

PERANCANGAN PUSAT WISATA KULINER LAUT DI KALIANDA, LAMPUNG SELATAN

Yelva Adprila¹, Putri Suryandari² Harfa Iskandaria³

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : yelvaadprila@gmail.com

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : putri.suryandari@budiluhur.ac.id

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : putri.suryandari@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Pusat Wisata Kuliner Laut adalah karya perancangan arsitektural, dengan penerapan Arsitektur Analogi Bahasa atau Linguistik dengan penerapan model semiotik tipe langsung sebagai tema desain yang dipilih, dengan harapan dapat memberikan suatu penafsiran tentang arsitektur yang menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya pada perencanaannya.

Kota Kalianda, Lampung Selatan sebagai lokasi terpilih yang merupakan kawasan pariwisata yang memiliki potensi alam dan budaya yang khas. Potensi serta pengembangan Kawasan Wisata Kuliner di Kalianda, Lampung Selatan sebetulnya berpacu pada kegiatan pariwisata yang merupakan sebuah interaksi sosio kultural, yang berkaitan dengan apa yang dinikmati oleh konsumen atau wisatawan dalam kegiatan pariwisata. Seperti adanya pemanfaatan sumber daya alam yaitu hasil dan olahan perikanan, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai suatu produk wisata utama.

Kata kunci : Analogi, Kalianda, Lampung Selatan, Pusat Wisata Kuliner Laut.

ABSTRACT

The Marine Culinary Tourism Center is an architectural design work, with the application of Language Analogy or Linguistic Architecture with the application of a direct ty semiotic model as the chosen design theme, with the hope that it can provide an interpretation of architecture which states that a building is a sign of conveying information about what it really is and what it does in its planning.

Kalianda City, South Lampung as the selected location which is a tourism area that has natural and cultural potential typical. The potential and development of the Culinary Tourism Area in Kalianda, South Lampung is actually based on tourism activities which are a socio-cultural interaction, which is related to what consumers or tourists enjoy in tourism activities. Such as the use of natural resources in the form of fishery products and their processing can be used as the main product of tourism.

Keywords: Analogy, Kalianda, South Lampung, Marine Culinary Tourism Center.

1.1 LATAR BELAKANG

Wisata Kuliner adalah wisata yang menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan. Kunjungan ke suatu tempat yang merupakan produsen dari suatu makanan, festival makanan, restoran, dan lokasi-lokasi khusus untuk mencoba rasa dari makanan dan atau juga untuk memperoleh pengalaman yang didapat dari makanan khas suatu daerah [1].

Lampung sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki potensi alam dan budaya yang bisa dikembangkan sebagai objek wisata dengan aneka ragam budaya yang terlihat unik dan menarik, demikian juga sumber daya alam serta olahan makanan dari daerah setempat. Dengan kondisi demikian maka Lampung bisa dijadikan mata rantai tujuan wisata.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik, jumlah wisatawan di Provinsi Lampung tahun 2011-2018 relatif meningkat dari tahun ketahun.

Tabel 1.1 Perkembangan Jumlah Wisatawan di Kabupaten Lampung Selatan

Tahun	Wisatawan		Jumlah
	Manuskawa	Bongorik	
2011	47.103	2.265.630	2.332.733
2012	58.285	2.561.165	2.639.370
2013	75.596	3.892.125	3.467.725
2014	89.528	4.327.188	4.417.716
2015	114.907	5.530.803	5.645.710
2016	115.053	7.591.774	7.496.827
2017	116.206	10.922.994	11.039.000
2018	215.405	12.877.595	13.093.000

Sumber : Dinas Pariwisata Kabupaten Lampung Selatan

Sehingga Lampung menjadi salah satu daerah yang cocok untuk dijadikan tempat pengembangan destinasi wisata jika dihitung dari jumlah minat wisatawan yang terus meningkat disetiap tahunnya.

Kawasan Kalianda termasuk perwujudan kawasan budidaya perairan di wilayah pesisir dengan ketentuan dapat mempertahankan keaslian, pelestarian lingkungan hidup, peningkatan peran-peran masyarakat, serta meningkatkan pelayanan

jasa dan industri pariwisata, seperti memanfaatkan hasil mata pencarian masyarakat Lampung dengan jumlah nelayan sebanyak 11.117 dengan angka produksi perikanan tangkap Lampung per tahun sekitar 42%. Hal ini masuk dalam kategori peningkatan pariwisata yang meliputi pemanfaatan hasil sumber daya. Namun memiliki permasalahan yaitu pada potensi-potensi yang dimiliki tersebut belum tergarap sepenuhnya.

