

Wisata Edukasi Pengolahan Ikan Lemuru di Kawasan Muncar, Banyuwangi

Chriscentia Valerie Phoebe dan Bisatya Widadya Maer
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
valeriephoebe24@gmail.com;
mbm@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif utama bangunan (akses utama) Wisata Edukasi Pengolahan Ikan Lemuru di Kawasan Muncar, Banyuwangi

ABSTRAK

Muncar adalah salah satu daerah penghasil ikan terbesar di Jawa Timur, dengan salah satu ikan yang menjadi ikon adalah ikan lemuru. Olahan ikan Lemuru sudah terkenal hingga mancanegara, namun masih banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang ikan lemuru. Hal ini disebabkan karena pendidikan masyarakat Muncar yang rendah. Pemerintah juga belum mengembangkan pariwisata Muncar dengan maksimal. Fasilitas edukasi yang dapat mengedukasi masyarakat Muncar diperlukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Agar masyarakat lebih mudah memahami pengetahuan yang baru tentang budaya mereka, maka fasilitas ini dikemas dalam bentuk wisata edukasi. Pengenalan ikan lemuru akan lebih mudah apabila ada fleksibilitas sirkulasi ruang dan alur sekuens linear sehingga pergerakan ruang runtut. Pendekatan sirkulasi diterapkan dalam konsep ruang antara, agar transisi perpindahan ruang halus. Konsep ruang antara diterapkan dalam pendalaman karakter ruang, agar pengunjung lebih mudah memahami pengetahuan dengan pengalaman ruang. Penerapan pendekatan dan pendalaman ruang ini dapat terlihat

pada pembagian sirkulasi antar pengunjung dan karakter ruang yang berkesinambungan. Ruang dibagi menjadi 3 sekuens, yang mengenalkan, mendalami dan menyatu dengan pengalaman ruang. Ruang tersebut akan menjadi ruang antara untuk ruang selanjutnya, sehingga pengunjung dapat mempelajari proses pengolahan ikan lemuru secara runtut. Ruang dirancang semirip mungkin dengan pengalaman asli. Hal ini dapat terlihat dari penggunaan *skylight* pelat lipat dan *glass block* untuk menciptakan suasana air di dalam ruang. Kolom yang berada di tengah ruang dirancang dengan pengaku *steel cable* agar menciptakan suasana seperti di atas kapal.

Kata Kunci: : Ikan Lemuru, Muncar, ruang antara, sirkulasi, wisata edukasi

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyuwangi adalah wilayah di paling ujung timur pulau Jawa yang memiliki budaya kental yang masih dijalankan oleh masyarakatnya. Banyuwangi merupakan wilayah yang terkenal akan pantai dan hasil lautnya karena berbatasan

langsung dengan selat Bali. Salah satu wilayah yang terkenal akan hasil lautnya adalah Muncar. Kawasan Muncar adalah kecamatan penghasil tangkapan ikan terbesar di Banyuwangi dan pelabuhan pendaratan ikan utama di Jawa Timur (Pamungkas, 2013). Komoditas utama yang menjadi ikon Pelabuhan Muncar adalah Ikan Lemuru. Ikan Lemuru lokal yang ditangkap di Muncar ini lebih gurih dan bergizi (Rachmawati, 2018). Menurut Bupati Banyuwangi, Muncar memiliki daya tarik tersendiri di mancanegara (Arifin, 2018). Hal ini terbukti dengan hasil olahan yang diminati oleh negara Eropa, Jepang, Uni Emirat Arab, Amerika Serikat, Australia, Singapura dan Kanada (Suudi, 2022).

Walaupun merupakan komoditas utama yang terkenal hingga mancanegara, namun masih banyak masyarakat Muncar sendiri yang tidak mengetahui tentang ikan Lemuru. Hal ini disebabkan oleh tingkat pendidikan masyarakat Muncar yang rendah. Karena kurangnya perhatian masyarakat terhadap ikan lemuru, populasi ikan lemuru semakin berkurang (Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia Nomor 68/KEPMEN-KP/2016). Selain itu, ikan lemuru merupakan ikon yang dimiliki Muncar, namun masih belum ada fasilitas yang dapat mewadahi edukasi kepada masyarakat sekitar.

