

# Penerapan Konsep Tumpang Tindih Pada Rancangan Pasar Ikan Mayangan

A.A. Handria Yudha Permana dan Bambang Soemardiono  
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia  
*e-mail*: bbsoem@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Pasar Ikan Mayangan saat ini merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan perdagangan jual beli hasil laut di Probolinggo. Namun kondisi saat ini desain dari Pasar Ikan Mayangan yang dikelilingi potensi-potensi alam disekitarnya tidak mampu memanfaatkan potensi-potensi tersebut menjadi bagian dari pasar, dimana potensi-potensi tersebut dapat memberikan nilai tambah dari pasar itu sendiri. Akibatnya mobilitas yang terjadi disana sangat cepat atau dengan kata lain aktifitas yang dilakukan hanya sesaat. Dengan potensi dan masalah ini, maka muncul gagasan perancangan kembali kawasan Pasar Ikan Mayangan yang menjadikan potensi dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari desain yang nantinya dapat meningkatkan suasana industri perikanan di kecamatan Mayangan dengan menggunakan konsep tumpang tindih yang mencerminkan sesuatu yang saling berbeda namun saling menguatkan dan memberikan hal baru dalam prosesnya. Dengan konsep tumpang tindih ini bangunan Pasar Ikan Mayangan mampu membuat pengunjung atau pengguna lain nyaman berlama-lama berada di lingkungan pasar dan menciptakan sebuah interaksi. Setelah adanya interaksi itu maka akan tercipta sebuah ruang publik yang akan memberikan makna baru bagi pasar ikan disana sebagai sebuah kehidupan di daerah pesisir, menjadi penggerak roda ekonomi dan menjadi sebuah area wisata baru untuk menikmati kebaharian Indonesia.

**Kata Kunci**—Interaksi, Pasar, Potensi, Tumpang tindih, Wisata

## I. PENDAHULUAN

INDONESIA adalah Negara maritim dimana 70% wilayahnya berupa laut dengan luas 5,8 juta km<sup>2</sup> (termasuk Zona Ekonomi Eksklusif Indonesia / ZEEI) yang memiliki potensi hasil laut yang sangat besar [1] (Gambar 1). Namun dalam pemanfaatan dan pengelolaan akan fungsi dan peranan laut serta megabiodiversitas yang terkandung didalamnya justru masih sangat minim dilakukan. Menyadari hal tersebut, melalui Kementerian Kelautan dan Perikanan, pemerintah Indonesia berupaya memajukan industri perikanan laut dengan membangun pelabuhan-pelabuhan perikanan modern yang didukung dengan dibangunnya tempat pelelangan dan pasar



Gambar 1: Peta Negara Indonesia  
Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia>



Gambar 2: Lokasi Pelabuhan Perikanan Pantai Mayangan  
Sumber : [www.maps.google.com](http://www.maps.google.com)



Gambar 3: Suasana sekitar kawasan Pelabuhan Perikanan Pantai Mayangan  
Sumber: Dokumentasi pribadi

ikan di beberapa lokasi yang mempunyai potensi hasil tangkap yang tinggi [2].

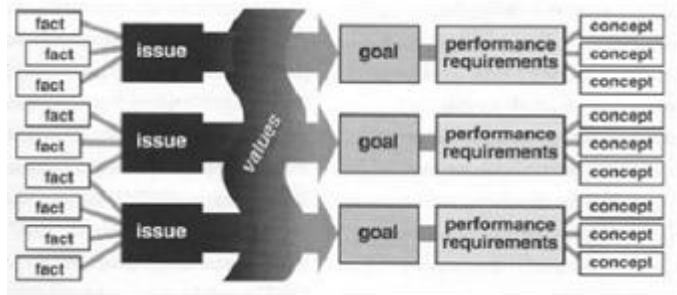
Salah satunya di daerah Kota Probolinggo memiliki pelabuhan bernama Pelabuhan Perikanan Pantai (PPP) Mayangan yang berlokasi di sisi timur Tanjung Tembaga, Kota Probolinggo (Gambar 2). Di dalam kawasan PPP Mayangan terdapat fasilitas pasar dan pelelangan ikan yang dikelilingi oleh pemandangan alam yang berpotensi sebagai nilai tambah untuk fasilitas pasar dan pelelangan itu sendiri dan dapat menjadi sebuah potensi wisata (Gambar 3). Namun kondisi saat ini potensi-potensi tersebut masih berdiri sendiri tanpa adanya keterhubungan yang dapat saling mendukung antara potensi yang satu dengan potensi yang lain, maupun dengan bangunan yang sudah ada. Hal yang terjadi adalah mobilitas yang terjadi disana sangat cepat atau dengan kata lain aktifitas yang dilakukan hanya sesaat. Ini terjadi karena kurangnya fasilitas dan fungsi-fungsi yang mampu memberikan kesempatan adanya interaksi antara pengguna, lingkungan, dan bangunan.

