

Proses Penggaraman sebagai Dasar Arsitektur Naratif pada Perancangan Industri Garam Berbasis Wisata di Desa Kusamba

ABSTRAK

Garam kusamba merupakan warisan budaya tak benda dengan teknik produksi tradisional yang khas, namun keberlanjutannya menghadapi penurunan jumlah petani, fluktuasi produksi, dan keterbatasan nilai tambah produk. Kondisi tersebut mendorong perancangan Industri Garam Berbasis Wisata di Desa Kusamba sebagai fasilitas yang mengintegrasikan produksi, pengembangan produk, edukasi, dan wisata untuk mendukung keberlanjutan industri sekaligus pelestarian budaya penggaraman. Perancangan ini menerapkan pendekatan arsitektur naratif dengan menjadikan proses penggaraman sebagai dasar pembentukan pengalaman ruang. Metode perancangan mengacu pada pemrograman arsitektur melalui kajian pustaka, studi preseden, analisis pengguna dan kebutuhan ruang, analisis tapak, serta perumusan kriteria dan konsep desain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa tahapan penggaraman diterjemahkan ke dalam zonasi, sirkulasi, dan hubungan visual yang membentuk sekuens pengalaman pengunjung melalui tahap pengenalan, observasi, interaksi, dan apresiasi. Pendekatan tersebut mengintegrasikan fungsi produksi dan wisata sekaligus mengomunikasikan proses penggaraman sebagai bagian dari identitas budaya garam kusamba.

Kata Kunci arsitektur naratif, pengalaman ruang, wisata industri, garam kusamba

Ni Made Mira
Wulandari^{1*},
Ngakan Putu Sueca²,
Ni Made Yudiantini³

^{1,2,3}Program Studi Arsitektur,
Fakultas Teknik, Universitas
Udayana, Bali, Indonesia

*Penulis Korespondensi:
mdmirawulandari@gmail.com

Salt Production as the Basis for Narrative Architecture in a Tourism Based Salt Industry in Kusamba

ABSTRACT

Kusamba salt is an intangible cultural heritage characterized by its distinctive traditional production techniques; however, its continuity faces challenges including a declining number of salt farmers, fluctuating production, and limited product value addition. These conditions have encouraged the design of a tourism based salt industry in Kusamba Village as a facility integrating production, product development, education, and tourism to support industrial sustainability while preserving salt making culture. The design applies a narrative architecture approach by positioning the salt making process as the basis for shaping spatial experiences. The design method adopts an architectural programming approach through literature review, precedent studies, user and spatial needs analysis, site analysis, and the formulation of design criteria and concepts. The design results demonstrate that the stages of salt making are translated into zoning, circulation, and visual connections that form a sequence of visitor experiences through the stages of introduction, observation, interaction, and appreciation. This approach integrates production and tourism functions while communicating the salt making process as part of the cultural identity of kusamba salt.

Keywords narrative architecture, spatial experience, industrial tourism, kusamba salt

INFO ARTIKEL

DOI: 10.32315/JDLBI.v3i2.741
e-ISSN: 3048-4235

Diterima:
20 Juli 2026
Disetujui:
23 September 2026
Diterbitkan:
31 Oktober 2026



Copyright ©2026 by the Author(s)
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Desa Kusamba di Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, Bali merupakan salah satu sentra produksi garam tradisional yang masih mempertahankan teknologi garam palung sebagai warisan budaya pesisir yang diwariskan secara turun temurun. Teknologi tersebut tidak hanya menghasilkan produk dengan karakteristik khas, tetapi juga merepresentasikan pengetahuan lokal, identitas masyarakat pesisir, serta budaya yang berkembang dalam aktivitas produksi garam tradisional [1],[2]. Nilai historis dan budaya tersebut menjadikan garam kusamba dikenal sebagai salah satu produk unggulan daerah yang memiliki potensi ekonomi sekaligus potensi pelestarian warisan budaya [3],[4].

