

Konsep Desain Objek Wisata Kuliner Seafood di Kabupaten Jembrana, Bali

Made Yogi Wikrama Putra¹, I Kadek Merta Wijaya², I Wayan Widanan³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl.Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia
e-mail: yogiwikrama37@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Wikrama, M.Y.W., Wijaya, I K. M., Widanan, I W. (2021). Konsep Desain Objek Wisata Kuliner Seafood di Kabupaten Jembrana, Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 9 (2), pp.230-240.

ABSTRACT

At present, the kinds of foods have begun to develop with different kinds of input from children to parents wanting to try a wide variety of growing foods, with restaurants that feed only 1 types of raw materials and yet can produce a variety of items that the buyer can select at his or her own convenience. The jembrana county has a high capacity of fisheries, but it is not comparable to the tourists visiting the jembrana district, with a demand to use the fisheries sector to attract tourists to the jembrana district with planning and designing a seafood tourist attraction in the jembrana district, Bali. The survey methods used are those with associated agencies that survey to get the data used. A literacy study method, which is a data study method done by retrieving needed data from the corresponding literature. As well as a method of field observation: direct observation to location. The concept of touring seafood is going to be an attraction in this building. Green architectural themes are expected to enable visitors to visit the seafood culinary attractions that capture the seafood culinary atmosphere by savoring the natural and ecologically sound of buildings in operation

Keywords: *culinary tour; seafood, Jembrana district*

ABSTRAK

Pada saat ini jenis-jenis makanan sudah mulai berkembang dengan berbagai macam olahannya masing-masing sehingga membuat masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang tua ingin mencoba aneka jenis olahan makanan yang sedang berkembang, sehingga mulai bermunculan restoran-restoran yang hanya mengolah makanan dengan 1 jenis bahan baku namun dapat menghasilkan banyak jenis menu yang dapat dipilih oleh pembeli sesuai dengan keinginannya masing-masing. Kabupaten Jembrana memiliki potensi produksi perikanan yang tinggi namun tidak sebanding dengan kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Jembrana dengan demikian diusulkan untuk memanfaatkan sektor perikanan untuk menarik wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Jembrana dengan mengusulkan Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Seafood di Kabupaten Jembrana, Bali. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode survei dengan mengunjungi instansi terkait guna memperoleh data-data yang digunakan. Metode studi literatur, yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengambil data yang diperlukan dari literatur terkait. Serta metode observasi lapangan yaitu melakukan pengamatan langsung ke lokasi. Konsep yang diterapkan yaitu berwisata dalam berkuliner seafood akan menjadi daya tarik tersendiri pada bangunan ini. Dengan tema Green Architecture diharapkan mampu membuat pengunjung yang berkunjung ke objek wisata kuliner seafood ini merasakan suasana berwisata kuliner seafood dengan menikmati estetika bangunan yang natural serta ramah lingkungan pada saat beroperasi.

Kata kunci: *wisata kuliner; seafood; Kabupaten Jembrana*

PENDAHULUAN

Kebutuhan pokok yang harus dipenuhi manusia yaitu salah satunya adalah makan. Pada saat ini jenis-jenis makanan sudah mulai berkembang dengan berbagai macam olahannya masing-masing sehingga membuat masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang tua ingin mencoba aneka jenis olahan makanan yang sedang berkembang, sehingga mulai bermunculan restoran-restoran yang hanya mengolah makanan dengan 1 jenis bahan baku namun dapat menghasilkan banyak jenis menu yang dapat dipilih oleh pembeli sesuai dengan keinginannya masing-masing.

Bangunan wisata kuliner yang baik harus menyediakan fasilitas yang lengkap untuk menunjang kegiatan berkuliner mulai dari fasilitas dapur yang memadai, area bongkar muat yang mudah diakses oleh pemasok bahan makanan, area makan yang memiliki suasana nyaman, bersih dan dapat menampilkan karakter bangunan sesuai dengan makanan yang dijual, serta tampilan bangunan yang dapat menjadi daya tarik pengunjung untuk berkunjung ke bangunan kuliner.

Produksi perikanan di Kabupaten Jembrana mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Menurut (Badan Pusat Statistik Provinsi Bali Produksi Perikanan, 2019) mencatat jumlah produksi perikanan dari tahun 2017 mencapai angka 7.606 ton, di tahun 2018 mencapai angka 14.840 Ton dan di tahun 2019 mencapai angka 28.208 Ton. Dapat dilihat peningkatan produksi perikanan di Kabupaten Jembrana mengalami peningkatan dua kali lipat tiap tahunnya. Ditengah meningkatnya jumlah produksi perikanan di Kabupaten Jembrana masih kurangnya fasilitas perikanan yang khusus menjual hasil olahan laut, dimana ini merupakan permasalahan yang harus dihadapi oleh penjual dan pemasok ikan di Kabupaten Jembrana.

