

FASILITAS WISATA PENGOLAHAN UDANG DAN KULINER di SIDOARJO

Christina Cynta Rinjaya dan Stanislaus Kuntjoro Santoso
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 christinacyntarinjaya@gmail.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif eksterior

ABSTRAK

Fasilitas Wisata Pengolahan Udang dan Kuliner ini berada di kawasan perdagangan dan jasa di Jalan Raya Lingkar Timur, Sidoarjo. Secara garis besar, tapak terletak diantara permukiman (barat) dan pertambakan (timur), hal ini diharapkan bangunan dapat menjadi penghubung antar keduanya dan menjadi *landmark*. Fasilitas wisata ini juga diharapkan dapat menjadi sebuah tujuan wisata yang menarik dan menonjolkan potensi Kota Sidoarjo, karena fasilitas ini merupakan fasilitas yang menggunakan hasil alam di Sidoarjo yaitu udang dan disertai beberapa fasilitas penunjang lainnya. Fasilitas ini memiliki sasaran untuk masyarakat umum, masyarakat pecinta kuliner, petani tambak, dan peneliti karena fasilitas ini terbentuk dari kebutuhan wawasan mereka yang masih kurang mengenai pengolahan udang dan hasil produksinya. Desain fasilitas menggunakan elemen air dan penghijauan sebagai pendukung tempat interaksi pengunjung yang nyaman serta untuk menciptakan suasana wisata yang menarik. Oleh sebab itu, pendekatan sistem digunakan sebagai upaya untuk mampu memenuhi dan mengintegrasikan kebutuhan petani tambak dengan masyarakat. Memberikan pengalaman wisata yang menarik dengan suasana menyentuh pancaindera saat berada di suatu ruang adalah konsep desain fasilitas ini. Karakter ruang ditekankan sebagai pendalaman agar tercipta suasana yang berkarakter tiap ruangnya karena sistem setiap ruang yang berbeda sesuai studi ruang dan *programming*. Selain itu pendalaman ini diterapkan sebagai upaya memaksimalkan suasana wisata yang berkarakter sehingga menjadi hasil dari rekomendasi terhadap pendekatan sistem.

Kata Kunci: Wisata, pengolahan, kuliner, udang, Sidoarjo

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia sebagai negara maritim memiliki daerah perairan yang luas, sehingga memiliki potensi lahan pesisir yang bisa menjadi lahan budidaya perikanan. Garis pantai yang mencapai 95.185 kilometer berpotensi untuk membuat lebih dari 3 juta hektar tambak udang. Pemanfaatan yang tepat akan menjadikan Indonesia produsen dan pengeksport udang budidaya terbesar di dunia.

Kabupaten Sidoarjo mempunyai potensi sumber daya perikanan dan kelautan yang cukup besar. Luas tambak yang dimiliki yaitu mencapai 15.513,41 Ha milik sekitar 3.300 petambak. Keseluruhan tambak tersebut tersebar di delapan kecamatan di Kabupaten Sidoarjo. Hasil perikanan di Kabupaten Sidoarjo terdiri dari beberapa komoditi unggulan seperti udang, ikan bandeng dan ikan nila. Sekitar 30% ekspor udang Indonesia berasal dari Kabupaten Sidoarjo yang merupakan sumber pendapatan unggulan. (Jamaluddin, 2013).

Banyak masyarakat yang menganggap bahwa konsumsi udang dapat meningkatkan kolesterol, padahal jika diolah dengan baik udang justru memberikan banyak manfaat bagi kesehatan tubuh. Selain itu limbahnya masih banyak manfaat lainnya yakni untuk bahan dasar obat-obatan, pertanian, mikrobiologi, industri membran, tekstil,

kosmetik, dan bahan pakan ternak. (Suprapti, 2004).

Dijuluki kota Udang karena menjadi salah satu penyangga ibu kota provinsi Jawa Timur dengan potensi sumber daya alam yaitu udang. Tak hanya memiliki potensi sumber daya alam namun juga memiliki sumber daya manusia yang mumpuni. Kabupaten yang memiliki luas 719,63 km² dan kepadatan populasi ini mampu menjadi salah satu daerah strategis bagi pengembangan perekonomian dari perdagangan dan pariwisata.

