

Submission : 05/07/2023 | Review 1 : 09/07/2023 | Review 2 07/10/2023 | Published Desember 2023

PERANCANGAN AGROWISATA IKAN JELAWAT DI KOTA SAMPIT

Dewina Maharani Lesmana¹, Herwin Sutrisno², Theresia Susi³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya,
Palangka Raya

Correspondent Author :

dedewina130@gmail.com

Abstraksi : Kota Sampit memiliki posisi yang strategis dalam jalur perdagangan yang dialiri dengan sungai besar yakni Sungai Mentaya, memiliki banyak keragaman fauna air tawar salah satunya yaitu Ikan Jelawat. Ikan Jelawat yang banyak ditemui di Sungai Mentaya menjadikan Ikan Jelawat ini sebagai Ikon Kota Sampit yang dapat dilihat pada sepanjang koridor jalan Tjilik Riwut sepanjang 2 km dan tugu Ikan Jelawat pada ruang terbuka di dekat dermaga Pelabuhan Kota Sampit. Tujuan rancangan agrowisata Ikan Jelawat ialah mengoptimalkan potensi eksisting site dengan pendekatan arsitektur simbolik. Metode yang digunakan metode perancangan *Linier Basic*. Hasil perancangan terlihat bahwa kawasan agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit dapat memwadahi kegiatan yang berhubungan dengan Ikan Jelawat sebagai kegiatan edukasi pengenalan jenis-jenis fauna air tawar di Sungai Mentaya dan olahan Ikan Jelawat menjadi kuliner atau oleh-oleh, dan berinteraksi sesama pengunjung dan hewan-hewan pada kawasan. Bangunan yang desain dengan pendekatan arsitektur simbolik dimaksud agar dapat menjadi ikon dari kawasan di Kota Sampit yang berhubungan dengan Ikan Jelawat.

Kata Kunci : Agrowisata, Ikan Jelawat, Kota Sampit, Arsitektur Simbolik

Abstract : *Sampit city has a strategic position in the trade route that is flowed by a large river, the Mentaya River, has a lot of diversity of freshwater fauna, one of which is the Jelawat fish. Jelawat fish that are found in the Mentaya River make this Jelawat Fish an icon of Sampit city that can be seen along the 2 km jalan Tjilik Riwut corridor and Jelawat fish monument in an open space near the Sampit City Port Dock. The purpose of Jelawat fish agrotourism design is to optimize the potential of the existing site with a symbolic architectural approach. The method used basic linear design method. The design results show that the Jelawat fish agro-tourism area in Sampit City can accommodate activities related to Jelawat fish as educational activities for the introduction of types of freshwater fauna in the Mentaya River and processed Jelawat fish into culinary or souvenirs, and interacting with fellow visitors and animals in the area. The building, which is designed with a symbolic architectural approach, is intended to be an icon of the area in Sampit city related to Jelawat fish..*

Keywords : *Agrotourism, Jelawat Fish, Sampit City, Symbolic Architecture*

PENDAHULUAN

Kota Sampit menjadi daerah yang relatif maju berkat posisinya yang strategis di jalur perdagangan, terutama karena potensinya dalam bidang kelautan dan perikanan. Potensi yang dimiliki Kota Sampit tidak terlepas dari jalur sungai yang terdapat pada Kota Sampit yaitu Sungai Mentaya, yang memiliki Panjang 400 kilometer dengan lebar 350 meter dan kedalamannya 6 meter. Selain berfungsi sebagai jalur air yang menghubungkan berbagai wilayah, Sungai Mentaya juga kaya akan fauna air tawar, termasuk Ikan Jelawat yang hanya ada di pulau Kalimantan dan Sumatera. Karena banyaknya Ikan Jelawat di Sungai Mentaya, Sebagian nelayan Sampit sejak abad ke-14 bergantung pada Ikan Jelawat sebagai sumber pendapatan mereka. Pada akhirnya, pemerintah Kota Sampit menetapkan Ikan Jelawat sebagai simbol kota.

