



Rangkangnye tagak saja. Di tangah Si Tinjau Lawik
panjapuk dagang lalu, paninjau pancalang masuak.

Di kanan Si Bayau-Bayau, hembuang makan patang pagi,
di kida si Tangguang Lapa, tampek si bansaik salang tenggang,
panchong urang kampuang, di musim lapa gantuang tungku

01 BUDAYA RANTAU

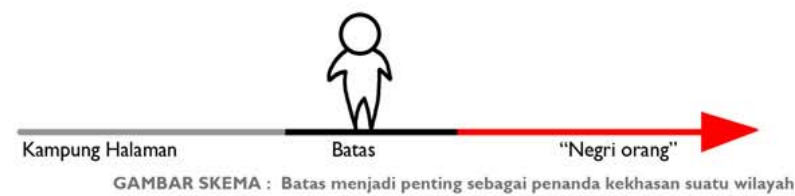
Orang Minangkabau yang sangat menonjol di bidang perniagaan, sebagai profesional dan intelektual dikenal dengan budaya **RANTAU**nya. Merantau adalah meninggalkan daerah sendiri untuk pengembangan diri dan mencapai kehidupan sosial ekonomi yang lebih baik, matang, serta kaya.

"Perantau harus melepaskan segala atribut asalnya agar mudah beradaptasi di tempat baru, kerangka konseptual nilai-nilai budaya minangkabau tetap dipegang teguh. Bagi perantau yang pulang ke kampung halamannya, SIMBOL khas daerah dimana ia berasal bisa menjadi pengingat memori akan kampung halamannya"



GAMBAR SKEMA : Kemanapun orang pergi/merantau, memori akan kampung halaman akan terus melekat.

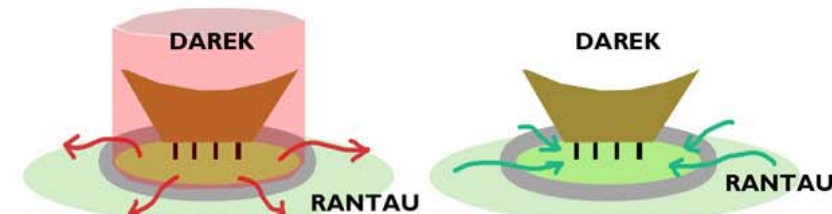
Meskipun proses rantau mendorong orang untuk pergi jauh ke tempat lain, namun ada sesuatu hal yang unik dan selalu terbayang dalam pikiran mereka. Yakni kepedulian dan kecintaan kepada kampung halaman. Oleh sebab itu, elemen **BATAS** menjadi penting karena batas wilayah menjadi area transisi antara kampung halaman dan rantau yang bisa menciptakan kesadaran ini.



GAMBAR SKEMA : Batas menjadi penting sebagai penanda kekhasan suatu wilayah

02 BATAS KAWASAN TERKAIT DENGAN BUDAYA RANTAU

Dalam konsep budaya Alam Minangkabau dikenal wilayah inti (darek) dan rantau (daerah luar). Wilayah dalam kawasan biasa disebut darek dan wilayah diluar kawasan disebut rantau. Dengan berada di wilayah rantau, dapat diartikan sebagai seseorang sudah melakukan proses merantau



GAMBAR SKEMA : Zona Darek dan Zona Rantau butuh batas yang jelas

Namun seringkali batas antara Darek dan Rantau menjadi ambigu karena tidak ada suatu penanda yang jelas. Oleh karena itu "batas" merupakan suatu poin yang sangat penting dari keberadaan wilayah suatu daerah; Kabupaten pesisir selatan

Batas ini diwujudkan dengan sebuah sosok **ICON GERBANG**.

NODE

Simpul aktivitas, sebagai generator activity

ICON GERBANG

LANDMARK

Penanda suatu kawasan yang unik

PATH

Jalur sirkulasi yang selalu bergerak (dinamis)