Posisi yang sangat strategis menjadikan Kabupaten Sidoarjo sebagai daerah investasi karena berbatasan dengan kota metropolitan kedua di Indonesia yakni Surabaya. Selain itu juga daerah yang selalu dilintasi arus transportasi dari Surabaya ke daerah lain seperti Mojokerto, Malang, Pasuruan, dan Gresik. Itulah yang membuat Sidoarjo mendapat dampak positif pada pertumbuhan daerahnya.

Walaupun memiliki beberapa tempat wisata antara lain wisata sejarah, wisata religi, wisata olahraga dan wisata belanja, namun beberapa diantaranya tidak difasilitasi dengan baik sehingga wisatawan yang tercatat oleh Dinas Pariwisata tidak banyak, apalagi wisatawan mancanegara. Wisata kuliner juga tidak termasuk dalam catatan, padahal Kabupaten Sidoarjo memiliki potensi yang sangat besar di bidang tersebut.

Salah satu dukungan yang dapat dilakukan oleh pelaku arsitektur, ialah dengan membangun fasilitas untuk mengolah. Fasilitas untuk mengolah ini mempunyai banyak tujuan, di antaranya adalah untuk mengedukasi masyarakat dan untuk menyediakan tempat bagi masyarakat untuk bisa menambah pemasukan. (Kurniawan, 2018).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah:

- Desain harus dapat mengakomodasi kegiatan wisata, bagaimana edukasi yang dibutuhkan dapat dikombinasikan dengan wisata kuliner sehingga suasana yang tercipta dapat menyenangkan dan nyaman bagi pengunjung.
- Bagaimana desain menyelesaikan banyaknya perbedaan kebutuhan zoning dan sirkulasi antar fasilitas, terutama untuk kegiatan wisata yang memerlukan karakter dan tidak membingungkan bagi pengunjung.

C. Tujuan Perancangan

Dengan adanya “Fasilitas Wisata Pengolahan Udang dan Kuliner”, diharapkan dapat mawadahi potensi wisata kota Sidoarjo yaitu udang, serta melengkapi kebutuhan fasilitas pengunjung sehingga dapat mengakomodasi dan meningkatkan minat kegiatan wisata setempat.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Lingkar Timur, Sidoarjo. Tapak berada di antara kawasan permukiman dan pertambakan. Merupakan kawasan yang strategis karena sebagai jalan alternatif Surabaya-Malang.



BATAS UTARA
LAHAN PARKIR KOSONG



BATAS SELATAN
LAHAN KOSONG



BATAS BARAT
JALAN LINGKAR TIMUR

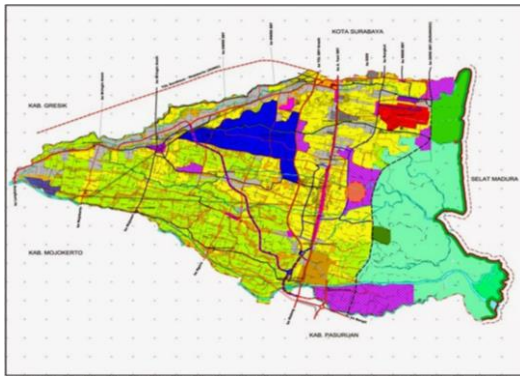


BATAS TIMUR
LAHAN KOSONG

Gambar 1. 2. Lokasi tapak eksisting sekitar
Sumber: maps.google.com

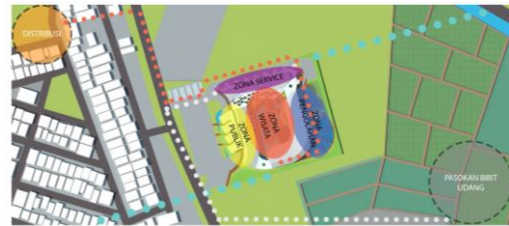
Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Lingkar Timur
Luas lahan	: 10.000 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan jasa
GSB depan	: 11 m
GSB samping	: 3 m
KDB	: 60%
KDH	: 20%



Gambar 1. 3. RTRW Kabupaten Sidoarjo (Sumber: Bappeda Sidoarjo)

pertambahan sehingga diharapkan dapat menjadi *landmark* wisata kota Sidoarjo. Akses menuju site berada di barat sehingga perlu elemen untuk merespon bagian *entrance*.



