

Fasilitas Wisata Pasar Ikan Kejawanan di Kota Cirebon

Jessica Wiryadi dan Dr. Ir. Joyce M. Laurens, M.Arch.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: jessica.wiryadi@gmail.com; joyce@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Wisata Pasar Ikan Kejawanan di Kota Cirebon

ABSTRAK

Desain Fasilitas Wisata Pasar Ikan Kejawanan di Kota Cirebon ini didasari oleh kurang memadainya fasilitas pasar di Kota Cirebon, terutama di Kawasan Pelabuhan Perikanan Nusantara (PPN) Kejawanan. Secara garis besar, fasilitas ini merupakan fasilitas yang bertujuan mewadahi kebutuhan masyarakat untuk berbelanja hasil tangkapan laut dalam jumlah kecil sambil berwisata menikmati kawasan pelabuhan. Fasilitas ini direncanakan di atas lahan Kawasan Pelabuhan Perikanan Nusantara Kejawanan di Kota Cirebon yang disekitarnya terdapat laut, kolam pelabuhan Tempat Pelelangan Ikan (TPI), dan bangunan – bangunan industri perikanan yang memudahkan distribusi ikan ke dalam tapak. Fasilitas ini merupakan tatanan multi massa dengan bangunan utama yang berfungsi sebagai pasar ikan, dan pengolahan hasil laut serta fasilitas pendukung berupa fasilitas kuliner, dan fasilitas edukasi.

Masalah utama dalam desain fasilitas ini adalah sistem sirkulasi, dan zoning yang rapi, bersih, dan efektif agar pengunjung tetap dapat berbelanja, dan berwisata tanpa harus berkotor – kotor. Desain dilandasi perancangan sistem sirkulasi yang terdiri dari sirkulasi kendaraan maupun penjalan kaki yang meliputi servis, distribusi ikan, pengunjung, dan staff pekerja. Fasilitas ini tidak hanya merupakan fasilitas pasar untuk jual beli tetapi juga memberikan pengalaman pada pengunjung agar dapat berwisata menikmati kawasan pelabuhan. Pendalaman desain yang dilakukan adalah merancang pengalaman pada setiap jalur sirkulasi dengan memaksimalkan peran semua inderawi penggunaanya. melalui pengolahan material, elevasi pada zona bersih, dan zona kotor.

Kata Kunci:

Pasar Ikan, Fasilitas Wisata, Kejawanan-Kota Cirebon

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Cirebon merupakan salah satu kota yang berada di Jawa Barat yang berada di titik pertemuan tiga jalur kota besar yaitu Jakarta, Bandung, dan Semarang (gambar 1.1.). Kota Cirebon dikenal juga sebagai kota udang karena terletak di pesisir pantai yang sejak awal mata pencaharian utama masyarakatnya adalah nelayan yang juga dengan hasil olahan lautnya yaitu, terasi, ikan asin, kerupuk udang, dan petis udang.



Gambar 1. 1. Lokasi Kota Cirebon

Salah satu pelabuhan perikanan yang ada di Kota Cirebon adalah Pelabuhan Perikanan Nusantara (PPN) Kejawanan. PPN Kejawanan juga merupakan salah satu Tempat Pelelangan Ikan yang masih beroperasi diantara 4 tempat pelelangan ikan yang ada di Cirebon (Krishna, 2016). Keberadaan TPI Kejawanan ini juga sangatlah penting karena merupakan salah satu aset pendapatan asli daerah (PAD).

Januari 2017/hari			Juni 2018/hari			Januari 2019/hari		
Mobil	Motor	Bus	Mobil	Motor	Bus	Mobil	Motor	Bus
1526	508	12	1891	424	21	1997	227	13

Gambar 1. 2. Data pariwisata PPN Kejawanan

Tidak hanya menjadi pusat pelelangan ikan, PPN Kejawanan juga memiliki potensi wisata karena merupakan satu – satunya pantai yang ada di Cirebon yang memiliki akses untuk umum (Fahmina, 2014). Terbukti dari peningkatan jumlah rata-rata wisatawan yang datang pada tahun 2017 hingga 2019 (gambar 1.2.).



Gambar 1. 3. Kondisi Pantai Kejawanan 2019

Seiring berjalannya waktu TPI dan wisata pantai di PPN kejawanan ini semakin surut, dan tidak berkembang. Dikarenakan TPI Kejawanan sebagai pusat perdagangan ikan TPI Kejawanan hanya beroperasi 3 bulan sekali (Kepala Sub Bagian Tata Usaha PPN Kejawanan, 2018). Wisata pantai kejawanan juga mulai surut, karena kondisi pantai yang semakin kotor, dan kumuh (gambar 1.3.).