Seiring dengan meningkatnya jumlah produksi perikanan tiap tahunnya tidak diimbangi dengan peningkatan kunjungan wisatawan di kabupaten Jembrana tercatat pada tahun 2015 jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Jembrana yaitu 156.247 jiwa, ditahun 2016 menjadi 174.413, ditahun 2017

meningkat menjadi 205.382, ditahun 2018 menjadi 309.508 jiwa dan ditahun 2019 mengalami penurunan sebesar 5.67% menjadi 291.951 jiwa. Jika dibandingkan dengan kabupaten lain yang ada di Pulau Bali, sektor pariwisata di Kabupaten Jembrana memang belum mampu sejajar dalam jumlah kunjungan wisatawan.

Dengan demikian dari data diatas diusulkan untuk memanfaatkan sektor perikanan untuk menarik wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Jembrana dengan mengusulkan Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali.

Wisata Kuliner terdiri dari dua kata yaitu wisata dan kuliner, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia wisata kuliner diartikan sebagai wisata yang dilakukan untuk menikmati aneka ragam masakan dari berbagai daerah. Menurut (Echols dan Shadily dalam Sudina 2007) menyatakan bahwa, istilah wisata kuliner secara leksikal berasal dari kata wisata dan kuliner. Wisata (pariwisata) berarti perjalanan orang-orang dari suatu negara atau daerah menuju ke suatu negara atau daerah lainnya dengan tujuan bersenang-senang. Sedangkan kuliner berasal dari Bahasa Inggris yaitu *culinary* yang berarti berhubungan dengan dapur atau masakan. Wisata kuliner berarti perjalanan wisata yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang pada suatu negara atau daerah, dimana mereka (wisatawan) menikmati masakan khas negara atau daerah yang dikunjungi.

Pada Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini direncanakan untuk mewadahi kegiatan jual beli olahan hasil laut mulai dari rumput laut, ikan, udang, cumi-cumi, dll untuk menyuplai bahan olahan *seafood* yang nantinya diolah pada area tenant dengan berbagai olahan mulai dari direbus, digoreng, dibakar maupun diasapkan sehingga dapat memiliki nilai jual yang lebih tinggi dan mampu meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berwisata dengan menikmati berbagai olahan kuliner *seafood* yang telah disediakan. Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana juga diharapkan memiliki nilai arsitektur yang

mampu bertanggung jawab dengan lingkungan sekitarnya.

program dan konsep perancangan kemudian menarik suatu kesimpulan.

METODE PENELITIAN

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun Metode pengumpulan data yang digunakan, antara lain :

- a. Studi Literatur
Proses pengumpulan data melalui buku-buku, *browsing* internet, dan jurnal yang terkait dengan Objek Wisata Kuliner *Seafood*.
- b. Observasi Lapangan
Proses pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lokasi perencanaan yaitu di Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana.
- c. Survei
Proses Pengumpulan data dengan mengunjungi instansi terkait guna memperoleh data-data yang digunakan dalam Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali.

2. Metode Penyajian Data

- a. Kompilasi Data
Proses pemilahan data yang kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskripsi, tabel, grafik, sketsa, gambar dan foto.
- b. Klasifikasi Data
Proses pengumpulan data sesuai dengan tingkat kegunaannya, spesifikasinya di dalam proses analisa.

3. Metode Analisis Data

1. Komparatif
Data yang sudah diperoleh kemudian dikompilasikan untuk memudahkan dalam penyusunan selanjutnya.
2. Analisa
Data yang sudah dikompilasikan kemudian dianalisa untuk diketahui permasalahannya, penyebab dan akibat yang mungkin ditimbulkan untuk kemudian dicarikan alternatif pemecahannya.
3. Sintesa
Mengintegrasikan dari setiap unsur beserta faktor-faktor pengaruhnya dengan tujuan memilih alternatif terbaik bagi penyelesaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Pengertian dari Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali yakni sebagai berikut :

- a. Objek
Menurut (Muljadi A.J, 2012) destinasi wisata harus mempunyai daya tarik yang mampu mendatangkan wisatawan. Pengembangan kepariwisataan wajib memiliki tiga poin penting yang terdiri dari atraksi, amenitas dan aksesibilitas.
- b. Wisata Kuliner
Menurut (Ismayanti, 2010) wisata kuliner merupakan suatu pengalaman yang menarik dengan menikmati keanekaragaman jenis masakan khas daerah dari masing-masing tujuan wisata.
- c. Seafood
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *seafood* Merupakan makanan atau hidangan yang bersumber dari laut.
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan Objek Wisata Kuliner *Seafood* merupakan suatu destinasi wisata yang mampu memberikan pengalaman menraik dengan berbagai jenis olahan masakan yang bersumber dari laut khususnya di kabupaten Jembrana, Bali.