Untuk meningkatkan produksi Ikan Jelawat agar tidak mengalami penurunan produksi. Salah satu cara untuk mengatasinya ialah meningkatkan bibit benih dari Ikan Jelawat itu sendiri. Dalam pembibitan Ikan Jelawat ini dapat diiringi dengan produksi dari panennya Ikan Jelawat yang dapat dikonsumsi atau dimanfaatkan oleh masyarakat dan kegiatan produksi ini menjadikan daya tarik wisata tersendiri bagi masyarakat, hal ini ditunjang dengan kunjungan wisatawan yang tiap tahun meningkat.

Dalam segi bangunan yang direncanakan, belum terdapat wadah kegiatan yang menampung kegiatan jual beli dan rekreasi untuk aktivitas interaksi publik antara masyarakat umum dengan yang berkaitan dengan Ikan Jelawat. Penggunaan konsep kawasan atraksi untuk penataan ruang dalam pada restoran, market atau oleh-oleh, dan area atraksi Ikan Jelawat dari pencapaian, organisasi ruang, sirkulasi, hubungan ruang untuk menunjang fungsi bangunan selain sebagai kawasan edukasi atraksi juga sebagai tanda pengenalan bagi masyarakat yang berkaitan dengan Ikan Jelawat.

Menurut uraian tersebut, penting untuk memiliki lokasi yang dapat menampung kegiatan yang terkait dengan perikanan Ikan Jelawat, termasuk kegiatan pendidikan untuk edukasi berbagai jenis fauna air tawar di sungai-sungai Kalimantan, kuliner dan market untuk penjualan hasil produksi dalam satu massa bangunan untuk menunjang fungsi bangunan selain sebagai kawasan edukasi atraksi juga sebagai tanda pengenalan bagi masyarakat yang berkaitan dengan Ikan Jelawat di Kota Sampit, Kalimantan Tengah.

KAJIAN PUSTAKA

Agrowisata

Agrowisata merupakan jenis kegiatan wisata yang menggunakan agrobisnis sebagai objek wisata dalam rangka meningkatkan pengetahuan, perjalanan, rekreasi, dan hubungan dagang di bidang pertanian [1]. Menurut Spillane [2] untuk mengembangkan suatu kawasan menjadi kawasan wisata (termasuk juga agrowisata), harus dipenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

a) *Attractions*

Daya Tarik yang dimaksud dalam rangka pembangunan agrowisata adalah hamparan kebun/lahan pertanian, keindahan alam, keindahan taman, budaya petani dan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pertanian tersebut.

b) *Facilities*

Pembangunan fasilitas umum, telepon umum, pemberhentian angkutan umum, dan restoran pada pusat pasar.

c) *Infrastructure*

Sistem irigasi, Jaringan komunikasi, fasilitas kesehatan, terminal transportasi,

sumber listrik dan energi, sistem pembuangan limbah/air, jalan raya dan sistem keamanan menjadi salah satu syarat dalam infrastruktur.

d) *Transportation*

Transportasi umum, terminal bus, sistem keamanan penumpang, sistem Informasi perjalanan, tenaga Kerja, kepastian tarif, peta kota/objek wisata menjadi salah satu syarat dalam transportasi.

Ikan Jelawat

Ikan Jelawat memiliki bentuk tubuh yang agak membulat dan memanjang, menandakan bahwa Ikan Jelawat merupakan perenang yang cepat. Bagian atas kepala rata, mulutnya berukuran sedang, garis literal terus menerus, punggung hijau keperakan dan putih keperakan di bagian perut, sirip dada dan perut berwarna merah, gurat sisi melengkung sedikit ke bawah dan diakhiri bagian ekor bawah yang kemerah-merahan, memiliki dua pasang sungut. Posisi perut terhadap sirip pada abnormal dan sirip ekor bentuknya bercagak, gurat sisi berada di atas sirip dada memanjang mulai dari belakang overculum sampai pangkal sirip ekor [3].