Melihat realita yang ada di PPN Kejawanan maka diperlukan adanya suatu fasilitas wisata yang dapat mengakomodasi kebudayaan lokal sekaligus mengenalkan produk-produk lokal di kawasan pesisir. Desain Wisata “Pasar” Ikan di TPI kejawanan ini bertujuan untuk meningkatkan dan juga menghidupkan kembali wisata pantai di TPI kejawanan yaitu dengan menghadirkan wisata pasar dimana para pengunjung dapat membeli hasil tangkapan laut dan ikut berpartisipasi belajar dalam proses pengelolaan hasil tangkapan laut khas Cirebon sambil menikmati wisata kuliner dan menambah ilmu pengetahuan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menciptakan sistem sirkulasi, dan zoning yang rapi, bersih, dan efektif agar pengunjung

tetap dapat berbelanja, dan berwisata tanpa harus berkotor – kotor.

C. Tujuan Perancangan

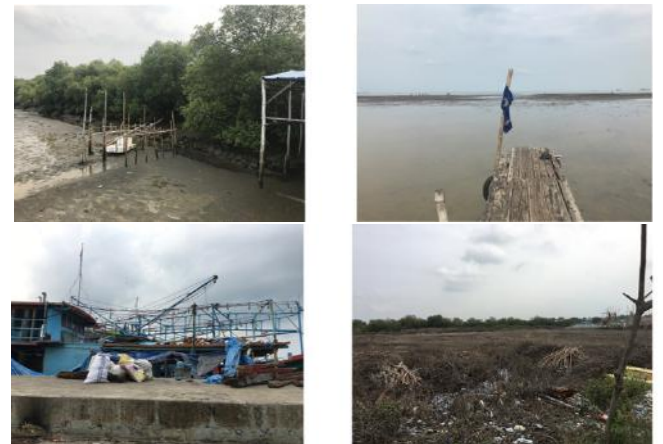
Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk meningkatkan kualitas Pariwisata Pantai Kejawanan dengan mengajak para pengunjung, dan wisatawan berbelanja sambil berwisata menikmati kawasan pelabuhan.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting

Lokasi tapak terletak di Jl. Pelabuhan Perikanan No.1 , Kec. Lemahwungkuk, Cirebon, dan merupakan lahan kosong (gambar 1.4.). Dapat dilihat bahwa tapak berdekatan dengan laut jawa, Pantai Kejawanan, Kolam Pelabuhan, dan Tempat Pelelangan Ikan (gambar 1.5.).



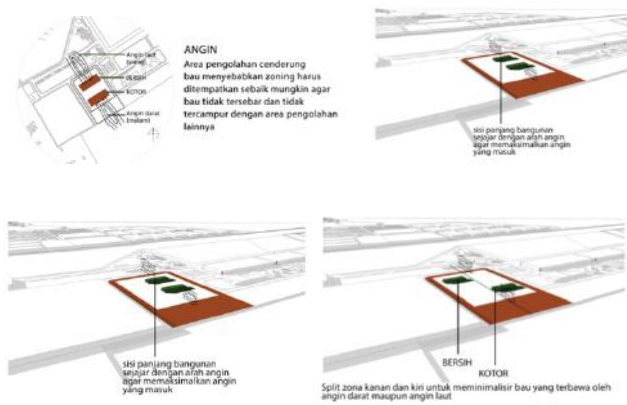
Gambar 1. 5. Kondisi sekitar tapak

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Pelabuhan Perikanan No.1
- Status lahan : Tanah kosong
- Luas lahan : 23000 m²
- Tata guna lahan : Pariwisata
- Garis Sepadan Bangunan (GSB) : 8 meter
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 30% → 21,7%
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 40% → 47,85%
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 0.6 → 50%
- Tinggi Bangunan : 3 lantai

(Sumber: Bappeda Cirebon)

E. Analisa Tapak



Gambar 1. 6. Analisa tapak

Karena berada dipesisir pantai maka angin laut sangat mempengaruhi bangunan. Angin laut di PPN kejawaan berhembus dari barat laut ke tenggara, dan sebaliknya. Maka dari itu pembagian zona dipisah kanan dan kiri untuk meminimalisir bau pada siang hari maupun malam hari (gambar 1.6.).