2. Karakteristik Pengguna

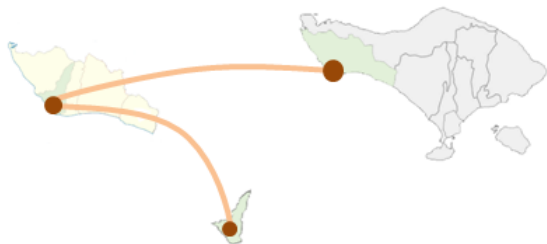
Pengguna yang akan menggunakan perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali yakni sebagai berikut :

- a. Pengunjung
 - 1) Pengunjung single (1 orang)
 - 2) Pengunjung Couple (2 s/d 4 orang)
 - 3) Pengunjung Keluarga (4 s/d 6 orang)
 - 4) Pengunjung Rombongan (15 s/d 20 orang)
- b. Pengelola
 - a. Pengelola area bongkar muat
 - b. Pengelola swalayan

- c. Pengelola area pembersihan ikan
- d. Pengelola area tenant kuliner
- e. Pengelola MEP dan servis
- c. Penyewa Tenant
 - a. Koki
 - b. Bartender
 - c. Waiters & Waitress
 - d. Pengelola Tenant
- d. Nelayan/Pemasok Ikan

3. Usulan Lokasi

Penetapan lokasi pada Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini memilih lokasi di berada di Jalan Raya Negara-Pengembangan, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Bali. Pemilihan lokasi berdasarkan beberapa pertimbangan seperti view pada tapak, aksesibilitas menuju tapak, ketersediaan pelayanan kota, kondisi lingkungan dan sosial, dan kedekatan dengan pelabuhan yang mendukung Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali.



Gambar 1 Usulan Lokasi
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

4. Perumusan Konsep Dasar

Pendekatan konsep dasar yang digunakan pada Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini terdiri dari :

- a. Pendekatan Fungsi
- b. Pendekatan Tujuan
- c. Pendekatan Sosial

Maka kesimpulan dari perumusan konsep dasar yang digunakan yaitu “*Seafood Culinary Tour*” yang berarti berwisata sambil menikmati kuliner *seafood* yang disediakan. Adapun penerapan konsep ini di dalam perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini baik dari pemilihan site, penentuan fasilitas penunjang dan sirkulasi.

5. Perumusan Tema Rancangan

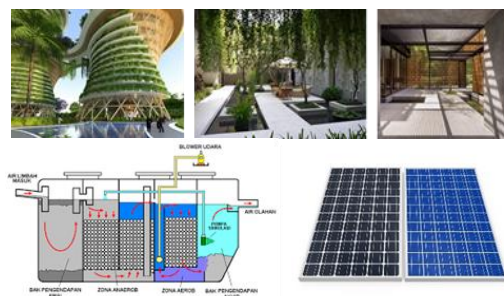
Pendekatan Tema Rancangan yang digunakan pada Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini terdiri dari :

- a. Pendekatan Iklim
- b. Pendekatan Fungsi
- c. Pendekatan Sasaran
- d. Pendekatan Sosial dan Budaya

Maka kesimpulan dari perumusan tema rancangan yang digunakan yaitu “*Green Architecture* (Arsitektur Hijau)” Adapun batasan-batasan tema yang digunakan yaitu :

- a. Memanfaatkan Material disekitar
- b. Memanfaatkan potensi alam
- c. Memanfaatkan orientasi bangunan
- d. Pengolahan limbah sampah

Penerapan tema rancangan di dalam perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini baik dari bentuk, sistem utilitas, material yang tersedia, eksterior dan interior.



Gambar 2 Penerapan Tema Rancangan
(Sumber : Google.com, 2021)

6. Jenis dan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan dari kegiatan yang ada pada Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali ini di kelompokkan menjadi 3 bagian kegiatan yakni sebagai berikut :

Tabel 1 Jenis dan Kebutuhan Ruang

Jenis Ruang Yang Dihasilkan			
Utama	Penunjang	Service	
1 Galeri Ikan	1 Area Bongkar Muat	1	Toilet Pengunjung
2 Swalayan	2 Pos Ukur Ulang	2	Toilet Pengelola
3 Area Pembersihan Ikan	3 Ruang Pusat Informasi	3	Ruang Pompa
4 Area Olahan Kuliner (Tenants)	4 Area Bermain	4	Ruang Janitor
5 Cooking Class	5 Spot Foto	5	Ground Tank
	6 Plaza	6	Ruang Panel
	7 Ruang Menyusui	7	Ruang Genzet
	8 Ruang Rapat	8	Ruang WTP
	9 Ruang Direktur Utama	9	Ruang STP
	10 Ruang General Manager	10	Ruang Gas
	11 Ruang Sekretaris	11	Ruang Penampungan Sampah Ikan
	12 R. Kepala Bagian Umum	12	Ruang Penampungan Sampah Bukan Ikan
	13 R. Kabag Pemasaran dan Keuangan	13	Parkir Bongkar Muat
	14 R. Kabag Front Office	14	Parkir Pengunjung
	15 R. Kabag Swalayan	15	Parkir Pengelola
	16 R. Kabag Tenants	16	Pos Satpam
	17 R. Kabag Oleh-Oleh	17	Tempat Suci
	18 R. Pegawai	18	Mushola
	19 Ruang Penyimpanan	18	Mushola
	20 Area Istirahat		
	21 Kantin		