Meskipun demikian, keberlanjutan aktivitas penggaraman di Desa Kusamba menghadapi berbagai tantangan. Ketergantungan terhadap kondisi cuaca, keterbatasan ruang produksi, perubahan fungsi kawasan pesisir, serta rendahnya regenerasi petani garam menyebabkan aktivitas produksi tradisional mengalami penurunan secara bertahap [2],[5]. Kondisi tersebut juga tidak terlepas dari perubahan sosial, ekonomi, dan perkembangan kawasan pesisir yang turut memengaruhi keberlangsungan aktivitas produksi tradisional. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa modernisasi dan perkembangan sektor pariwisata dapat memberikan tekanan terhadap keberlangsungan teknologi garam tradisional apabila tidak diimbangi dengan strategi pelestarian yang tepat [1],[2]. Hal tersebut menunjukkan bahwa keberlanjutan garam kusamba tidak hanya bergantung pada keberlangsungan produksi, tetapi juga pada kemampuan untuk mempertahankan aktivitas penggaraman, pengetahuan tradisional, dan keterlibatan pelaku yang menjadi bagian dari identitas budaya masyarakat pesisir.

Di sisi lain, aktivitas penggaraman tradisional memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai wisata industri dan wisata warisan budaya. Studi mengenai *industrial heritage tourism* menunjukkan bahwa aktivitas produksi yang memiliki nilai sejarah dan budaya dapat menjadi daya tarik wisata yang mampu memperkuat identitas lokal sekaligus mendukung keberlanjutan ekonomi masyarakat [6]. Pengunjung tidak hanya tertarik pada produk yang dihasilkan, tetapi juga proses produksi, nilai autentisitas, dan cerita budaya yang menyertainya [7]. Oleh karena itu, keberhasilan pengembangan wisata berbasis warisan budaya sangat dipengaruhi oleh kemampuan destinasi dalam menginterpretasikan nilai budaya kepada pengunjung melalui pengalaman yang bermakna [8].

Dalam konteks arsitektur, proses interpretasi tersebut dapat dilakukan melalui pendekatan arsitektur naratif yang memanfaatkan ruang sebagai media penyampaian cerita. Pendekatan ini memungkinkan pengalaman pengunjung dibangun melalui urutan ruang, sekuens sirkulasi, dan pengaturan visual yang terstruktur sehingga narasi yang terkandung dalam suatu objek budaya dapat dipahami secara lebih mendalam [9]. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa narasi spasial mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan emosional, dan pengalaman pengunjung terhadap objek warisan budaya maupun warisan industri [10],[11]. Integrasi penyampaian narasi dengan pengalaman ruang juga terbukti dapat memperkuat persepsi autentisitas dan kualitas pengalaman wisata [7].

Pada perancangan Industri Garam Berbasis Wisata di Desa Kusamba, pendekatan tersebut menjadi relevan untuk menjembatani kebutuhan aktivitas produksi dengan kebutuhan pengunjung dalam memahami tahapan dan nilai budaya penggaraman. Aktivitas produksi yang berlangsung secara berurutan dapat diterjemahkan ke dalam pengaturan ruang dan sirkulasi, sehingga kegiatan industri tetap dapat berjalan secara fungsional sekaligus dapat diamati dan dipahami oleh pengunjung. Dengan demikian, ruang tidak hanya berfungsi sebagai wadah produksi dan wisata, tetapi juga sebagai media yang menghubungkan aktivitas penggaraman dengan pemahaman pengunjung terhadap identitas garam kusamba.

Kajian Pustaka

1. Pariwisata Industri

Pariwisata industri merupakan bentuk kegiatan wisata yang memanfaatkan proses produksi, produk, maupun lingkungan industri sebagai daya tarik utama. Pariwisata industri memungkinkan wisatawan memahami proses produksi secara langsung sehingga tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sarana edukasi [12]. Aktivitas ini dapat berlangsung pada industri yang masih beroperasi maupun yang telah menjadi warisan industri, dengan fungsi utama industri tetap dipertahankan dan pariwisata berperan sebagai fungsi pendukung.

