuk akses ke wahana yang disebabkan oleh pelapukan pada material. Pelapukan ini disebabkan oleh material yang terus-menerus terkena air dan cuaca.



Gambar 1. 5 Kerusakan Akses Menuju Kolam Renang Dewasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Menurut Utama (2013) jika ditinjau dari faktor pendukungnya seperti aksesibilitas, atraksi dan daya tarik, fasilitas publik, unsur amenitas, serta unsur ensileri atau kelembagaan kepariwisataan, hampir semuanya berpusat pada daerah

perkotaan. Hal ini menjadi faktor pendukung bahwa adanya wisata di perkotaan akan mendapat banyak keuntungan dari segi pengelola (swasta) maupun pengunjung.

Dari faktor pendukung adanya pariwisata dan penyajian kondisi eksisting maka pada Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak dapat dilakukan Redesain. Redesain dilakukan untuk meningkatkan wahana, memanfaatkan potensi dan memaksimalkan penggunaan sumber daya untuk meningkatkan berbagai kebutuhan dari berbagai sektor, terutama pada sektor pariwisata untuk mempertahankan nilai ekonomi terkhususnya pada kawasan Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana melakukan Redesain Kolam Renang Muara Kapuas di Kota Pontianak dengan meningkatkan wahana, potensi serta memanfaatkan sumber daya.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah untuk meningkatkan fasilitas melalui penyelesaian dari Redesain Kolam Renang Muara Kapuas dengan basis *waterpark.*

1.4 Sasaran Perancangan

Sasaran yang diinginkan untuk tercapai pada Redesain Kolam Renang Muara Kapuas di Kota Pontianak adalah sebagai berikut:

a. Mengumpulkan data-data terkait apa saja yang diperlukan dalam perancangan.
b. Menganalisis tentang landasan konseptual untuk menentukan solusi perancangan arsitektur.
c. Menciptakan konsep perancangan yang memuat solusi pemecahan masalah arsitektur yang didapatkan dari penganalisisan perancangan sebelumnya.
d. Menghasilkan pra-rancangan yang memuat hasil transformasi rancangan dari konsep ke gambar pra-rancangan.

1.5 Lingkup Perancangan (Wilayah atau Substansi Perancangan)

Lingkup ruang dari Perancangan sebagai berikut:

a. Ruang Lingkup Substansi

Lingkup ruang yang meliputi pembagian dari tata ruang, tampilan dan tata masa bangunan sebagai objek penekananan bidang arsitektur yang cakupannya berupa bentuk, material, tekstur, warna, ukuran dan skala serta proporsi pada perancangan.

b. Ruang Lingkup Spatial

Lingkup ruang ini meliputi letak dari *site* yang akan dijadikan bahan Redesain, yaitu Kolam Renang Muara Kapuas Kota Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.



Gambar 1. 6 Ruang Lingkup Spatial (Area Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak)

Sumber: Google Earth (2024)

1.6 Metodologi Perancangan

1.6.1 Keaslian Perancangan (Fungsi, Metode dan Lokasi)

Pada keaslian perancangan di tampilkan perbandingan dari beberapa penelitian serupa untuk membuktikan keaslian dari perancangan. Berikut beberapa perancangan dengan fungsi bangunan yang serupa:

