

# Genius Loci Permukiman Bansir Laut di Kota Pontianak

Rika Savitri

Sekolah Arsitektur Perencanaan dan Pengembangan  
Kebijakan, Program Studi Arsitektur  
Institut Teknologi Bandung  
Jl. Tamansari 64, Bandung  
rksvtr@students.itb.ac.id

Agus S Ekomadyo

Sekolah Arsitektur Perencanaan dan Pengembangan  
Kebijakan, Program Studi Arsitektur  
Institut Teknologi Bandung  
Jl. Tamansari 64, Bandung  
aekomadyo00@gmail.com

**Abstrak** - Wilayah yang memiliki sungai sebagai salah satu elemen ciri khas kota, sebagian besar memiliki peradaban yang tercipta di sepanjang tepian sungai. Kota Pontianak dilewati oleh Sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia. Peradaban yang muncul di sepanjang tepian Sungai Kapuas memiliki khas budayanya tersendiri. Mulai dari kegiatan sehari-harinya yang memiliki interaksi erat dengan sungai, memiliki jalur transportasi dan distribusi dari sungai, dan mata pencahariannya bersumber dari sungai. Hal ini, membentuk citra kawasan yang atmosfernya menonjolkan keunikan sosial dan budaya masyarakat tersebut. Selain itu, karakter yang khas juga terlihat pada fasad kawasan, khususnya pada area permukiman, dengan mayoritas rumah berbentuk rumah kayu panggung. Penelitian ini mencoba untuk mencari *genius loci* dengan kasus yang ditelaah pada peradaban lokal di tepian Sungai Kapuas. Pengamatan dibatasi hanya pada penggalan sempadan Sungai Kapuas yang terletak pada Kelurahan Bansir Laut yang masih menjadi area permukiman vernakular. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan metode kualitatif untuk mengumpulkan dokumentasi digital di lapangan.

**Kata kunci** - *genius loci; image; space; character; permukiman vernakular; tepi sungai*

## 1. PENDAHULUAN

Citra kota atau gambaran visual masyarakat terhadap suatu kota dapat dibagi dalam lima elemen, yaitu *path* (jalur), *edge* (tepi atau batas), *district* (kawasan), *node* (simpul), dan *landmark* (tengeran) [1]. Dari kelima elemen inilah tercipta pandangan mengenai bentuk, kepribadian, dan ciri khas sebuah kota. Kota Pontianak memiliki Sungai Kapuas yang termasuk ke dalam elemen *landmark* karena sungai tersebut memiliki predikat sebagai sungai terpanjang di Indonesia. Selain itu, Sungai Kapuas juga termasuk ke dalam elemen *edge*, karena tepian sungai memiliki batasan antara area darat dan air yang memiliki citra yang istimewa untuk sebuah kota. Oleh karena itu, Sungai Kapuas memiliki 2 elemen citra kota yang dapat memperjelas identitas Kota Pontianak.

Peradaban yang muncul di sepanjang tepian Sungai Kapuas memiliki khas budayanya tersendiri. Mulai dari kegiatan sehari-harinya yang memiliki interaksi erat dengan sungai, memiliki jalur transportasi dan distribusi dari sungai, dan mata pencahariannya bersumber dari sungai. Hal ini, membentuk citra kawasan yang atmosfernya menonjolkan keunikan sosial dan budaya masyarakat tersebut. Selain itu, karakter yang khas juga terlihat pada fasad kawasan, khususnya pada area permukiman, dengan mayoritas rumah berbentuk rumah kayu panggung. Ruang permukiman di tepian Sungai Kapuas terbentuk dari suatu objek atau kegiatan di dalamnya. Proses *place-making* di dalam masyarakat tanpa disadari telah membentuk ruang bersama dengan khas yang unik. Tidak hanya sebatas merancang, *place-making* dilakukan sebagai wujud dari persatuan masyarakat dan pertahanan budaya lokal [2].

Di dalam arsitektur, kajian penelitian mengenai identitas suatu lokus berada di dalam bidang fenomenologi arsitektur [3]. Kecerdasan lokal atau yang dikenal dengan istilah *genius loci* milik Norberg Schultz, dibangun dalam peradaban masyarakat untuk mewadahi kegiatan. Dalam

mencari kebudayaan lokal pada permukiman tepian Sungai Kapuas, penelitian ini menganalisis aspek citra kawasan, peruntukan lahan, karakter fasad kawasan, dan interaksi sosial yang dilakukan masyarakat di area tersebut berdasarkan teori Genius Loci untuk dapat menemukan aspek *image/citra*, *space/ruang*, *character/karakter*, dan *genius loci* itu sendiri [4].

