

Pasar Ikan Wisata di Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap Kabupaten Malang

Anthony Kurniawan Kuswandi dan Altrerosje Asri
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 anthonykurr123@gmail.com; altre@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Pasar Ikan Wisata di Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap Kabupaten Malang

ABSTRAK

Pasar Ikan Wisata ini merupakan bagian dari Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap Kabupaten Malang yang dikelilingi oleh destinasi wisata alam laut yang melimpah. Pasar Ikan Wisata ini didasari oleh adanya program dari Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia untuk meningkatkan kualitas hasil perikanan di Indonesia. Selain itu, adanya rencana pembangunan pelabuhan wisata di wilayah ini untuk menjadi destinasi wisata. Secara garis besar, ada dua fungsi utama pada pasar ini, yaitu sebagai kawasan komersial baik dalam jumlah kecil maupun jumlah besar yang difasilitasi dengan adanya tempat pelelangan ikan. Fungsi kedua sebagai destinasi wisata yang dapat menambah penghasilan pedagang dan nelayan sekitar.

Pendekatan sistem digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada, yaitu banyaknya *user* pada *site* agar tercipta sistem yang efektif dan penyatuan zona komersial dan zona wisata agar tidak terganggu fungsinya satu sama lain. Pendalaman karakter ruang digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan alami pada bangunan sehingga dapat membuat citra pasar ikan menjadi lebih menarik, serta untuk memaksimalkan potensi sekitar *site* yang merupakan kawasan wisata laut yang indah.

Kata Kunci: Pasar Ikan, Wisata, Pelabuhan Perikanan, Kabupaten Malang, Wisata Laut.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara maritim terbesar di dunia, karena sekitar 71 persen wilayahnya berupa laut. Ibu Susi Pudjiastuti sendiri sebagai Menteri Kelautan dan Perikanan saat ini mengatakan bahwa Indonesia memiliki 17.504 pulau, 111 pulau terluar, panjang pulau mencapai lebih dari 97.000 kilometer, nomor dua terpanjang di dunia, dan ada 5.8 juta persegi zona eksklusif ekonomi (Kompas, 2018). Selain itu, Ibu Susi juga mengatakan bahwa Indonesia pada tahun 2017 menjadi nomor satu dalam hal neraca perdagangan ikan di Asia Tenggara (Anonim, 2018). Ada banyak cara untuk menjual hasil tangkapan ikan, salah satu yang termudah adalah melalui Pelabuhan Ikan yang terdapat TPI dan pasar ikan di dalamnya. Di Indonesia sendiri terdapat TPI sejumlah 437 buah pada tahun 2016 (BPS, 2016). Saat ini Menteri Susi juga sedang gencar mengembangkan kualitas perikanan nasional, salah satunya melalui perbaikan pelabuhan perikanan menjadi lebih baik, sehingga mutu dan kualitas yang dijual tetap terjamin.

Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap yang berada di Pantai Sendang Biru, Malang Selatan merupakan salah satu pelabuhan perikanan terbesar di Jawa Timur dan pusat pertumbuhan ekonomi perikanan di wilayah selatan provinsi Jawa Timur. Salah satu komoditas unggulan dari pelabuhan ini adalah ikan tuna, yang merupakan terbaik ketiga dari

Indonesia dan sudah masuk tahap ekspor ke mancanegara (UPT P2SKP Pondokdadap, 2017). Pada perkembangan ke depannya, di pelabuhan ini akan dibangun pelabuhan wisata untuk mengantarkan wisatawan menuju ke tempat-tempat wisata yang ada di sekitarnya, seperti Pantai Tiga Warna, Pulau Sempu, rumah apung, dll. (hasil wawancara). Adapun daerah sekitar pelabuhan merupakan 'surga' bari para pemancing yang sudah terkenal sejak dahulu dan terdapat area kuliner yang dapat langsung memasak ikan hasil tangkapan.

Melihat banyaknya potensi yang ada beserta rencana pembangunan pada Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap, maka dirasa perlu adanya desain untuk pasar ikan wisata ini sehingga dapat menciptakan keuntungan pada masyarakat sekitar beserta adanya destinasi wisata baru yang dapat meningkatkan perekonomian daerah sekitar.