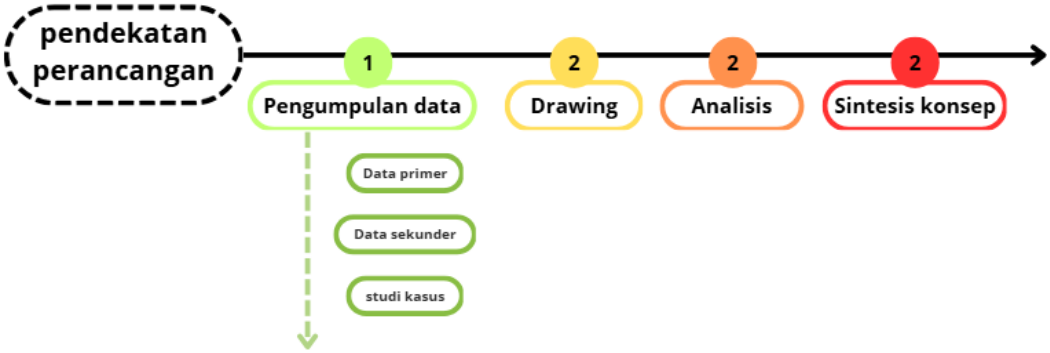
Tabel 1. 4 Penelitian Serupa

No	Judul	Fungsi	Metode	Jenis Tulisan
1	Taman Rekreasi Air di Kecamatan Sungai Kakap (Angelia,2014)	Pengembangan wilayah pariwisata	Metode yang digunakan yaitu dimulai dari pengumpulan isu, pengenalan dan membuat batasan dari masalah yang akan di dipecahkan. Dilanjutkan dengan peninjauan topik melalui berbagai sumber literatur. Selanjutnya mengumpulkan data yang diperlukan dan akhirnya merancang serta menyampaikan hasil rancangan	Tugas Akhir
2	Kawasan Wisata Air Berkonsep Arsitektur Perilaku di Tanggerang Selatan (Ramadiani, 2023)	Menerapkan konsep arsitektur perilaku pada *waterpark*	Menggunakan metode perencanaan dan perancangan dengan sumber data dari literatur dan preseden (deskritif). Fokus dari perancangan adalah menerapkan arsitektur perilaku. Melakukan analisis berdasarkan aktivitas pengguna dengan *waterpark*.	Tugas Akhir
3	Perancangan *Aqua* Regia *Waterpark* dengan Struktur Sebagai Estetika (Dina, 2020)	Membangun sarana rekreasi taman air, menciptakan bangunan dengan dasar struktur untuk kekokohan dan estetika bangunan	Metode yang digunakan berupa tahap persiapan dengan mengumpulkan data, tahap pengkajian awal dengan mengkaji peraturan dan teori yang sesuai dengan proytek taman air, tahap identifikasi masalah yang melakukan pengidentifikasian masalah yang muncul pada tema yang diangkat, tahap peninjauan lapangan dengan survey lapangan untuk mendapatkan data tapak, tahap analisis yang membandingkan data lapangan dengan studi kasus, dan tahap kesimpulan yang menyimpulkan hasil dari analisis yang telah dilakukan.	Tugas Akhir

Sumber: Analisis Penulis (2025)

1.6.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan dalam perancangan ini merupakan pendekatan yang dapat membantu penyelesaian perancangan secara objektif karena melibatkan sistem yang telah dibuat dan dipakai secara bersama. Pendekatan ini dapat disebut dengan pendekatan *Glass-box.*



Gambar 1. 7 Bagan *Glass-Box* Dalam Pendekatan Perancangan
Sumber: Snyder & Catanese, 1994

Dari latar belakang dan tinjauan yang tersaji juga memerlukan metode perancangan yang dapat memberikan opsi penambahan maupun perubahan desain yang ada. Dari uraian tersebut pendekatan yang diperlukan dapat berupa Redesain. Menurut John M. Echols dalam Widodo et al., (2021) Redesain merupakan kegiatan perencanaan dan perancangan kembali bangunan tanpa merubah fungsi, perubahan yang terjadi adalah bentuk fisik berupa perluasan, perubahan dan juga bahkan dapat melakukan pemindahan lokasi.

1.6.3 Metode Perancangan

a. Objek Perancangan

Untuk objek perancangan merupakan Kolam Renang Muara Kapuas Pontianak sebagai tempat rekreasi publik dalam memenuhi kebutuhan berwisata pada kota. Perancangan diharapkan mampu menciptakan destinasi rekreasi air yang lebih memadai**.**

b. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan perancangan dapat dimulai dengan pengumpulan data terlebih dahulu. Menurut Javiera (2021) data yang dikumpulkan berupa fakta yang berhubungan dengan objek yang dirancang untuk menganalisis solusi dari perancangan agar sesuai dengan fungsi serta konteks lingkungannya, jenis data ini dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu data *primer* dan data *sekunder*.

Data *primer* merupakan data yang memerlukan pengamatan dan pencatatan lansung ke lapangan (observasi) serta melakukan wawancara lansung kepada narasumber untuk mendapatkan informasi. Untuk observasi akan menghasilkan data berupa kondisi *eksisting* tapak. Sedangkan untuk wawancara bertujuan untuk mengajukan pertanyaan pada narasumber yang mengarah pada konteks dan pengguna dari rancangan.