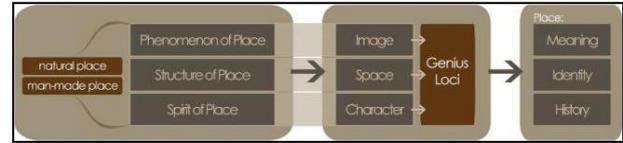
Penelitian ini mencoba untuk mencari *genius loci* menggunakan kerangka fenomenologi arsitektur dengan kasus yang ditelaah pada peradaban lokal di tepian Sungai Kapuas. Area permukiman Bansir Laut adalah permukiman vernakular yang kegiatan sehari-harinya memiliki interaksi erat dengan sungai dan membentuk atmosfer keunikan sosial budaya masyarakat tersebut. Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi rujukan bagi perancang ke depannya untuk tidak menghilangkan citra kawasan sempadan Sungai Kapuas yang semakin hari semakin terkontaminasi dengan globalisasi dan efek pembangunan kota.

## 2. METODE

*Genius loci* dapat dimaknai sebagai jiwa atau ruh yang tumbuh bersama kawasan sebagai pembangkit kehidupan dengan menciptakan *value* dan menjadi kearifan lokal sebagai karakter tempat yang melekat dalam kehidupan masyarakat lokal [5]. Pemikiran ini bermula dari pengaruh Heidegger pada arsitektur terhadap pernyataannya pada “*thing*” yang memberikan analogi pada fenomena sebuah bejana yang fungsinya ditentukan oleh ruang kosong yang ada di dalamnya [3][6]. Dengan konsep “*thing*”, Heidegger mulai memperkenalkan konsep “*place*” dalam arsitektur yang dipahami sebagai ruang kosong yang memiliki karakter ruang dan atmosfer/makna tertentu pada bangunan yang dapat dinikmati orang [7][8]. *Place* terbentuk dari sebuah *space* yang memiliki ciri khas tersendiri dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya [9]. Sebuah *place* akan memiliki *spirit of place* atau yang disebut oleh Norberg-Schulz sebagai *genius loci* jika memiliki unsur pembentuk yaitu *meaning*, *identity*, dan *history* [4].

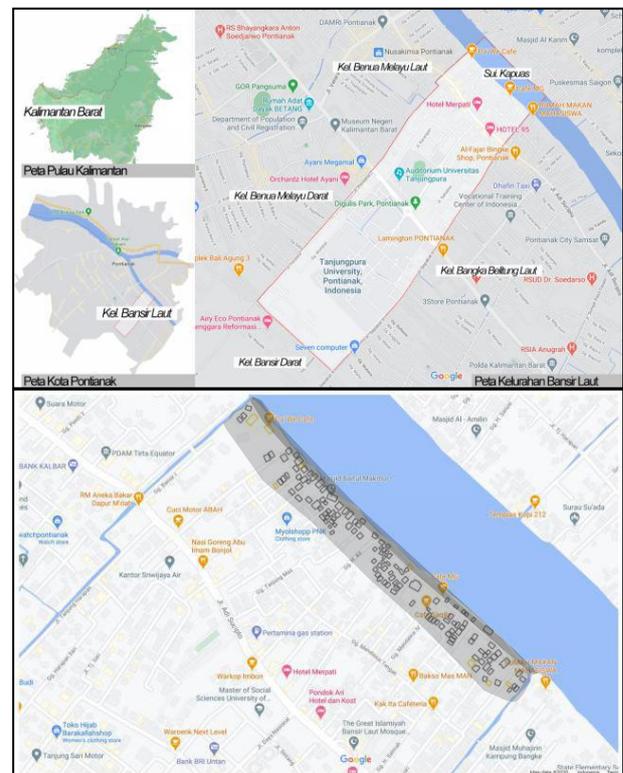
Dalam arsitektur, kajian yang meneliti tentang jiwa dari suatu tempat berada dalam ranah fenomenologi arsitektur [3]. Dengan pendekatan *genius loci*, maka setiap tempat akan dinilai maknanya bagi komunitas yang memanfaatkannya. Berdasarkan pemikiran Norberg-Schulz, terdapat 4 aspek yang digunakan untuk menelusuri *genius loci* pada suatu tempat, yaitu *image/citra*, *space/ruang*, *character*, dan *genius loci* itu sendiri. Dengan menelusuri keempat aspek tersebut maka didapatkan unsur pembentuk sebuah tempat yang meliputi makna, identitas, dan sejarah. Berdasarkan metode yang digunakan Norberg-Schulz dalam bukunya

*Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, maka diadopsi alur penelusuran *genius loci* pada budaya riparian yang dijelaskan sebagai berikut.