Gambar 2.2. Zoning

DESAIN BANGUNAN

A. Program dan Luas Ruang

Pada lantai dasar terdapat fasilitas penerima pengunjung untuk memberikan informasi mengenai seluruh fasilitas, fasilitas restoran, *workshop*, serta fasilitas penunjang yaitu *souvenir shop*, minimarket, apotek, *atm center*, mushola, toilet, fasilitas penelitian, *storage*, dan ruang utilitas dengan total luas 1.870 m². Selain itu terdapat fasilitas pengolahan produk yang hanya bisa diakses oleh pegawai dan pengelola fasilitas seluas 421 m². Sementara ruang luar di lantai dasar terdapat fasilitas budidaya tambak dan area memancing sebagai atraksi untuk pengunjung seluas 949 m². Dengan adanya fasilitas ini diharapkan masyarakat sekitar dapat memperoleh wawasan dan terpenuhi kebutuhan rekreasinya.

Pada lantai II, berisikan fasilitas galeri pengolahan produk, area demo memasak, restoran dan *office*. Hal ini supaya penunjang dapat menikmati fasilitas dengan aman dan nyaman. Fasilitas untuk pengunjung antara lain galeri, demo memasak, restoran, ritel dan toilet dengan total luas 1.400 m² dan ruang pengelola 335 m² sehingga diperoleh total luas 1.660 m².



Gambar 2.3. Transformasi bentuk

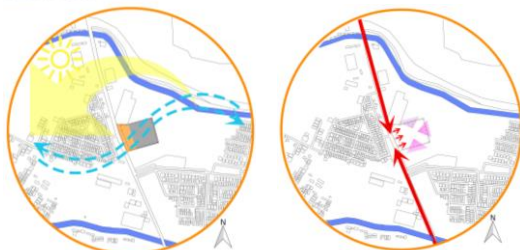
C. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan analisa tapak, pendekatan perancangan yang digunakan adalah sistem khususnya sistem produksi dan sirkulasi. Sistem produksi dibagi menjadi produksi makro dan produksi mikro.



Gambar 2.4. Sistem produksi makro

B. Analisa Tapak dan Zoning



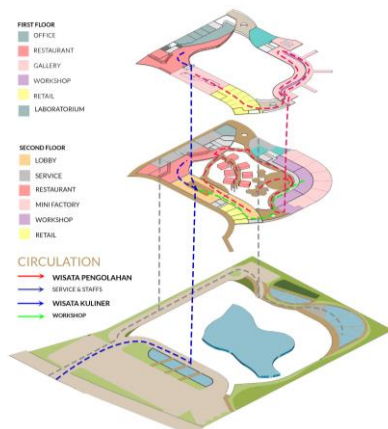
Gambar 2.1. Analisa tapak

Berdasarkan analisa tapak pada gambar 2.1. bangunan berada diantara permukiman dan



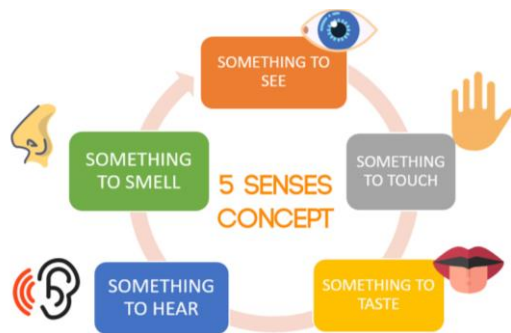
Gambar 2.5. Sistem produksi mikro

Penerapan sistem sirkulasi dalam desain dibagi menjadi sistem sirkulasi pengelola, sirkulasi peneliti & pegawai, sirkulasi pengunjung, dan sirkulasi servis.



Gambar 2.6. Sistem sirkulasi

Dari sistem produksi melahirkan sistem sirkulasi yang demikian, maka munculah masalah desain yaitu bagaimana menyajikan fasilitas wisata pengolahan dan kuliner yang saling terhubung dengan pengalaman rekreasi yang tidak membosankan.