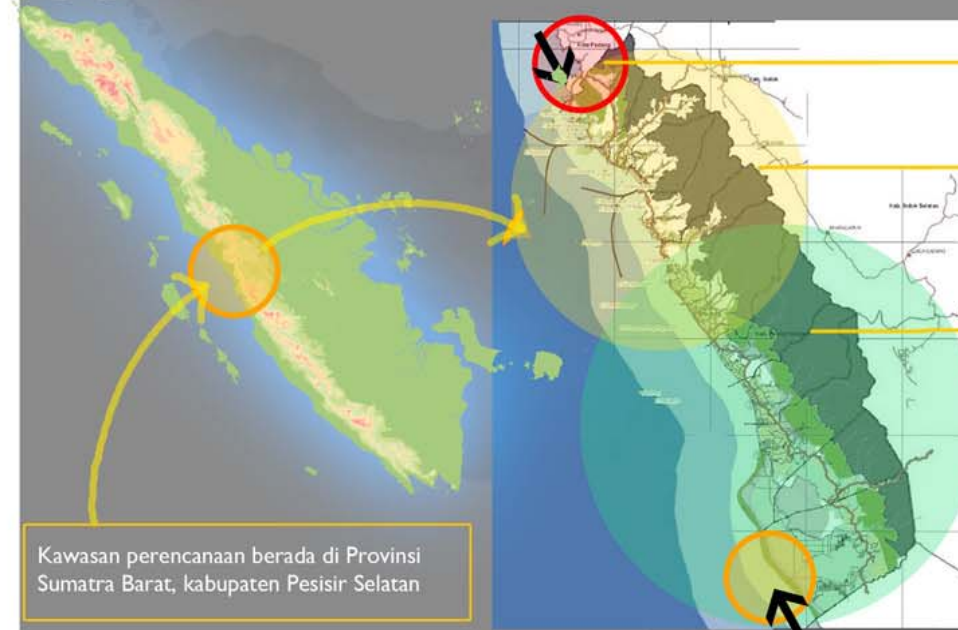
EDGE

Batas yang membedakan "here" and "there"

GAMBAR SKEMA : Gerbang dapat dimaknai tidak sekedar sebuah edge/batas

Gerbang umumnya hanya dimaknai sekedar penanda batas teritori yang pasif. Padahal **Edge / batas** tidak hanya sekedar batas tetapi proses peralihan.

03 KONSEP NAMA GERBANG



ZONA PADANG

Zona sekitar ibukota Padang, daerah dengan kepadatan paling tinggi

ZONA ANTARA

Zona diantara 2 buah simpul kota, yakni Padang dan Painan

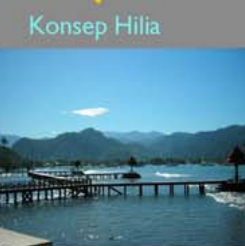
ZONA PADANG

Zona terjauh dari ibukota. Merupakan daerah yang tidak padat, masih memiliki banyak lahan terbuka dan daerah perkebunan

2 gerbang di 2 tempat identik atau berpasangan) saling melengkapi

Rantau di Minangkabau dikenal dengan **Rantau Nan Duo** terbagi atas Rantau di Hilir (kawasan pesisir timur) merepresentasikan daratan dan budaya agraris dan Rantau di Mudiak (kawasan pesisir barat) merepresentasikan lautan dan budaya maritim, sesuai dengan konsep logo dari kabupaten Pesisir Selatan.

MARITIM



Konsep Hilir

AGRARIS



Konsep Mudiak

GERBANG RANTAU di HILIR

HILIR=HILIR, berada di perbatasan Padang dengan Pesisir Selatan. Pada perbatasan ini dibuat gerbang dengan konsep maritim

MUDIAK=MUDIAK, berada di pintu masuk Painan. Dibuat gerbang dengan konsep agraris

04 SKALA DAN PROPORSI

GRAND SCALE(megah=kebanggaan)
VS
INTIMATE SCALE(menyambut=keramahmatan)

Gerbang berpotensi menjadi wajah, identitas kota untuk Membangun **IMAGE KAWASAN** sekaligus memberikan **ORIENTASI** bagi **MASYARAKAT** kota terhadap kedudukan kawasan di dalam suatu wilayah.



05 ZONING & FUNGSI

Gerbang sebagai Icon & Landmark seharusnya tidak sekedar benda Patologis (mati)tetapi propeling (berputar)/hidup. Gerbang dapat berpotensi juga menjadi generator activity dan pusat ekonomi masyarakat perbatasan yang umumnya seringkali kurang diperhatikan, mengingat daerah pinggiran/perbatasan biasanya lebih terabaikan