(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

7. Kebutuhan Luas Tapak

Luas total besaran lantai dasar yang diperoleh adalah 5721.14m². Untuk mendapatkan kebutuhan luas lantai dasar bangunan maka luasan tersebut dikurangi luas parkir, luas bangunan penunjang ruang luar serta ditambahkan luas untuk sirkulasi antar ruang sebesar 30% dari luas total, sehingga kebutuhan luas lantai dasar bangunan adalah 3855.7m². Koefisien dasar bangunan (KDB) akan digunakan sebesar 40% dari luas total tapak, sehingga memberikan ruang lebih banyak untuk koefisien daerah hijau (KDH) menjadi 60%. Hal ini berkaitan dengan penerapan konsep dasar dan tema rancangan dan tidak PERDA Kabupaten Jembrana No.3 Tahun 2017 seperti yang telah dijelaskan. Kebutuhan luas tapak dapat dihitung sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{KDB } 40\% &= 40/100 \times \text{Total Luas Lantai Dasar Bangunan} \\
 &= 40/100 \times 3855.7 \text{ m}^2 \\
 &= \frac{3855.7 \times 100}{40} \\
 &= 385570 / 40 \\
 &= \mathbf{9.639,25 \text{ m}^2}
 \end{aligned}$$

Dibulatkan = **1 Ha**

8. Karakteristik Tapak

Lokasi Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* ini memilih lokasi di berada di Jalan Raya Negara-Pengembangan, Kecamatan

Negara, Kabupaten Jembrana, Bali dengan luasan tapak yang akan digunakan yaitu 1 Ha.

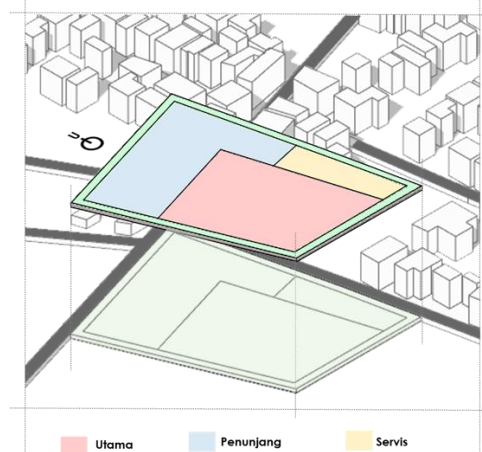


Gambar 3 Karakteristik Tapak (Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

9. Konsep Perencanaan dan Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di Kabupaten Jembrana, Bali

a. Konsep Zonning Makro

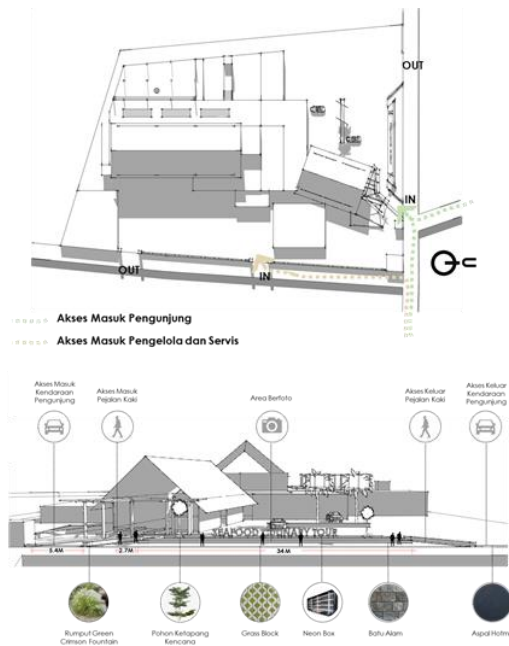
Dasar pertimbangan dalam menentukan zonning makro yaitu menentukan tingkat kebisingan dan view serta menentukan sirkulasi dan organisasi ruang karena mempengaruhi kemudahan dalam beraktivitas.



Gambar 4 Konsep Zonning (Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

b. Konsep Entrance

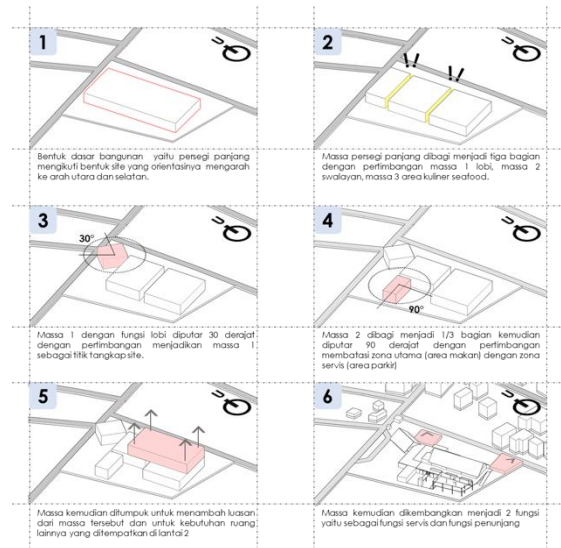
Dasar pertimbangan dalam menentukan entrance yaitu menciptakan pintu masuk yang dapat menjemput pengunjung tanpa ada batasan, menentukan jenis kendaraan yang akan masuk objek wisata kuliner *seafood*, menentukan jumlah pintu masuk yang akan digunakan dan menentukan akses datangnya kendaraan menuju objek wisata kuliner *seafood*.