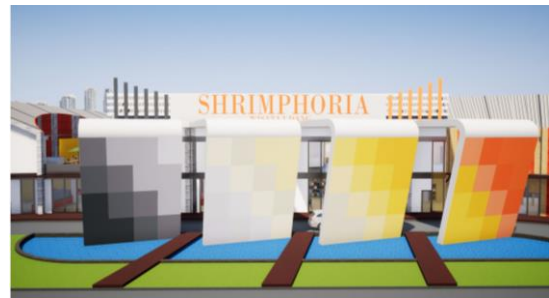
Gambar 2.7. Konsep pancaindera

Konsep pancaindera didasari oleh makna dari kata wisata yaitu *something to see, something to do, and something to buy*. (Yoeti, 1985). Selain itu juga didasari oleh fungsi fasilitas yaitu restoran yang pasti membutuhkan *something to taste*, maka sebagai pelaku arsitektur untuk memberikan pengalaman ruang yang menarik, konsep dari fasilitas ini adalah pancaindera yaitu *something to see, something to touch/do, something to taste, something to smell, and something to hear*.

1. Something to see

Aspek yang pertama dicapai dalam desain melalui transformasi yang didasarkan pada kondisi sekitar site. *Entrance* di barat diberi fasad yang menarik sekaligus meminimalisir

sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan. Seperti yang bisa dilihat pada gambar 2.8. fasad tersebut dibuat dari beton yang dimiringkan dan dipasang ACP berwarna pucat-cerah seperti proses warna udang mentah-matang.



Gambar 2.8. Fasad di barat

Sirkulasi antara masuk menuju kantor dan wisata dibuat terpisah namun dihubungkan dengan *view* yang berada di tengah tapak.

Edges direspon dengan melengkungkan bentuknya massa sehingga dihasilkan ruang yang lebih fleksibel. Kedua fungsi bangunan yang berbeda kemudian dihubungkan dengan menghadirkan *bridge* sebagai sirkulasi dan *view* danau.

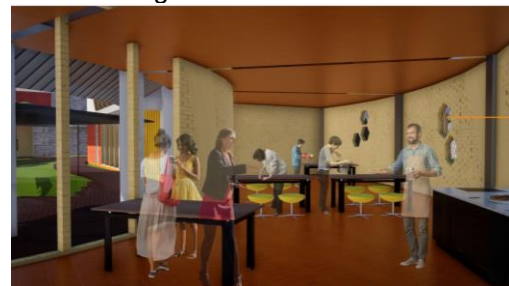
2. Something to touch



Gambar 2.9. Area menjala

Pada tengah *site* yang merupakan *vocal point*, pengunjung bisa menyentuh udang dengan cara menjala seperti pada gambar 2.9, elemen-elemen jaring untuk menjala udang juga diterapkan di beberapa bagian dalam bangunan seperti bukaan jendela dan penutup atap selasar.

3. Something to taste



Gambar 2.10. Workshop

Pengunjung dapat mencicipi masakan yang mereka olah sendiri di *workshop*. Selain itu pengunjung juga dapat mencicipi masakan yang ada di restoran, dimana restoran dibagi menjadi dua. Restoran di lantai dasar merupakan restoran dengan masakan lokal, sementara lantai dua merupakan restoran dengan masakan mancanegara, keduanya menggunakan bahan dasar udang.

4. *Something to smell*



Gambar 2.11. Drop off



Gambar 2.12. Display kitchen

Pada gambar 2.11. menjelaskan bahwa fasilitas ini ingin memberikan memori kepada pengunjung dengan menggunakan bau sejak pengunjung berada di area *drop off*. Pada area tersebut membuat pengunjung dapat mencium bau dari demo memasak yang berada di lantai dua. Pada ruang *workshop* juga bisa mencium bau dari area pengolahan dengan bukaan jaring.

5. *Something to hear*



Gambar 2.13. Area makan outdoor

Pada area makan *outdoor* atau *gazebo*, penunjung bisa mendengarkan suara permainan air yang diciptakan oleh

microbubble generator yang dipasang pada danau, selain itu juga suara aktivitas pengunjung lain bersama petani tambak saat melakukan kegiatan menjala udang.