Keberhasilan pariwisata industri dipengaruhi oleh daya tarik proses produksi, aksesibilitas, penyediaan informasi, keamanan, serta pengalaman yang diperoleh pengunjung. Salah satu faktor penting adalah

kemampuan industri dalam menyajikan tema dan cerita yang mampu memperkenalkan identitas serta nilai budaya yang dimiliki [13].

2. Arsitektur Naratif

Narasi dalam arsitektur berkembang sebagai pendekatan desain yang menempatkan pengalaman pengguna dan penyampaian makna sebagai bagian penting dari proses perancangan. Arsitektur naratif merupakan pendekatan desain yang memanfaatkan unsur-unsur cerita dalam bangunan untuk menyampaikan makna tertentu serta membentuk dan mengarahkan persepsi pengguna melalui pengalaman ruang yang diciptakan [14]. Sebagaimana disintesis dari pemikiran Tschumi dan Gibson (1986), pengalaman tersebut tidak bersifat tunggal, melainkan terbentuk melalui tumpang tindih peristiwa, aktivitas, dan konfigurasi ruang. Oleh karena itu, arsitektur dipahami bukan sebagai wadah statis, tetapi sebagai entitas spasial yang dinamis dan terus menghasilkan makna melalui interaksi antara manusia, objek, dan ruang [15].

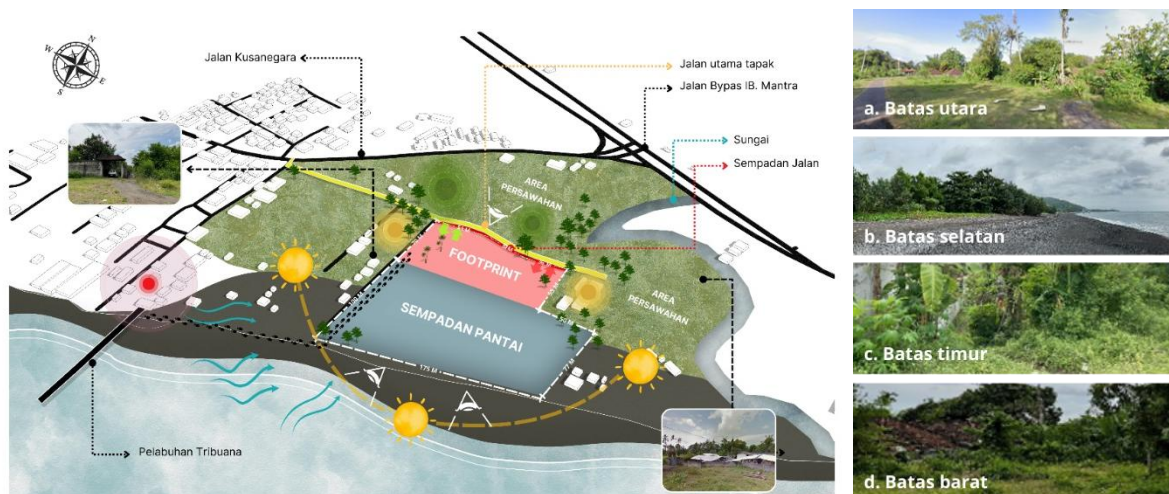
Dalam perkembangannya, Coates (2012) mengelompokkan narasi arsitektur menjadi tiga jenis, yaitu *Narrative Binary*, yang mengelompokkan narasi arsitektur melalui bentuk dan karakter bangunan; *Sequence Narrative*, yang mengarahkan pengguna mengikuti alur cerita melalui urutan ruang dan sirkulasi; serta *Biotope Narrative*, yang memungkinkan munculnya berbagai interpretasi melalui keberagaman pengalaman dalam satu kesatuan desain [16].