Gambar 5 Konsep Entrance
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

c. Konsep Massa

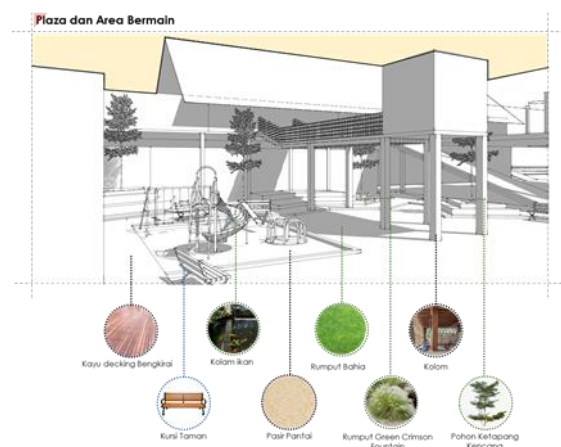
Dasar pertimbangan dalam menentukan entrance yaitu menciptakan pintu masuk yang dapat menjemput pengunjung tanpa ada batasan, menentukan jenis kendaraan yang akan masuk objek wisata kuliner *seafood*, menentukan jumlah pintu masuk yang akan digunakan dan menentukan akses datangnya kendaraan menuju objek wisata kuliner *seafood*.



Gambar 6 Konsep Massa
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

d. Konsep Ruang Luar

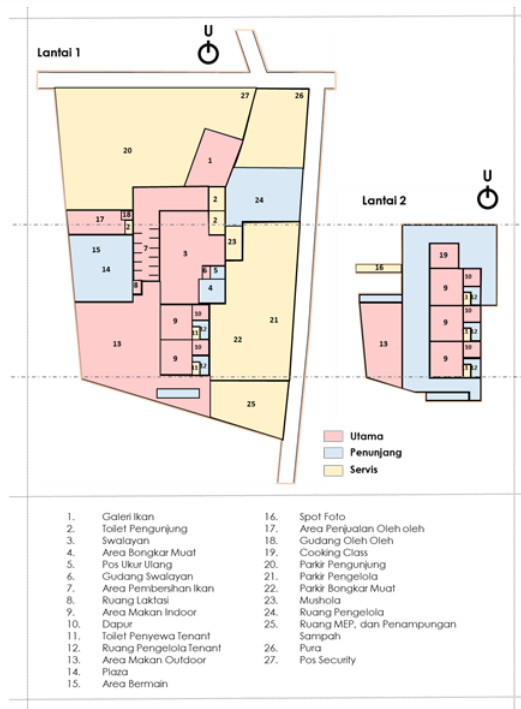
Dasar pertimbangan dalam menentukan ruang luar yaitu diharapkan mampu meningkatkan kualitas visual dalam lingkungan site.



Gambar 7
Konsep Ruang Luar Plaza dan Area Bermain
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

e. Konsep Zoning Bangunan

Dasar pertimbangan dalam menentukan zoning mikro yaitu menentukan sirkulasi, organisasi ruang, dan hubungan kedekatan ruang/bubble diagram.



Gambar 8 Konsep Zonning Bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

f. Konsep Sirkulasi Bangunan

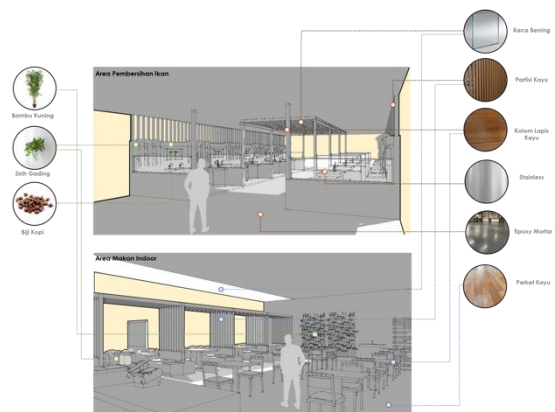
Menciptakan sirkulasi yang efektif dan optimal dalam menunjang segala aktivitas yang ada di dalam tapak dan juga untuk mendapatkan pola pergerakan di dalam tapak yang mampu memberikan pengarahannya yang tepat bagi aktivitas yang diwadahi.