Rumusan Masalah

- Masalah Umum
Perbedaan terhadap kegiatan kelompok *user* dan kondisi geografis setempat.
- Masalah Khusus
 - Memiliki sistem dengan banyak *user* agar efektif (Sirkulasi)
 - Desain dapat menyatukan zona komersial dan zona wisata (Sirkulasi)
 - Pemanfaatan potensi *view* Pulau Sempu dan alam sekitar yang indah (*View*)

Tujuan Perancangan

- Tujuan Umum
Meningkatkan daya tarik dari pasar ikan.
- Tujuan Khusus
 - Menciptakan sistem yang efektif untuk fungsi kawasan pasar ikan.
 - Membuat citra pasar ikan menjadi lebih menarik.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi Tapak Eksisting

Lokasi tapak terletak di Jalan Dusun Sendang Biru,

Desa Tambak Rejo, Kec. Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang. Lokasi *site* berada di Pantai Sendang Biru, tepatnya di Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap Kabupaten Malang. Lahan merupakan tanah reklamasi yang disediakan oleh pemerintah untuk menunjang perekonomian warga sekitar dan memfasilitasi potensi hasil laut yang berada di daerah sekitarnya.

Data Tapak

Luas lahan	: ±20.890 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan Jasa
Garis sepadan bangunan (GSB)	: 0m (depan dan belakang); 4 m (samping)
Koefisien dasar bangunan (KDB)	: maks. 80%
Koefisien dasar hijau (KDH)	: minimal 20%
Koefisien luas bangunan (KLB)	: maks. 6 lantai
Garis Sepadan Pantai	: 0m

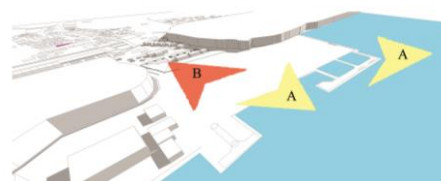
*Karena tanah reklamasi dan ada barrier alam berupa P. Sempu di depan tapak.

(Sumber: <http://sni.litbang.pu.go.id/image/sni/isi/permen-pu-no-40prtm2007.pdf> dan hasil wawancara)



Gambar 1. 2. Peta Peruntukan Lahan (Yang dipilih yang warna biru)

Analisa Tapak



Gambar 1. 3. Gambar Analisa View Tapak

- Analisa *View*
Adanya potensi untuk mengarahkan orientasi ke laut (A) karena *view* alamnya yang dapat menjadi *best view* dan mengarahkan arah hadap menuju jalan masuk (B) yang berpotensi memberi kesan *welcome* pada pengunjung yang memasuki *site*.



Gambar 1. 4. Gambar Analisa Angin dan Matahari Tapak

- Analisa Angin dan Matahari
Arah bangunan disesuaikan dengan arah angin dan membentuk memanjang agar terjadi *cross ventilation* dalam bangunan dan sebisa mungkin menghindari arah barat.

DESAIN BANGUNAN

Program Ruang dan Zoning

Pada Pasar Ikan Wisata ini, zona secara garis besar dibagi menjadi 3, diantaranya:

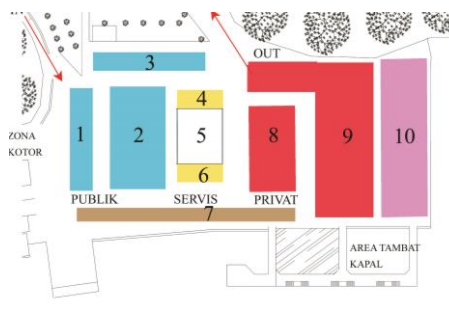
- **Zona Publik**
Untuk area komersial umum dan area wisata :
 - Pasar Ikan
 - Area Kuliner
 - Galeri Wisata
 - Lobby
 - Parkir Umum
 - Dermaga Wisata
 - Taman *Outdoor*
 - *Skybridge*
 - Ruang Tunggu Dermaga
 - Wisata akuarium alam
- **Zona Pengelola**
 - Kantor Pengelola
 - Kantor Admin
 - Kantor Kebersihan
 - Area Karyawan
 - Area Servis (IPAL, listrik, air)
 - Area Parkir Motor Karyawan dan Nelayan
- **Zona Khusus**
Untuk area komersial khusus anggota TPI :
 - Area *dropping* ikan kapal kecil dan besar
 - Tempat Pelelangan Ikan
 - R. Penimbangan
 - R. Lelang
 - Lobby
 - Area Transisi
 - Area Pengemasan TPI
 - Gudang Sewa
 - Gudang TPI
 - Area Pengemasan Pasar Ikan
 - Area Parkir Mobil TPI
 - Area nelayan
 - Area betul jarring
 - Toko alat nelayan
 - Gudang
 - Kantin Nelayan
 - Area kontrol nelayan

Dimana luasan total yang didapat (KLB) adalah 12.383 m², KDB sebesar 11.137 m² dan KDH sebesar 4316 m².