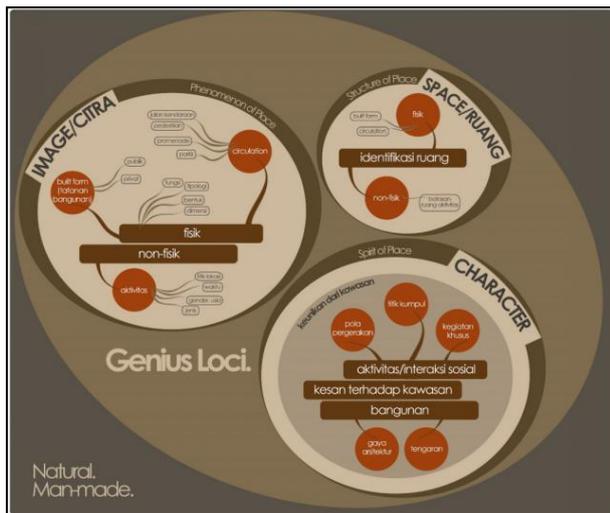
Gambar 1. Alur Penelusuran *Genius Loci*

Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif [10] untuk mengungkap fenomena ruang di permukiman lokal. Penelitian dilakukan untuk mendeskripsikan *genius loci* yang terbentuk di tepian Sungai Kapuas. Batas area penelitian pada permukiman vernakular tepian Sungai Kapuas di penggal Kelurahan Bansir Laut (Gambar 2). Kelurahan Bansir Laut memiliki batasan wilayah yaitu, sebelah utara dengan Sungai Kapuas, sebelah barat dengan Kelurahan Benua Melayu Darat dan Kelurahan Benua Melayu Laut, sebelah timur dengan Kelurahan Bangka Belitung Laut, serta sebelah selatan dengan Kelurahan Bansir Darat. Namun, fokus penelitian hanya pada area permukiman yang bersinggungan langsung dengan Sungai Kapuas. Perlakuan pembatasan fokus area luas pandang penelitian dipertimbangkan dengan melihat penggal Sungai Kapuas yang masih belum memiliki perubahan ekstrim pada permukiman.



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi secara dokumentasi digital pada kehidupan pinggiran sungai yang nantinya dianalisis menggunakan teori *Genius Loci*. Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara pengamatan langsung dan wawancara dengan dibantu alat rekam untuk mendokumentasikan foto, video, rekaman video, rekaman suara, dan catatan. Penyajian penelitian menggunakan metode deskriptif untuk dapat menyajikan kebudayaan lokal dengan menganalisis data berdasarkan teori *Genius Loci* milik Norberg-Schulz dari aspek *image/citra*, *space/ruang*, karakter, dan *genius loci* itu sendiri untuk mendapatkan unsur pembentuk sebuah tempat yang meliputi makna, identitas, dan sejarah.



Gambar 3. *Framework*

Pada tahap awal, diperlukan identifikasi terhadap kawasan tepi sungai yang ditelusuri dengan mengkaji kesejarahan melalui wawancara ke pihak terkait dan observasi langsung. Pengambilan informasi akan difokuskan pada sejarah fisik kawasan dan pertanyaan terkait preferensi terhadap kawasan. Berikut penjelasan tahap penelitian sesuai dengan alur penelitian yang diadopsi dari teori *Genius Loci* (Gambar 1) dan rumusan *framework* (Gambar 3).

Identifikasi *structure of place* atau struktur kawasan dilakukan untuk mendapat informasi elemen fisik kawasan baik mengenai sejarah perkembangan maupun saat ini, seperti perkembangan sirkulasi, tata massa bangunan, dan fungsi. Data diperoleh dengan melakukan wawancara ke pihak sejarawan terkait penelusuran sejarah dan observasi langsung. Informasi tersebut kemudian dapat digunakan sebagai bekal untuk mengidentifikasi bentuk ruang kawasan atau *space* yang terbentuk di masa lalu dan masa kini.

Identifikasi *spirit of place* atau jiwa kawasan dilakukan untuk menjelaskan kesan seseorang terhadap permukiman Bansir Laut. Data diperoleh dengan wawancara ke penduduk setempat yang

merasakan langsung atmosfer kehidupan di dalamnya. Informasi tersebut dapat digunakan untuk melengkapi aspek karakter kawasan atau *character* yang melekat pada kawasan, seperti aktivitas khusus dan gaya arsitektur maupun tengaran yang menunjukkan keunikan dari kawasan, serta keberagaman etnis. Data diperoleh dengan melakukan observasi langsung ke lapangan.

Dari tahapan tersebut, kemudian dapat diinterpretasikan *genius loci* atau kecerdasan lokal yang terbentuk dari citra, ruang, dan karakter kawasan. Tahapan interpretasi ini juga telah dilakukan pada penelitian serupa untuk mengungkap *Genius Loci* seperti pada Pasar Legi Surakarta dan Pasar Balubur Bandung [3], Warung Kopi Aceh [8], Pasar Simpang Bandung dan Pasar Bintoro Demak [11], kawasan bersejarah di Medan [12], kawasan Kesawan di Medan [13], serta Kampung Areng di Lembang [14].