Data

1. Data tapak

Proyek perancangan Industri Garam berbasis Wisata berlokasi di Jalan Pantai Tribuana, Desa Kusamba, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung. Tapak memiliki luas $\pm 2,5$ ha dan diakses melalui jalan dengan lebar 6 meter tanpa fasilitas pedestrian. Lokasi ini dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan aktivitas penggaraman pesisir, didukung oleh ketersediaan infrastruktur dasar, serta aksesibilitas yang baik melalui kedekatannya dengan Jalan Prof. Ida Bagus Mantra sebagai koridor utama penghubung wilayah di Bali. Selain itu, tapak berada dekat dengan Pelabuhan Kusamba yang merupakan jalur penyeberangan menuju Pulau Nusa Lembongan atau Nusa Penida, sehingga berpotensi menjadi titik singgah wisatawan yang melintasi kawasan tersebut.

Tapak memiliki orientasi utama ke arah selatan yang menghadap langsung ke kawasan pesisir dan Selat Badung (Gambar 1). Kondisi ini memberikan potensi visual yang kuat terhadap aktivitas penggaraman dan panorama laut sehingga menjadi salah satu pertimbangan dalam penempatan area wisata dan ruang publik.



Gambar 1. Karakteristik dan Batas-Batas Tapak

Berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Klungkung, kawasan penggaraman termasuk ke dalam kategori kawasan budi daya. Peruntukan lahan pada tapak memungkinkan pembangunan fasilitas pendukung aktivitas penggaraman yang berada di zona permukiman dengan ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 65%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 2,6 dan Koefisien Dasar Hijau

(KDH) minimal 15%. Posisi tapak yang berbatasan langsung dengan area pesisir pantai menyebabkan terbentuknya area sempadan pantai sejauh 100 m dari titik pasang tertinggi, yang menjadi salah satu pertimbangan utama dalam pengaturan zonasi dan pemanfaatan lahan. Dominasi aktivitas penggaraman pada sisi selatan tapak menjadi potensi utama dalam pembentukan narasi ruang yang menampilkan proses produksi garam secara langsung kepada pengunjung.

2. Data pengguna

Pengguna pada Industri Garam berbasis Wisata terdiri atas kelompok produksi, pengelola, dan pengunjung. Kelompok produksi meliputi petani garam dan pekerja pengolahan yang berperan dalam aktivitas produksi serta pengembangan produk turunan, sedangkan kelompok pengelola bertugas mendukung operasional dan pengelolaan fasilitas. Sementara itu, kelompok pengunjung terdiri atas wisatawan, pelajar, peneliti, dan masyarakat umum yang memanfaatkan fasilitas sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan pengenalan budaya penggaraman. Perbedaan karakteristik, kebutuhan, dan pola aktivitas antar kelompok pengguna menjadi pertimbangan dalam penyusunan program ruang dan sistem sirkulasi pada kawasan.

Tabel 1. Tabel Pengguna

No	Kelompok Pengguna	Karakteristik	Aktivitas Utama
1	Petani garam	Pengguna rutin	Produksi dan panen garam
2	Pekerja / karyawan	Pengguna rutin	Pengolahan, pengemasan, dan distribusi
3	Pengelola	Pengguna tidak rutin	Administrasi dan operasional fasilitas
4	Wisatawan	Pengguna rutin	Observasi, edukasi, rekreasi
5	Pelajar dan peneliti	Pengguna tidak rutin	Studi, penelitian, dokumentasi

Berdasarkan karakteristik pengguna, wisatawan menjadi kelompok yang memerlukan pengalaman ruang paling kompleks karena tidak hanya berperan sebagai pengunjung, tetapi juga sebagai penerima informasi mengenai proses dan budaya penggaraman. Di sisi lain, aktivitas produksi membutuhkan tingkat efisiensi dan keamanan tinggi. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pemisahan antara jalur operasional dan jalur wisata, serta penyusunan pengalaman ruang yang mampu mengomunikasikan tahapan produksi garam secara berurutan dan mudah dipahami oleh pengunjung.