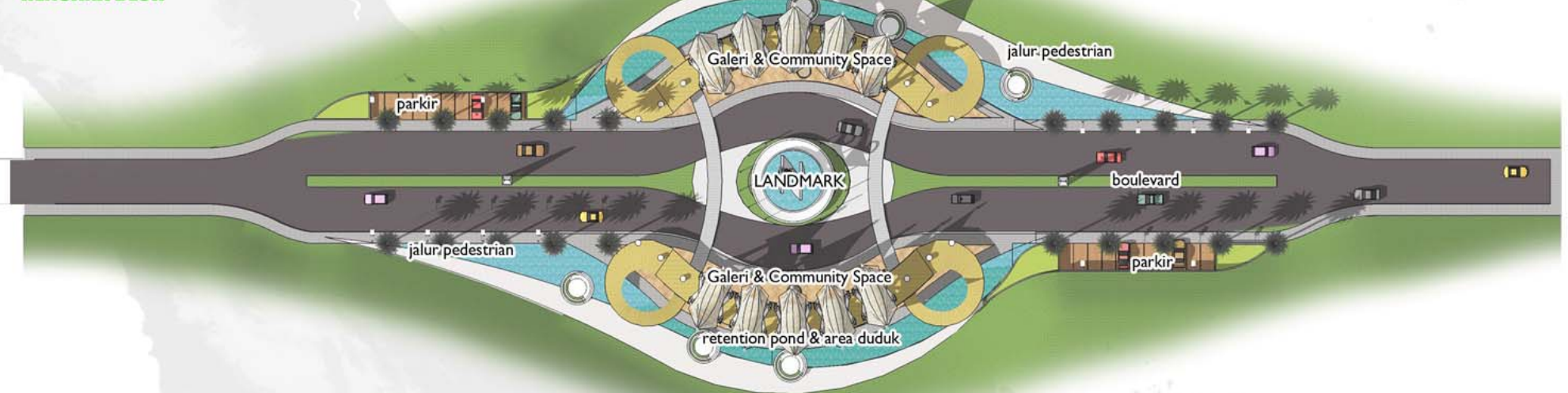
Secara umum, fungsi gerbang terbagi 2 :

Lantai atas sebagai **INFORMATION CENTER**(wisata dan investasi) serta **GALERI** outdoor yang bisa memperkenalkan potensi, budaya, sejarah, keunikan dan obyek2 menarik di Kabupaten Pesisir Selatan.

Lantai bawah berfungsi sebagai **COMMUNITY SPACE** yang dilengkapi dengan fasum berupa mushala, mini market, souvenir/pusat oleh2, tempat makan,dan toko-toko penunjang sederhana.

06 GAMBAR PRARENCANA

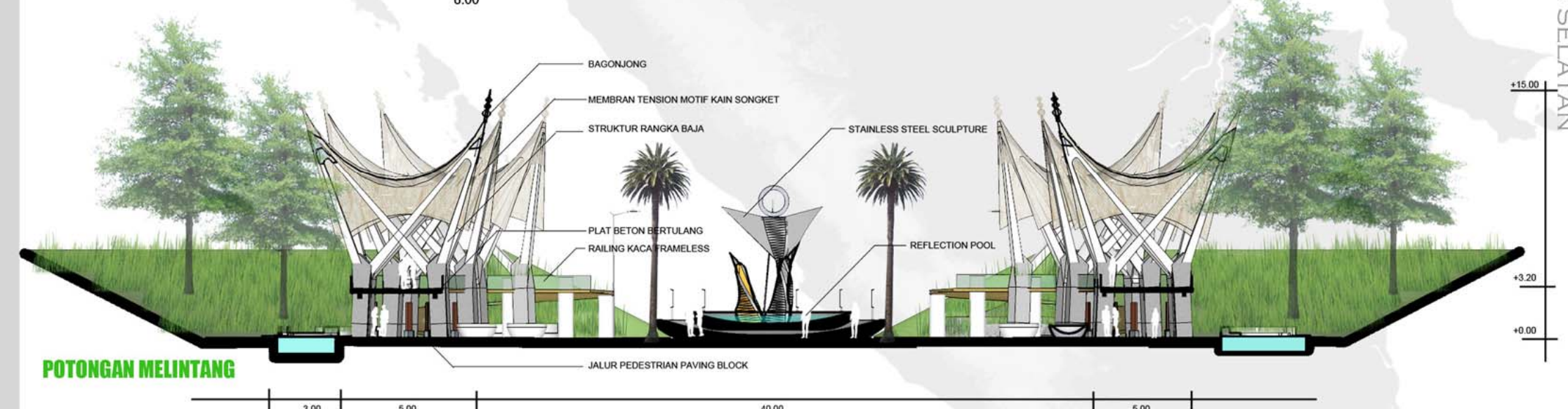
RENCANA BLOK



SITEPLAN (DENAH LANTAI 1)



