

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep

Setelah dilakukan analisis awal terhadap permasalahan yang ada di Desa Mertasinga, Dari perumusan permasalahan yang ada, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa ruang-ruang yang dibutuhkan yakni:

1. *Fish Market*
2. *Food Court*
3. *Pengolahan Ikan (Common Space)*

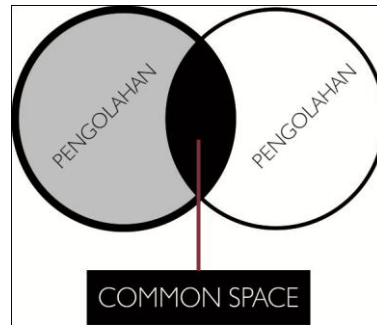
4.1.1 Zoning wilayah

Berikut ini merupakan zoning utama untuk pembagian wilayah di dalam site:



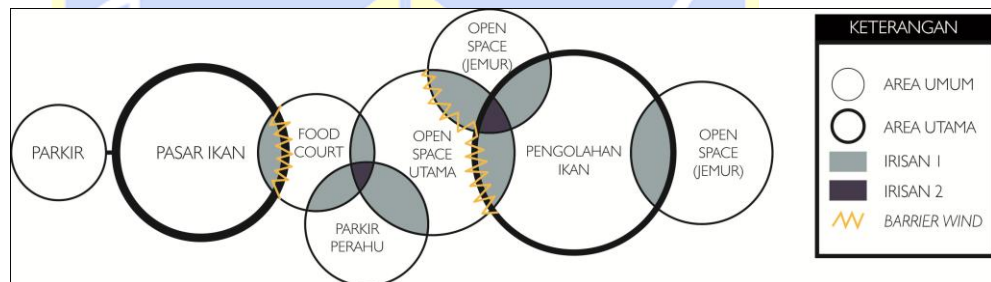
Gambar 4.1.1 Zoning Utama pada Site

Bagian paling depan digunakan sebagai tempat parkir pengunjung dan penjual yang datang. Bagian pasar ditempatkan di bagian tengah dekat dengan parkir, untuk kemudahan akses. Sedangkan bagian pengolahan diletakkan di paling belakang site.



Gambar 4.1.2 Konsep Common Space

Pada bagian pengolahan ikan, terdapat common space yang digunakan untuk area bertemu ibu dan anak. Penempatan common space berada di antara pengolahan, sehingga sang anak bisa bermain sekaligus diawasi oleh sang ibu. Berikut ini merupakan penyusunan zoning pada kawasan fish market:



Gambar 4.1.3 Zoning Umum pada Site

Area utama merupakan area pasar ikan dan pengolahan ikan. Dengan berbagai area pendukung seperti foodcourt, area parkir, dan ruang terbuka (*open space*). Terdapat beberapa area yang harus terpaat satu sama lain yang digambarkan melalui irisan pada lingkaran. Karena terdapat pertimbangan persebaran bau yang akan ada di pengolahan ikan, maka dibuatlah *barrier wind* untuk mengontrol persebaran angin yang akan membawa bau. *Barrier wind* tersebut diletakkan pada area-area tertentu agar mampu menghalau bau agar tidak masuk pada area-area yang diinginkan. Sedangkan untuk ruang-ruang yang diperlukan untuk *fish market* ini bisa dijabarkan sebagai berikut:

A. Parkir

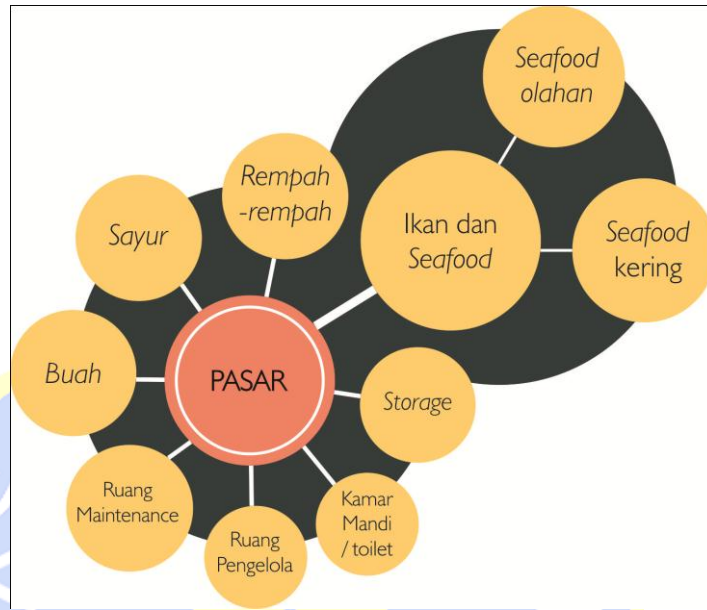
- i. Parkir mobil
- ii. Parkir motor
- iii. Parkir perahu
- iv. Ruang petugas keamanan

B. Pasar

- i. Los ikan
 - ii. Los *seafood*
 - iii. Los sayur
 - iv. Los buah
 - v. Los *seafood* olahan
 - vi. Los makanan olahan
 - vii. Los *seafood* kering
 - viii. *Storage*
 - ix. Kantor pengelola
 - x. Ruang *maintenance*
 - xi. Kamar mandi / toilet
- C. *Food court*
- i. Dapur
 - ii. Area makan indoor
 - iii. Area makan outdoor (*riverside*)
 - iv. Toilet
- D. Pengolahan Ikan
- i. *Common space*
 - ii. Ruang mengolah ikan
 - iii. *Storage*
 - iv. Area menjemur ikan
 - v. Ruang Pengelola
 - vi. Ruang Maintenance
 - vii. Mini aula
 - viii. Kamar mandi / toilet