Gambar 1 Ikan Jelawat [4]

Arsitektur Simbolik

Arsitektur Simbolis adalah seni dan ilmu Teknik desain dan perencanaan bangunan yang didasarkan pada perwujudan langsung dari tanda dan simbol. Simbol adalah preskripsi buatan manusia yang digunakan tidak hanya untuk mengidentifikasi tetapi juga untuk menyajikan suatu objek [5]. *Simbol* digunakan untuk melambangkan konsep, nilai atau maksud tertentu dengan menyederhanakan pemikiran, gagasan atau fenomena yang berkembang di sekitar lingkungan alam manusia. Ciri pembeda simbol ialah bahwa ada beberapa cara untuk menafsirkan maknanya.

Ada beberapa jenis simbol, masing-masing terkait dengan simbol itu sendiri, kesan yang dibuat oleh bentuk simbol dan pesan langsung yang disampaikan oleh simbol yang semuanya digambarkan dengan cara yang berbeda. Seperti simbolis yang agak tersamar atau tidak langsung dan simbolis langsung atau metafora. Tetapi pada pemakaian simbolis metafora dapat terbagi menjadi dua pemakaian seperti:

a. Pemakaian metafora secara lugu dan langsung

Merupakan penggunaan metafora secara lugu dan langsung serafit terang-terangan. Bentuk ini biasanya menentukan penggunaan bangunan untuk tujuan tertentu. Ditinjau dari bentuk penggunaannya, tampilannya tidak memiliki arti selain bentuk

aslinya yang menyiratkan bahwa bangunan tersebut tidak memiliki makna filosofis yang mendalam.

b. Pemakaian secara tidak langsung

Suatu bentuk penerapan yang tidak secara langsung mengambil bentuk apa pun melainkan melalui tahap transformasi. Akibatnya, reaksi setiap pengamat terhadap bangunan itu unik. Ada kiasan metafisik yang menggambarkan alam seperti binatang dan tumbuhan. Nilai dan sentiment dicampur dengan keinginan dan perasaan bawah sadar untuk imajinasi dan pencapaian teknis.

Arsitektur simbolik memiliki beberapa prinsip yaitu :

- a. Mencoba memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- b. Mencoba untuk melihat atau merasakan suatu subjek seolah-olah itu merupakan sesuatu yang lain.
- c. Menggeser penekanan pemeriksaan dari satu area konsentrasi ke area konsentrasi lainnya (dengan harapan bahwa dengan membandingkan atau melampaui ekstensi, dapat melampaui menginterpretasikan masalah yang sedang didiskusikan dengan cara baru).

Dapat dilihat dari uraian di atas bahwa banyak desain yang bersifat simbolis untuk memperoleh pengakuan luas dari para pengamat. Manusia membutuhkan konsep dan bentuk yang dapat mengubah sesuatu dalam kehidupannya menjadi situasi yang bermakna.

METODE

Pada perancangan ini menggunakan metode perancangan dengan studi literatur untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai objek rancangan desain dan tema yang dipilih, dilanjutkan dengan studi banding untuk mengamati objek kajian. Dalam perancangan agrowisata Ikan Jelawat menggunakan lima cara dalam metode perancangan ini, antara lain:

- 1) *Brief*, menguraikan tinjauan umum, studi preseden, tinjauan teknis objek desain, kriteria desain.
- 2) *Analysis*, menguraikan analisis tapak, ruang dalam, ruang luar, bentuk bangunan, bentuk tapak, struktur bangunan, interior dan eksterior.
- 3) *Synthesis*, skematik desain tapak, ruang dalam, ruang luar, struktur, bangunan, dan tapak.
- 4) *Implementation*, konsep desain dalam perancangan.
- 5) *Communication*, paparan tentang penjelasan desain perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Tapak

Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Kotawaringin Timur Nomor 2 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur Tahun 2016-2025 [6] dan Rencana Detail Tata Ruang kawasan perkotaan Kota Sampit menyatakan bahwa area pada Jalan H.M Arsyad diperuntukan untuk kawasan pariwisata. Dalam hal ini Kawasan agrowisata merupakan bagian dari pariwisata yang pada dasarnya adalah bentuk pembangunan ekonomi berbasis sumber daya alam.