D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.14. Siteplan

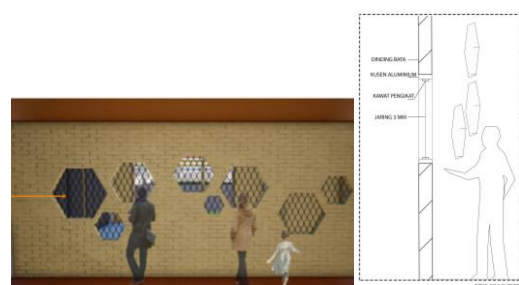


Gambar 2.15. Tampak bangunan

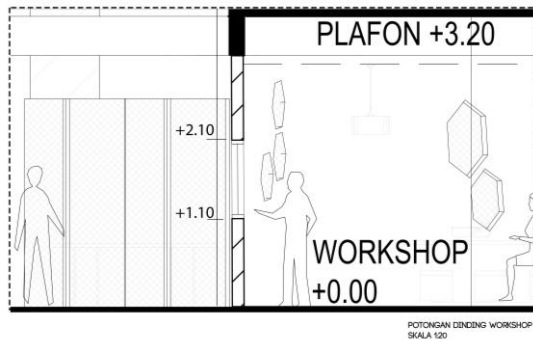
Entrance untuk pengunjung wisata diletakkan pada daerah barat yaitu depan bangunan sementara *entrance* untuk pengelola bangunan diletakkan pada daerah utara yaitu samping bangunan. Hal ini bertujuan untuk memisahkan sirkulasi keduanya agar tidak mengganggu kegiatan yang masing-masing berbeda, dan juga agar bagian *entrance* pengunjung tidak terlalu padat. Akses untuk kendaraan bermotor sengaja dibuat sederhana dan satu arah untuk memperbanyak ruang hijau di lahan.

E. Pendalaman Desain

Pendalaman karakter ruang digunakan pada fasilitas ini agar dapat menjelaskan konsep desain.



Gambar 2.16. Detail workshop



Gambar 2.17. Detail bukaan

Material kain jaring dari fungsi menjala udang digunakan pada bukaan antara *workshop* dan area pengolahan sehingga pengunjung dapat melihat dan mencium baunya. Hal ini memberikan pengalaman dan memori yang khas.

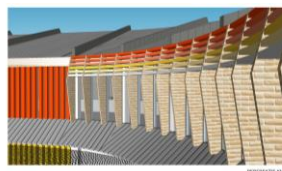
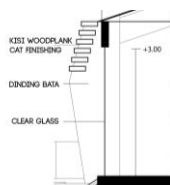


Gambar 2.18. *Display* pengolahan

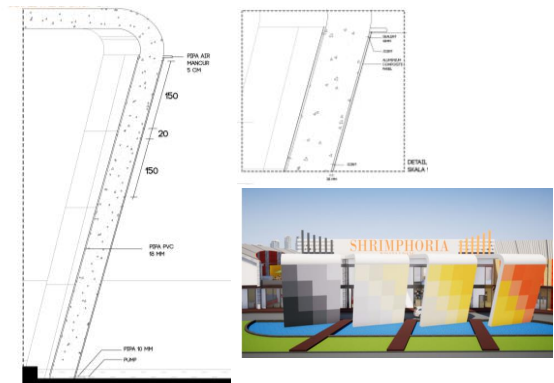


Gambar 2.19. Galeri udang

Display pengolahan bisa dilihat dari lantai dua menuju pengolahan di lantai 1, hal ini dimaksudkan agar pengunjung dapat mengamati tanpa mengganggu pengolah melakukan kegiatannya.



Gambar 2.20. Detail kisi pada fasad



Gambar 2.21. Detail fasad *drop off*



Gambar 2.22. Perspektif eksterior bangunan

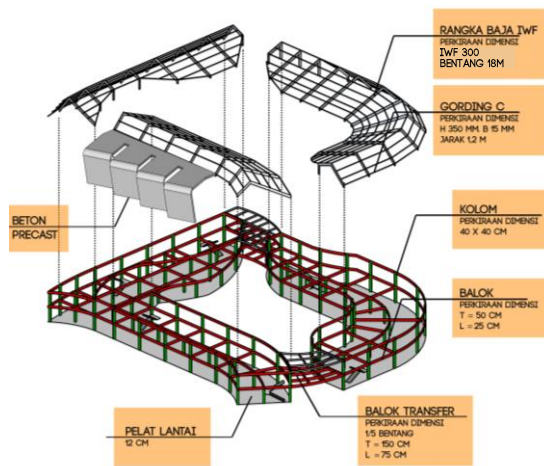


Gambar 2.23. Perspektif interior selasar

Selain pada bukaan, jaring juga diaplikasikan pada atap selasar guna memberikan suasana yang unik dan memberikan memori tertentu pada pengunjung.