Selain data *primer* juga terdapat data *sekunder*. Data *sekunder* merupakan data yang dapat diperoleh melalui pelaksanaan studi literatur sesuai objek perancangan dan selanjutnya dapat dilakukan studi kasus (*preseden*) untuk mendapatkan perbandingan yang sesuai dengan objek perancangan. Studi literatur dapat mengkaji teori definisi, fungsi, jenis, standar dan bagian-bagian yang diperlukan dalam perancangan melalui buku-buku yang dapat dijadikan panduan standar. Sedangkan untuk studi kasus (*preseden*) melakukan perbandingan serta menjadikannya sebagai referensi untuk mengetahui informasi lokasi, luas, ar*site*k, konsep, fungsi, tema, fasilitas, tata ruang dalam, tata ruang luar, suasana *interior*, suasana *Eksterior* dan juga gubahan dari bentuk dengan pemberian kesimpulan pada perancangan studi kasus tersebut.

c. Tahapan Perancangan

Perancangan merupakan sebuah usulan pokok untuk mengubah hal yang sudah ada menjadi lebih baik (Snyder & Catanese, 1994). Setelah mendapatkan rincian tahapan yang digunakan, maka diperlukan tahapan yang menjadi poin utama acuan yaitu Tahapan Perancangan. Metode dalam perancangan menurut R. Whitaker dalam Snyder & Catanese (1994) menyatakan proses perancangan memiliki delapan tahapan yaitu pengenalan, definisi, persiapan, analisis, sintesis,

evaluasi 1, evaluasi 2 dan reevaluasi. Tahapan-tahapan ini menjadi acuan penyelesaian dari sebuah perancangan dengan mempertimbangkan Redesain sebagai pendekatan yang dilakukan pada perancangan.

1) Pengenalan

   Tahapan untuk identifikasi dini dan melakukan pembatasan terhadap masalah yang akan dipecahkan.

2) Definisi

   Pada tahap ini memahami konteks masalah lebih mendalam untuk menciptakan pemecahan masalah yang inovatif dan dapat dipercaya.

3) Persiapan

   Tahap persiapan dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam memahami konteks, mengidetifikasi kebutuhan dan memberikan solusi untuk perancangan.

4) Analisis

   Pada tahap ini mengindetifikasi peluang dan tantangan dari kebutuhan masalah yang tersaji agar menghasilkan solusi yang terarah. Menurut (Lakshito, 2014) dalam bukunya yang berjudul Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur mengatakan bahwa analisis dilakukan untuk mengenal dan mendalami lebih lanjut permasalahan pokok yang tersaji. Untuk point apa saja yang dianalisis dan menghasilkan sintesis konsep apa saja adalah sebagai berikut:

   - Analisis Tapak

     Analisis yang memuat bagaimana penerapan *site* dan sekitarnya pada desain yang akan di rancang. Analisis tapak bertujuan untuk mendapatkan bagaimana perletakan bangunan, sirkulasi dari kawasan, orientasi dari bangunan dan kawasan, vegetasi untuk *site*, dan zoning dari bangunan. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi dimensi dan bentuk tapak, peninjauan arah matahari dan penyediaan peraturan daerah.

   - Analisis Fungsi

     Analisis ini bertujuan untuk mengetahui fungsi dari perancangan yang akan dibuat, sehingga batasan dalam merancang dapat terlihat dan dalam menentukan tema perancangan, ide dan gagasan awal. Proses dalam analisis

ini mengidentifikasi pengelompokan kegiatan, jenis kegiatan dan sifat kegiatan.

- Analisis Aktivitas, Pengguna, Kebutuhan Ruang

  Analisis ini perlu dilakukan untuk mendapatkan detail dari bangunan maupun ruangan apa saja yang diperlukan pengguna dalam perancangan, mengetahui sifat ruang atau bangunan, persyaratan ruang, besaran ruang dan hubungan serta organisasi ruang. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi pola aktivitas, pelaku kegiatan dan karakteristik pengguna.