### 3. HASIL DAN DISKUSI

Permukiman vernakular Bansir Laut secara administratif termasuk ke dalam Kelurahan Bansir Laut, Kecamatan Pontianak Tenggara, Kota Pontianak. Berdasarkan batasan administrasi negara, permukiman vernakular Bansir Laut terbagi dalam 4 RT dan 1 RW, yaitu RT01/RW03, RT02/RW03, RT03/RW03, RT04/RW03. Permukiman ini juga memiliki batasan lokal yang terbentuk secara internal, yaitu Kampung Bansir, Kampung Mendawai, dan Kampung Bangke.



Gambar 4. Permukiman Bansir Laut

Menurut penuturan keturunan Keraton Kadriyah Pontianak yang menjadi pewaris generasi ke-enam di Kampung Bansir, Datuk Seri Wirati Syekh Ursula, nama Kampung "Bansir" diambil dari nama ulama dari Yaman bernama Umar bin Ahmad Banasir yang mengembangkan Islam ke Pulau Kalimantan dan

menikah dengan anak sultan di Keraton Melayu Mempawah. Keturunannya ditunjuk untuk memegang kekuasaan Pontianak oleh Sultan Keraton Melayu Mempawah. Pihak Ahmad Banasir diberikan oleh sultan sebuah lokasi untuk mendirikan perkampungan, yang kemudian lokasi tersebut dikenal dengan Kampung Bansir.

Ulama Ahmad Banasir turun ke Kalimantan bersama sepupunya yang bernama Abdul Banasir yang berjalan mengarah ke Putusibau. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa masyarakat yang ada di Kampung Bansir juga memiliki ikatan darah dengan Melayu yang ada di Putusibau.



Gambar 5. Rumah milik Ahmad Banasir (kiri) dan Datuk Seri Wirati Syekh Ursula pemilik rumah warisan Ahmad Banasir di Kampung Bansir (kanan)

Sebelum Sultan Abdurrahman diberi amanah untuk mengembangkan kekuasaan ke Pontianak, belum ada perkampungan yang boleh didirikan. Hal tersebut dikarenakan kewenangan terhadap susunan permukiman dipegang utuh oleh sultan [15]. Setelah aturan dikeluarkan, banyak pendatang dari penjuru Kalimantan yang menghuni lahan di Pontianak dengan izin sultan.

Penamaan setiap kampung yang ada di Pontianak diambil dari asal daerah pendatangnya. Hal serupa juga terjadi di Kampung Mendawai dan Bangka. Asal nama Kampung “Mendawai” diambil dari kata “Mentawai” yang menjadi daerah asal masyarakatnya, sementara Kampung Bangka diambil dari nama daerah “Bangka Belitung”.

Di Kampung Bansir, terdapat mesjid Baitul Makmur didirikan oleh Ahmad Banasir sebagai surau pertama di Pontianak yang dibangun pada tahun 1672. Kemudian, pada tahun 1773 surau tersebut diubah menjadi mesjid. Seluruh kegiatan komunal warga dilakukan di mesjid tersebut. Kegiatan yang dilakukan lebih menyangkut ke kesenian dan keagamaan, seperti belajar tari Jepin, *Hadrah/Tar/Kendang/Rebana*, dan dzikir, yang melibatkan orang dewasa dan anak-anak.



Gambar 6. Masjid Baitul Makmur di Kampung Bansir

Berbeda halnya dengan Kampung Mendawai, kampung ini memiliki ciri khas kebudayaan dalam kerajinan tangan. Sejak dari awal berdirinya kampung ini sebagian besar masyarakat Kampung Mendawai hidup dari hasil kerajinan tangan. Awal mulanya, produk kerajinan tangan yang dibuat berbentuk *tudong saji* (tudung saji) dan *tudong kepala* (yang dikenal oleh masyarakat luas dengan caping). Namun seiring berjalannya waktu, hanya caping yang digemari oleh pasar, sehingga pembuatan *tudong saji* lama kelamaan berkurang hingga akhirnya menghilang.



Gambar 7. Kerajinan caping yang diletakkan di gazebo Kampung Mendawai (kiri) dan pengrajin caping (kanan)

Pada tahun 2018, kerajinan tangan caping yang dimiliki oleh Kampung Mendawai dilirik oleh pemerintah yang akhirnya mem-branding nama kampung dengan sebutan “Kampung Caping”. Oleh karena itu, kawasan Kampung Mendawai mulai dijadikan area wisata dengan membangun fasilitas galeri seni (rumah ide) serta perpustakaan dan sanggar seni (rumah kreatif) sebagai tujuan wisata.