F. Sistem Struktur

Struktur bangunan dua lantai ini menggunakan sistem struktur kolom balok tekan dengan konstruksi beton bertulang, sedangkan struktur atap menggunakan perkiraan baja IWF 300. Tinggi bangunan tiap lantai 4 meter dengan modul struktur 6 dan 8 m. Sehingga kolom yang digunakan memiliki perkiraan dimensi 40 x 40 cm, balok utama 25 x 50 cm. Struktur atap memiliki bentang 18 m.



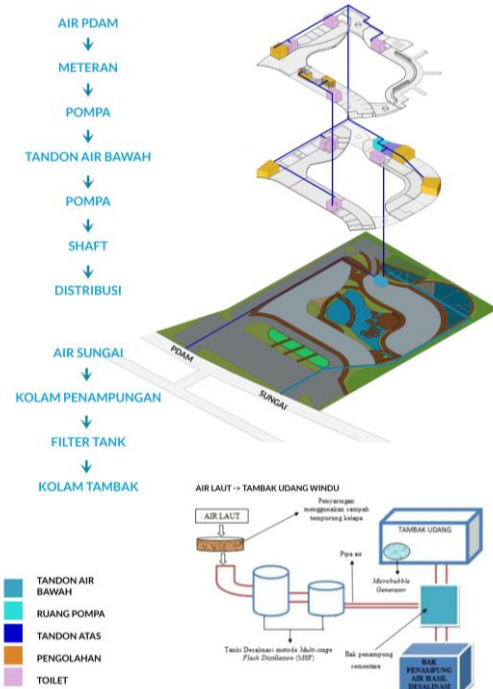
Gambar 2.24. Isometri struktur

G. Sistem Utilitas

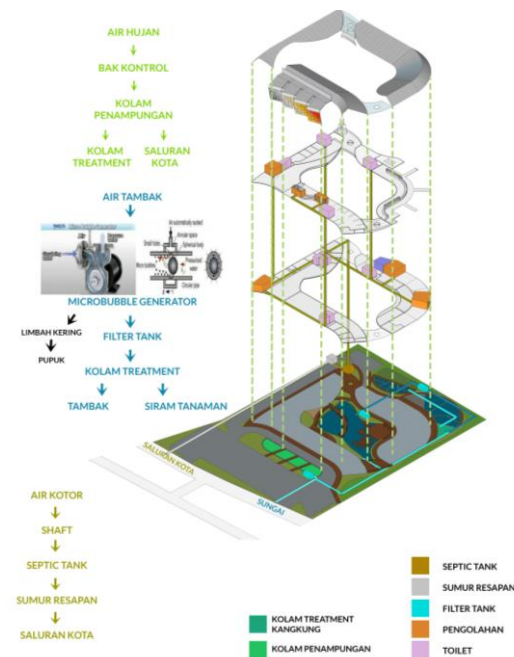
1. Sistem Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* untuk keseluruhan *site*. Sumber air (PDAM) didistribusikan menuju ke tandon bawah, yang kemudian di pompa dan didistribusikan kepada masing-masing unit.

Air untuk danau dan tambak menggunakan air sungai yang berada di dekat *site* yang sebelumnya di filter terlebih dahulu di kolam penampungan. Kolam penampungan tersebut berada di depan *site*.



Gambar 2.25. Utilitas air bersih



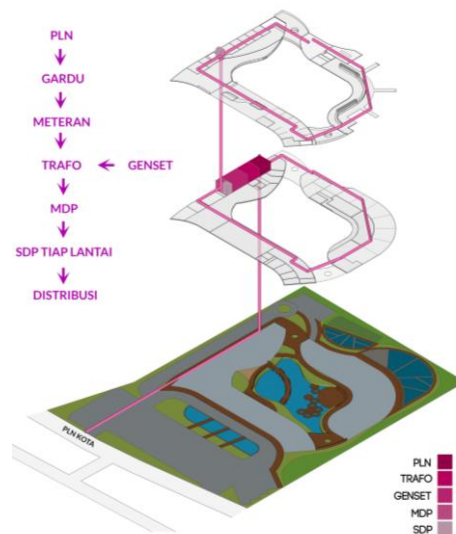
Gambar 2.26. Utilitas air kotor

2. Sistem Air Kotor

Sistem air kotor menggunakan sistem STP. Air kotor dan kotoran pada tiap unit turun melalui shaft, kemudian akan terkumpul menuju ke STP pada daerah utara *site*.