Selain permasalahan budaya, Muncar juga memiliki potensi-potensi lainnya untuk dikembangkan menjadi objek wisata. Potensi pertama, Muncar termasuk wilayah pengembangan pariwisata II yang disarankan untuk mengembangkan wisata alam dengan wisata buatan sebagai pendukung yang bertemakan wisata budaya/alam/kuliner (Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 08 Tahun 2012). Potensi kedua, pemerintah sudah memiliki wacana untuk mengembangkan Muncar dengan mengekspos daya tarik pendukung berupa aktivitas nelayan (Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 13 Tahun 2012). Potensi terakhir, wilayah Muncar belum memiliki objek wisata buatan dan hanya memiliki objek wisata alami berupa pantai.

Dengan semua potensi yang telah disebutkan, dan urgensi terhadap fungsi perancangan, maka diperlukan perancangan wisata edukasi untuk mengedukasi masyarakat mengenai pengolahan ikan lemuru. Fungsi wisata edukasi diambil agar masyarakat dapat lebih memahami edukasi mengenai ikan lemuru.

1.2. Tujuan Perancangan

Perancangan wisata edukasi ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat sekitar tentang ikan lemuru agar masyarakat Muncar memiliki pengetahuan-pengetahuan dasar mengenai ikan lemuru. Perancangan *workshop* bertujuan untuk mengedukasi dan memberikan pengalaman baru tentang pengolahan ikan lemuru

1.3. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu, masyarakat Muncar dapat menambah pengetahuan tentang ikan lemuru dalam bentuk pengalaman dan menjadi alternatif tempat wisata baru. Wisatawan dapat menambah pengetahuan tentang ikon Muncar, dan pengalaman baru mengolah ikan lemuru. Pemerintah Muncar dapat mewujudkan wacana mengembangkan Muncar sebagai objek wisata yang memiliki ciri khas. Dengan adanya perancangan ini, ilmu arsitektur memperoleh manfaat berupa referensi wisata edukasi pengolahan ikan yang terdesain untuk mengedukasi masyarakat secara bertahap.

1.4. Rumusan Masalah

1.4.1. Masalah Utama

- Membagi sirkulasi yang jelas antara pengunjung wisata edukasi dan pengunjung workshop.
- Memisahkan area yang berbau dan tidak berbau.
- Menghubungkan area sirkulasi bangunan dan muara sungai.

1.4.2. Masalah Khusus

- Menghubungkan ruang yang satu dengan ruang selanjutnya dengan perpindahan yang halus.
- Membuat pengalaman ruang yang mengarahkan pengunjung untuk mengetahui lebih lanjut.
- Membuat pergerakan ruang seperti ruang perantara.

1.5. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2 Ukuran Tapak

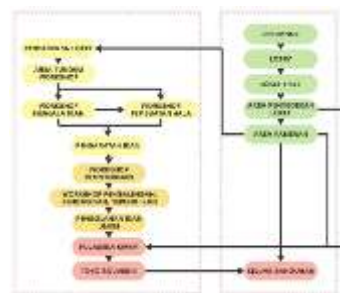
Lokasi tapak di Dusun Tratas, Kedungringin, kecamatan Muncar, kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Tapak merupakan lahan kosong dan ada beberapa perumahan liar. Tapak berjarak kurang lebih 100 meter dari laut. Data tapak

- Luas tapak : 42.378 m²
 - Koefisien dasar bangunan :30% (12.713,4 m²)
 - Koefisien luas bangunan : <1 (< 42.378 m²)
 - Ruang terbuka : 70% (29.664,6 m²)
 - Tinggi bangunan : 4 lantai/20m
 - Garis sempadan pantai : 100 m (dari titik pasang tertinggi)
 - Garis sempadan bangunan : 4 m (½ row jalan)
 - Garis sempadan sungai : 100 m (dari as sungai)
- (Sumber: Peraturan daerah no. 8 tahun 2012, Peraturan daerah no.9 tahun 2014)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Program dan Besaran Ruang