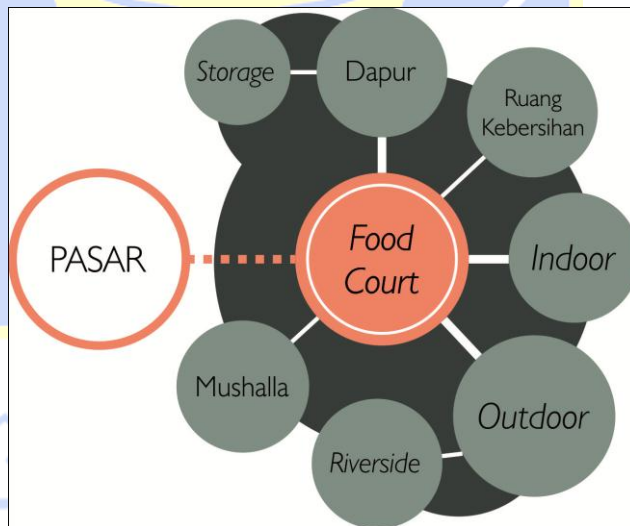
Dari hasil analisis ruang yang dibutuhkan, maka disusunlah *bubble diagram* ruang dari *fish market* ini. Berikut merupakan hasil penyusunan *bubble diagram* ruangnya:

4.1.1.1 Pasar



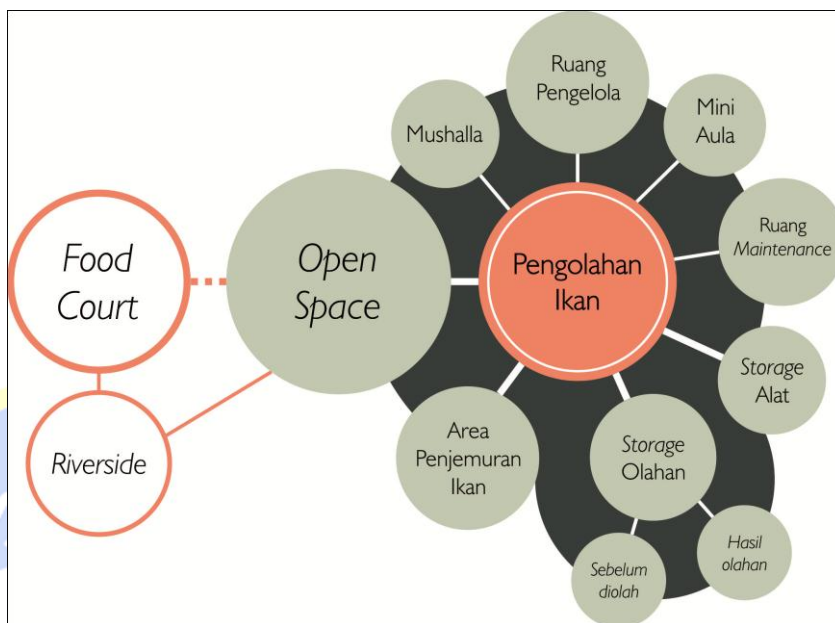
Gambar 4.1.4 Bubble Diagram Pasar

4.1.1.2 Food court



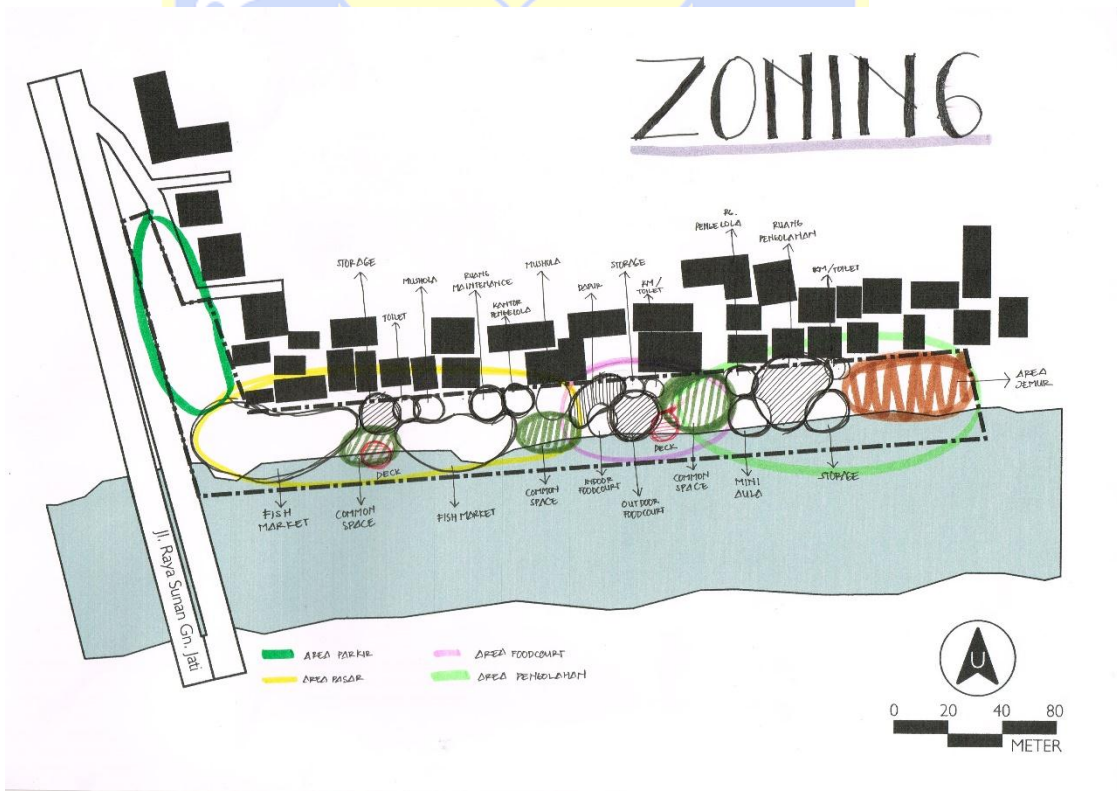
Gambar 4.1.5 Bubble Diagram Food Court

4.1.1.3 Pengolahan ikan



Gambar 4.1.6 Bubble Diagram Pengolahan Ikan

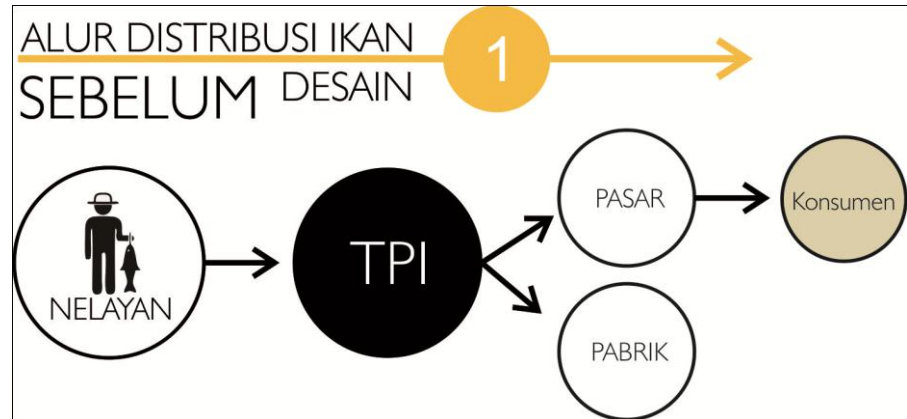
Kesimpulan zoning secara keseluruhan:



Gambar 4.1.7 Zoning Keseluruhan Fish Market

4.1.2 Alur Distribusi Ikan

Alur distribusi ikan merupakan hal yang perlu dikaji. Berikut merupakan alur ikan sebelum adanya *Fish Market*.



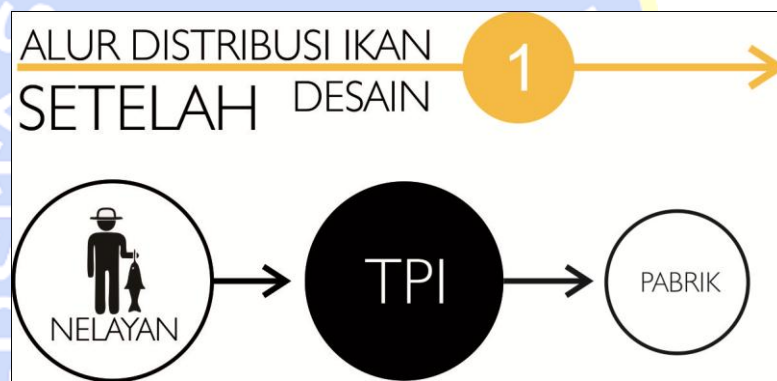
Gambar 4.1.8 Alur Distribusi Ikan Sebelum Desain 1



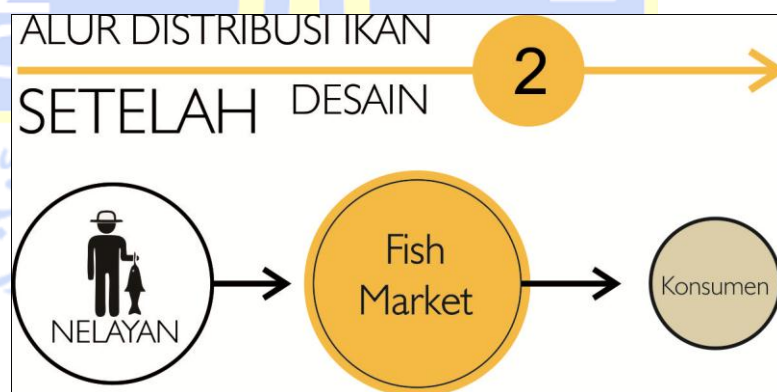
Gambar 4.1.9 Alur Distribusi Ikan Sebelum Desain 2

Proses distribusi ikan yang telah ada terbagi menjadi 2, yakni melalui Tempat Pelelangan Ikan (TPI) dan tengkulak. Alur utama sebenarnya hanya melalui TPI yang kemudian disalurkan ke pabrik dan pasar terdekat. Namun muncul alur sekunder baru yakni melalui tengkulak. Adanya tengkulak terkadang membuat harga jual ikan menjadi tidak stabil, karena tengkulak seringkali menaikkan turunkan harga jual ikan dari para nelayan. Alasan para nelayan tetap menjual hasil lautnya kepada tengkulak yakni karena para tengkulak selalu mendanai para nelayan untuk melaut. Sehingga ketika ada kerusakan perahu, jaring dan kebutuhan melaut lainnya para tengkulak lah yang selalu mensuplai kebutuhan finansial para nelayan.