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem untuk menciptakan keefektifan agar terciptanya kawasan yang optimal dalam kegiatan komersial maupun wisata. Pendekatan dimulai dengan membuat zoning makro site. Dari pendekatan ini lalu diambil konsep "*Form Follow System*" dimana bentukkan sirkulasi, peletakan zoning, dan bentuk baik secara makro maupun mikro berdasarkan pada sistem yang

telah dibuat.



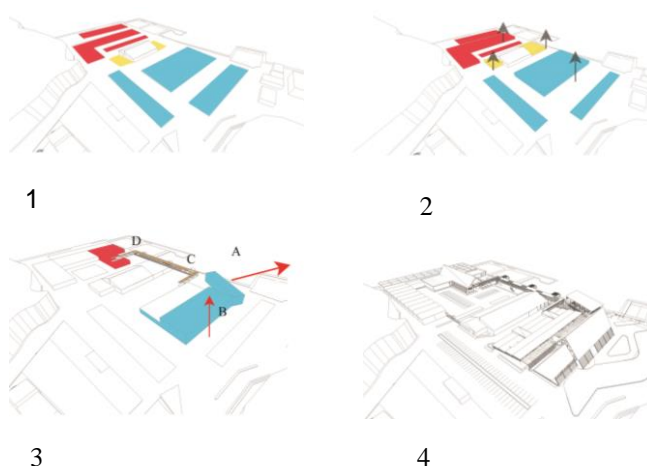
Gambar 2. 1. Zoning Makro pada Tapak

Pendekatan dimulai dengan membuat zoning makro terlebih dahulu, dimana membagi menjadi 3 zona, yaitu publik (biru), pengelola (kuning), dan privat (merah). Posisi nomor 1 sebagai potensi taman dan sebagai pembatas dengan zona kotor tapak, juga sebagai area penghijauan. Posisi nomor 2 sebagai pasar ikan dan area wisata karena posisinya yang langsung menyambut pengunjung umum karena pencapaian mudah dan posisi dekat pintu masuk utama. Posisi nomor 3 untuk area parkir umum agar area pencapaian mudah dan tidak tercampur dengan zona privat. Posisi nomor 7 sebagai potensi wisata karena posisinya yang bersebelahan dengan laut.

Sedangkan posisi tengah sebagai zona pengelola agar mudah pencapaiannya ke zona-zona lainnya. Dimana posisi nomor 4 sebagai kantor karena pencapaian mudah dan terlihat jelas. Sedangkan nomor 5 dan 6 sebagai area servis agar akses mudah bagi pengelola apabila terjadi apa-apa.

Lalu posisi nomor 8 sebagai area parkir TPI yang berada pada posisi nomor 9. Posisi itu agar lebih privat karena terletak setelah jalan keluar, dan dekat dengan area nelayan dan area *dropping* ikan nelayan (Nomor 10)

Transformasi Bentuk



Gambar 2.2. Gambar Transformasi Bentuk.

- (1) Menata massa-massa sesuai dengan pembagian zoning yang telah dibuat.
- (2) Meningkatkan massa-massa bangunan sesuai kebutuhan (1 lantai)
- (3) A : Massa pasar dipecah untuk diarahkan menuju view dan mendukung *landscape*.

- B : Meningkatkan setengah massa pasar untuk area kuliner.
- C : Menambahkan *skybridge* untuk memanfaatkan *view*.
- D : Memajukan massa TPI agar kelihatan saat memasuki area privat.

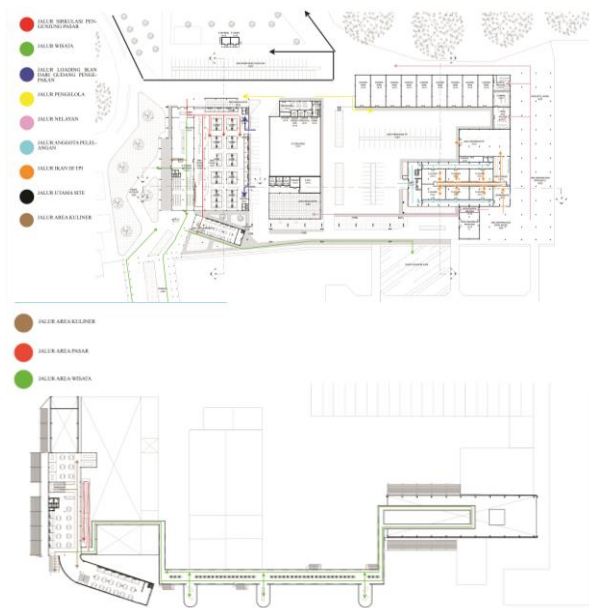
(4) Adanya pemberian atap pelana agar sesuai dengan bangunan di sekitar *site* dan beberapa modifikasi untuk mengatasi masalah tiap bangunan.