Gambar 9 Konsep Sirkulasi Bangunan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

g. Konsep Ruang Dalam

Dasar Pertimbangan menentukan ruang dalam yaitu penggunaan material yang tidak licin dan mudah dibersihkan serta menambahkan vegetasi yang mampu menyerap bau amis yang dihasilkan oleh aktivitas didalam bangunan.



Gambar 10 Konsep Ruang Dalam
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

h. Konsep Fasade

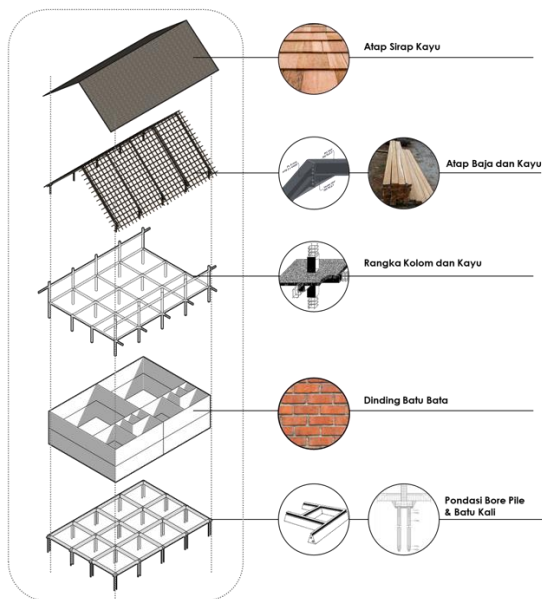
Menciptakan fasade bangunan yang dapat mencirikan bangunan sesuai dengan fungsi bangunan yaitu sebagai Objek Wisata Kuliner Seafood serta mampu mencirikan arsitektur setempat dengan penggunaan material yang mudah ditemui dilokasi perancangan.



Gambar 11 Konsep Fasade
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

i. Konsep Struktur

Dasar pertimbangan dalam menentukan konsep struktur yaitu mempertimbangkan lokasi perancangan yang berada dekat dengan Pantai Pengambangan maka sistem struktur yang akan digunakan serta mempertimbangkan fungsi yang akan diwadahi yaitu sebagai Objek Wisata Kuliner *Seafood*.



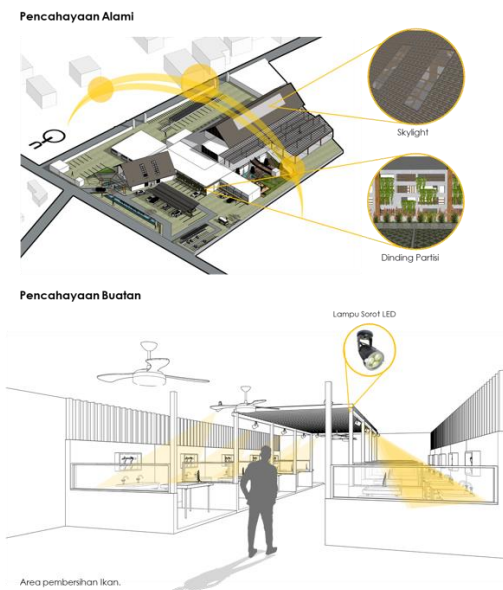
Gambar 12 Konsep Struktur
(Sumber : Analisa Pibadi, 2021)

j. Konsep Utilitas

1) Sistem Utilitas Pencahayaan

Pencahayaan pada bangunan objek wisata kuliner *seafood* ini menggunakan 2 sistem

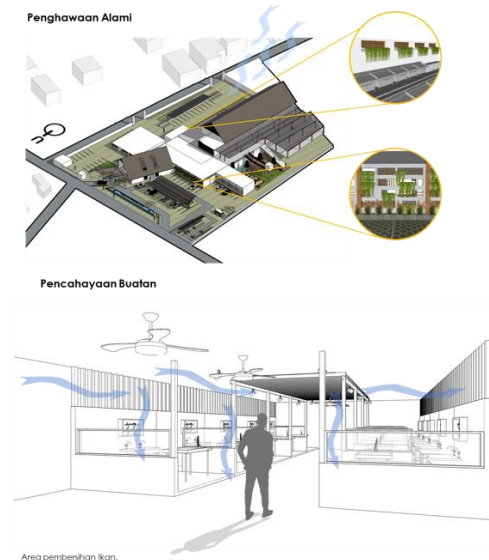
pencahayaan. Pencahayaan alami dan buatan.