Dengan potensi dan masalah ini lah, maka muncul gagasan perancangan kembali kawasan Pasar Ikan Mayangan dengan menjadikan interaksi antara pengguna, potensi dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari desain sehingga tujuan utama dari desain ini untuk membuat pengunjung atau pengguna lain dapat melakukan aktivitas di lingkungan pasar dengan nyaman dan memunculkan interaksi-interaksi antara pengguna, lingkungan, dan bangunan yang sudah ada dapat terwujud dimana diharapkan dapat membentuk sebuah ruang publik yang dapat memberikan makna baru bagi pasar ikan disana sebagai sumber kehidupan di daerah pesisir dan roda penggerak perekonomian serta menjadi kawasan wisata baru untuk menikmati kebaharian Indonesia.

II. METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

Penyusunan metode desain dilandasi oleh *Architecture Programming* oleh Donna P. Duerk. Dalam uraiannya, *Architecture Programming* diartikan sebagai tahapan dari proses desain dengan observasi dan analisa mengenai desain tersebut guna mencapai sebuah hasil yang maksimal [3]. Berikut merupakan rumusan dari metode *Architecture Programming* menjadi beberapa poin yang saling terkait yaitu (Gambar 4) :

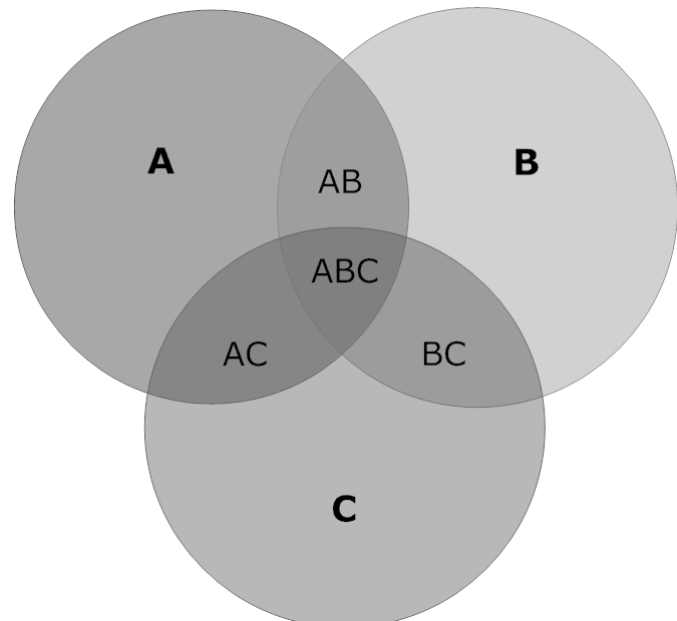
1. Fakta adalah keadaan sebenarnya yang terjadi pada lokasi obyek dan sekitarnya, selama hal tersebut dibutuhkan dalam proses perancangan.
2. *Issue* merupakan segala sesuatu berkaitan dengan permasalahan yang timbul dalam obyek rancang. Suatu hal yang menjadi perhatian dalam langkah mendesain obyek rancang yang diharapkan
3. *Goals* adalah sebuah tujuan yang merupakan pernyataan yang mencantumkan dengan jelas suatu tingkatan kualitas yang ingin dicapai berkenaan dengan *issue* yang telah dirumuskan sebelumnya.
4. *Performance requirement* adalah pernyataan tingkat fungsi



Gambar 4: Diagram metode desain Architecture Programming menurut Donna P. Duerk  
 Sumber: <http://www.arch.ttu.edu/courses/2014/fall/4341/Programming.htm>



Gambar 5: Ilustrasi pendekatan interaksi sosial  
 Sumber : <http://www.bintegra.com/solutions/it/social-crm-integration/>



Gambar 6: Ilustrasi konsep tumpang tindih  
 Sumber : <http://dejanseo.com.au/link-overlap-competitor-link-research-tactic/>

yang dapat diukur yang pemenuhannya berkaitan dengan tuntutan tujuan yang ada.

5. *Concept* adalah pernyataan tentang "himpunan yang ideal" dari hubungan antara berbagai unsur yang dikuasai oleh perancang (arsitek), seperti bentuk (dimensi dan arah), material, tekstur, warna (*hue, value, intensity*) dan keberadaan (*adjacency*).