- Bangunan ini dibagi menjadi 3 zona utama:
- Zona penerima: area *entrance*, loket, lobby, area penitipan, area pengecekan loket, toilet dan mushola
 - Zona wisata edukasi: area pameran budaya Muncar, area pameran pengolahan, area pameran penangkapan ikan, area pameran perkembangbiakan ikan lemuru, *mini aquarium*, dan laboratorium.
 - Zona pengolahan ikan: *workshop* pembuatan jala, *workshop* pemotongan ikan, *workshop* pengalengan, *workshop* pengeringan dan pengasapan, *workshop* tepung dan minyak ikan, stan UMKM, dan toko suvenir
 - Zona servis dan pengelola: *cold storage*, Gudang kering, area pengelola, toilet servis.



Gambar 2.1 Skema sirkulasi

ruang	luasan
wisata edukasi muncar	509,40
wisata edukasi lemuru	654,00
wisata edukasi nelayan	620,00
wisata edukasi pengolahan ikan lemuru	509,40
Zona Laboratorium	682,60
workshop pengolahan ikan	3259,32
zona UMKM	1.344,00
penerima	480,00
servis dan utilitas	256,00
kantor	480,00
total	8.794,72

Gambar 2.2 Total luas bangunan

2.2. Analisis Tapak



Gambar 2.3 Analisis tapak

Tapak terletak pada ujung jalan dan berbatasan dengan muara sungai dan pabrik-pabrik. Tapak hanya memiliki 1 jalan utama untuk mencapai tapak. Pada daerah ini, tapak juga tidak memiliki *landmark* yang dapat digunakan untuk *wayfinding*.

Arah dominan angin berasal dari selatan. Sumber bau utama berasal dari sungai, dan menjadi pertimbangan peletakkan servis. Untuk matahari, sisi Panjang tapak menghadap barat daya dan timur laut, hal ini menjadi pertimbangan peletakkan zona servis untuk menjadi area *buffer*.

Pertimbangan *zoning* tapak berdasarkan aksesibilitas tapak. Semakin dekat dengan jalan utama, maka *zoning* diperuntukkan publik

2.3. Konsep

Konsep perancangan adalah langkah demi langkah dengan sub konsep ruang antara. Konsep ini mengurutkan sekuens dari yang paling dikenal hingga paling tidak dikenal masyarakat. Dari satu sekuens ke sekuens

lainnya diterapkan konsep ruang antara agar saling terhubung. Selain itu, juga merancang ruang yang dapat memberikan pengalaman semirip mungkin dengan keadaan sesungguhnya. Konsep ini digunakan karena pendidikan masyarakat Muncar yang kurang maju. Dengan menggunakan konsep ini, maka sekuens ruang menjadi urut.



Gambar 2.4 Latar belakang konsep dan pemilihan judul



Gambar 2.5 Skema Konsep

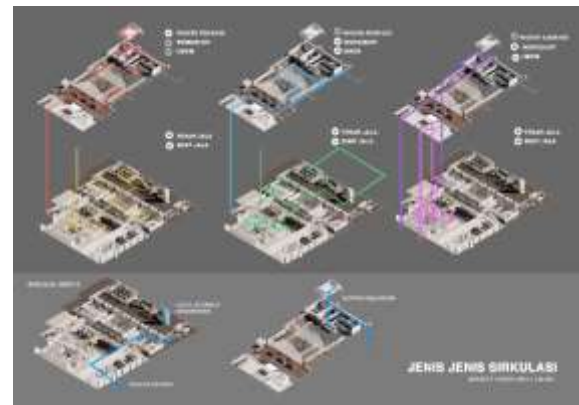
2.4. Pendekatan Perancangan



Gambar 2.6 Konsep pendekatan

Berdasarkan masalah desain yang dirumuskan, pendekatan yang dibutuhkan adalah pendekatan sirkulasi. Pembagian jenis-jenis sirkulasi didasari oleh program ruang dan waktu.