Isu

Perancangan Industri Garam berbasis Wisata di Desa Kusamba tidak hanya bertujuan mewadahi aktivitas produksi garam, tetapi juga menghadirkan pengalaman edukatif yang mampu memperkenalkan nilai budaya dan proses penggaraman tradisional kepada pengunjung. Sebagai fasilitas yang mengintegrasikan fungsi industri dan wisata, perancangan perlu merespons berbagai kebutuhan ruang yang berbeda tanpa mengurangi efisiensi aktivitas produksi maupun kualitas pengalaman pengunjung. Dalam konteks tersebut, beberapa isu yang menjadi prioritas dalam perancangan antara lain:

1. Tata ruang dan sirkulasi: integrasi antara aktivitas produksi dan wisata memerlukan pengaturan hubungan ruang yang mampu mengakomodasi kebutuhan masing-masing fungsi tanpa menimbulkan konflik aktivitas. Menurut Ching [17], hubungan antar ruang dan pola sirkulasi perlu diorganisasikan secara jelas untuk mendukung efisiensi fungsi serta kemudahan orientasi pengguna.
2. Identitas dan citra kawasan: garam Kusamba merupakan produk lokal yang memiliki nilai budaya dan karakter produksi yang khas. Kevin Lynch [18] menjelaskan bahwa identitas fisik suatu bangunan yang unik dan terstruktur secara jelas merupakan fondasi utama yang membentuk citra yang kuat, kontras, dan mudah dikenali oleh pengamat di lingkungannya.
3. Pengalaman ruang: sebagai wisata edukatif, ruang perlu dirancang untuk mengomunikasikan proses produksi garam secara informatif, interaktif, dan mudah dipahami. Susunan ruang dan pengalaman pergerakan pengguna dapat berfungsi sebagai media naratif untuk menyampaikan informasi dan membentuk pemahaman terhadap suatu cerita atau proses [14].

Dengan mempertimbangkan isu-isu tersebut, perancangan ini diarahkan untuk mewujudkan fasilitas yang tidak hanya fungsional dan produktif, tetapi juga mampu menyampaikan nilai budaya serta proses penggaraman melalui pengalaman ruang yang naratif, edukatif, dan interaktif.