Berikut merupakan alur distribusi ikan setelah adanya desain *Fish Market*



Gambar 4.1.10 Alur Distribusi Ikan Setelah Desain 1



Gambar 4.1.11 Alur Distribusi Ikan Setelah Desain 2

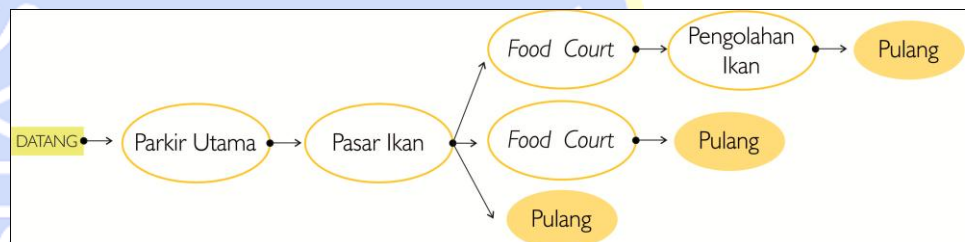
Pada alur ikan 1 setelah di desain, ikan tidak lagi disalurkan menuju pasar terdekat, sehingga hanya ke pabrik saja. Sedangkan pada alur ikan 2 setelah adanya *Fish Market*, nelayan langsung menyetorkan hasil lautnya ke *Fish Market*. Sehingga tidak ada lagi tengkulak-tengkulak yang mematok harga dengan tidak sewajarnya.

Dengan begini pula, jarak tempuh masyarakat untuk berjualan ikan tidak lagi jauh dari rumahnya.

4.1.3 Alur Pengguna Fish Market

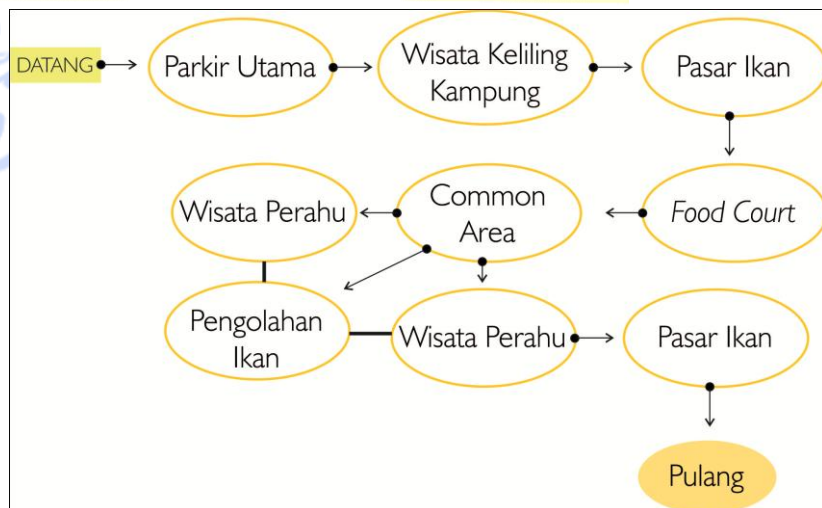
4.1.3.1 Alur Pengunjung

Terdapat dua pilihan alur pengunjung yang datang. Alur pertama, pengunjung langsung datang ke *Fish Market*. Sedangkan alur kedua pengunjung bisa melihat secara langsung suasana di Kampung Nelayan Mertasinga.



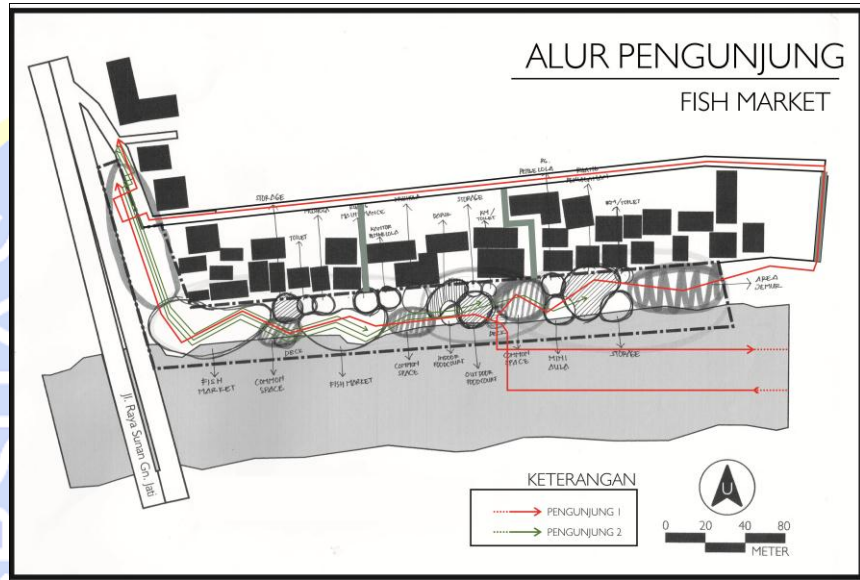
Gambar 4.1.12 Alur Pengunjung Fish Market

Pada alur pertama ini, diperuntukkan bagi pengunjung yang hanya ingin membeli ikan dan hasil laut lainnya, sehingga pengunjung digiring langsung menuju pasar. Dari pasar, pengunjung bisa langsung ke bagian *food court* jika ingin mengolah ikannya di tempat dan langsung bisa dibawa pulang dalam keadaan sudah dimasak. Pengunjung juga bisa menuju ke tempat pengolahan ikan untuk *custom* olahan ikan kepada para ibu pengolah ikan.