3. Sistem Air Hujan

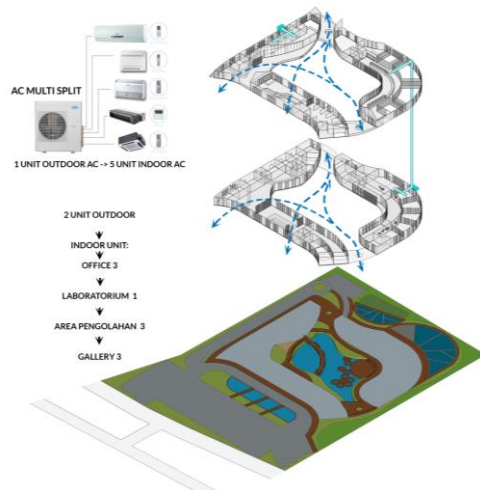
Sistem air hujan menggunakan *rainwater harvesting*. Air hujan dikumpulkan di kolam penampung, sehingga air dapat digunakan menjadi air tambak dan danau. Selain itu, pada saat musim hujan air tidak dibuang sepenuhnya namun disimpan sebagian dan disaring untuk diolah sebagai air penyiram tanaman, pencucian pengolahan dan toilet.



Gambar 2.27. Utilitas listrik

4. Sistem Listrik

Listrik pada bangunan disalurkan dari PLN kota menuju ke ruang PLN, kemudian menuju trafo yang terletak di sampingnya. Dari situ lalu listrik didistribusikan menuju ke ruang MDP untuk disalurkan ke SDP tiap lantai sebelum ke tiap ruangan yang membutuhkan.



Gambar 2.28. Utilitas AC

5. Sistem AC

Sistem AC yang digunakan pada bangunan ini adalah *AC Multi-split*. Dimana satu unit *outdoor AC* dapat digunakan untuk 5 unit *indoor AC*. Sehingga kebutuhan total yang dibutuhkan adalah 2 unit *outdoor AC* untuk 10 unit *indoor AC*. Sedangkan sisa ruangan menggunakan penghawaan alami.

KESIMPULAN

Rancangan “Fasilitas wisata pengolahan udang dan kuliner di Sidoarjo” ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat terhadap pengolahan, hasil produk, dan bagaimana mengatasi limbahnya. Dengan menghasilkan produk dengan kualitas ekspor yang baik sehingga produk udang dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Rancangan ini juga dapat menguntungkan daerah Sidoarjo dan menambah pusat rekreasi, dengan memanfaatkan potensi lokal untuk diolah menjadi bermacam olahan udang untuk kuliner maupun limbahnya dapat dimanfaatkan. Selain itu, rancangan ini juga diharapkan dapat membantu menghidupkan ekonomi petani tambak dengan memanfaatkan udang hasil tambak menjadi produk olahan yang bernilai tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Sidoarjo. (2009). *Peraturan daerah Kabupaten Sidoarjo tentang rencana tata ruang wilayah Kabupaten Sidoarjo tahun 2009-2029*. Sidoarjo: BAPPEDA Kabupaten Sidoarjo.
- Jamaluddin, A. dkk. (2013). Perencanaan dan perancangan pusat pengembangan budidaya ikan bandeng di tambak sidoarjo. *Jurnal IPTEK*. 1 (17), 51-60.
- Kurniawan, J. K. (2018). Fasilitas Pengolahan Kerang di Kenjeran, Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 297-304.
- Neufert, E. (2000). *Architects' data* (3rd ed.) Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Suprpti, M. (2004). *Teknologi pengolahan pangan: Aneka olahan udang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yoeti, A. (1985). *Pengantar ilmu pariwisata*. Bandung: Angkasa.