- Analisis Bentuk

  Analisis bentuk dilakukan untuk mendapatkan bagaimana bentuk dari bangunan dan kawasan dari pertimbangan gubahan masa dan ide bentuk. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi penentuan dari tipologi bangunan dan hubungan antar bentuk

- Analisis Struktur

  Analisis struktur dilakukan untuk mendapatkan material dan jenis struktur yang sesuai dengan perancangan. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi sistem struktur dan konstruksi dengan pertimbangan keamanan serta efisiensi pelaksanaan,

- Analisis Fisika Bangunan

  Analisis fisika bangunan untuk mendapatkan efisiensi dari energi dalam menciptakan kenyamanan pada bangunan. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi aspek termal, seperti sirkulasi udara, pencahayaan, dan isolasi bangunan, yang semuanya bertujuan menciptakan kenyamanan penghuni

- Analisis Utilitas

  Analisis utilitas untuk mendapatkan sistem utilitas yang sesuai dengan kawasan maupun bangunan. Analisis utilitas dapat mencakup jaringan air bersih, jaringan air kotor, jaringan kelistrikan, jaringan penghawaan, sistem keamanan bangunan, sistem transportasi vertikal. Proses dalam analisis ini mengidentifikasi efisiensi dan kesesuaian dengan tata ruang bangunan.

5) Sintesis

Proses menemukan usulan dalam perancangan dari berbagai pertimbangan seperti konteks (fisik, sosial, ekonomi), tapak, program klien, teknologi yang ada, nilai-nilai perancangan, dan estetika. Proses ini melakukan kegiatan merangkum dan menyimpulkan hasil analisis nonfisik maupun fisik (Lakshito, 2014) berupa:

- Konsep Tata Ruang

  Konsep tata ruang mengacu pada pengaturan ruang di dalam sebuah bangunan atau kawasan, yang mencakup penempatan dan penyusunan ruang dengan memperhatikan alur aktivitas serta koneksi antar ruang.

- Konsep Tapak

  Konsep tapak menitikberatkan pada perencanaan penggunaan dan pengelolaan lahan tempat bangunan akan dirancang.

- Konsep Gubahan Bentuk

  Konsep gubahan bentuk berfokus pada desain wujud fisik dari bangunan atau kawasan tersebut.

- Konsep Struktur

  Konsep struktur mencakup rancangan elemen-elemen yang memberikan stabilitas dan kekuatan kepada bangunan.

- Konsep Utilitas

  Konsep utilitas melibatkan perancangan sistem pendukung, seperti sistem pencahayaan, pengaturan suhu, pengelolaan air, serta pembuangan limbah.

6) Evaluasi 1

Pada tahap ini perancang mengevaluasi setiap usulan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