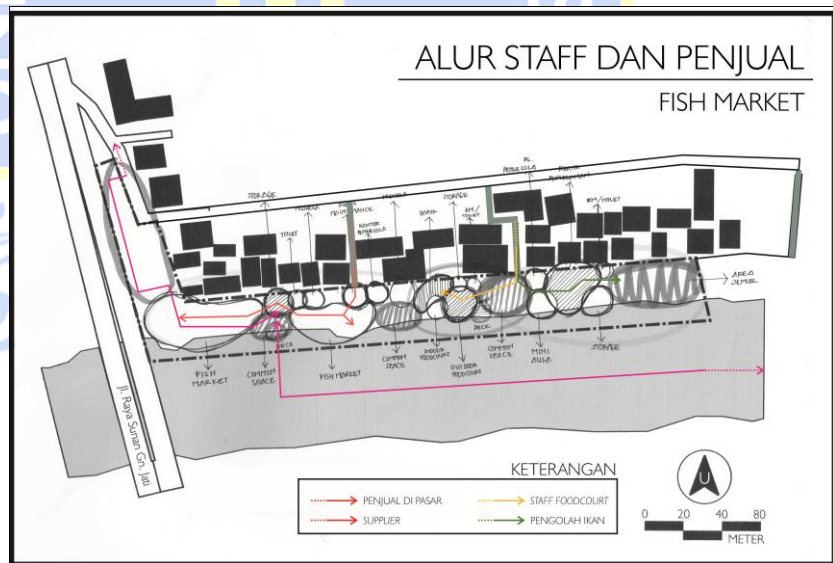


Gambar 4.1.13 Alur Pengunjung Fish Market + Wisata Kampung

Alur kedua diperuntukkan bagi pengunjung yang ingin datang ke Fish Market sekaligus berwisata keliling Kampung Nelayan Mertasinga. Pengunjung yang datang akan ditawarkan untuk berkeliling kampung dan wisata perahu nelayan sekaligus melihat langsung bagaimana proses pengolahan ikan. Berikut ini merupakan plotting alur staff dan pengunjung dari Fish Market.



Gambar 4.1.14 Plotting Alur Pengunjung pada Fish Market

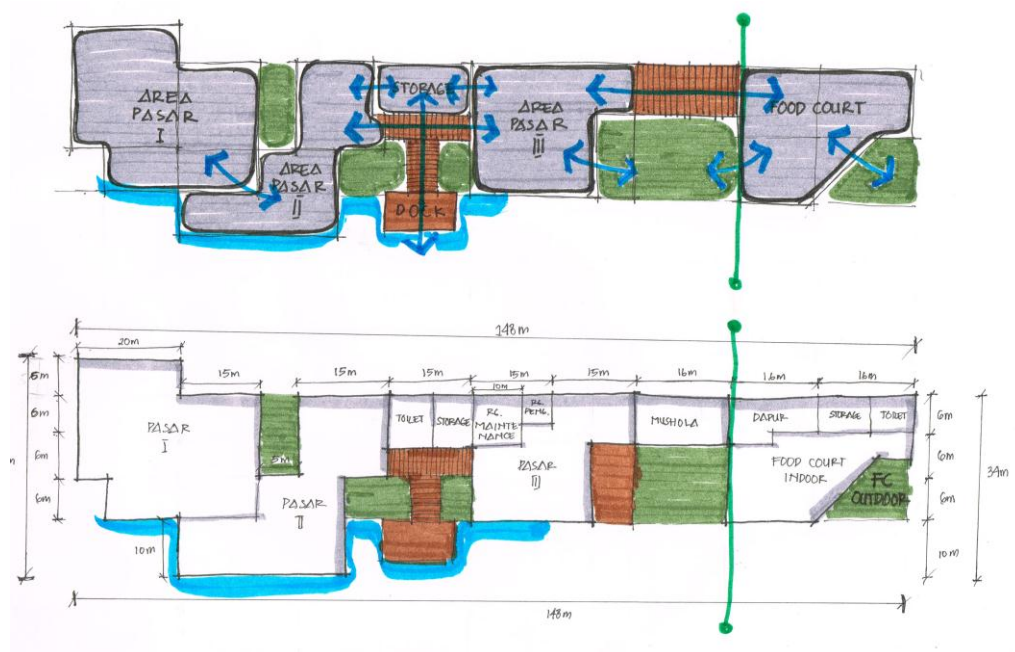


Gambar 4.1.15 Plotting alur Penjual dan Staff Fish Market

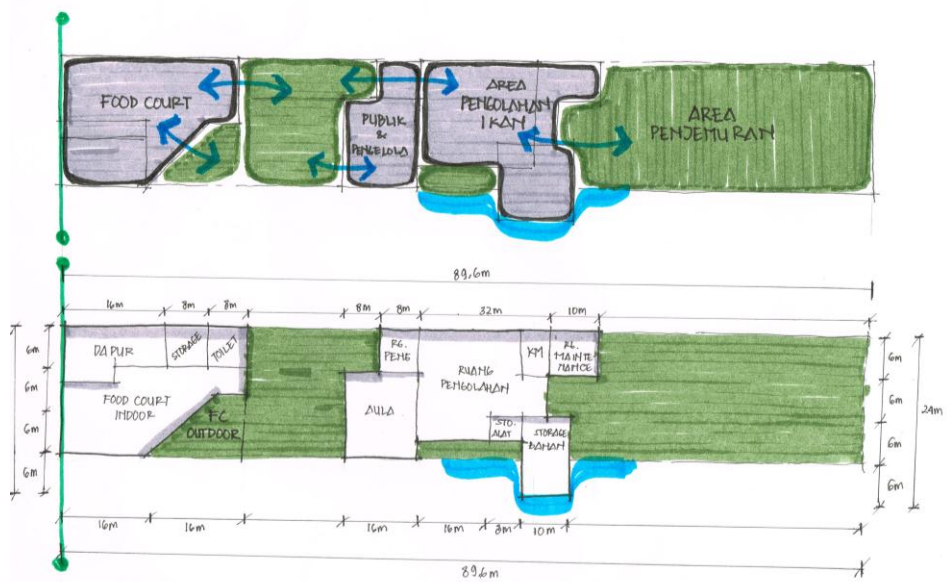
4.2 Eksplorasi Konsep

4.2.1 Plotting Ruang

Berikut merupakan *plotting* ruang yang berada pada *Fish Market*. Peletakkannya disesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan.