Gambar 2 Lokasi Tapak / site

Pemilihan Lokasi Untuk Perancangan Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit berada di Jalan H.M Arsyad, Kota Sampit, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kota Sampit, Kalimantan Tengah dengan luasan 3,5 Ha dan berada di kawasan pariwisata. Memiliki lebar jalan 8 meter dengan Garis Sempadan Bangunan (GSB) seluas 4 meter, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) memiliki nilai maksimal 60%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) memiliki nilai maksimal 2,4, Koefisien Daerah Hijau (KDH) memiliki nilai maksimal 20%.

Berdasarkan besaran ruang yang dibutuhkan oleh fasilitas agrowisata Ikan Jelawat ini dapat ditentukan kebutuhan luasan tapak yang sesuai dengan fungsi fasilitas perencanaan agrowisata Ikan Jelawat ini: (a) Market total 1.858; (b) Restoran dengan total 1.331; (c) Rumah Edukasi dengan total 533; (d) Bangunan Service dengan total 149; (e) Bangunan Penunjang Kawasan dengan total 3.495.

Konsep Dasar

Konsep dasar Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit ini melingkupi rancangan pada fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan edukasi wisata tentang cara pengolahan dengan bahan dasar Ikan Jelawat dan market yang menjual-beli hasil olahan Ikan Jelawat. Bangunan fasilitas edukasi dan market Ikan Jelawat memenuhi kriteria desain berdasarkan prinsip pada pengkondisian ruang. Sedangkan untuk fasad bangunan memenuhi kriteria desain berdasarkan pendekatan arsitektur simbolik. Penataan massa pada elemen kawasan tersusun dari massa bangunan dengan memanfaatkan eksisting site dengan mengkonversi air yang dapat dimanfaatkan bagi lingkungan. Penggunaan material terbarukan ataupun material lokal sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna. Variabel dan kriteria desain dapat diperoleh sebagai berikut:

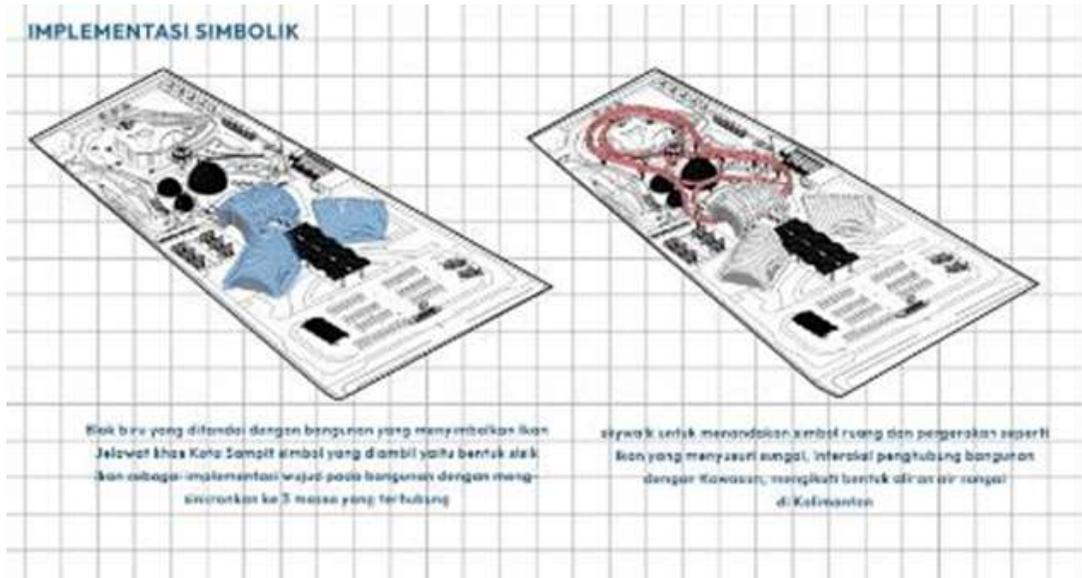
Tabel 1 Rumusan Variabel dan Kriteria Desain Perancangan Agrowisata Ikan Jelawat