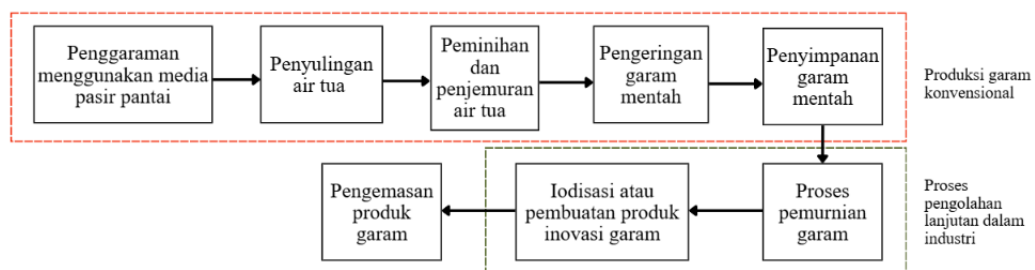
METODE

Perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengkaji strategi pengolahan ruang dalam mempresentasikan proses produksi garam. Pemilihan metode ini didasarkan pada tujuan perancangan yang berfokus pada pemahaman fenomena arsitektural dan hubungan antar elemen ruang. Sumber data dalam perancangan ini terdiri atas data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara dengan petani garam Kusamba untuk memetakan sekuens aktivitas produksi serta karakteristik tapak pesisir. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur yang berkaitan dengan teori-teori relevan, khususnya mengenai arsitektur naratif dan wisata industri. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari studi instansi dari Dinas Ketahanan Pangan dan Perikanan Kabupaten Klungkung untuk mengetahui data perkembangan produksi garam di Kabupaten Klungkung. Teknik analisis data dilakukan secara sistematis dengan menguraikan hubungan spasial antara kebutuhan teknis petani dan kebutuhan pengalaman wisatawan. Selanjutnya, hasil analisis disintesis dalam bentuk uraian naratif dan gambar yang menjelaskan pendekatan ruang serta peran elemen-elemen arsitektural dalam membentuk pemahaman pengunjung terhadap aktivitas industri garam tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Narasi proses penggaraman sebagai dasar zonasi

Penerapan arsitektur naratif pada perancangan Industri Garam Kusamba berbasis Wisata diawali dengan mengidentifikasi tahapan proses produksi garam tradisional sebagai rangkaian aktivitas yang memiliki urutan dan hubungan fungsional (Gambar 2). Produksi garam konvensional dimulai dari penyiapan petak-petak penggaraman dan penyiraman air laut hingga terjadi proses penguapan pertama. Setelah air laut terserap ke dalam lahan sebagai media pasir, dilakukan proses penyulingan untuk memperoleh air dengan konsentrasi *brine* yang lebih pekat. *Brine* yang dihasilkan kemudian dipindahkan ke meja garam untuk mengalami proses penguapan dan kristalisasi hingga terbentuk kristal garam yang siap dipanen. Selanjutnya, untuk menghasilkan garam dengan spesifikasi dan kebutuhan penggunaan tertentu, diperlukan proses pengolahan lanjutan dalam industri, seperti iodisasi, proses pemurnian, serta pembuatan produk inovasi garam.