Gambar 8. Rumah Kreatif (kiri) dan Rumah Ide (kanan) di Kampung Mendawai/Kampung Caping

Hal serupa terjadi di Kampung Bangka, terdapat sebuah *Rumah Besa'* Melayu milik saudagar kaya bernama H. Salmah yang berdiri pada tahun 1913 namun terbengkalai. Rumah ini juga digubris dan dijadikan proyek rekonstruksi oleh pemerintah sebagai ekspansi area wisata di Kelurahan Bansir Laut.

Menurut penuturan H. Maimunah selaku cucu dari pemilik rumah, H. M. Arief semasa hidupnya merupakan salah satu pengusaha sukses dalam usaha *pengasapan* atau pengolahan karet yang menjadi generasi emas saudagar Melayu, khususnya di sekitar *Kampung Bangke*.



Gambar 9. *Rumah Besa'* H. Salmah di Kampung Bangka

Pada tahun 1938, Hj. Salmah wafat ketika menjalankan ibadah haji dan H. M. Arief wafat sekitar tahun 1940-an. *Rumah Besa'* ini dihuni oleh anak keturunannya hingga tahun 1980-an, yang kemudian satu persatu keturunannya meninggalkan rumah tersebut untuk menempati rumah masing-masing di luar *Kampung Bangke*. Sejak saat itu, *Rumah Besa'* tidak lagi terawat dan lambat laun mengalami kerusakan dan terbengkalai.

### 3.1. Cira Permukiman Bansir Laut: Bentuk dan Aktivitas

Permukiman Bansir Laut merupakan permukiman vernakular yang berada di tepi sungai. Citra yang terbentuk dari bentuk hunian dan aktivitas di dalamnya selalu berkaitan dengan Sungai Kapuas. Sifat pasang-surut sungai direspon oleh permukiman dengan terbentuknya hunian dan pedestrian yang memiliki pondasi panggung.



Gambar 10. Rumah Berbentuk Panggung

Bentuk rumah mengadopsi bentuk Rumah Melayu tipe *Potong Kawat* yang berpondasi panggung. Bentuk rumah yang berada di atas air ini mengikuti ketinggian *gertak* (jalur sirkulasi di atas air dengan pondasi panggung) yang sudah diperkirakan ketinggiannya oleh masyarakat sejak dahulu sesuai dengan ketinggian air pasang. Hal ini bertujuan untuk menghindari masuknya air ke dalam rumah.



Gambar 11. "Garasi" Perahu/*Sampan* di Samping Rumah

Selain itu, ditemukan pula banyak spot menambat *sampan* yang berada tepat di samping atau belakang rumah penduduk, di *steigher* pada beberapa spot *gertak* permukiman, dan "garasi" *sampan* sebagai tempat untuk menyimpan kendaraan pribadi milik warga setempat. Walaupun kendaraan darat sudah menjadi gaya hidup masyarakat masa kini, namun masih ditemukan masyarakat Bansir Laut yang menggunakan *sampan* sebagai alat transportasi hariannya. Hal ini dilihat dengan ditemukannya.



Gambar 12. *Gertak* sebagai Jalur Sirkulasi (Transportasi dan Pedestrian)

Jalur sirkulasi darat di Bansir Laut (baik untuk pedestrian maupun kendaraan) dengan membangun *gertak* di sepanjang garis permukiman, khususnya yang berada tepat di tepian sungai. *Gertak* dibangun oleh masyarakat atas perintah Belanda sebagai jalur mereka lewat tanpa berjalan langsung di tanah. Saat ini, *gertak* terlihat seperti jalur pedestrian panggung dengan tinggi pondasi sekitar 2 meter dari permukaan air.



Gambar 13. Aktivitas MCK dan Memancing

Sejak dulu hingga saat ini, masyarakat permukiman Bansir Laut sangat memanfaatkan Sungai Kapuas sebagai sumber airnya. Segala aktivitas yang menyangkut kebutuhan air (seperti MCK, berwudhu, dan memancing) sebagian besar dilakukan di tepi sungai menggunakan *steigher*.

### 3.2. Ruang: Wadah Multifungsi

Keunikan permukiman vernakular Bansir Laut yang terletak di salah satu penggal pada tepian Kapuas yaitu dapat menampung segala aktivitas dalam wadah yang sama. *Gertak* sebagai satu-satunya jalur sirkulasi dan garis penghubung permukiman menjadi ruang penting bagi masyarakat sekitar.