Dengan menggunakan konsep Analogi Bahasa atau Linguistik penerapan model semiotik tipe langsung sebagai tema desain yang dipilih dengan harapan dapat memberikan suatu penafsiran tentang arsitektur yang menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya, serta penerapan tranformasi bentuk yang terinspirasi langsung dari lingkungan sekitar, sehingga para masyarakat serta pengunjung akan lebih tahu maksud dari tujuan bangunan tersebut melalui bentuk yang diterapkan [2].

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Menyusun konsep Perancangan Pusat Wisata Kuliner Laut di Kalianda, Lampung Selatan.

1.2.2 Sasaran

Mewujudkan penerapan konsep Arsitektur Analogi pada Perancangan Pusat Wisata Kuliner Laut, serta kembali menghidupkan ikon destinasi wisata Pesisir Pantai Kalianda, Lampung Selatan dengan memanfaatkan Sumber Daya Alam yang ada, juga mengembangkan fasilitas penunjang yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan rekreasi, relaksasi, pendidikan serta kesehatan.

1.3 METODE PEMBAHASAN

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dimana dalam mencapai tujuan dan

pembahasannya akan dilakukan Analisa dan pengumpulan data terhadap Pusat Wisata Kuliner Laut ini, antara lain berupa:

- Pengumpulan Data
 - Data Primer (metode wawancara dan observasi)
 - Data Sekunder (pengamatan dan studi pustaka)
- Pendekatan pemecahan permasalahan arsitektur
 - Analisa Manusia
Untuk menghidupkan kembali ikon destinasi wisata, serta mengembangkan fasilitas penunjang.
 - Analisa Tapak
Pemilihan site yang strategis dengan melakukan pendekatan terhadap alam sekitar.
 - Analisa Bangunan
Bentuk pola massa bangunan dapat disesuaikan berdasarkan konsep Analogi, bentuk yang menyatu dengan alam ataupun karakteristik pengguna maupun masyarakat.

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

- Judul Proyek : Perancangan Pusat Wisata Kuliner Laut di Kalianda, Lampung Selatan.
- Tema : Arsitektur Analogi
- Lokasi : Kalianda. Lampung Selatan.
- Sifat Proyek : Fiktif
- Pengelola : Pemerintah
- Luas Lahan : $\pm 40.000\text{m}^2$ (4 Ha)
- Sasaran : Masyarakat Umum

2.2 PENGERTIAN TEORITIS JUDUL PROYEK

Wisata Kuliner adalah wisata yang menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan serta untuk memperoleh pengalaman yang didapat dari makanan khas suatu daerah. Serta makanan laut adalah sebutan untuk makanan berupa hewan dan tumbuhan laut yang ditangkap,

dipancing, diambil dari laut maupun hasil budidaya [3].

3.1 ARSITEKTUR ANALOGI

Analogi merupakan konsep yang berdasarkan pada “kemiripan secara visual” dengan sesuatu yang lain, bisa bangunan lain, hal-hal yang terdapat pada alam, maupun benda-benda hasil buatan tangan maupun pemikiran manusia.

3.2 KARAKTERISTIK ARSITEKTUR ANALOGI BAHASA ATAU LINGUISTIK MODEL SEMIOTIK TIPE LANGSUNG

1. Bangunan-bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada para pengamat
2. Penafsiran semiotik tentang arsitektur menyatakan bahwa suatu bangunan merupakan suatu tanda penyampaian informasi mengenai apakah ia sebenarnya dan apa yang dilakukannya [4].
3. Tipe Analogi langsung merupakan analogi yang paling mudah dipahami, dalam transformasi bentuk analogi ini digunakan untuk membandingkan suatu objek dengan beberapa fungsi bangunan yang didesain, dimana analogi tersebut digunakan untuk menstimulasi ide desain seperti penerapan desain bentuk massa bangunan maupun pada pola massa bangunan [5].

4.1 ANALISA

Perencanaan dan perancangan bangunan Pusat Wisata Kuliner Laut ini bertujuan untuk menghidupkan kembali ikon destinasi wisata Pesisir Pantai Kalianda, Lampung Selatan dengan memanfaatkan Sumber Daya Alam yang ada, serta mengembangkan fasilitas penunjang yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan rekreasi, relaksasi, pendidikan serta kesehatan.