DESAIN BANGUNAN

A. Konsep dan Penataan Massa



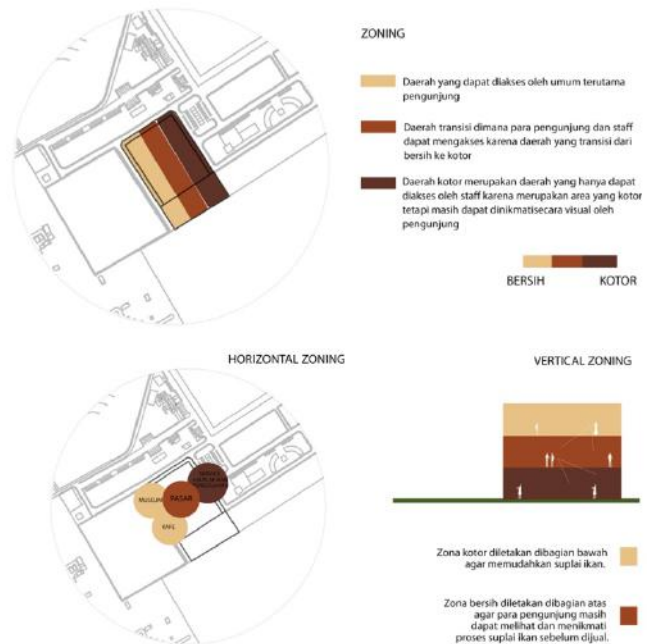
Gambar 2. 1. Konsep

Konsep yang digunakan adalah transisi dimana dari zona satu ke zona lainnya terdapat ruang-ruang transisi agar pengunjung dapat memilih saat berada di zona transisi tersebut (gambar 2.1.). Zona transisi ini juga berfungsi agar meminimalisir pencampuran zona kotor ke bersih, agar bagian zona bersih tidak tercampur dan diganggu oleh zona kotor.



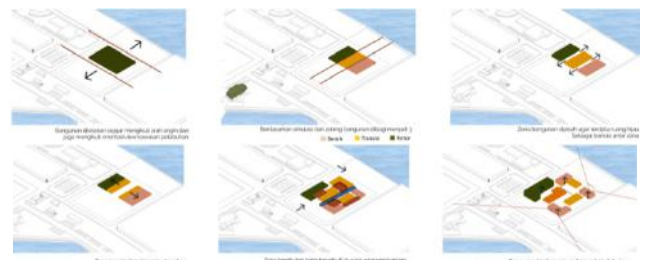
Gambar 2. 2. Konsep Pengalaman

Selain itu ada juga pengalaman-pengalaman yang diberikan pada fasilitas ini agar pengunjung juga dapat berwisata dan menikmati kawasan dengan menggunakan seluruh inderawi (gambar 2.2.). Pada zona kotor pengalaman yang diberikan kebanyakan merupakan pengalaman secara pasif seperti bau, visual, dan angin. Sedangkan pada area bersih pengunjung juga dapat merasakan pengalaman aktif seperti ikut serta dalam pembuatan cinderamata, dan menikmati kuliner.



Gambar 2. 3. Zoning horizontal & vertikal

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: zona bersih, zona transisi, dan zona kotor. Sedangkan zoning secara vertikal zona bersih diletakkan diatas dan zona basah diletakkan dibagian bawah agar memudahkan distribusi ikan, dan agar pengunjung dapat melihat proses pengolahan yang cenderung kotor tanpa harus ikut berkotor-kotoran (gambar 2.3.).



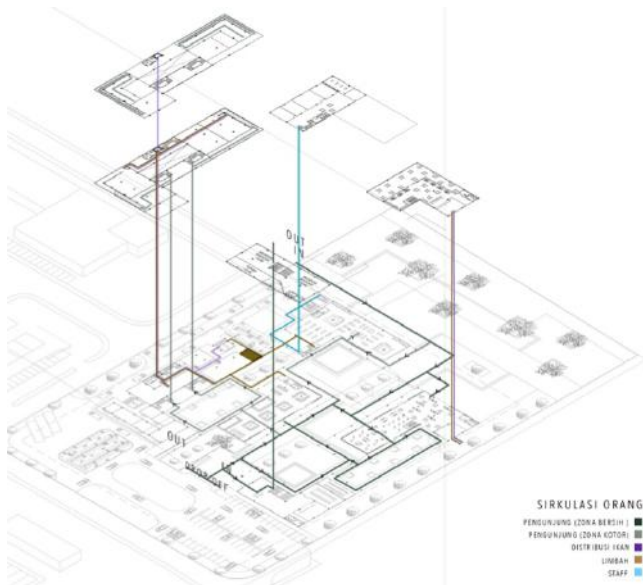
Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Transformasi bentuk juga dipengaruhi oleh zoning horizontal, zoning vertikal, dan bangunan sekitar. Maka dari itu diberikan ruang luar disetiap perpindahan zona untuk meminimalisir tercampurnya zona dan sebagai sirkulasi pengunjung (gambar 2.4.).

B. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem dimana yang menjadi fokus adalah sistem sirkulasinya, yaitu :

1. Sirkulasi Pejalan kaki (gambar 2.5.).
 - a. Sirkulasi staff
 - b. Sirkulasi distribusi ikan
 - c. Sirkulasi limbah
 - d. Sirkulasi pengunjung
2. Sirkulasi kendaraan (gambar 2.6.).