DENAH LANTAI 2



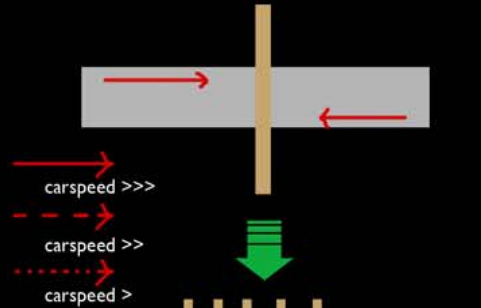
POTONGAN MELINTANG



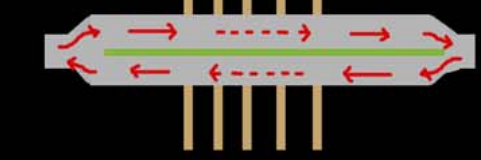
KONSEP DESAIN

048-02

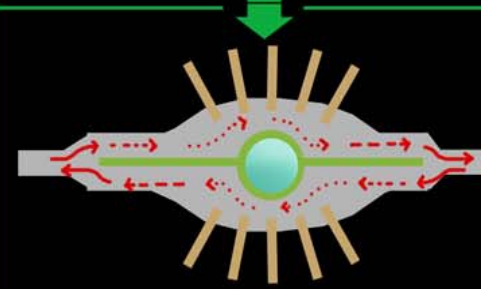
BATAS KAWASAN SEBAGAI PENCIPTA SEQUENTIAL MOVEMENT



Jalur linear hanya menyiratkan orang bahwa ada "sesuatu". Namun dengan gerbang linear tidak dapat menciptakan sequential movement. Nilai nilai yang hendak disampaikan oleh desain gerbang menjadi tidak terasa.



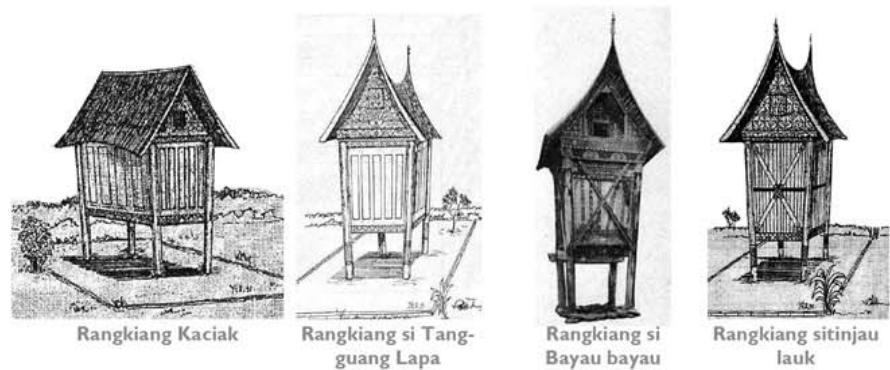
Jalur linear dengan pengulangan SIMBOL dan penambahan BOULEVARD menciptakan sequential movement, namun tidak memberikan kesempatan pendatang untuk menikmatinya.



Jalur linear **PATH** dipadukan dengan sebuah titik **NODE**, yang dikelilingi oleh **LANDMARK** memberikan sequential movement yang jelas. Nilai nilai yang hendak disampaikan dari **ICON** kabupaten tersampaikan kepada setiap pengunjung atau perantau yang melintasinya.

Walau proses rantau mendorong orang untuk pergi jauh ke tempat lain, namun ada sesuatu hal yang unik dan selalu menjadi ciri khas mereka yakni kepedulian dan ke-cintaan kepada kampung halaman. Mencari kehidupan yang lebih baik di luar daerah untuk mengembangkan kampung halaman dapat diibaratkan dengan proses mengisi lubang.

Maka, bangunan **RANGKANG** dipilih menjadi bentuk dasar gerbang. Bangunan rangkang sebagai simbol ekonomi "kerakyatan" dan ekonomi "kegotong-royongan" diharapkan mampu menumbuhkan kecintaan, kebanggaan dan optimisme terhadap masyarakat Pesisir Selatan khususnya dan para perantau dari luar umumnya.