Dengan menerapkan konsep arsitektur Analogi Bahasa atau Linguistik

Model Semiotik Tipe Langsung pada Pola Massa Bangunan, yang terinspirasi dari bentuk ikan, serta bentuk massa penunjang yang juga terinspirasi dari anatomi tubuh ikan itu sendiri seperti pada bagian kepala, sirip, badan dan ekor. Hal ini dapat memberikan ciri tersendiri kepada para pengunjung bawa mereka sedang berada di Kawasan Pusat Wisata Kuliner Laut.

No.	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
6.	Asrama Pengelola	1082,4 m ²
7.	Service	151,8 m ²
8.	Masjid	608,64 m ²
TOTAL		15310,9 m²

Sumber: Analisa Pribadi

Tabel 4.2 Total Kebutuhan Ruang Luar

4.1.1 Analisis Kebutuhan Luas Ruang

Fasilitas pada Pusat Wisata Kuliner Laut di Kalianda, Lampung Selatan :

- Fish Market/Pelelangan Ikan*
- Restaurant*
- FoodCourt*
- Shopping Street/Souvenir*
- Café Book*
- Asrama Pengelola
- Service*
- Masjid
- Hallway/Lorong*
- Amphitheater*
- Fasilitas Parkir

No.	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
1.	<i>Hall Way/Lorong</i>	240 m ²
2.	<i>AmphiTheater</i>	294 m ²
3.	Toilet	24 m ²
4.	ATM Center	18 m ²
5.	Fasilitas Parkir	5915 m ²
TOTAL		6491 m²

Sumber: Analisa Pribadi

4.1.2 Analisis Tapak

Perancangan Pusat Wisata Kuliner Laut berlokasi di Jalan Pesisir Kalianda, Lampung Selatan.



Gambar 4.1 Lokasi Pusat Wisata Kuliner Laut

Struktur organisasi makro pada Pusat Wisata Kuliner Laut di Kalianda, Lampung Selatan :



Diagram 4.1 Struktur Organisasi Makro Pusat Wsiata Kuliner Laut

Hasil analisa kebutuhan ruang luar dan dalam :

Tabel 4.1 Total Kebutuhan Ruang Dalam

No.	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
1.	<i>Fish Market/TPI</i>	7441,8 m ²
2.	<i>Restaurant</i>	1062,2 m ²
3.	<i>FoodCourt</i>	3453,1 m ²
4.	<i>Shooping Street</i>	977,3 m ²
5.	<i>Café Book</i>	534,4 m ²

Ketentuan Tapak :

- Luas Lahan : ± 40.000 (4 Ha)
- KDB : 40%
- KLB : 6
- KDH : 30%
- Peruntukan : Pariwisata

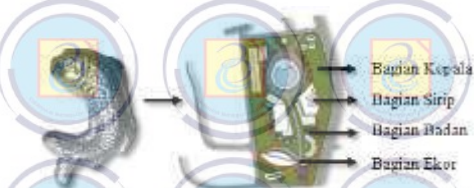
Kondisi dan batas sekitar tapak :

- Utara : Dermaga Perahu Nelayan
- Barat : Taman Nemo
- Timur : Gunung Rajabasa
- Selatan : Alun-alun Kalianda.

4.1.3 Analisis Bangunan

Berdasarkan tema arsitektur Analogi yang digunakan untuk membandingkan

suatu objek dengan beberapa fungsi bangunan, dimana analogi tersebut digunakan untuk menstimulasi ide desain seperti penerapan pada bentuk pola massa bangunan di Kawasan Pusat Wisata Kuliner Laut kali ini, yang secara keseluruhan terinspirasi dari bentuk ikan, serta massa penunjang yang juga terinspirasi dari bagian-bagian anatomi tubuh ikan itu sendiri seperti bagian kepala, sirip, badan dan ekor dengan tujuan memberikan ciri tersendiri kepada para pengunjung bahwa mereka sedang berada di Kawasan Pusat Wisata Kuliner Laut.



Gambar 4.2 Transformasi Bentuk Analogi pada Pola Massa Bangunan

Seperti bangunan *Fish Market/TPI* dengan gubahan massa berbentuk lingkaran dengan maksud mengikuti bentuk dari kepala ikan itu sendiri.