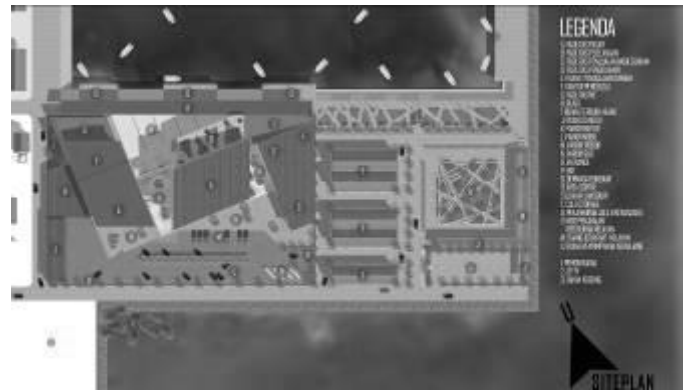
Pada proses perancangan desain ini menggunakan pendekatan ekstrinsik yaitu pendekatan yang dibantu oleh ilmu lain selain ilmu daru arsitektur itu sendiri. Pendekatan yang digunakan adalah interaksi sosial yang muncul dari isu, permasalahan, dan potensi yang sudah dibahas sebelumnya (Gambar 5). Oleh karena itu kriteria desain yang dimunculkan adalah bangunan harus memberikan ruang-ruang dan fasilitas yang setiap sisinya mampu menjadi media berkumpul bagi seluruh pengguna, bangunan yang dihadirkan juga memiliki lebih dari satu fungsi, dan mampu berada di antara masyarakat atau dekat dan mudah dikenali oleh masyarakat. Interaksi yang terjadi pun bukan hanya sesama manusia melainkan interaksi dengan lingkungan sekitar dan bangunan yang sudah ada. Karena memang tidak hanya pengguna yang menjadi faktor utama di dalam rancangan ini, adanya hubungan antara lingkungan dengan bangunan sekitarnya juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan sebuah fungsi dan nilai sebuah kawasan. Arsitektur, lingkungan dan pengguna harus saling berjalan beriringan dimana mereka saling menguatkan walaupun dengan karakteristik yang saling berbeda. Hal inilah yang coba diterapkan dalam perancangan bangunan dan ruang luar dari Pasar Ikan Mayangan .

### III. PENERAPAN KONSEP

Dari metode *Architecture Programming* dan pendekatan sosial yang dilakukan maka dihasilkan sebuah konsep besar atau utama dari perancangan objek desain Pasar Ikan Mayangan ini yaitu konsep "Tumpang Tindih" atau "*Overlapping*". Tumpang Tindih dapat memiliki arti lain seperti : menumpuk, bersusun-susun, bercampur aduk, saling berbeda (bertentangan) [4], hal yang sama dilakukan oleh beberapa orang atau di dalam matematika tumpang tindih ini dapat di visualisasikan seperti irisan (Gambar 6).

Istilah Tumpang Tindih mencerminkan sesuatu yang saling berbeda namun saling menguatkan dan memberikan hal baru dalam prosesnya. Konsep ini diterapkan pada penataan massa bangunan, fungsi dan kesan ruang serta dalam penggunaan jenis material.

Pada tatanan massa bangunan dibuat terlihat seperti tidak beraturan, berusaha untuk saling menumpuk namun dengan bentuk dasar dan warna yang sama. Massa bangunan di letakkan saling berselang-seling guna menghadirkan ruang transisi berupa plaza-plaza dan taman-taman yang fungsinya menjadi ruang untuk berkumpul seluruh pengguna dan melakukan berbagai macam kegiatan disana (Gambar 7, 8).



Gambar 7: Siteplan Pasar Ikan Mayangan



Gambar 8: Bird eye view



Gambar 9: Penjemuran jala saat kondisi penuh



Gambar 10: Penjemuran jala saat kondisi kosong

Pada ruang dan fungsi bangunan konsep Tumpang Tindih di hadirkan berdasarkan konsep *cross-programming* dimana menghadirkan fungsi baru ke dalam sebuah fungsi yang sudah ada sebelumnya [5]. Konsep Bernard Tschumi tentang *cross-programming* ini mengacu pada dua aspek :

1. Aktivitas yang dihadirkan dapat tumpang tindih atau ruang yang dihadirkan dapat mewadahi bermacam-macam aktivitas (Gambar 9, 10, 11)
2. Bangunan harus dapat beradaptasi terhadap program yang berbeda dari waktu ke waktu (Gambar 12, 13, 14)