Gambar 13 Konsep Utilitas Pencahayaan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

2) Sistem Utilitas Penghawaan

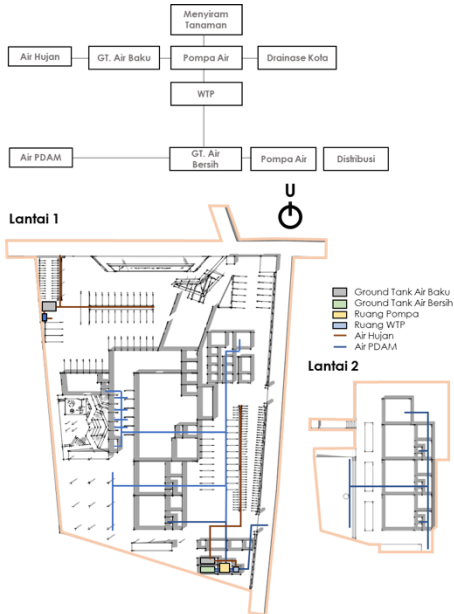
Penghawaan pada bangunan objek wisata kuliner *seafood* ini menggunakan 2 sistem penghawaan. Penghawaan alami dan buatan.



Gambar 14 Sistem Utilitas Penghawaan
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

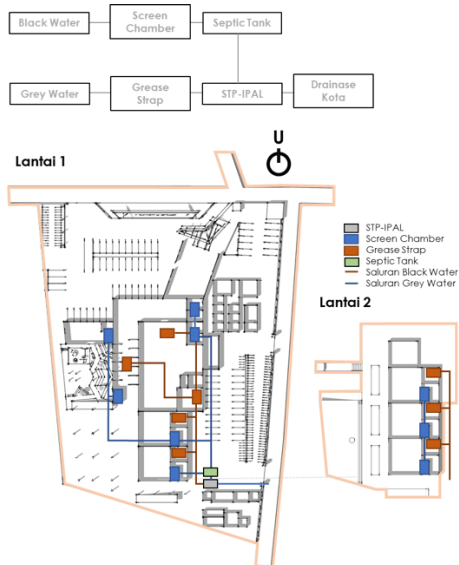
3) Sistem Utilitas Air Bersih

Sumber air bersih pada bangunan ini menggunakan 2 sumber air yaitu dari air PDAM dan memanfaatkan air hujan.



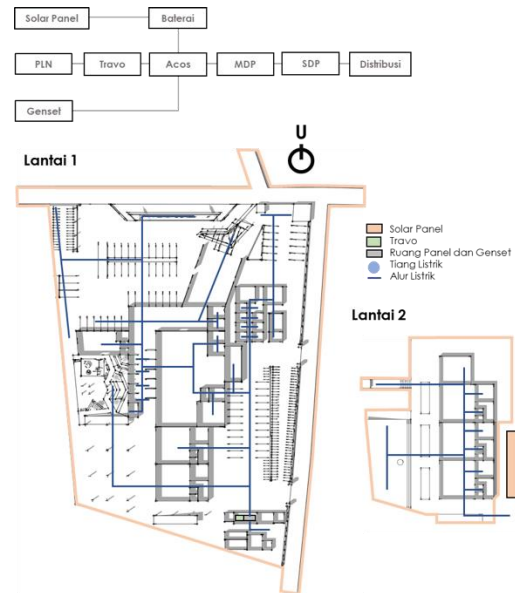
Gambar 15 Sistem Utilitas Air Bersih
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

4) Sistem Utilitas Air Kotor
Air kotor pada bangunan ini dibedakan menjadi 2 jenis yang terdiri dari *grey water* (air yang berasal dari washtafel) *black water* (air yang berasal dari toilet).



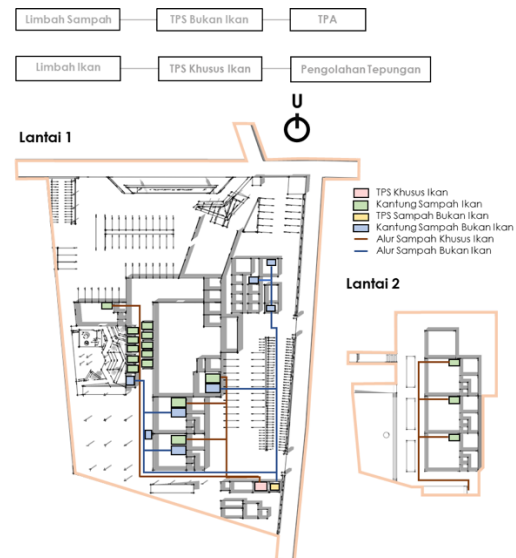
Gambar 16 Sistem Utilitas Air Kotor
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

5) Sistem Utilitas Listrik
Sumber listrik yang akan digunakan pada bangunan ini terdiri dari 3 sumber diantaranya terdapat solar panel, listrik PLN, dan genset.



Gambar 17 Sistem Utilitas Listrik
(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

6) Sistem Utilitas Sampah
Sampah yang dihasilkan oleh aktivitas didalam bangunan ini dibedakan menjadi 2 jenis sampah yang terdiri dari sampah khusus ikan dan sampah bukan ikan.