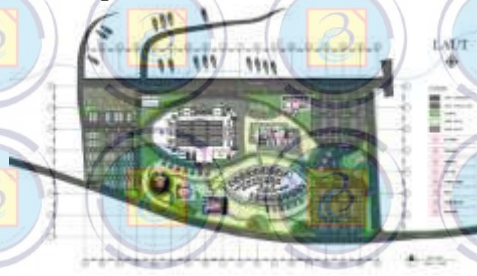


Gambar 4.3 Gubahan Massa pada *Fish Market/TPI*

Serta massa penunjang lain yang mengikuti bentuk dari anatomi tubuh ikan lain seperti restaurant sebagai sirip serta pada bagian ekor ikan dijadikan pola sirkulasi keluar masuk kendaraan serta *Drop In*.

Perencanaan sistem struktur pada sarana dan prasarana di Kawasan Pusat Wisata Kuliner Laut yang menerapkan arsitektur analogi kali ini perlu mempertimbangkan efisiensi dan daya dukung dari masing-masing massa bangunan seperti penggunaan pondasi tiang pancang pada bangunan bentang lebar 2 lantai, serta penggunaan pondasi batu kali dan *footplate* pada bangunan 1 lantai sebagai *upper structure* yang digunakan.

5.1 KONSEP DESAIN Siteplan



Gambar 5.1 Siteplan

Tampak Depan Site



Gambar 5.2 Tampak Depan Site

Potongan Site

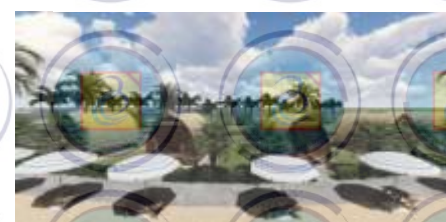


Gambar 5.3 Potongan Site

Perspektif



Gambar 5.4 Shopping Street/Souvenir



Gambar 5.5 Shopping Street/Souvenir



Gambar 5.6 *Fish Market/TPI*

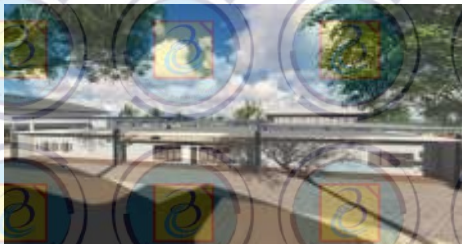
- Interior



Gambar 5.7 Asrama Pengelola



Gambar 5.12 Interior Café Book



Gambar 5.8 Restaurant



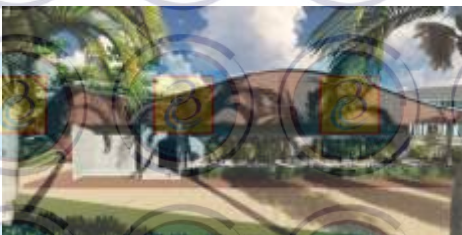
Gambar 5.13 Interior Fish Market/ITPI



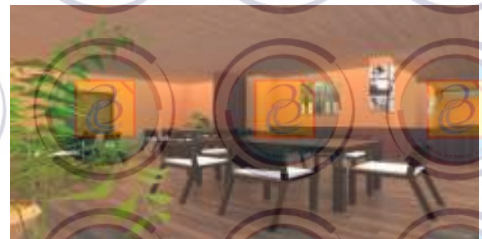
Gambar 5.9 FoodCourt



Gambar 5.14 Interior Restaurant



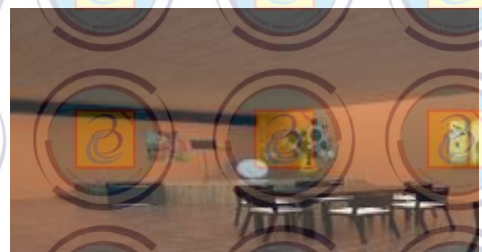
Gambar 5.10 CafeBook



Gambar 5.15 Interior Restaurant



Gambar 5.11 Masjid



Gambar 5.16 Interior Restaurant

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Definisi-Wisata-Kuliner”. [Online]. Available: <https://omguguh.wordpress.com/2015/02/04/definisi-wisata-kuliner>
- [2] “Analogi Matematis, Biologis, dan Linguistik, dalam Arsitektur” [Online]. Available: http://farhanfarism.blogspot.com/2018/10/analogi-matematis-biologis-dan_28.html
- [3] “Makanan Laut”. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Makanan_laut
- [4] “analogi-yang-digunakan-dalam-teori-arsitektur”. [Online]. Available: <https://ffredo.wordpress.com/2010/10/26/analogi-yang-digunakan-dalam-teoriarsitektur/>
- [5] “Pendekatan Analogi pada Desain Arsitektur”. [Online]. Available: https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1_2017_1_331_Bab2.pdf