Gambar 2.3. Site Plan dan Sirkulasi Makro

- Sirkulasi *Loading* Pasar Ikan (Coklat) : Dropping Pasar Ikan -> Gudang Proses Pasar Ikan -> *Loading* Pasar Ikan
- Sirkulasi *Loading* TPI (Merah) : Dropping Ikan -> Gudang Proses TPI -> Gudang Sewa / Keluar
- Sirkulasi Publik (Biru)
- Sirkulasi Nelayan (Merah Muda)

Setelah pembuatan zoning makro, dilanjutkan dengan pembuatan zoning mikro (tiap-tiap bangunan) sebagai berikut :



Gambar 2.4. Sirkulasi Mikro Lantai 1 (atas) dan 2 (bawah)

- Jalur sirkulasi pengunjung pasar (Merah, Hijau dan Area Kuliner) :
Parkir -> Keliling di pasar ikan-> makan di area kuliner -> Pulang / Menuju dermaga wisata / menuju galeri wisata / menuju *skybridge* / taman *outdoor*.
- Jalur *loading* ikan dari gudang pengepakan (biru tua) :
Ikan diturunkan dari kapal -> masuk area pengepakan pasar ikan -> dibawa menuju jalur khusus *loading* dan masuk area *loading* pasar ikan.
- Jalur pengelola (kuning)
- Jalur nelayan (merah muda) :
Nelayan turun dari kapal -> menuju area betul jaring / pulang / menuju kantin nelayan
- Jalur anggota pelanggan (biru muda) :
Parkir -> masuk lobby -> bersih diri -> memakai perlengkapan khusus dari petugas -> masuk area pelanggan -> kembali ke *lobby* untuk membayar di kasir -> pulang.
- Jalur ikan di TPI (oranye):
Ikan turun dari kapal -> masuk area penimbangan -> masuk ke *conveyor* -> masuk ke tiap area pelanggan sesuai pembagian -> diangkut ke area pengepakan sementara -> diangkut mobil -> pulang / masuk gudang sewa.
- Jalur utama tapak (hitam)

Perancangan Bangunan



Gambar 2. 5. Tampak Barat Laut (Atas) dan Barat Daya (Bawah) Massa Utama

Pada gambar 2.7 bagian atas merupakan tampak depan massa utama saat memasuki tapak. Bentuk atap pelana yang dimajukan untuk memberikan kesan *welcome* pada saat pengunjung memasuki kawasan. Selain itu pada tampak barat daya, dimana bangunan bersebelahan dengan zona kotor. Oleh karena itu, peletakan taman *outdoor* di sisi ini agar dapat menjadi *view* tersendiri. Oleh karena itu, bangunan pada sisi ini agak tertutup dan diberi kisi-kisi agar tetap dapat melihat taman yang telah disediakan. Adanya atap pelana yang dimajukan juga di sisi belakangnya

Pemakaian material yang alami seperti dinding batu, kayu, dll agar menyatu dengan kondisi sekitar yang masih alami.



Gambar 2. 6. Tampak Tenggara (Atas) dan Timur Laut (Bawah) Massa Utama

Dari tampak tenggara massa utama, terlihat bahwa sebagian besar terbuka dan transparan agar dapat melihat *best view* dengan jelas (Pulau Sempu dan laut). Selain itu, dari tampak timur laut massa utama terlihat bahwa atapnya berbentuk patah-patah untuk mengeluarkan udara yang berada di pasar ikan (udara bergerak ke atas). Bangunan pun terbuka juga agar penghawaan dan pencahayaan alami yang terjadi dalam bangunan. Adanya atap yang tinggi pun untuk menyimpan tandon air agar distribusinya mudah.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman karakter ruang. Pendalaman ini dipilih untuk mendukung tujuan desain yang ingin meningkatkan citra dari pasar ikan dan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan alami yang mendukung kesan wisata. Beberapa ruangan yang dirasa cocok untuk memberi kesan wisata adalah sbb:

1. Pasar Ikan

Konsep ruang yang ingin dihadirkan pada pasar ikan ini adalah natural. Hal ini agar karakter ruangan terasa lebih alami sehingga membantu meningkatkan citra pasar ikan menjadi lebih menarik. Selain itu banyak bukaan agar tidak terkesan masif di dalam bangunan dan pencahayaan dan penghawaannya alami. Parameter yang dipilih adalah pemilihan material agar suasana ruang tidak terkesan kumuh, adanya tanda yang memudahkan pencarian stan dan adanya hubungan antar zona yang positif.