Gambar 2. 5. Sirkulasi kendaraan



Gambar 2. 6. Sirkulasi pejalan kaki

C. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak Keseluruhan

Lorong pada area tengah merupakan area transisi yang juga berfungsi sebagai sirkulasi utama pengunjung (gambar 2.7.). Hal ini disebabkan karena pengunjung datang dari barat laut, dan juga tenggara. Area ini juga bertujuan untuk memberikan *framing* laut ketika orang datang (gambar 2.8.). Pada area ini pengunjung dapat menikmati kawasan pelabuhan salah satunya yaitu angin laut. Karena terdapat 2 *entrance* maka sirkulasi utama ini menjadi tempat pengunjung untuk memilih pergi ke zona kering atau ke zona kotor.

D. Fasilitas Bangunan

Pada area Wisata Pasar Ikan Kejawanen terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

1. Pasar Basah

Pada area ini pengunjung dapat berbelanja hasil tangkapan laut yang segar (gambar 2.9.).



Gambar 2. 9. Perspektif pasar basah

2. Pasar Kering

Pada area ini pengunjung dapat berbelanja hasil pengolahan tangkapan laut seperti ikan asin, terasi, petis udang, dan kerupuk udang. Tidak hanya itu pengunjung juga dapat menikmati hasil tangkapan laut yang telah dimasak (gambar 2.10.).





Gambar 2. 10. Perspektif pasar kering

3. Pengolahan Ikan

Pada area ini pengunjung dapat melihat proses pengolahan terasi, ikan asin, kerupuk udang, dan petis udang. Tidak hanya melihat tetapi juga pengunjung dapat ikut serta dalam proses pengolahan seperti menumbuk terasi.

4. Kafe, dan toko sovenir

Pada area ini pengunjung dapat menikmati kuliner hasil tangkapan laut dan juga sambil membeli oleh-oleh dan belajar cara pembuatannya (gambar 2.11.).



Gambar 2. 11. Perspektif kafe dan toko souvenir

5. Museum

Galeri yang berisikan sejarah kawasan PPN Kejawan, dan pengetahuan tentang kehidupan para nelayan.

E. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah sirkulasi, dimana setiap pengunjung dapat merasakan pengalaman yang berbeda – beda pada setiap sirkulasi dengan menggunakan inderawi.

1. Hirarki Ruang Luar



Gambar 2. 12. Pendalaman hirarki ruang

Hirarki ruang pada ruang luar juga digunakan untuk mempermudah pengunjung membedakan zona (gambar 2.12.). Dimana Ruang luar yang besar

merupakan ruang luar utama dimana pengunjung mempunyai pilihan yang lebih besar yaitu ke zona bersih atau zona kotor. Sedangkan ruang luar yang lebih kecil menunjukkan bahwa pengunjung memiliki yang lebih kecil.

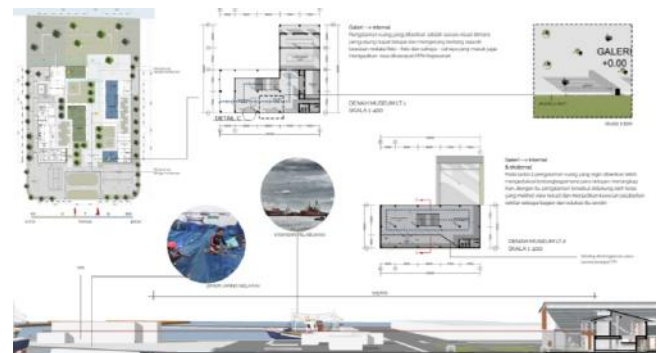
2. Pasar Kering



Gambar 2. 13. Pendalaman Pasar kering

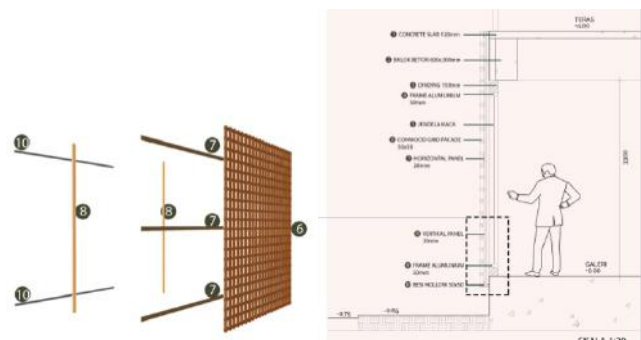
Pengolahan material juga dibedakan agar pengunjung dapat merasakan dan membedakan zona dimana mereka berada. Pada pasar kering salah satu material yang digunakan adalah *deck* kayu karena merupakan area yang kering dan tidak membutuhkan *maintenance* kebersihan yang sulit seperti pasar basah (gambar 2.13.).