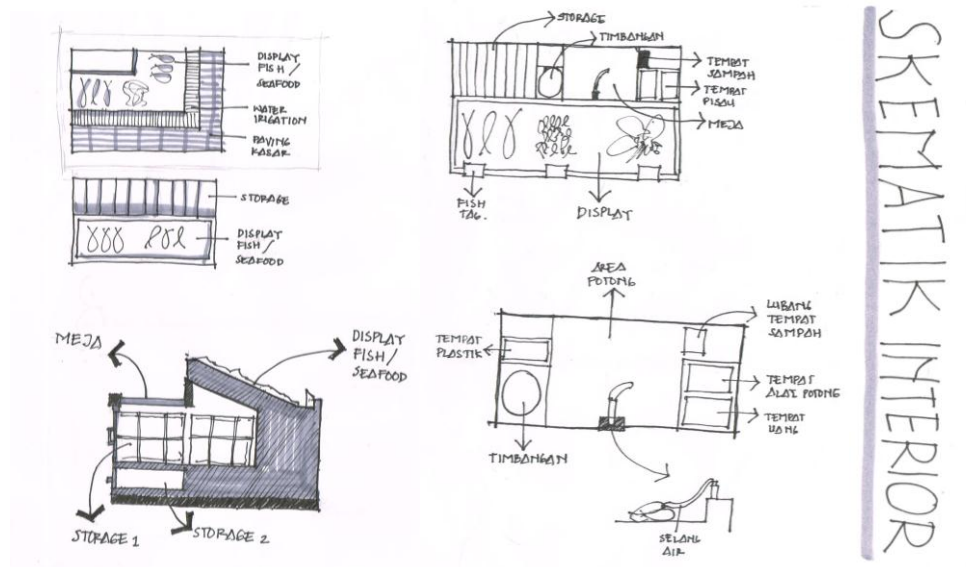


Gambar 4.2.1 Plotting Ruang Fish Market (Bagian 1)



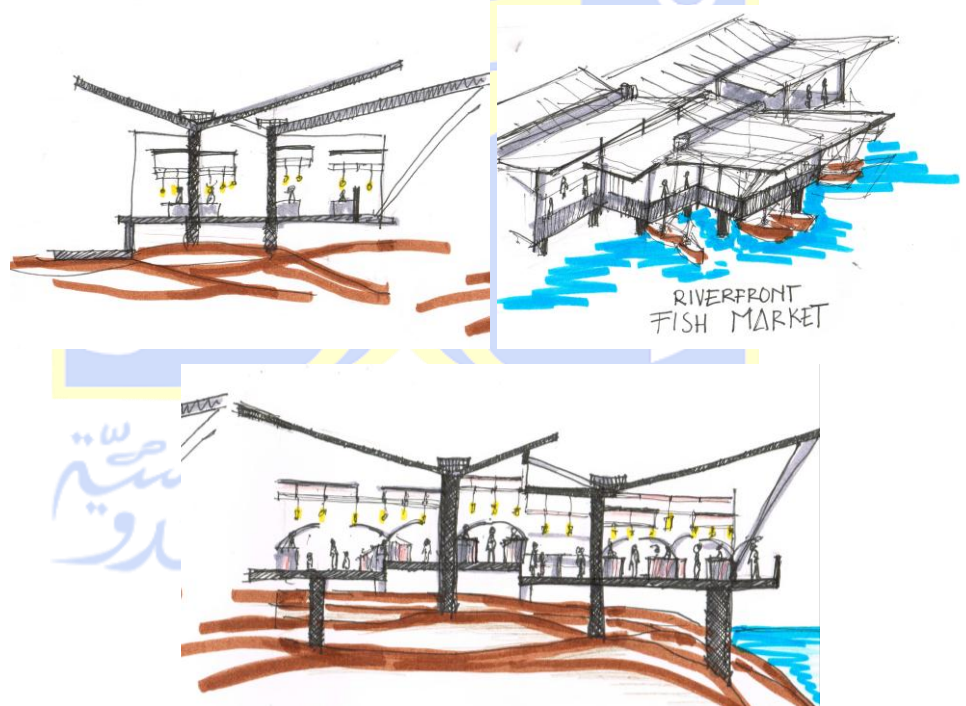
Gambar 4.2.2 Plotting Ruang Fish Market (Bagian 2)

Terdapat ruang-ruang terbuka pada beberapa bagian *fish market*. Selain sebagai penyaluran udara dan cahaya secara alami, ruang terbuka ini ditujukan sebagai kemudahan akses keselamatan bangunan bagi para pengguna bangunan.