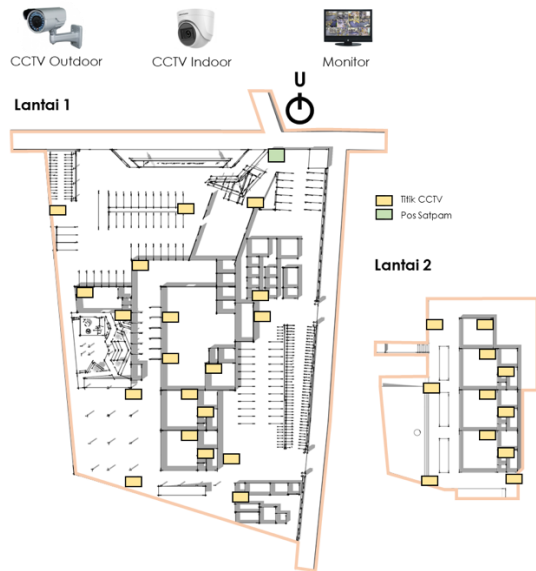


Gambar 18 Sistem Utilitas Sampah

(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

7) Sistem Utilitas CCTV

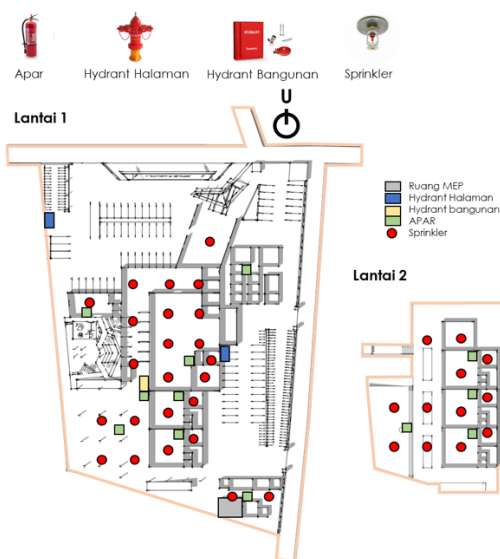
Sistem keamanan bangunan pada bangunan ini menggunakan 2 jenis kamera CCTV sesuai dengan penempatannya masing-masing.



Gambar 19 Sistem Utilitas CCTV (Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

8) Sistem Utilitas Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran yang digunakan pada bangunan ini menggunakan hydrant dan apar untuk mencegah terjadinya kebakaran.



Gambar 20 Sistem Utilitas Pemadam Kebakaran

(Sumber : Analisa Pribadi, 2021)

SIMPULAN

Dari hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya fasilitas objek wisata kuliner *seafood* di kabupaten jembrana yang mampu menampung hasil nelayan sekitar dan dapat dioalah langsung pada area wisata kuliner. Dengan adanya fasilitas objek wisata kuliner *seafood* ini juga diharapkan mampu meningkatkan kunjungan wisatawan khususnya di kabupaten jembrana.

Pada perancangan objek wisata kuliner seafood di Kabupaten Jembrana ini terdapat beberapa fasilitas utama diantaranya terdapat area galeri yang difungsikan sebagai area pengenalan jeis ikan dan berbagai macam olahannya sehingga pengunjung tidak kebingungan dalam menentukan makanan yang akan dinikmati. Terdapat juga area swalayan yang difungsikan sebagai area berbelanja ikan dimana pengunjung dapat bebas memilih jenis ikan yang nantinya akan diolah pada area tenant. Fasilitas pembersihan ikan difungsikan sebagai pertunjukkan atraksi bagaimana cara pembersihan daging ikan yang memliki nilai seni yang dapat dipertontonkan kepada pengunjung Objek Wisata Kuliner *Seafood*. Fasilitas kuliner dibuat sedikit berbeda dengan restoran biasanya dimana pada area kuliner pengunjung dapat mengolah masakannya sendiri hanya saja bumbu-bumbu sudah disiapkan oleh pihak tenant, jenis masakan yang dapat diolah sendiri yakni olahan rebus dan bakar. Fasilitas cooking class difungsikan sebagai ruang belajar memasak yang dipandu langsung oleh koki-koki yang terdapat pada objek wisata kuliner *seafood*. Fasilitas area oleh-oleh olahan *seafood* difungsikan sebagai area berbelanja berbagai jenis oleh-oleh khas *seafood* mulai dari kripik, sarden, frozen food, dan lain-lain.

Pola Sirkulasi linear digunakan dimaksudkan untuk menarik perhatian terhadap ruang-ruang yang disusun secara khusus. Sehingga seluruh pengunjung dapat menikmati seluruh fasilitas yang disediakan layaknya sedang berwisata. Konsep dan tema rancangan yang digunakan pada Perancangan Objek Wisata Kuliner *Seafood* di kabupaten Jembrana,

Bali mempertimbangkan fungsi, keadaan lingkungan disekitar, iklim, dan budaya.

Daftar Pustaka

Badan Pusat Statistik Provinsi Bali Produksi Perikanan. (2019). Kabupaten Jembrana.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Jembrana. (2019). Kabupaten Jembrana.

Ismayanti. (2010). Pengantar Pariwisata.

Muljadi A.J. (2012). Kepariwisata dan Perjalanan.