3. Museum



Gambar 2. 14. Pendalaman sirkulasi utama

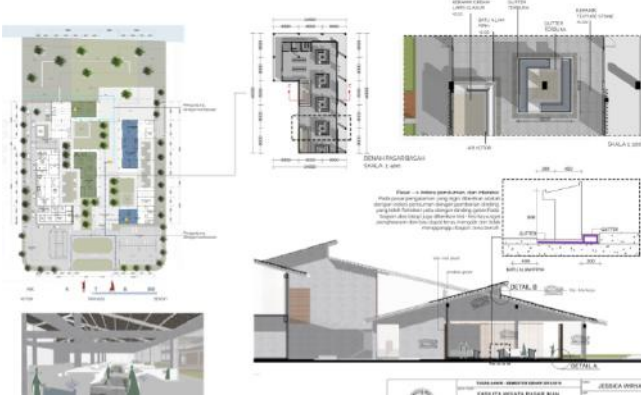
Karena berada dikawasan pelabuhan maka, objek dalam museum edukasi tidaklah berfokus kedalam saja melainkan juga menjadikan kawasan pelabuhan sebagai salah satu objek wisata. Para pengunjung yang berada di museum dapat menikmati aktivitas sekitar tapak secara pasif yaitu secara visual (gambar 2.14.).



Gambar 2. 15. Detail fasad

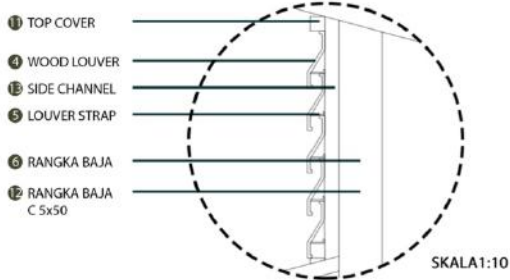
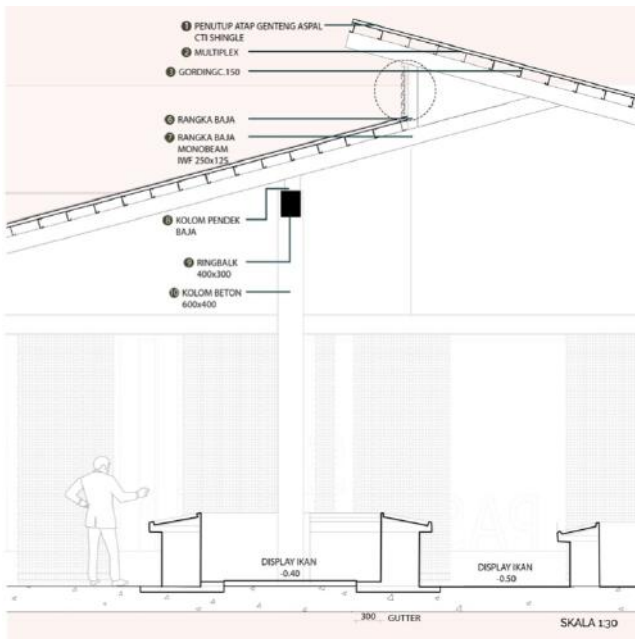
Pada museum pengalaman yang diberikan adalah pengalaman secara visual, maka fasad grid ini juga tidak hanya berfungsi menjadi shading tetapi juga dapat digunakan untuk menempel atau menggantung foto tentang sejarah-sejarah kawasan (gambar 2. 15.).

4. Pasar Basah



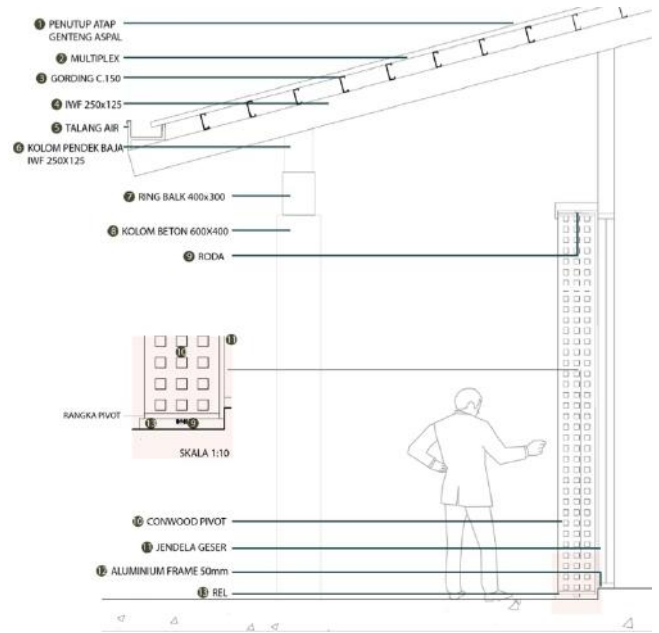
Gambar 2. 16. Pendalaman Pasar basah

Material yang digunakan pada pasar basah lebih banyak menggunakan material yang bersifat kasar. Hal ini ditujukan agar tidak licin. Pada area pasar basah juga terdapat gutter terbuka disetiap stall pasar agar air dapat langsung mengalir tidak membuat area belanja menjadi becek, dan licin (gambar 2.16.).