Aspek	Variabel	Kriteria
Agrowisata Ikan Jelawat	Lokasi	Dekat dengan sungai yang menjadi focal point utama dari agrowisata. Akses mudah dicapai dari kota oleh kendaraan, terutama kendaraan roda empat. Memiliki struktur tanah yang tidak terlalu landai dan terbilang datar, memungkinkan dibangun tanpa memberikan dampak negative terhadap kelestarian lingkungan.
	Fasilitas	Fasilitas sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pada

		agrowisata
	Bangunan	Tersedia sarana dan prasarana agrowisata berupa ruang tertutup (aquarium dan market), ruang terbuka (taman lansekap), kombinasi antar keduanya (tempat pemancingan).
	Sirkulasi	Didominasi oleh pengunjung agrowisata Untuk pengelola atau karyawan dibedakan dengan pengunjung
	Ruang Dalam dan Ruang Luar	Penataan massa pada elemen kawasan tersusun dari massa bangunan dan vegetasi dengan membentuk ruang terbuka sebagai fokusnya. Pembagian zona ruang menyesuaikan fungsi dan pelaku kegiatan Organisasi ruang yang berorientasi pada massa yang dianggap paling bernilai dengan tetap menghasilkan pola yang dinamis secara visual. Pola sirkulasi yang mengkombinasi memberikan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat dan melakukan orientasi ulang. Jalur yang membedakan arah pencapaian ke bangunan berdasarkan pengunjung dan pelaku servis atau angkutan muatan barang.
Arsitektur Simbolik	Kawasan / Tapak	Site memperlihatkan keserasian /keselarasan dengan lingkungan yang sudah ada sebelumnya
	Rupa Bangunan	Menggunakan motif-motif desain bangunan sekitar seperti bentuk pola irama bukaan dan juga ornamen
	Bentuk Bangunan	Bentuk yang tidak secara langsung menggambarkan fungsi dari bangunan dengan maksud tertentu
	Ruang	Alokasi dan orientasi elemen-elemen ruangan dengan persyaratan kondisi sosial dan fisik tertentu Zona ruang dan ruang lantai tidak tergantung pada persyaratan formal mereka sendiri serta fasad bangunan utama terkait.

Konsep Kawasan

Kegiatan Agrowisata Ikan Jelawat digambarkan dengan kegiatan edukasi yang mencakup rekreasi di dalamnya sehingga zonasi ruang luar berhubungan dengan sirkulasi. Pemahaman tentang Ikan Jelawat dan fauna ikan air tawar lainnya memberikan edukasi dan pengalaman baru bagi pengunjung. Gagasan Agrowisata kemudian menjadi landasan untuk menghubungkan kegiatan-kegiatan ini ke setiap zona melalui kombinasi *softscape* dan *hardscape* yang sesuai dengan iklim.