Gambar 14. *Gertak* sebagai Wadah Multifungsi

*Gertak* menjadi wadah multifungsi yang menampung banyak kegiatan sehari-hari masyarakat permukiman Bansir Laut, meliputi jalur pedestrian maupun kendaraan bermotor, area bermain anak-anak (seperti main sepeda, layang-layang, berlari), ruang untuk menyiapkan bahan makanan, ruang untuk menunggu adzan berkumandang, ruang menjemur, dan lain sebagainya. Sebagai garis penghubung permukiman, seluruh kegiatan yang dilakukan di *gertak* melibatkan segala gender dan umur tanpa melihat asal kampungnya, baik laki-laki maupun perempuan dalam kelompok umur anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia.



Gambar 15. Steher/Steigher sebagai Wadah Multifungsi

Aktivitas yang berhubungan dengan air sangat digemari oleh masyarakat setempat. Ikatan kuat dengan sungai ini membentuk *steigher* sebagai penghubung *gertak* (yang menjadi batas akhir ke sungai) dengan sungai. Segala kegiatan yang membutuhkan air, sebagian besar dilakukan warga permukiman Bansir Laut di tepi sungai dengan menggunakan *steigher*. *Steigher* sebagai wadah multifungsi menampung kegiatan berupa MCK, berwudhu, berenang, bermain perahu kano, hingga sebagai tempat menambat *sampan*.



Gambar 16. Teras sebagai Wadah Multifungsi

Selain itu, teras di permukiman Bansir Laut, khususnya di Kampung Mendawai sebagai pusat industri kerajinan capping, ditemukan penggunaan teras hunian yang dijadikan area pembuatan capping oleh para pengrajin. Bahan pembuat capping biasanya datang seminggu sekali dan pengerjaan dilakukan dalam 3 hari. Maka dari itu, peralihan teras sebagai area kerja pengrajin dilakukan setidaknya 4 hari dalam seminggu.

Ditemukan pula teras yang dijadikan area warung dan rumah makan pada hunian warga yang memiliki usaha tersebut di bagian depan/samping rumahnya. Area komersial ini dijadikan sebagai spot berkumpul anak-anak dan ibu-ibu. Perletakan meja dan kursi sebagai fasilitas membentuk suatu

ruang/*space* dengan fungsi baru yang dapat menarik perhatian warga sekitar untuk berkumpul di sana.

### 3.3. Karakter: Khazanah Bansir Laut

Dari penjabaran citra permukiman, Bansir Laut dikenal dengan permukiman di atas air yang kehidupannya memiliki keterikatan yang kuat dengan Sungai Kapuas. Karakter bangunan maupun fasilitas jaringan jalan memiliki bentuk pondasi panggung dengan *steher/steigher* sebagai media penghubung ke air.

Dulunya, bentuk hunian di permukiman Bansir Laut berbentuk *Rumah Besa'* yang merupakan rumah panggung berkelompok setinggi 2 meter dan dimensi 20x20 meter. *Rumah Besa'* dapat dihuni oleh 20 orang dalam 4-5 keluarga. Namun, pada tahun 1970-an, terjadi proses nuklirisasi yang mengubah bangunan *Rumah Besa'* menjadi rumah panggung kayu kecil yang menjadi wajah permukiman Bansir Laut hingga kini. Nuklirisasi merupakan istilah untuk perubahan budaya berhuni dari keluarga besar di rumah besar yang pindah ke rumah nuklir dengan diisi keluarga kecil [15].

Saat ini, terdapat 2 bentuk hunian di permukiman Bansir Laut, yaitu *Rumah Besa'* dan rumah panggung kecil. Namun, hanya pihak bangsawan dari Keraton Kadriyah saja yang masih menghuni *Rumah Besa'* tersebut. Walaupun terdapat perbedaan dimensi dan langgam pada bangunan, namun keduanya menggunakan pondasi panggung yang menjadi respon terhadap alam sekitarnya dan mayoritas menggunakan material kayu.



Gambar 17. Bentuk *Rumah Besa'*



Gambar 18. Bentuk Rumah Panggung Kecil

Selain hunian, karakter yang menjadi ciri khas dalam mengenal Bansir Laut juga dilihat pada keberadaan *gertak* sebagai jalur sirkulasi. Pada awal pembangunannya, *gertak* dibangun tepat di atas tanah dengan ketinggian sekitar 10-20 cm. Akibat kondisi tanah di bagian bawah *gertak* yang telah tergerus, maka kini *gertak* seolah berpondasi panggung yang berada di atas sungai dengan ketinggian 2 meter di atas permukaan tanah.