Gambar 2.7. Perspektif *human view* area duduk pasar

Adanya taman pada jalur sirkulasi utama pasar untuk menciptakan kesan alami pada area duduk. Adanya kaca transparan pada galeri agar orang-orang yang duduk dapat melihat galeri secara tidak langsung dan tertarik masuk ke dalam. Selain itu tempat makan lantai 2 yang dapat terlihat langsung saat masuk untuk menunjukkan bahwa ada tempat makan di lantai atas yang sesuai dengan d/h manusia agar terlihat jelas.



Gambar 2.8. Perspektif *human view* area panggung dan kios

Adanya panggung pada pasar ikan untuk tempat menggelar acara kecil, seperti tempat pengumuman lomba juara memancing. Apabila tidak ada acara, panggung digunakan sebagai tempat duduk bagi para pengunjung. Selain itu, adanya papan penunjuk yang dapat terlihat dari area duduk (contoh papan C) agar memudahkan pelanggan untuk menemukan kios yang diinginkan. Papan kios pun dibuat pembagian warna berdasarkan area masing-masing agar mudah ditemukan.



Gambar 2.9. Perspektif *human view* kios dan pembagian zona

Pemakaian material lantai berupa beton plester yang diberi cat *epoxy* agar limbah ikan di lantai mudah dibersihkan dan warna lantai yang gelap sehingga tidak mudah tampak kotor. Material struktur berupa baja IWF dengan finishing cat kapal agar bangunan dapat bentang lebar dan dimensi kolom baloknya lebih kecil sehingga tidak terkesan masif. Warna hitam agar kotoran yang menempel tidak terlihat. Adapun bagian bawah setinggi 1 m dilapisi material batu alam agar tidak mudah kotor. Material-material stan, kusen, lantai tempat duduk pun dibuat dibuat alami agar menciptakan suasana nyaman saat berada di pasar, seperti *conwood*. Dan adanya kaca untuk menciptakan hubungan visual dan sebagai *daylight* area duduk.

2. Area Makan Outdoor

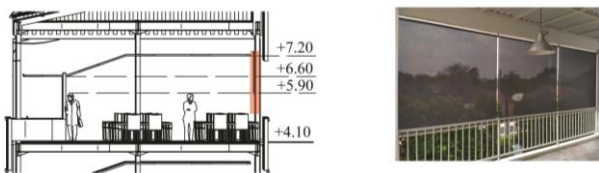
Konsep ruang yang ingin dihadirkan pada area makan *outdoor* ini ada 2, yaitu biasa dan natural. Biasa di sini yaitu menciptakan elemen interior yang tidak terlalu fokus untuk keindahan ruang dalam, melainkan bentuk ruang yang tercipta mendukung untuk mengarahkan orientasi ruang menuju *view* luar alam. Kesan natural agar membuat karakter ruangan menjadi terasa lebih alami dan mendukung *view* luar berupa P. Sempu dan laut yang indah. Parameter yang dipilih

yaitu pemilihan material agar suasana ruang terkesan alami, ide desain mendukung terciptanya orientasi yang mengarah ke *view* alam luar, dan desain tetap menjaga kenyamanan pengguna.



Gambar 2.10. Perspektif *human view* area makan *outdoor*

Bentuk plafon yang memiliki beda ketinggian dimaksudkan agar secara tidak langsung mengarahkan pandangan pengunjung ke *view* luar. Bukan yang besar pada sisi luar pun agar memiliki pandangan luas terhadap *view* luar. Apabila terjadi hujan atau panas, disediakan *roller blind* yang digunakan sebagai *shading devices*. Material plafon dan stan pun dibuat dari *conwood* karena terbuat dari campuran semen dan serat selulosa yang memiliki tampilan seperti kayu asli, sehingga mendukung karakter yang diinginkan dan tahan lama. Bentuk stan pun disesuaikan dengan bentukan stan. Struktur juga dari bahan baja iwf agar dimensi struktur bangunan kecil dan lebih banyak ruang bebas. Warna hitam pada struktur agar kolom tidak mudah nampak kotor dan terlihat higienis.