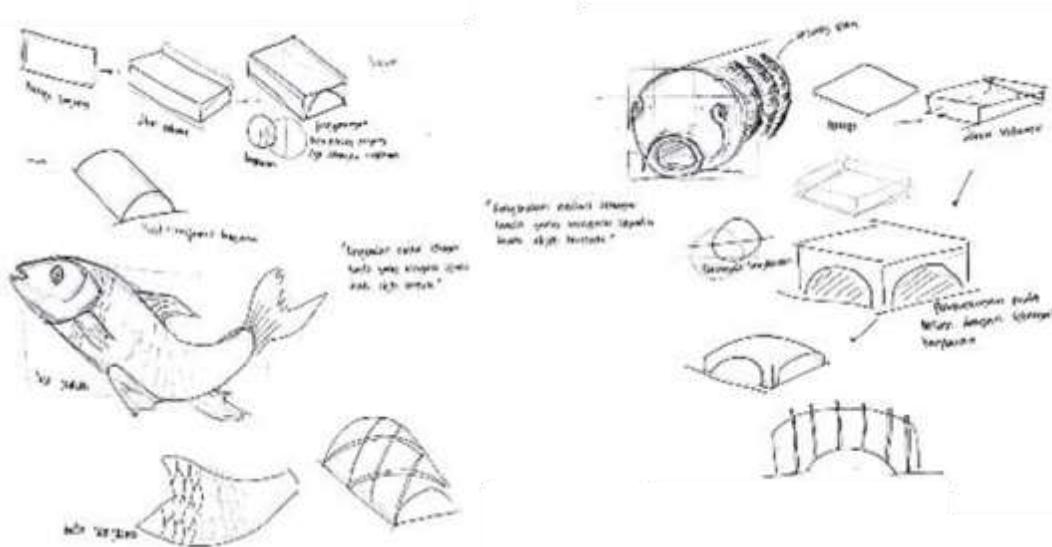
Gambar 3 Rencana Konsep Kawasan



Gambar 4 Desain Perancangan Kawasan (Perspektif)

Konsep Desain Bangunan

Ikan Jelawat yang menjadi identitas ikan khas Kota Sampit yang akan diterapkan pada perancangan bentuk bangunan pada agrowisata Ikan Jelawat. Konsep diterapkan pada bentuk bangunan mengambil bentuk kepala dan badan Ikan Jelawat, yang mana makna dari kepala lebih mendetail ialah insang Ikan Jelawat ini sendiri sebagai kehidupan pada agrowisata ini, adanya kepala ataupun insang Ikan Jelawat sebagai salah satu sumber kehidupan pada agrowisata Ikan Jelawat.



Gambar 5 . Konsep Desain Bangunan

Konsep Struktur

Sistem struktur menggunakan struktur bangunan dan pondasi yang berkombinasi menyesuaikan kondisi tanah, lingkungan dan fungsi bangunan. Struktur konstruksi yang dipilih ialah jenis kerangka yang efisiensi dan memiliki kekuatan dengan elemen struktur yang besar. Struktur pada bangunan dibagi menjadi tiga, sebagai berikut:

1. Struktur Bawah

Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang untuk bangunan market, restoran dan rumah edukasi, dengan pertimbangan bangunan menggunakan struktur atap *space frame*.

2. Struktur Badan

Struktur konstruksi badan bangunan Sebagian besar tersusun atas kolom dan balok yang bermaterial dari beton bertulang. Selain itu, material baja dengan struktur bentang lebar digunakan pada bangunan rumah edukasi, market, dan restoran, karena dibutuhkan ruangan yang tidak mengganggu kegiatan banyak manusia.

3. Struktur Atap

Struktur atap bangunan merupakan struktur *space frame* yang digunakan pada bangunan rumah edukasi, bangunan market, dan bangunan restoran. Sedangkan, atap pada bangunan kecil-kecil pada kawasan seperti snack bar, toilet umum, dan loket tiket menggunakan atap dak dicor beton.

Fasilitas Agrowisata

a. Market

Market pada agrowisata Ikan Jelawat menjadikan wadah yang dapat memfasilitasi jual beli yang mana produk yang diperoleh dari hasil olahan Ikan Jelawat maupun produk-produk yang dijadikan sebagai oleh-oleh khas Kalimantan.



Gambar 6 Desain Perancangan Market Argrowisata Ikan Jelawat

b. Restoran

Restoran pada kawasan agrowisata Ikan Jelawat yang memiliki bentuk fasad bangunan sebagai badan ikan yang merupakan salah satu bagian kehidupan bagi Ikan Jelawat ataupun kawasan agrowisata ini memiliki fungsi bangunan sebagai wadah untuk pengunjung yang dapat menikmati sajian makanan olahan dari Ikan Jelawat maupun makanan khas dari Kalimantan.