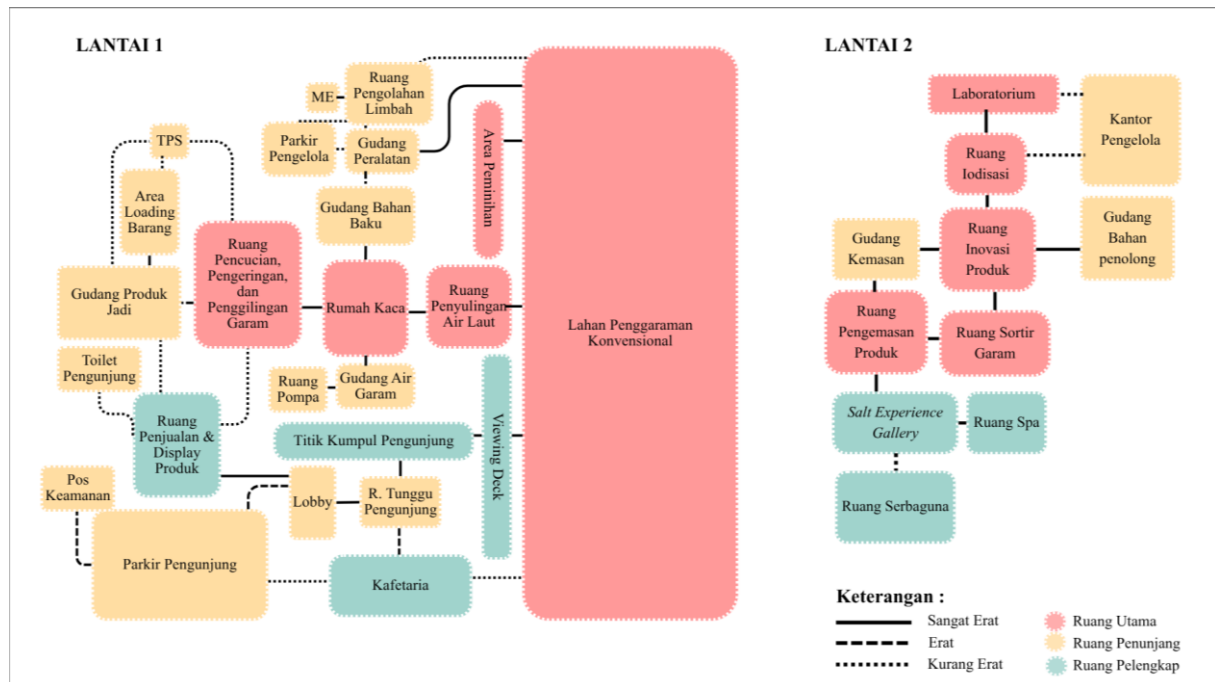


Gambar 2. Proses Produksi Garam

Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa proses penggaraman memiliki karakter sekuensial, dengan setiap tahapan bergantung pada tahapan sebelumnya dan memiliki kebutuhan ruang yang berbeda. Karakter tersebut kemudian menjadi dasar dalam menerjemahkan urutan proses produksi ke dalam susunan ruang pada perancangan. Narasi proses penggaraman kemudian diterjemahkan ke dalam struktur zonasi kawasan sehingga susunan ruang tidak hanya mengakomodasi kebutuhan fungsional, tetapi juga merepresentasikan urutan proses penggaraman yang menjadi identitas kawasan. Pendekatan ini menempatkan ruang-ruang tertentu sebagai media penyampaian informasi dan pengalaman yang memungkinkan pengguna memahami proses produksi melalui urutan aktivitas yang terjadi di dalam kawasan.

Pembentukan zonasi didasarkan pada prinsip kedekatan fungsi dan hubungan proses kerja. Ruang-ruang yang memiliki keterkaitan aktivitas ditempatkan secara berdekatan untuk mengurangi jarak perpindahan, meningkatkan efisiensi operasional, serta menjaga kesinambungan alur produksi. Prinsip tersebut menghasilkan susunan ruang yang mengikuti urutan kegiatan penggaraman, mulai dari proses pengumpulan garam, pengolahan, penyortiran, hingga pengembangan produk turunan garam. Pada saat yang sama, susunan tersebut juga membentuk urutan pemahaman yang dapat diikuti oleh pengunjung selama berada di fasilitas.

Pembagian zona utama, penunjang, dan pelengkap disusun berdasarkan hubungan fungsional antar ruang serta urutan proses produksi garam (Gambar 3). Struktur organisasi tersebut kemudian membentuk tahapan pengalaman pengunjung yang terdiri atas empat kelompok zona, yaitu zona pengenalan, zona observasi, zona interaksi, dan zona apresiasi (Gambar 4).