Apabila pengunjung memiliki waktu lebih untuk mengikuti wisata edukasi dan *workshop* sekaligus maka disediakan alur sirkulasi yang sesuai



Gambar 2.7 Skema jenis-jenis sirkulasi

2.5. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.8 Skema sirkulasi tapak

Bangunan diletakkan di tengah tapak, karena area strategis untuk menangkap pengunjung. Bagian *entrance* tapak diletakkan di bagian awal tapak, *exit* dan servis diletakkan di bagian akhir tapak sejalan dengan berakhirnya jalan raya dan area terpanas. Pada area timur laut tapak digunakan sebagai simulasi pengeringan dan kolam laboratorium untuk pengunjung. Sedangkan pada bagian belakang tapak, karena memiliki sempadan sungai yang besar, digunakan untuk kolam buatan untuk *workshop* menjala dan pohon bakau untuk melindungi tapak dari potensi tsunami.



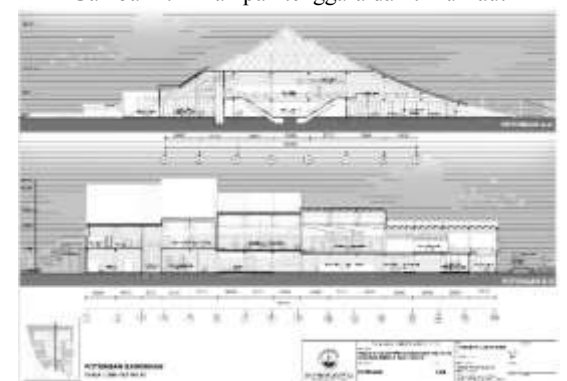
Gambar 2.9 Layout plan



Gambar 2.10 Tampak barat laut dan barat daya



Gambar 2.11 Tampak tenggara dan timur laut



Gambar 2.12 Potongan bangunan

Wisata edukasi diletakkan di lantai 2 untuk menghindari koleksi rusak akibat potensi tsunami. *Entrance* utama bangunan di lantai 2.

Setelah dari wisata edukasi, pengunjung bisa melanjutkan perjalanan ke workshop yang berada di lantai 1.



Gambar 2.13 Denah lantai 1



Gambar 2.14 Denah lantai 2



Gambar 2.15 Denah lantai 3

3. PENDALAMAN DESAIN



Gambar 3.1 Konsep Detail

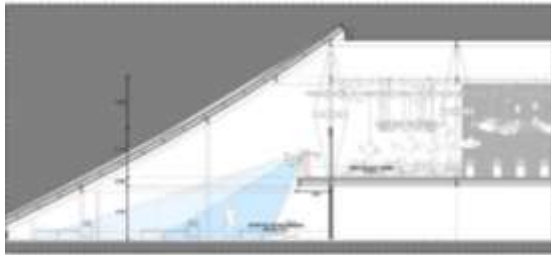
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, sesuai konsep ruang antara. Salah satu contoh penerapan karakter ruang terdapat pada wisata edukasi. Pada ruang pameran, sekuens ruang dibagi agar perpindahan ruang halus. Sekuens dibagi menjadi area mengenalkan, mendalami, dan menyatukan pengunjung dengan karakter ruang.

3.1. Detail void

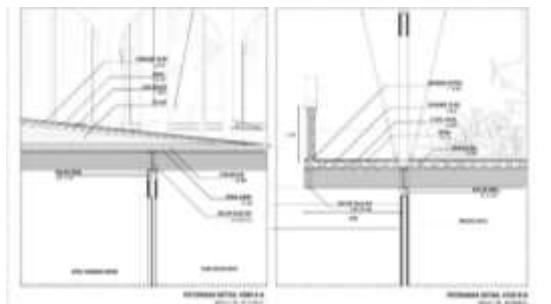
Sirkulasi pengunjung yang ingin mengikuti *workshop* saja dan tidak melihat wisata edukasi secara lengkap, dapat melewati area *void* untuk melihat *preview workshop*. Void diletakkan di bagian ujung wisata edukasi agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung. Dinding pemisah diberikan di bagian *void* agar bau dari area *workshop* tidak menyebar.