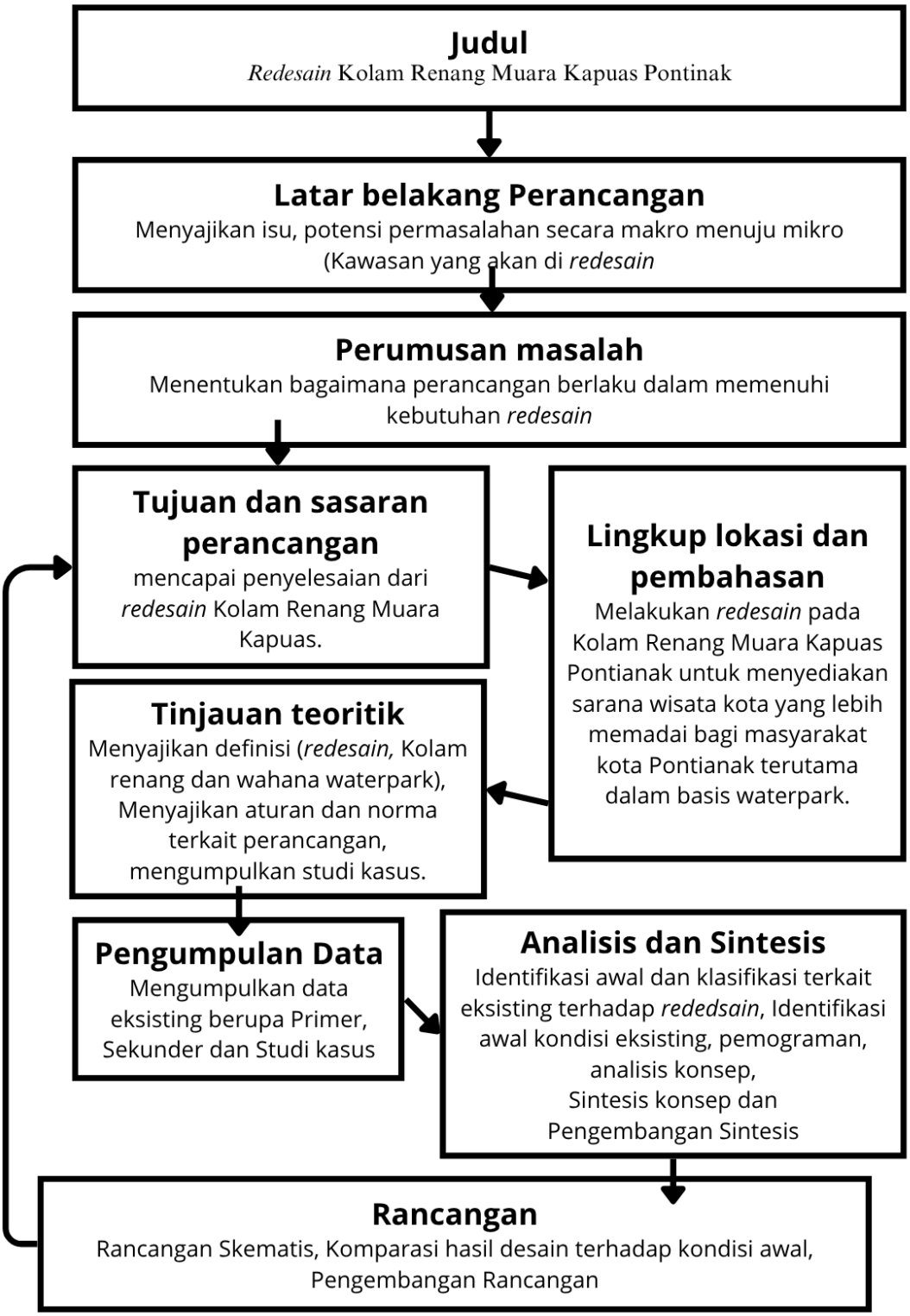
7) Evaluasi 2

Penilaian dilakukan kembali untuk mendapatkan gagasan atau usul rancangan yang lebih sesuai bagi pemecahan masalah rancangan.

8) Reevaluasi

Tahap perbandingan yang terakhir dalam memastikan perencanaan dan perancangan sesuai dengan tujuan awal yang telah ditentukan.

1.6.4 Diagram Alur Perancangan



Gambar 1. 8 Diagram Alur Perancangan

Sumber: Analisis Penulis (2025)

1.7 Sistematika Penulisan (Laporan Perancangan)

Dalam penyusunan tugas akhir ini, struktur penulisan dirancang agar setiap pembahasan dapat terfokus dengan inti permasalahan dan tidak mengalami perluasan ke topik yang tidak relevan. Dari uraiam tersebut sistematika penulisan tugas akhir dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan mengulas tentang isu dari permasalahan, membuat rumusan masalah yang akan di selesaikan, menjelaskan tujuan serta manfaat dari perancangan, membatasi ruang lingkup dari perancangan, serta membuatkan sistematika dari penulisan laporan perancangan. Selain itu ditambahkan juga metodologi dari perancangan pada akhir pembahasan.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini penulis menambahkan definisi terkait kolam renang dan *waterpark*. Pada bab ini juga membahas jenis wahana, aturan dan norma serta konsep yang akan digunakan pada perancangan.

BAB 3 Landasan Konseptual

Bab landasan konseptual membahas tentang dasar-dasar dalam merancang seperti mengumpulkan data dan melakukan analisis terkait fungsi dan tema perancangan, *internal* dan *ektrernal* perancangan, bentuk, struktur, utilitas serta fisika bangunan yang akan diterapkan pada rancangan.

BAB 4 Konsep Perancangan

Bab konsep perancangan merupakan kelanjutan dari landasan konseptual. Pada bab ini menyiptakan konsep yang akan digunakan dalam perancangan berdasarkan hasil analisis pada landasan konseptual.

BAB 5 Pra Rancangan

Bab pra rancangan membahas tentang hasil dari konsep perancangan. Hasil yang dibahas berupa *site*plan, denah, situasi, potongan, tampak dan suasana.