Rangkangnya takaja. Di tengah si Jinjai Lantik, panyajuk dayang lalu, panyajuk panyalang masuak.

Di kanan si Bayau-Bayau, lumbung makan gantang pagi, di Kida si Tangguang Lapa, tangkap si bawak salang tenggang, panyalang urang Kampuang, di masin lapa gantang tangku.

Lumbung Kakiak, nabe masuak, tangkap masyang panti abian.



ANGKA & MAKNA

Prinsip adat Minangkabau tertuang singkat dalam pernyataan Adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah (Adat bersendikan hukum, hukum bersendikan Al-Qur'an) yang berarti adat berlandaskan ajaran Islam.



1 BUAH NAMPAN LANDMARK dengan konsep bentuk piring yang mawadahi, mengingatkan akan **TUHAN** yang Maha Esa yang menampung segala permintaan hambanya. Konsep bentuk piring sebagai wadah sculpture juga merupakan abstraksi dari piring yang digunakan pada tari piring.

7 METER yang merupakan radius dari nampian piring landmark, bermakna 7 ayat al-Fatihah yang merupakan surat pertama dalam al-Quran dan bacaan wajib saat Shalat. Simbol mengawali sesuatu dengan hal yang baik.

2 BUAH LANDMARK berdiri seolah menjadi sosok pria dan wanita sedang menari dan mengucapkan selamat datang.

5 BUAH RANGKANG di sisi kanan dan kiri jalan sebagai simbol rukun islam dan pancasila. Diharapkan gerbang ini menjadi pengingat bahwa nilai nilai adat dan agama tetap menjadi nilai yang selalu dihidupi ditempat rantau.

3 BUAH TEMPAT DUDUK MELINGKAR : tiga pilar yang membangun dan menjaga keutuhan budaya serta adat istiadat. Mereka adalah **ALIM ULAMA**, **CERDIK PANDAI**, dan **NINIK MAMAK**.

tempat duduk ini terdapat pada 2 sisi bersebrangan menjadi **6 buah** yang menyiratkan jumlah rukun iman yang 6 buah.

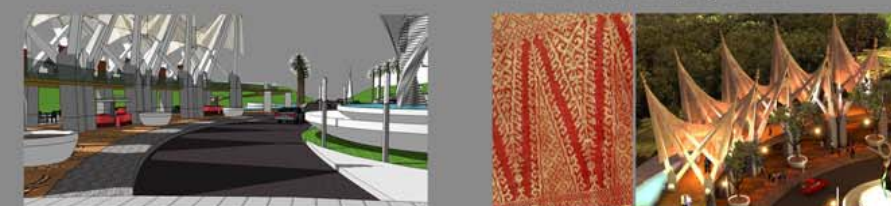
99 METER yang merupakan jarak as lengkungan yang disimbolkan dengan sebuah sculpture penyambut - mengingatkan pada 99 buah Asmaul Husna.

EFEK PERSPEKTIFIS



EFEK PEMBAYANGAN & PENCAHAYAAN

PEMBAYANGAN pada siang hari menciptakan efek bayangan segitiga segitiga yang dramatis pada permukaan jalan.



VISE VERSA

Vise versa adalah Kontinuitas visual ruang dalam dan ruang luar. View dari ruang luar digunakan untuk memperkaya suasana ruang dalam, begitupun sebaliknya ruang luar dapat melihat langsung aktivitas di ruang dalam.

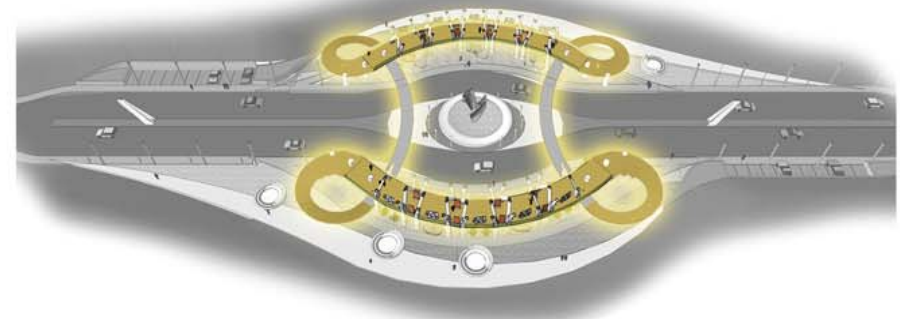
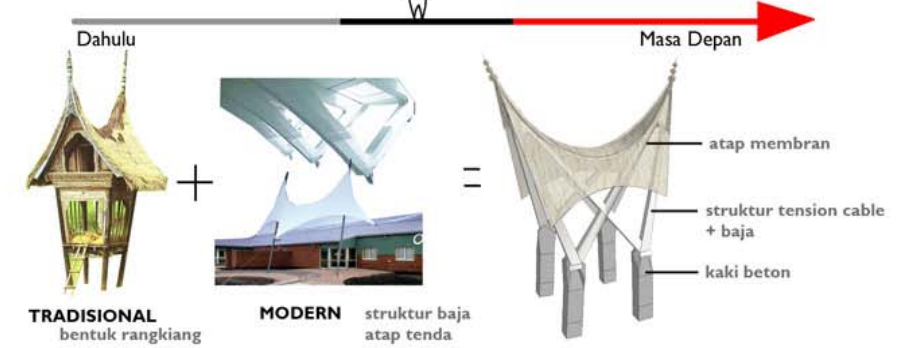
RITME