Gambar 3.2 Perspektif dari void



Gambar 3.3 Detail potongan void



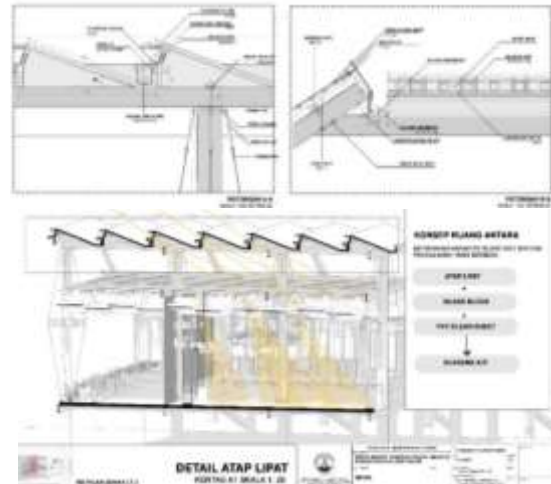
Gambar 3.4 Detail void

3.2. Detail atap pelat lipat

Untuk mewujudkan konsep yang memberikan pengalaman ruang mirip kondisi asli, maka digunakan atap pelat lipat dan *glass block* untuk memasukkan cahaya matahari. Cahaya yang masuk dibiaskan menjadi pantulan mirip seperti air. Setelah itu terdapat plafon dengan PVC transparan yang dilengkungkan untuk menambah kesan air. Pergerakan cahaya akan membuat pengunjung merasakan seperti di dalam laut.

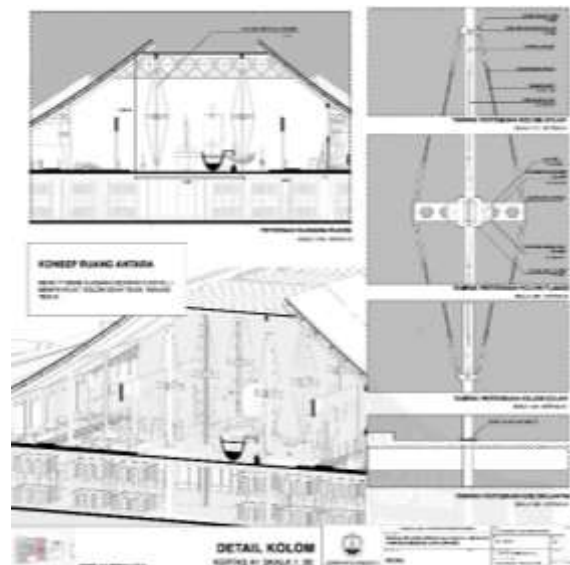


Gambar 3.5 Perspektif hasil pembiasan cahaya



Gambar 3.6 Detail atap pelat lipat

3.3. Detail kolom



Gambar 3.7 Detail kolom

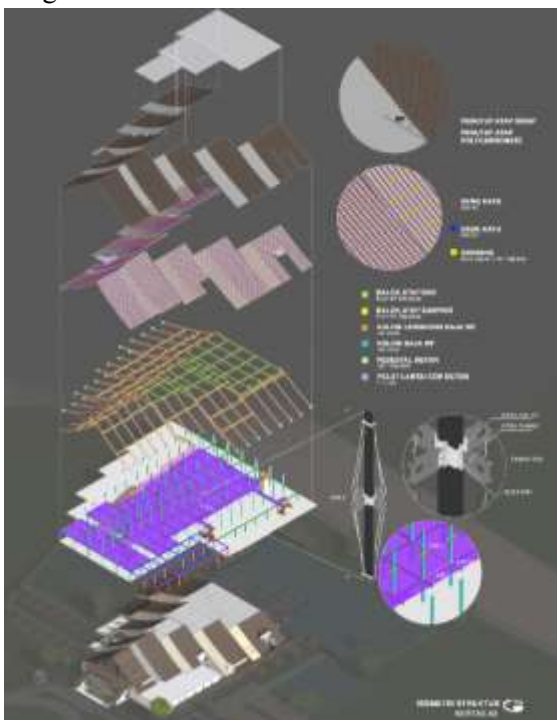
Kolom pada wisata edukasi diberi pengaku karena ketinggiannya lebih dari 6 m. Detail kolom digunakan steel cable agar terlihat seperti kabel layar kapal. Pengaku kolom didesain seperti ini agar mendukung konsep ruang antara yang membuat pengunjung merasakan seperti berada di kapal sesungguhnya.