Di dalam desain Pasar Ikan Mayangan ini menggunakan beberapa material dan warna-warna sebagai elemen pendukung arsitektural pada bangunan. Material-material ini digunakan dengan alasan dekat dengan kegiatan para nelayan, berasal dari alam dan juga keinginan untuk mengkombinasikan kesan tradisonal dan modern dari sebuah material. Kesan tradisional yang dihadirkan berasal dari penggunaan material yang memiliki kesan alam seperti anyaman bambu pada fasad bangunan, panel-panel kayu pada deck lantai, atap sirip fiber ( sirip buatan ) pada material penutup atap, dan penggunaan warna coklat pada detail-detail tertentu. Kesan modern yang dihadirkan terlihat dari penggunaan material baja pada rangka atap bangunan, beton pada struktur, keramik tekstur kasar pada lantai dan penggunaan warna putih – abu pada dinding bangunan (Gambar 15, 16, 17, 18, 19).

Sehingga dapat disimpulkan Tumpang tindih ( *Overlapping* ) dimana hadir dari pencampuran banyak fungsi dan program yang berbeda antara satu dengan yang lain. Memiliki arti 2 hal atau lebih yang saling bersinggungan pada titik tertentu dengan saling menumpuk, menutupi, melindungi, dan menyelubungi antara satu dengan yang lain sehingga mampu memberikan pertukaran bentuk dan fungsi, memberikan persepsi ruang yang berbeda, memikat orang untuk mengeksplorasi komposisi yang ada, dan membuat pengalaman yang berbeda dalam hubungan sosial (interaksi) antar penggunanya.

#### IV. KESIMPULAN

Dengan menggunakan pendekatan interaksi sosial dan konsep “Tumpang Tindih” dalam rancangan Pasar Ikan Mayangan ini terciptalah sebuah ruang-ruang yang dapat mewadahi seluruh kegiatan pengguna secara bersama-sama. Dengan terciptanya ruang-ruang tersebut memberikan kesempatan terjadinya sebuah interaksi sosial baik secara verbal maupun secara visual. Namun tidak hanya pengguna yang menjadi faktor utama di dalam rancangan ini, adanya hubungan antara lingkungan dengan bangunan sekitarnya juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan sebuah fungsi dan nilai sebuah kawasan. Arsitektur, lingkungan dan pengguna harus saling berjalan beriringan dimana mereka saling menguatkan walaupun dengan karakteristik yang saling berbeda. Hal inilah yang coba diterapkan dalam perancangan bangunan dan ruang luar dari Pasar Ikan Mayangan sehingga tujuan utama dari desain ini untuk membuat pengunjung atau pengguna lain nyaman untuk berlama-lama berada di lingkungan pasar dan menciptakan sebuah interaksi sehingga



Gambar 11: Dermaga bongkar muat dan taman



Gambar 12: Cold storage saat pagi



Gambar 13: Cold storage saat siang



Gambar 14: Cold storage saat sore



Gambar 15: Area entrance Pasar Ikan Mayangan

tercipta sebuah ruang publik baru yang akan memberikan makna baru bagi pasar ikan disana sebagai sebuah kehidupan di daerah pesisir dan penggerak roda ekonomi dapat terealisasikan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Allah SWT, Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono, selaku dosen pembimbing. Ir. Endrotomo MT, Ir. Achmad Maksum, MT, dan Johannes Krisdianto ST, MT selaku dosen penguji tugas akhir. Dr. Ir. IGN Ngurah Antaryama selaku dosen koordinator tugas akhir; segenap dosen dan karyawan jurusan Arsitektur ITS; kepada keluarga, para sahabat, serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam bentuk apapun. Penulis menyampaikan terima kasih atas doa, bantuan, dan dukungan yang telah diberikan selama proses menyelesaikan Tugas Akhir dan penyelesain artikel ilmiah ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.ppk-kp3k.kkp.go.id/>
- [2] <http://robyboestami.blogspot.com/2009/05/pelabuhan-perikanan-pantai-ppp-mayangan.html>
- [3] Duerk. Donna P, *Architectural Programming*, New York : Van Nostrand Reinhold (1993)
- [4] Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- [5] Tschumi, Bernard, *Architecture and Disjunction*. MIT Press, Massachusetts, 1996



Gambar 16: Area penjualan hasil olahan



Gambar 17: Area pelelangan ikan



Gambar 18: Area sortir



Gambar 19: Area pasar