Untuk menciptakan efek penembusan, dibuat massa berulang. Selain itu, pengulangan bentuk akan menciptakan keselarasan visual.



KONSEP TRANSFORMASI RANGKANG

Bentukan shelter diekspresikan dengan bentuk rangkang yang dikonstruksikan dengan **rangka struktur baja segitiga** dengan penutup atap **membran** dengan sistem tension. Ekspresi minang dengan begonjong tetap menjadi hal yang utama. Inilah bukti bahwa minangkabau selalu dapat mengharmoniskan asikan nilai tradisional ditengah arus (post) modernisme.



SIKLUS TIDAK TERPUTUS

Karakter khas budaya mana tempat mereka berada, mereka membangun ikatan-ikatan kekeluargaan dalam bentuk kesatuan se-nagari asal, se-kabupaten, atau yang lebih luas dalam ikatan kekeluargaan Minang atau Sumatera Barat.

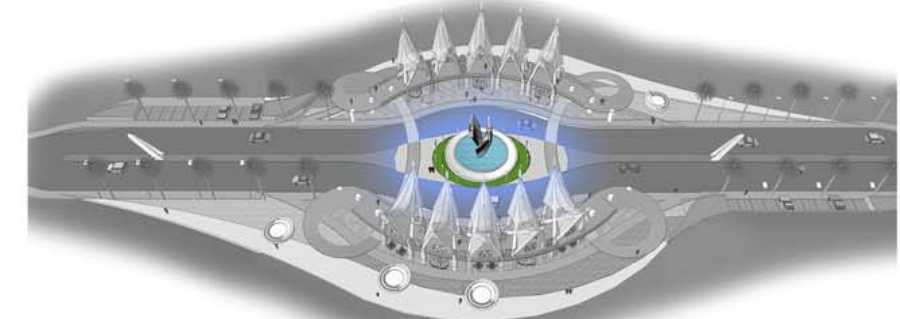


MUSYAWARAH

Dalam masyarakat Minangkabau, ada tiga pilar yang membangun dan menjaga keutuhan budaya serta adat istiadat. Mereka adalah **ALIM ULAMA**, **CERDIK PANDAI**, dan **NINIK MAMAK**, yang dikenal dengan istilah **Tali Nan Tigo Sapilin**. Ketiganya saling melengkapi dan bahu membahu dalam posisi yang sama tingginya. Tali nan tigo salipin direpresentasikan dengan tiga buah "lingkaran tempat duduk". Street furniture dibuat dengan pola tatanan sosiopetal berupa lingkaran untuk merangsang interaksi.



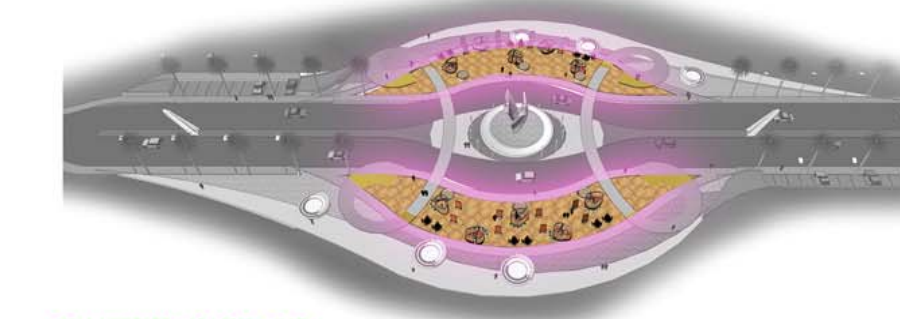
Dalam masyarakat Minangkabau yang demokratis dan legaliter, semua urusan masyarakat dimusyawarahkan secara mufakat. Hal ini tercermin dalam Bentuk tatanan massa rangkang yang dibuat melingkar berjajar. Bentuk melingkar pada tatanan siteplan ini diambil dari transformasi bentuk alat musik rabab. Kemudian jumlahnya dibuat 6 buah, merupakan gambaran dari RUKUN IMAN.