Gambar 3.8 Perspektif kolom di ruang

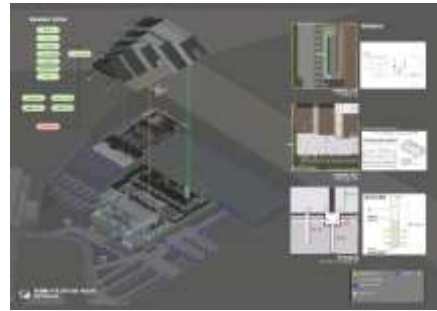
4. SISTEM STRUKTUR

Struktur bangunan menggunakan sistem kolom dan balok baja. Material baja digunakan karena mudah untuk pengerjaan bentuk bangunan. Sebagai tanggapan desain, lantai 1 diberikan lubang pada setiap bagian untuk mempersilahkan air lewat saat terjadi tsunami. Oleh karena itu lantai 1 digunakan untuk aktivitas *workshop* yang direlakan saat terjadi tsunami. Wisata edukasi diletakkan di lantai 2 karena terdapat koleksi yang harus dilindungi. Pada rancangan ini digunakan 2 jenis atap, yaitu atap pelana utuh dan pelana yang bagian tengahnya diisi oleh atap pelat lipat. Bentang atap pelana utuh adalah 32,5 m, sedangkan untuk atap pelana yang tidak utuh memiliki bentang 38m, 40m, 43 m dan 46 m. Rangka atap pada rancangan ini digunakan modul 8x6 m. Rangka atap bangunan ini menjadi satu dengan dinding bangunan



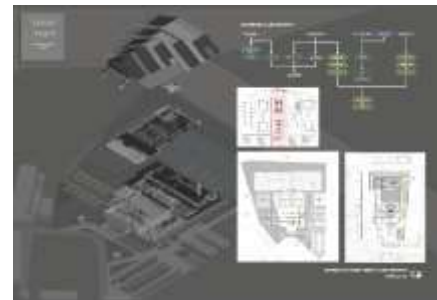
Gambar 4.1 Isometri struktur

5. SISTEM UTILITAS



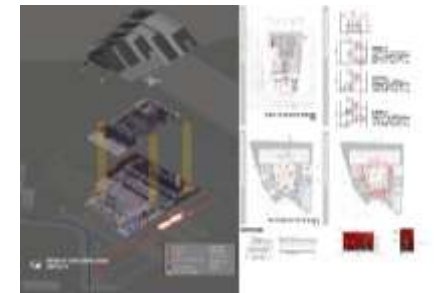
Gambar 5.1 Skema utilitas air hujan

Pada bangunan diterapkan *rainwater harvesting*. Air hujan yang berada di talang sekitar bangunan akan dialirkan menuju filter, kemudian disalurkan ke tandon air bawah khusus, ketika sudah memenuhi tandon, maka air dialirkan ke biopori. Setelah itu dialirkan menuju *pressure tank* dan dialirkan menuju area yang membutuhkan.



Gambar 5.2 Skema utilitas sampah dan pengolahan limbah

Sistem utilitas sampah menggunakan sistem pola komunal langsung yang biasa diterapkan pada pasar. Pengolahan limbah sampah tulang ikan digunakan sebagai bahan *workshop* pembuatan tepung dan minyak ikan. Untuk daun-daun kering yang dikumpulkan dari kolam-kolam akan digunakan sebagai bahan pembakaran untuk *workshop* pengasapan dan pengeringan ikan.



Gambar 5.3 Skema utilitas kebakaran

Jalur truk pemadam kebakaran memiliki lebar jalan 5 meter dan disediakan parkir untuk 2 truk pemadam kebakaran dengan lebar 6x15 meter. Di sekeliling bangunan disediakan hidran dan *sprinkler* yang menggunakan sistem *loop*.