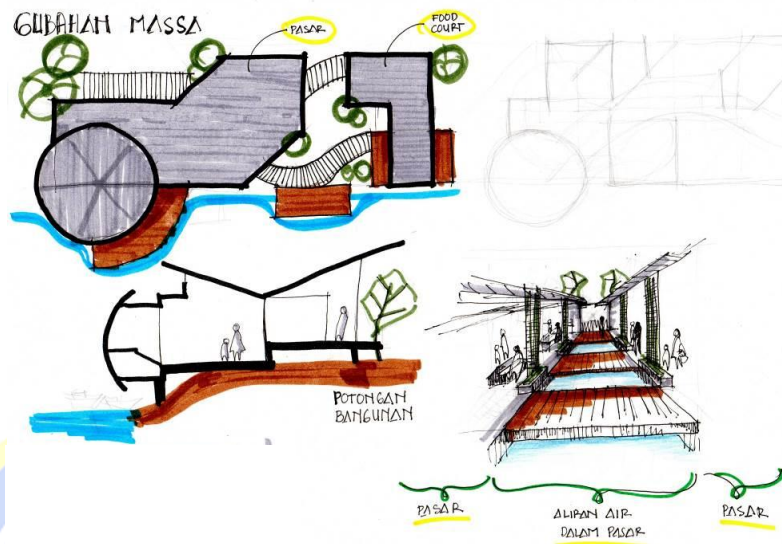
Gambar 4.2.3 Skematik Interior Pasar

4.2.2 Massa Bangunan



Gambar 4.2.4 Eksplorasi 1 Gubahan Massa Pasar

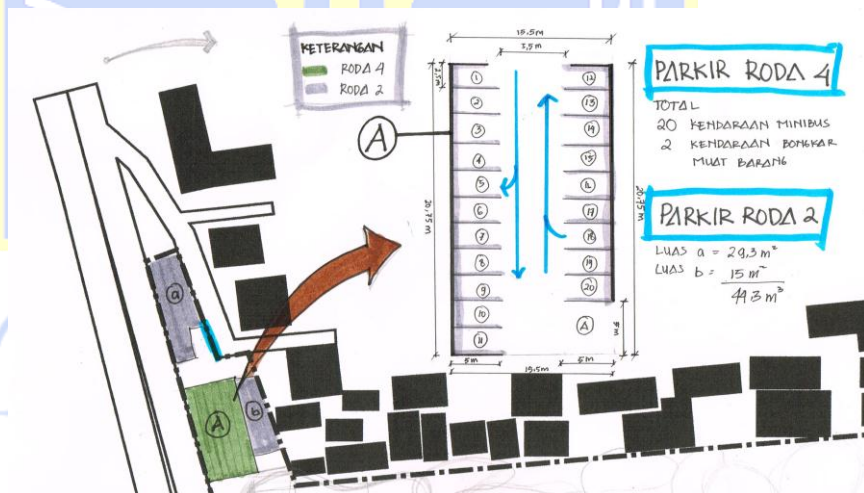
Sesuai dengan iklim dan suhu yang ada di Cirebon, atap miring merupakan atap yang paling sesuai. Dengan bentang lebar, udara diharapkan bisa mengalir secara alami dan mampu membuat ruang di dalam bangunan menjadi lebih sejuk.



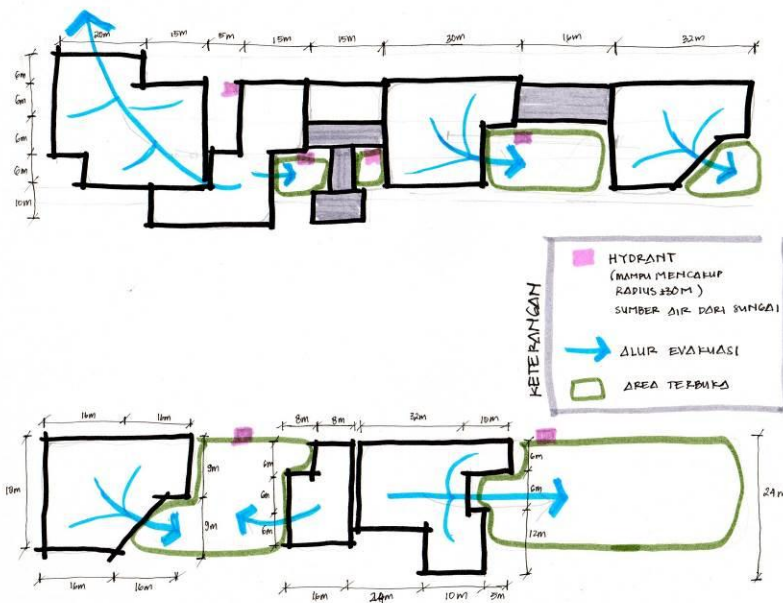
Gambar 4.2.5 Eksplorasi 2 Gubahan Massa Pasar

Eksplorasi gubahan massa kedua mengambil bentuk lingkaran sebagai *point of interestnya*. Bangunan pasar ini diharapkan bisa membuat masyarakat betah dengan cara mengolah pasar sedemikian rupa sehingga pengguna bangunan bisa berbelanja dengan nyaman.