Gambar 7 Tampak Bangunan Restoran

c. Rumah Edukasi

Rumah Edukasi yang menjadikan bangunan utama pada agrowisata ini merupakan wadah untuk memberikan edukasi kepada pengunjung seperti edukasi tentang fauna-fauna air tawar yang ada di Kalimantan dan juga wadah seperti *workshop* mengenai edukasi tentang olahan apa saja yang dapat diperoleh dari bahan dasar Ikan Jelawat.



Gambar 8 Desain Bangunan Rumah Edukasi

Selain menyajikan edukasi tentang Ikan Jelawat pada bangunan ini pengunjung dapat mengakses *Skywalk* yang menjadi salah satu interaksi antara pengunjung dengan kawasan agrowisata. *Skywalk* pada kawasan juga merupakan salah satu sirkulasi yang dapat menghidupkan suasana pada kawasan, agar sirkulasi pada kawasan agrowisata terus mengalir.



Gambar 9 Desain Sky Walk

d. Atraksi Interaksi Hewan



Gambar 10 Desain Kolam Ikan Jelawat



Gambar 11 Desain Kolam Bebek dan Soang



Gambar 12 Desain Kandang Burung Enggang



Gambar 13 Desain Kandang Buaya



Gambar 14 Desain Kolam Pemancingan

Gambar 15 Desain Kandang Monyet dan Orang Utan

e. Fasilitas Penunjang



Gambar 16 Desain Area ATV

Gambar 17 Desain Fun Archery



Gambar 18 Desain Gazebo

Gambar 19 Desain Toilet Umum



Gambar 20 Desain area Susur Sungai

Gambar 21 Desain Area *Snack Bar*

KESIMPULAN

Agrowisata Ikan Jelawat di Kota Sampit merupakan wisata alternatif baru sekaligus menjadi wadah baru dalam memperkenalkan Ikan Jelawat kepada masyarakat melalui

edukasi dan interaksi dari Ikan Jelawat mengenai kehidupan dan manfaatnya di Kota Sampit dengan adanya suatu tempat yang mampu mewadahi kegiatan jual beli, olahan Ikan Jelawat menjadi kuliner atau oleh-oleh dan rekreasi untuk aktivitas interaksi publik sesama pengunjung dan hewan-hewan pada kawasan Agrowisata Ikan Jelawat. Agrowisata Ikan Jelawat ini menjadi implementasi simbolik sebagai tema perancangan yang didasarkan pada berbagai potensi tapak maupun wilayah. Secara arsitektural, arsitektur simbolik yang dihadirkan pada ragam hias ruang luar bangunan, interior khususnya pada bagian ceiling serta motif sisik Jelawat pada beberapa area bangunan dan ruang. Simbol ini diharapkan dapat menjadikan wujud implementasi yang dapat dikenal banyak masyarakat sebagai ciri khas dari Kota Sampit itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Tirtawinata, "Reza Fakhruddin, Lisdiana, 1996," *Daya Tarik dan Pengelolaan Agrowisata*.
- [2] J. J. Spillane, *Pariwisata Indonesia: siasat ekonomi dan rekayasa kebudayaan*, vol. 5. Kanisius, 1994.
- [3] A. Hardjamulia, "Beberapa Aspek Pengaruh Penundaan dan Frekuensi Pemijahan terhadap Potensi Produksi Induk Ikan Mas (*Cyprinus Carpio L.*)," 1987.
- [4] Tsania, "Ikan Jelawat," 2022. <https://nakamaaquatics.id/jelawat-ikan-endemik-yang-berjuang-untuk-bangkit/> (accessed Jan. 10, 2023).
- [5] S. K. Langer, "Philosophy in a New Key Cambridge," *Mass.: Harvard*, 1942.
- [6] "PERDA Kab. Kotawaringin Timur No. 2 Tahun 2016," 2016.