Gambar 2.11. Potongan area makan dan *roller blind*

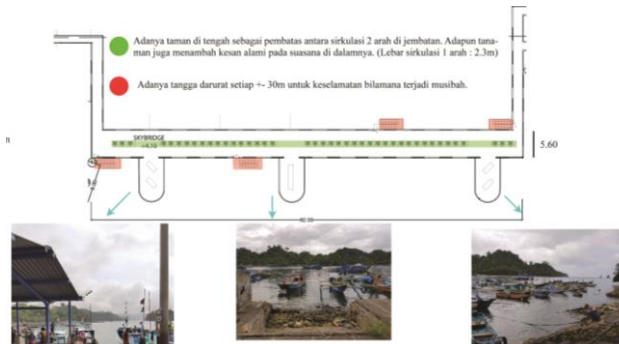
3. Skybridge

Konsep ruang yang ingin dihadirkan ada 2, yaitu santai dan natural. Santai di sini dimaksudkan untuk menciptakan desain yang memanfaatkan potensi *view site* yang baik agar pengunjung dapat menikmati perjalanan di *skybridge* tanpa merasa jenuh. Konsep natural untuk membuat karakter ruangan menjadi terasa lebih alami agar terciptanya kenyamanan saat berjalan ditambah dengan *view* alam berupa P.Sempu dan laut yang indah.



Gambar 2.12. Perspektif *human view* skybridge

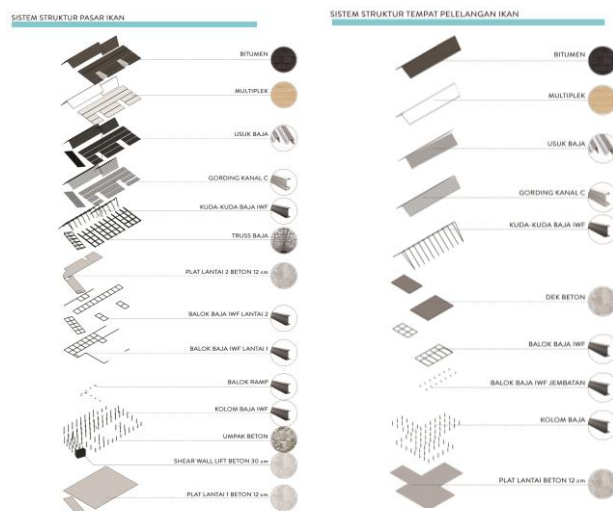
Parameter yang dipilih pun berupa pemilihan material agar suasana ruang terkesan alami, ide desain mendukung terciptanya orientasi yang mengarahkan ke *view* luar, dan desain tetap menjaga kenyamanan pengguna. Pemakaian material kisi *conwood* untuk menambah kesan alami dan sebagai *shading* matahari (*floor to kisi* : 2.5m). Adapun pagar dari kaca transparan agar pandangan visual jelas karena *view* sayang apabila tidak dapat dilihat dengan maksimal. Adapun taman yang berada di tengah untuk penghijauan dan sebagai pembatas alur sirkulasi 2 arah agar tidak terjadi tabrakan dari pengguna yang ingin dan kembali dari tempat pelelangan. Dan material lantai terbuat dari plester beton untuk menambah kesan alami dan tahan di area *outdoor*. Lebar sirkulasi 1 arah adalah 2.3m.



Gambar 2.13. Denah *skybridge* dan *view* yang didapat

Blok-blok merah yang ada pada denah merupakan tangga darurat untuk mencegah bila terjadi bencana alam. Tangga darurat juga berjarak sekitar kurang lebih 30 meter. Karena panjang *skybridge* 92 meter, maka adanya 3 area foto yang berada di awal, tengah dan akhir Area foto pun diberikan tempat duduk yang mengarahkan ke *view* yang ada di masing-masing spot dengan keunikannya masing-masing. Jembatan pun akan menuju ke tempat pelelangan ikan, namun tidak dapat turun ke tempat pelelangan agar tidak mengganggu kegiatan di dalamnya.