Gambar 2. 17. Detail louver atap

Perbedaan ketinggian ini juga berfungsi untuk penghawaan di pasar basah agar semua bau tidak masuk ke zona transisi. Kisi-kisi pada atap ini berfungsi agar bau dapat mengalir ke atas meminimalisir bau di zona bersih (gambar 2.17.).



Gambar 2. 18. Pendalaman atap pasar basah

Dinding pada pasar basah merupakan dinding kaca geser dan dilengkapi dengan pivot agar lebih fleksibel agar pengunjung dibagian transisi dapat mencium bau ikan sebagai salah satu pengalaman yang ingin diberikan (gambar 2.18.).

5. Sirkulasi utama



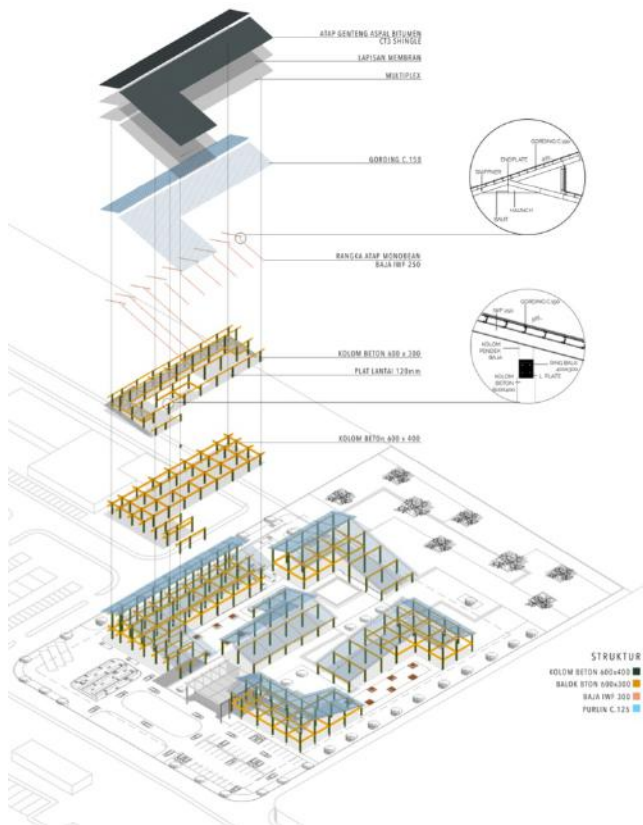
Gambar 2. 19. Pendalaman museum

Sirkulasi utama ini bertujuan agar pengunjung dari barat laut dan dari tenggara dapat mendapatkan pilihan yang sama. Selain itu untuk memperkuat framing laut pada sirkulasi utama ini, diberikan vegetasi disekitar sirkulasi utama. Selain itu juga terdapat plaza dimana para pengunjung dari barat laut dan tenggara dapat berkumpul sambil menikmati suasana kawasan pelabuhan (gambar 2.19.).

F. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah kolom balok beton, dan rangka atap baja *monobeam*. Pada konstruksi kolom balok beton, modul yang digunakan adalah 8x8 meter, dengan dimensi balok 70x35cm, dimensi kolom beton 60x40cm, dan dimensi rangka

atap baja IWF 250x125 dengan penutup atap genteng aspal (bitumen) (gambar 2.20.).