4.2.3 Sirkulasi



Gambar 4.2.6 Eksplorasi Sirkulasi Parkir Fish Market

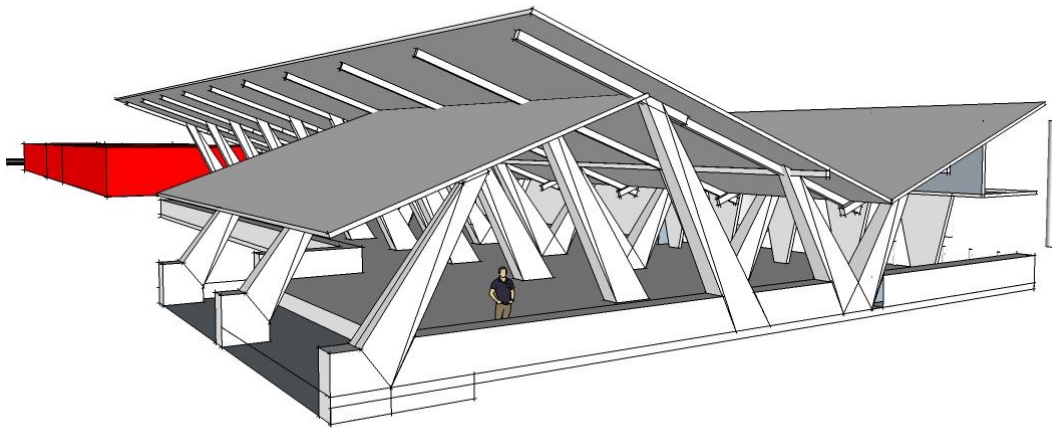


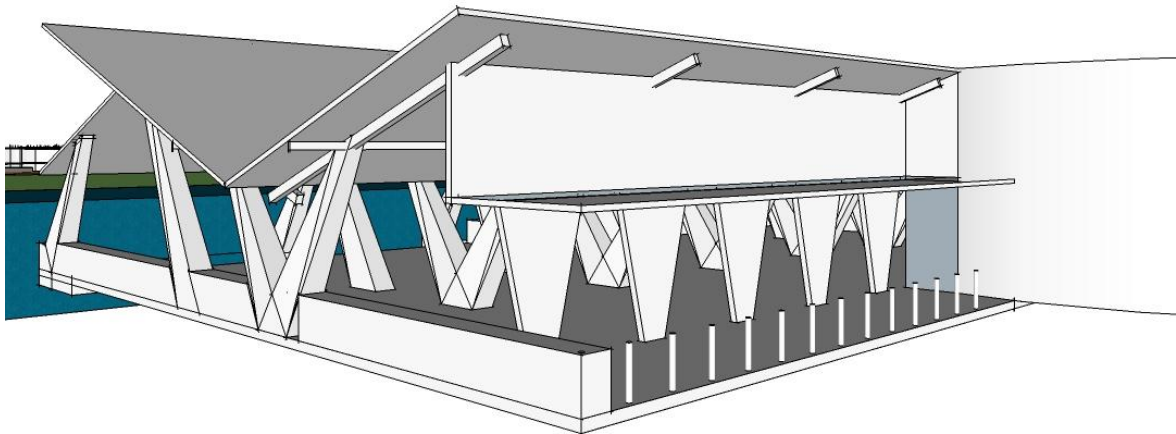
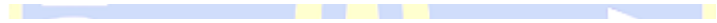
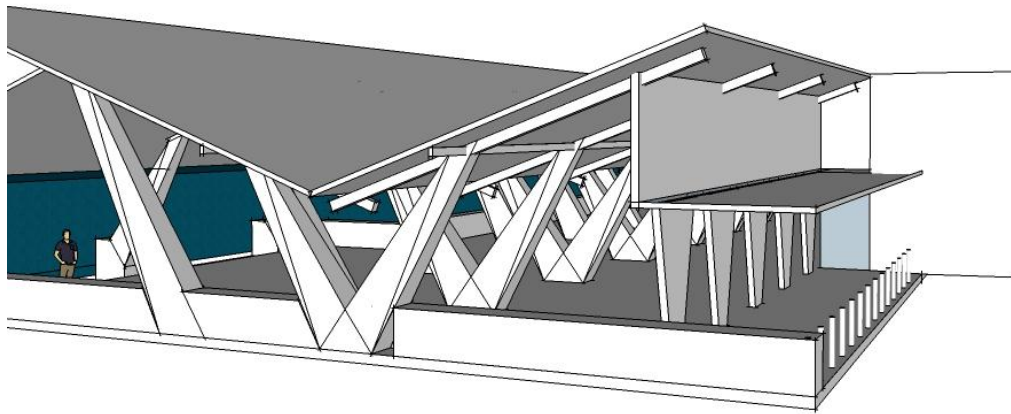
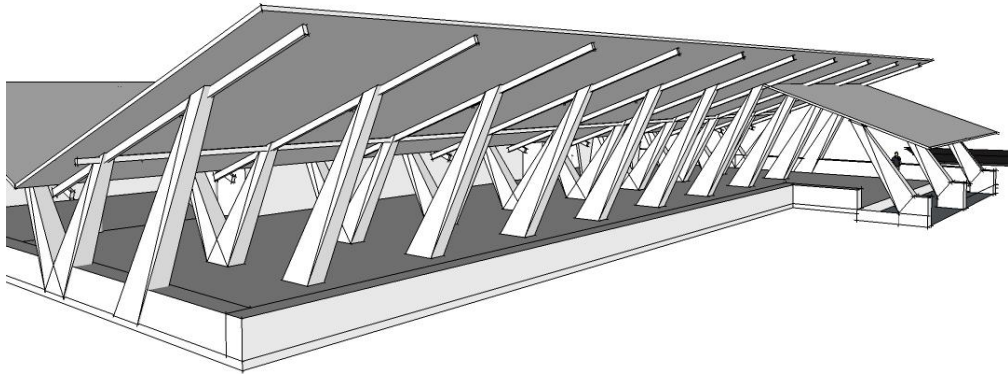
KESELAMATAN BANGUNAN

Gambar 4.2.7 Skematik Alur Evakuasi

4.3 Proses Desain

4.3.1 Bangunan Pasar





4.4 Uji Desain

Terdapat 2 desain alternatif yang digunakan sebagai dasar dari rancangan desain.

Hasil dari uji desain tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

NO	KRITERIA	DESAIN 1	DESAIN 2
1	<p><i>Fish market</i> yang mampu memwadahi aktifitas berjualan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aksesibilitas pengguna pasar • Sirkulasi kendaraan dan manusia • Bentuk gubahan massa • Kelengkapan fungsi ruang 	V V V	V
2	<p>Tempat pengolahan ikan yang responsif terhadap bau</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Plotting</i> area jemur ikan • <i>Plotting</i> gubahan massa 	V	V
3	<p><i>Common space</i> yang sesuai dengan aktifitas sehari-hari ibu dan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Plotting common area</i> 	V	