Sistem Struktur



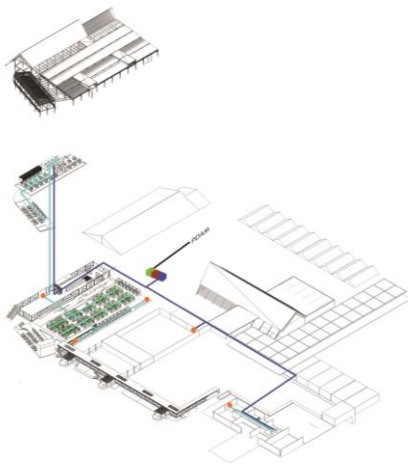
Gambar 2.14. Isometri struktur massa utama (kiri) dan TPI (kanan)

Sistem struktur yang digunakan pada massa utama adalah sistem struktur rangka dengan material baja wf dan truss baja untuk mengatasi bentang lebar. Atap yang dipilih pun menggunakan bitumen. Kuda-kuda memakai material baja wf dengan gording kanal c agar dapat menahan bentang lebar. Tinggi truss pun berkisar kurang lebih 1m (sesuai perhitungan kasar untuk menahan bentang 30m). Sistem struktur yang digunakan pada massa lain juga hampir sama dengan massa utama, namun tidak sebesar massa utama karena massa utama saja yang memiliki 2 lantai, massa lain hanya 1 lantai saja.

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

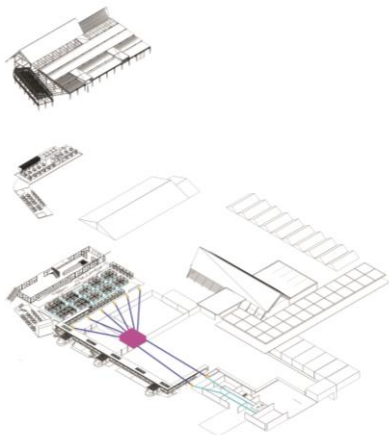
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Air dari PDAM masuk ke meteran air, lalu masuk tandon air bawah utama, lalu masuk ruang pompa air untuk dipompa ke tandon air atas yang berjumlah 8 tandon (tiap tandon @1550 liter) untuk pasar dan 1 tandon @ 1550 liter untuk TPI. Sisanya memakai 1 tandon @1550 liter yang didistribusi ke ruangan lain.



Gambar 2.15. Isometri utilitas air bersih

2. Sistem Utilitas Air Limbah

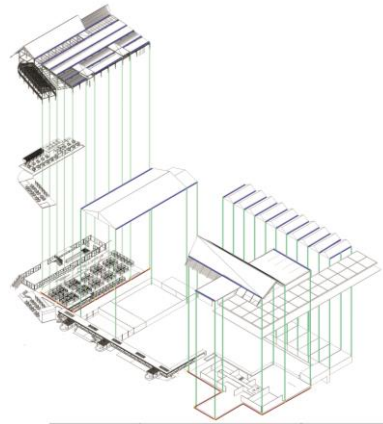
Sistem utilitas air limbah untuk di pasar dan di TPI masuk melalui gutter yang ada di masing-masing tempat yang disediakan, lalu masuk ke bak kontrol dan dipompa menuju IPAL yang berada di zona servis.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air limbah

3. Sistem Utilitas Air Hujan

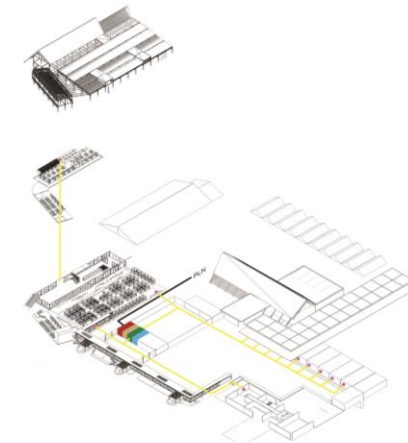
Untuk air hujan memakai talang yang ada di setiap bangunan. Setelah air hujan masuk ke pipa air hujan, lalu akan dimasukkan ke bak kontrol yang akan langsung dipompa ke laut.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air hujan

4. Sistem Utilitas Listrik

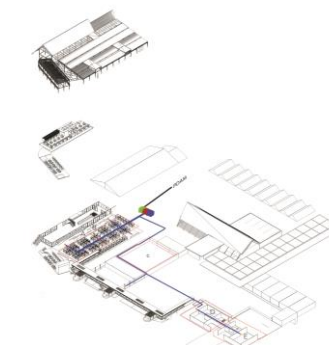
Listrik dari trafo tiang, lalu menuju meteran, ruang PLN, masuk ke ruang trafo, dan masuk menuju MDP utama. Dari MDP utama disalurkan menuju SDP masing-masing bangunan. Untuk genset dari tangga solar utama yang akan menyalakan genset dan masuk ke MDP sehingga listrik dapat kembali menyala.