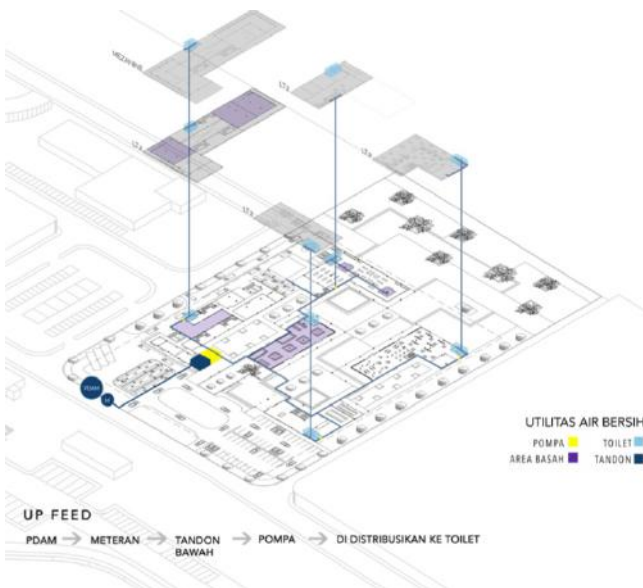


Gambar 2. 20.. Sistem struktur

G. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

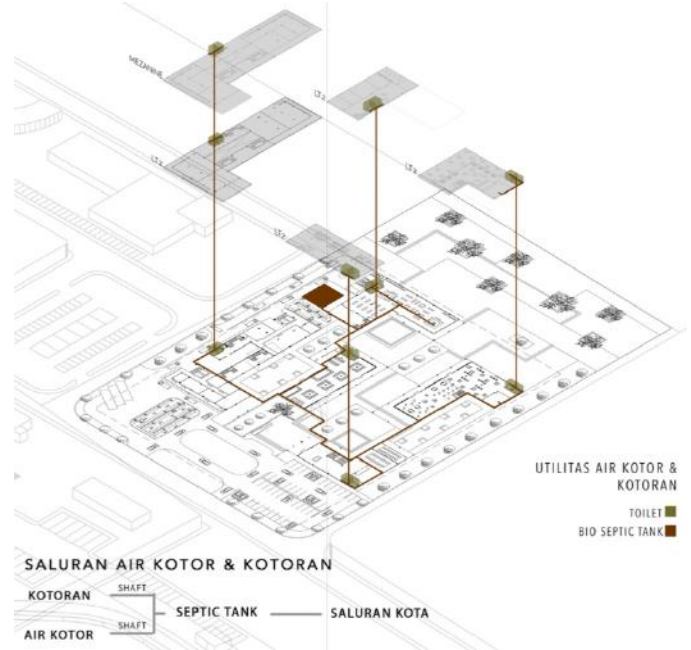
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* yaitu air dari PDAM ditampung ditandon bawah lalu dipompa didistribusikan ke setiap bangunan. Sistem ini membutuhkan pompa lebih banyak dibandingkan dengan sistem *downfeed* karena sistem *upfeed* tidak menggunakan gravitasi (gambar 2.21.).



Gambar 2. 21.. Utilitas air bersih

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan *bio-septic tank* dimana sistem ini tidak membutuhkan *maintenance* yang sering karena kotoran akan terurai

dengan bantuan bakteri pengurai yang terdapat didalam tanki *bio-septic tank* (gambar 2.22.).



Gambar 2. 22. Utilitas air kotor

2. Sistem Utilitas Air Hujan

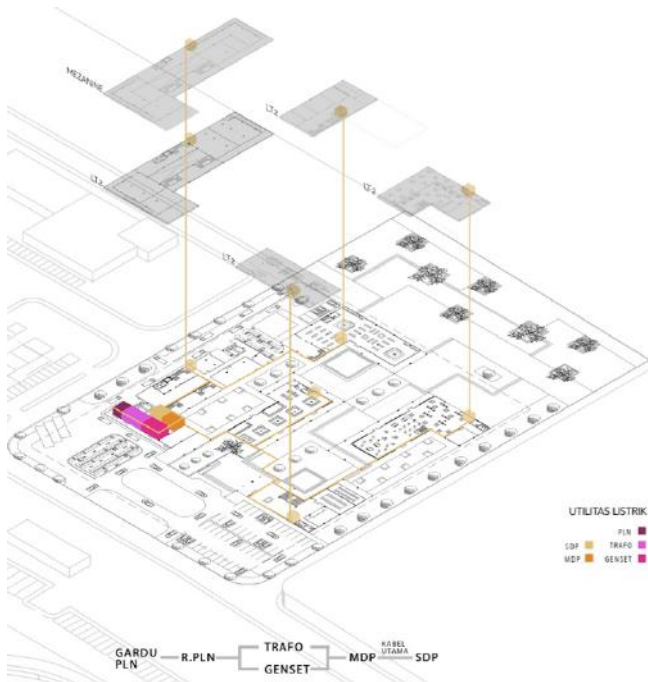
Sistem utilitas air hujan dari atap jatuh ke talang lalu menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota (gambar 2.23.).



Gambar 2. 23. Utilitas air hujan

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa (gambar 2.24.).



Gambar 2. 24. Utilitas listrik

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Wisata Pasar Ikan Kejawan di Kota Cirebon ini didasari dengan kurang memadainya fasilitas pasar ikan yang di Kota Cirebon yang menyebabkan kumuh dan tidak terawat. Perancangan Fasilitas Wisata Pasar Ikan Kejawan di Kota Cirebon ini memiliki harapan besar untuk bisa memberi pengaruh baik bagi masyarakat kota Cirebon, dan sekitarnya. Melalui desain fasilitas ini, pengunjung dapat berbelanja ikan sambil menikmati kawasan pelabuhan, belajar tentang pengolahan ikan, menambah wawasan, serta menikmati kuliner hasil tangkapan laut. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menciptakan sistem sirkulasi dan zoning yang rapi, bersih, dan efektif agar pengunjung tetap dapat berbelanja dan berwisata tanpa harus berkotor – kotor dengan adanya zona transisi disetiap perbatasan zona untuk meminimasilir tercampurnya zona kotor dan bersih.

Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat mengubah stigma masyarakat terhadap pasar ikan yang kotor, bau, dan tidak menarik melalui desain, sirkulasi, dan fasilitas pendukung yang tersedia. Tata massa yang tercipta berusaha menanggapi kondisi sekitar seperti letak Tempat Pelelangan ikan, dan angin laut yang sangat berpengaruh pada tata massa. Adanya Museum ada wisata kuliner juga, menjadikan proyek ini tidak hanya sebagai pasar ikan namun juga sebagai fasilitas rekreasi dan edukasi bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Alhasby, M. S. (2016). Perancangan pasar ikan di kawasan pelabuhan perikanan Pantai Muncar. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik, Malang. Retrieved December 12, 2018, from <http://etheses.uin-malang.ac.id/5868/1/12660051.pdf>

- Asrianti, T. (2002). Pasar ikan dan pasar festival ikan di Sunda Kelapa. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Diponegoro, Semarang. Retrieved December 10, 2018, from http://eprints.undip.ac.id/7555/1/PASAR_IKAN_DAN_PASAR_FESTIVAL_IKAN.pdf
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Barat (2017, Maret). Pengembangan destinasi wisata kelas dunia Provinsi Jawa Barat. Retrieved December 28, 2018, from <http://bappeda.jabarprov.go.id/wp-content/uploads/2017/03/Destinas-Wisata-Kelas-Dunia-Provinsi-Jawa-Barat.pdf>
- Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Cirebon (2015). Peta Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon 2011-2031. Cirebon: BAPPEDA Cirebon.
- Barzan, A. (2018, Juni). Fish market complex. Retrieved December 13, 2018, from <https://www.behance.net/gallery/66652121/Fish-Market-Complex-Graduation-Project>
- Boyy, B., Manuel, & Lawson, F. (1998). Tourism and recreation handbook of planning and design. London : Architectural Press
- Hartejo, P., Rano, D. & Soehartono, F. (2012). Wisata Pasar Ikan Puger di Jember. Jurnal eDIMENSI ARISTEKTUR, 1(1): 1-5. <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/332/272>
- Kementerian Kelautan dan Perikanan Indonesia (2013). Pusat informasi pelabuhan perikanan. Retrieved December 10, 2018, from http://pipp.djpt.kkp.go.id/profil_pelabuhan/1300/informasi
- Kumala, K. H. (2016). Pasar dan fasilitas wisata bahari di kaki Jembatan Suramadu, Surabaya. Jurnal eDimensi Arsitektur Petra, 4(2), 169-17. <http://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/5003/4605>
- Wisata Pasar Ikan Puger di Jember. Jurnal eDIMENSI Kumara, D. C. (2011). Pengembangan Pasar Ikan Higienis dan Rekreatif (PIHR) di Kabupaten Cilacap. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Retrieved December 12, 2018, from <https://docplayer.info/40341916-Tugas-akhir-pengembangan-pasar-ikan-higienis-dan-rekreatif-pihr-di-kabupaten-cilacap.html>
- Mahadi, Khairul & Indrawati, F. (2010). Arah pengembangan obyek wisata Pantai Tanjung Pasir Kabupaten Tangerang. Jurnal PLANESATM, 1(1): 19-27.
- Marcella, Elisabeth, Prawata, A. G. & Nasir, N. (2013). Redevelopment pasar ikan higienis di Muara Angke Jakarta. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Bina Nusantara, Jakarta. Retrieved December 12, 2018, from <http://thesis.binus.ac.id/Doc/WorkingPaper/2013-2-00710-AR%20WorkingPaper001.pdf>
- Modesto, Y (2018). Japanese fish market: Tsukiji. Retrieved December 14, 2018, from <https://risd.digication.com/TsukijiDP/present>
- Neufert, E. & Neufert, P. (2001). Architects' data (3rd ed). Oxford: Blackwell Science.
- Panero, Julius & Zelnik, M. (1979). Human dimension and interior space. New York: Whitney Library of Design.
- Pemerintah Kota Cirebon (2010). Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 4 Bangunan Gedung. Cirebon: Walikota Cirebon.
- Puspowati, D. (2010). Pasar ikan higienis I Cilacap. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta. Retrieved December 28, 2018, from <http://e-journal.uajy.ac.id/3275/1/OTA11931.pdf>
- Sifa, S (2010). Pengkajian aktivitas kepelabuhan PPN Kejawan Cirebon dalam upaya peningkatan kinerja sektor perikanan tangkap. Unpublished undergraduate thesis, Institut Pertanian Bogor. Retrieved December 12, 2018, from <https://repository.ipb.ac.id/jspui/bitstream/123456789/62890/1/C10ssi.pdf>