6. KESIMPULAN

Pada rancangan ini terdapat area wisata edukasi yang memfokuskan pada pengalaman ruang pengguna. Terdapat juga area workshop dan pelatihan yang difokuskan untuk pengunjung yang ingin menambah pengalaman dengan mengolah langsung ikan lemuru. Pendekatan sirkulasi yang diterapkan pada perancangan Wisata edukasi pengolahan ikan lemuru dapat menghasilkan karya perancangan yang memperhatikan sirkulasi pengunjung wisata edukasi dan workshop, sehingga kedua fungsi ini dapat saling melengkapi. Dengan menggunakan konsep ruang antara, kedua fungsi ini dapat memberikan pengalaman baru pada pengunjung dan memberikan nilai-nilai edukasi tentang ikan lemuru. Dengan adanya karya ini diharapkan masyarakat dapat menyadari pentingnya melestarikan budaya daerah. Dengan karya ini juga diharapkan masyarakat tidak kehilangan semangat untuk terus menambah ilmu pengetahuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Syamsul. *Kawasan Pelabuhan Muncar Dipoles Lewat Festival Kali Bersih*. 29 April 2018. <<https://timesindonesia.co.id/peristiwa/170822/kawasan-pelabuhan-muncar-dipoles-lewat-festival-kali-bersih>>.
- Boettger, Till. (2014) *Threshold Spaces: Transitions in Architecture Analysis and Design Tools*. Birkhauser Basel.
- Keputusan Menteri Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia Nomor 68/KEPMEN-KP/2016. *Rencana Pengelolaan Perikanan Ikan Lemuru di Wilayah Pengelolaan Perikanan Negara Republik Indonesia*. 27 Desember 2016. Jakarta.
- Lynch, Kevin. (1959). *The image of the city*. United States: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Pamungkas, Wingking Putra. (2013). "Implikasi ekonomi dan sosial masyarakat pesisir atas turunnya hasil tangkapan lemuru (Studi Kasus Masyarakat Pesisir Muncar Kabupaten Banyuwangi)." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB* (2013): 3. <<https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/189>>.
- Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 08 Tahun 2012. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyuwangi Tahun 2012-2032*. Bupati Banyuwangi. Banyuwangi.
- Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi Nomor 13 Tahun 2012. *Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Banyuwangi*. Bupati Banyuwangi. Banyuwangi.
- Rachmawati, Ira. *Ikan Lemuru Muncar, Dulu Dibuang-buang Sekarang Menghilang*. 22 May 2018. <<https://regional.kompas.com/read/2018/05/22/15162081/ikan-lemuru-muncar-dulu-dibuang-buang-sekarang-menghilang-2?page=all>>.
- Renald, A. (2018). *Strategi Perlindungan Fungsi SDEW dalam Rangka Pengawasan dan pengendalian Pemanfaatan Ruang Kawasan DAS*. presented at Rapat Koordinasi Strategi Kebijakan Pengelolaan Sumber Daya Air dan Penataan Ruang di Jawa Tengah, 23 Juli 2018. Retrieved from <https://biroinfrasda.jatengprov.go.id/files/uploads/2018/07/Pengawasan-dan-Pengendalian-PR-Kaw-DAS-Jateng.pdf>.
- Rojahn, C., & Heintz, J. A. (2008). *Guidelines for Design of Structures for Vertical Evacuation from Tsunamis*. california: FEMA.
- Setiadi, T., & Watari, T. (2019). *Pedoman Pengolahan Air Limbah Industri Pengolahan Ikan di Indonesia*. Indonesia: Research Gate.
- Suudi, Ahmad. *Pelabuhan Muncar Banyuwangi, Salah satu penghasil ikan terbesar di Indonesia*. 17 May 2022. <<https://regional.kompas.com/read/2022/05/17/223337778/pelabuhan-muncar-banyuwangi-salah-satu-penghasil-ikan-terbesar-di-indonesia?page=all>>.