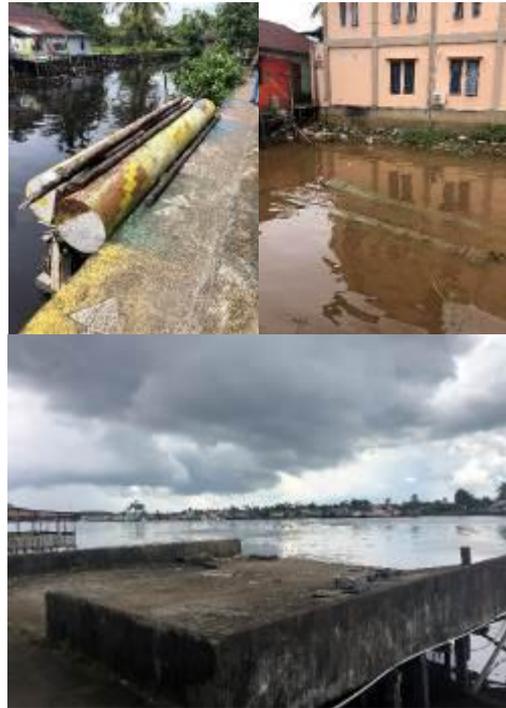
Gambar 19. Gertak Beton (kiri) dan Kayu (kanan)

Sebelum tahun 2012, *gertak* yang terbentang di sepanjang permukiman vernakular ini terbentuk dari bahan dasar kayu. Namun, modernisasi yang disalurkan melalui proyek pemerintah daerah Pontianak mengubah material *gertak* menjadi beton dalam upaya untuk memperkuat daya topan jalur sirkulasi panggung ini agar dapat dilewati oleh kendaraan bermotor.

Selain kegiatan sehari-hari yang berhubungan erat dengan sungai, kegiatan-kegiatan festival tahunan di permukiman vernakular Bansir Laut ini juga dilakukan di tepian sungai. Terdapat tradisi bermain *Meriam Karbit* pada bulan Ramadhan di setiap tahunnya. *Meriam* dimainkan di tepi sungai kapuas dengan mengarahkan tabungnya ke arah sungai. Spot perayaan festival *Meriam Karbit* ini berada di Kampung Bangke dengan area yang sudah dicor menggunakan beton.

Perayaan festival *Meriam Karbit*, tidak hanya dilakukan di penggal permukiman Bansir Laut saja. Namun, di seluruh penggal permukiman yang berada

di tepian Sungai Kapuas. Sehingga kegiatan pembunyian *meriam* dilakukan bersahut-sahutan antar kampung di tepian sungai.



Gambar 20. Lapisan Luar *Meriam Karbit* (kiri atas), Lapisan Dalam *Meriam Karbit* (kanan atas), dan Spot Festival *Meriam* (bawah)

Dulunya, penyimpanan lapisan dalam *meriam* yang berbahan kayu dan lapisan luar *meriam* yang berbahan besi diletakkan di bawah kolong *Rumah Besa*. Namun, akibat terjadinya perubahan bentuk permukiman di Bansir Laut, penyimpanan tabung *meriam* menjadi di sungai dan di tepi *gertak*.

Perubahan tradisi ini berakibat pada ketahanan *meriam*. Ketika tabung *meriam* masih di simpan pada kolong *Rumah Besa*, umur lapisan dalam *meriam* dapat mencapai belasan tahun. Namun, perletakan lapisan dalam *meriam* di sungai saat ini menjadikan umur *meriam* hanya mencapai 3-4 tahunan saja, sehingga dibutuhkan pembuatan lapisan dalam *meriam* yang baru.

### 3.4. *Genius Loci: Keterikatan Sungai pada Kehidupan*

Sungai sebagai alam di sekitar Bansir Laut membentuk citra, ruang, dan karakter permukiman yang memiliki keterikatan dengan Sungai Kapuas. Faktor terciptanya bentukan bangunan maupun fasilitas di Bansir Laut ini dihasilkan untuk merespon sungai, sesuai dengan sifat permukiman vernakular yang dilahirkan melalui respon masyarakatnya terhadap alam di sekitar. Namun, tidak hanya wujud fisik bangunan saja, seluruh kegiatan masyarakat baik aktivitas harian maupun tahunan (festival) juga memiliki ikatan yang kuat dengan sungai.

*Genius Loci* Bansir Laut yang kehidupan masyarakatnya terikat dengan Sungai Kapuas ini terjadi dari dahulu kala hingga saat ini. Walaupun permukiman Bansir Laut berada di tengah Kota Pontianak dan terdapat beberapa aspek modern yang sudah masuk ke dalam permukiman, namun *Genius Loci* yang dimiliki permukimannya tetap melibatkan Sungai Kapuas dalam kegiatan sehari-hari maupun bentuk dalam permukimannya.

Walaupun jaringan air modern (seperti PDAM dan pompa air) sudah ada di permukiman Bansir Laut, namun kini masih ditemukan penduduk yang menjadikan sungai sebagai area untuk melakukan kegiatan MCK dan berwudhu (seperti pada Gambar 15).