Gambar 2.17. Isometri utilitas listrik

5. Sistem Utilitas Kebakaran

Air dari PDAM masuk ke meteran, lalu masuk ke tandon air bawah khusus kebakaran, lalu ketika dibutuhkan airnya akan mauk ruang pompa hidran dan dipompa ke masing-masing hidran.



Gambar 2.18. Isometri utilitas kebakaran

KESIMPULAN

Perancangan Pasar Ikan Wisata di Pelabuhan Perikanan Pantai Pondokdadap Kabupaten Malang diharapkan membawa dampak positif bagi masyarakat. Tidak hanya bagi masyarakat yang berprofesi sebagai pedagang dan nelayan di sekitar area pelabuhan, tetapi juga bagi masyarakat luas. Diharapkan pasar ikan ini dapat menciptakan sistem yang efektif agar kegiatan perdagangan di pasar ikan dapat berjalan lancar. Selain itu, diharapkan adanya pengembangan bidang wisata pada area pelabuhan agar citra pasar ikan menjadi lebih menarik dan menambah destinasi wisata yang menguntungkan wisatawan dan para pedagang di sekitar area pelabuhan.

Dengan adanya pasar ikan wisata ini pula diharapkan dapat mendukung program Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia untuk lebih meningkatkan kualitas yang ada pada hasil perikanan Indonesia. Adapun elemen-elemen baru seperti *foodcourt*, *skybridge*, galeri, pelabuhan wisata, dan lain-lain dapat menjadi daya tarik tersendiri mengingat potensi *site* yang dikelilingi oleh destinasi wisata laut yang indah dan banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik. (2016). *Direktori perusahaan perikanan, pelabuhan perikanan, dan tempat pelelangan ikan*. Retrieved 5 Desember 2018 from <https://media.neliti.com/media/publications/48356-ID-direktori-perusahaan-perikanan-pelabuhan-perikanan-dan-tempat-pelelangan-ikan-20.pdf>
- Fisterra Fishmarket / CREUSECARRASCO Arquitectos. (2012). *Archdaily*. Retrieved 24 Desember 2018 from <https://www.archdaily.com/197914/fisterra-fishmarket-creusecarrasco-arquitectos/5017405d28ba0d77a8000429-fisterra-fishmarket-creusecarrasco-arquitectos-architecture-plant>
- Kementerian Kelautan dan Perikanan. (2017). *Petunjuk teknis pengelolaan bantuan pemerintah pembangunan/ revitalisasi pasar ikan bersih tahun 2017*. Retrieved 21 Desember 2018 from <http://kkp.go.id/an-component/media/upload-gambar-pendukung/kkp/PER-22-tentang-Juknis-Pasar-Ikan-Bersih.pdf>
- Menteri Susi : Stok ikan Indonesia naik jadi 12,5 juta ton. (14 Agustus 2018). *Kompas*. Retrieved 3 Desember 2018 from <https://regional.kompas.com/read/2018/08/14/18581041/menteri-susi-stok-ikan-indonesia-naik-jadi-125-juta-ton>.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek: jilid 2*. (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi & Dr. Ferryanto Chaidir, Trans). Jakarta : Erlangga.
- Sydney Fish Market.(2018). *Archdaily*. Retrieved 26 Desember 2018 from <https://3xn.com/project/sydney-fish-market>.
- Susi: kita konsen ke darat dalam 7 dekade, padahal 71 persen wilayah kita lautan. (13 Agustus 2018). *Kompas*. Retrieved 3 Desember 2018 from <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/08/13/19>

543741/susi-kita-konsen-ke-darat-dalam-7-dekade-padahal-71-persen-wilayah-kita

- Sastrawidjaya. dkk. (2002). *Nelayan nusantara*. (Pusat Riset Pengolahan Produk Sosial Ekonomi Kelautan dan Perikanan). Jakarta : Author.
- UPT P2SKP Pondokdadap. (2017). *Profil kegiatan perikanan tuna sebagai komoditas unggulan di Pelabuhan Perikanan Pondokdadap*. Malang. Author
- Wisnu, G. W. (2018). Fasilitas Pembudidayaan dan Penjualan Ikan Hias Air Tawar di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 105-112.