KONSEP LANDMARK

Dalam alam pikiran orang Minangkabau—analog dengan dunia agraris—kampung halaman atau tanah kelahiran ibaratnya persemaian yang berfungsi untuk menumbuhkan bibit. Setelah bibit tumbuh, mereka harus keluar dari persemaian ke lahan yang lebih luas agar menjadi pohon yang besar kemudian berbuah.

TUNAS KELAPA dipilih karena kelapa merupakan vegetasi khas pesisir dan tanaman ini merupakan tanaman yang semua bagiannya bisa dimanfaatkan mulai dari daun, batang, buah bahkan akar. Diharapkan dengan filosofi ini, orang akan berusaha menjadi orang yang berguna apapun profesinya.

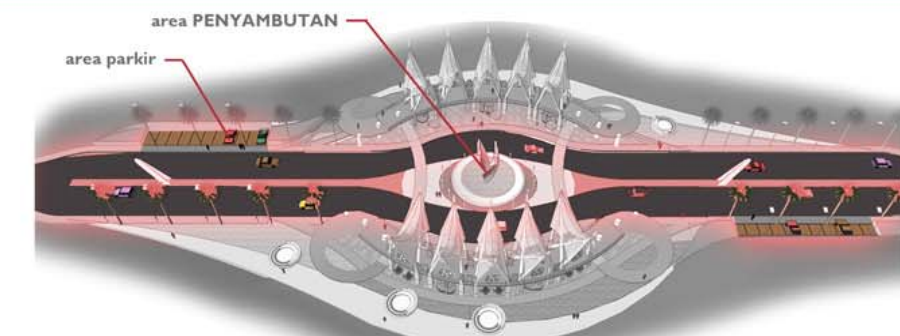


COMMUNITY SPACE

Lantai bawah berfungsi rest area yang dilengkapi dengan fasum berupa mushala, mini market, souvenir/pusat oleh2, tempat makan, dan toko-toko penunjang.

Konsep rest area ini mengadopsi bentuk **lapau**. Lapau dipilih karena selain memiliki konsep ekonomi yang kuat juga memungkinkan menjadi media pertemuan informal serta tempat pertukaran informasi dan ekonomi.

Lapau pula yang akhirnya "mendidik" kaum laki-laki di Sumbar untuk terbiasa menyampaikan pendapat, bertukar pikiran, berdebat, tetapi tetap menghargai pendapat orang lain.



AKSESIBILITAS

Jalur aksesibilitas dibagi menjadi 3 zona :
- Zona 1 Persiapan
Zona "persiapan sebelum memasuki gerbang"
- Zona 2 Pengenalan
Zona transisi, pengunjung merasakan sequential movement
- Zona 3 Penyambutan
Zona Jalan pada landmark yang disambut oleh jejeran gerbang rangkang yang berkesan menerima
Pada jalur utama ini juga dibuat area parkir kendaraan untuk memfasilitasi perantau yang hendak menjajalkan kaki langsung ke landmark





048-03

VISUALISASI SUASANA

Lantau,

Setinggi tinggi terbang bangau, kembalinya ke Kubangan jua

Sejauh-jauh merantau, kampung halaman terbayang jua



PERSPEKTIF MATA BURUNG

PERSPEKTIF SUASANA DARI ARAH MASUK GERBANG

EFEK TENDA PADA MALAM HARI



SIMBOL TUNAS & ORANG MENYAMPUT



PEDESTRIAN TEPI KOLAM



SAYEMBARA DESAIN ICON/SIMBOL DAERAH KABUPATEN NPESISIR SELATAN



PERSPEKTIF MATA BURUNG



PERSPEKTIF SUASANA DALAM GERBANG



PERSPEKTIF SUASANA RAMP MENUJU GALERI LANTAI 2