Gambar 21. *Sampan* milik masyarakat Bansir Laut saat ini

Selain itu, keterikatan masyarakat pada sungai juga terjadi pada kebudayaan penggunaan kendaraan air (*sampan*) yang masih digunakan sebagai alat transportasi harian warga permukiman Bansir Laut. Hal ini terlihat dengan ditemukannya banyak *sampan* menambat di samping rumah penduduk, di *steigher*, dan terdapat tempat penyimpanan *sampan* seperti garasi di samping rumahnya.

#### 4. KESIMPULAN

Bansir Laut sebagai permukiman di tepian Sungai Kapuas Kota Pontianak merupakan permukiman vernakular yang hingga kini masih aktif melakukan kegiatan yang merepresentasikan *genius loci* permukiman. *Genius loci* yang terbentuk dari kebiasaan/tradisi masyarakat setempat yang menjadi ruh dari permukiman Bansir Laut. *Genius loci* Bansir Laut terbentuk dari *image*, *space*, dan *character* yang memperlihatkan keterikatan dengan alam sekitarnya yaitu sungai. Penciptaan bentuk bangunan dan bentuk fasilitas yang dilahirkan

melalui bentuk respon terhadap sungai, hingga ke seluruh kegiatan masyarakat baik harian maupun festival tahunan selalu melibatkan keberadaan sungai. Maka dari itu, karakter khas yang menjadi jiwa/ruh dari permukiman vernakular ini yang akan dapat mempertahankan permukiman untuk dapat bertahan hidup dalam konstelasi modernisasi suatu kota. Dengan hasil identifikasi *genius loci* permukiman Bansir Laut ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi perancang ke depannya untuk tidak menghilangkan citra kawasan sempadan Sungai Kapuas yang semakin hari semakin terkontaminasi dengan globalisasi dan efek pembangunan kota.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih untuk tim pengajar AR 6112 Budaya Lokal dan Perancangan Arsitektur dalam Program Studi Magister Arsitektur Institut Teknologi Bandung yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan memberikan arahan selama proses pengambilan data, analisis, hingga penulisan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. A. Lynch, *The Image of the City*, Massachusetts: The MIT Press, 1960.
- [2] S. R. Tamariska dan A. S. Ekomadyo, "Place-Making' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota," *Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "KORIDOR"*, vol. 8, no. 2, pp. 172-183, 2017.
- [3] A. S. Ekomadyo, "Menulusuri Genius Loci Pasar Tradisional sebagai Ruang Sosial Urban di Nusantara," *San121212 Ref No.:* A.2.5., 2012.
- [4] C. Norberg-Schultz, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, London: Academy Editions London, 1980.
- [5] C. Norberg-Schultz, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, New York: Rizzoli, 1991.
- [6] A. Sharr, *Heidegger for Architect*, London: Routledge, 2007.
- [7] D. Moran, *Introduction to Phenomenology*, London: Routledge, 2000.
- [8] R. A. Putra dan A. S. Ekomadyo, "Interpretasi Makna pada Warung Kopi Aceh. Studi Kasus: Warung Kopi Solong di Banda Aceh," *Jurnal Atrium: Jurnal Arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [9] M. Zahnd, *Perancangan Kota secara Terpadu: Teori Perancangan Kota dan Penerapannya*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1999.
- [10] J. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, California: Sage Publication, Inc., 2008.

- [11] A. S. Ekomadyo, A. Zahra dan I. Najmi, "Public Market as Urban Social Nodes: An Architectural Phenomenology Approach," dalam *Arte-Polis 4 International Conference - Creative Connectivity and the Making of Place*, Bandung, 2012.
- [12] H. H. Siregar, P. Natalivan dan A. S. Ekomadyo, "Cultural Assemblage as Genius Loci: Character Analysis of Medan City Center District," dalam *International Conference of Architectural Education in Asia (Eduarchsia)*, Yogyakarta, 2017.
- [13] A. D. Nasution, S. Veronica, W. A. Adriansyah, B. D. Priatna dan dkk., "Kajian Genius Loci dalam Uji Signifikansi Kawasan Kesawan," dalam *Talenta Conference Series: Energy & Engineering (EE)*, 2019.
- [14] T. Santri, R. F. Aditra dan A. S. Ekomadyo, "Genius Loci Kampung Areng di Lembang. Studi Kasus: Wisata Astronomi Imang Noong di Desa Wangunsari Kampung Eduwisata Areng Lembang Kabupaten Bandung Barat," *TIARSIE*, vol. 16, no. 4, pp. 121-124, 2019.
- [15] I. K. Sari, "Perubahan Karakter Arsitektur Permukiman Kampung Beting Kota Pontianak Kalimantan Barat," *Langkau Betang*, vol. 1, no. 1, pp. 62-75, 2014.