Gambar 3. Diagram Organisasi Ruang Lantai 1 dan Lantai 2

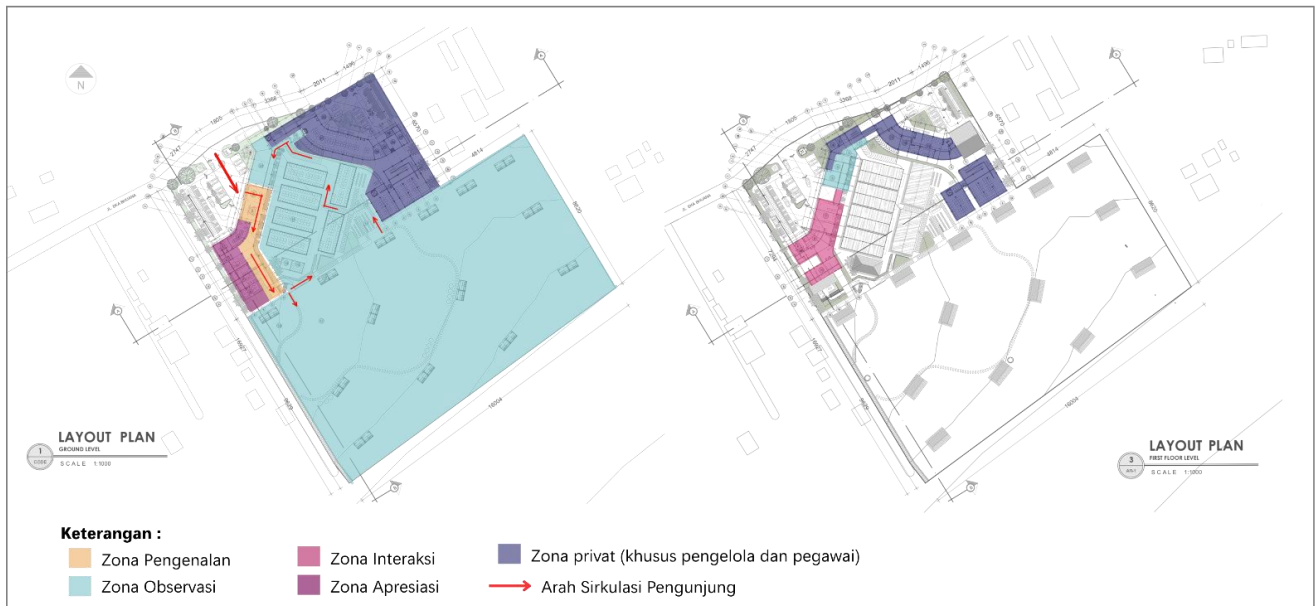
Zona pengenalan ditempatkan pada bagian depan fasilitas yang terdiri atas area *drop-off*, *lobby*, serta ruang tunggu. Penempatan zona ini berfungsi sebagai titik orientasi awal bagi pengunjung sebelum memasuki area utama. Lokasinya yang berdekatan dengan akses masuk memungkinkan proses penerimaan berlangsung secara jelas dan terarah. Selain itu, area ini memiliki hubungan visual menuju rumah kaca dan area produksi sehingga memungkinkan bagi pengunjung untuk memperoleh gambaran umum mengenai aktivitas yang sedang berlangsung.

Zona observasi merupakan inti dari rangkaian ruang yang memperlihatkan proses produksi garam secara langsung. Zona ini mencakup lahan penggaraman, ruang penyulingan air laut, rumah kaca, *washing plant*, ruang sortir, dan ruang inovasi produk. Penyusunan ruang dilakukan mengikuti urutan proses produksi sehingga hubungan antar fungsi dapat terbaca secara logis. Kedekatan antar ruang-ruang produksi juga mendukung efisiensi operasional karena setiap tahapan pengolahan memiliki keterkaitan langsung dengan tahapan berikutnya. Melalui susunan tersebut, proses produksi tidak hanya berlangsung secara efektif tetapi juga mudah dipahami oleh pengunjung.

Setelah memahami proses produksi, pengunjung diarahkan menuju zona interaksi yang berisi fasilitas edukatif dan rekreatif. Zona ini meliputi *salt experience gallery*, fasilitas spa garam, serta ruang serbaguna untuk kegiatan workshop. Penempatan zona interaksi setelah area observasi memungkinkan pengunjung memperoleh pemahaman dasar sebelum terlibat dalam aktivitas yang lebih partisipatif. Susunan ini membentuk hubungan yang berkesinambungan antara proses pengamatan dan pengalaman langsung.

Zona apresiasi ditempatkan pada bagian akhir rangkaian kunjungan dan terdiri atas ruang penjualan produk serta kafetaria. Posisi tersebut memungkinkan pengunjung mengakhiri perjalanan setelah memperoleh pemahaman mengenai proses produksi dan berbagai inovasi produk garam. Kehadiran zona apresiasi juga memperlihatkan bagaimana garam tidak hanya dipandang sebagai hasil produksi primer, tetapi juga sebagai produk yang memiliki nilai ekonomi dan potensi pengembangan wisata.

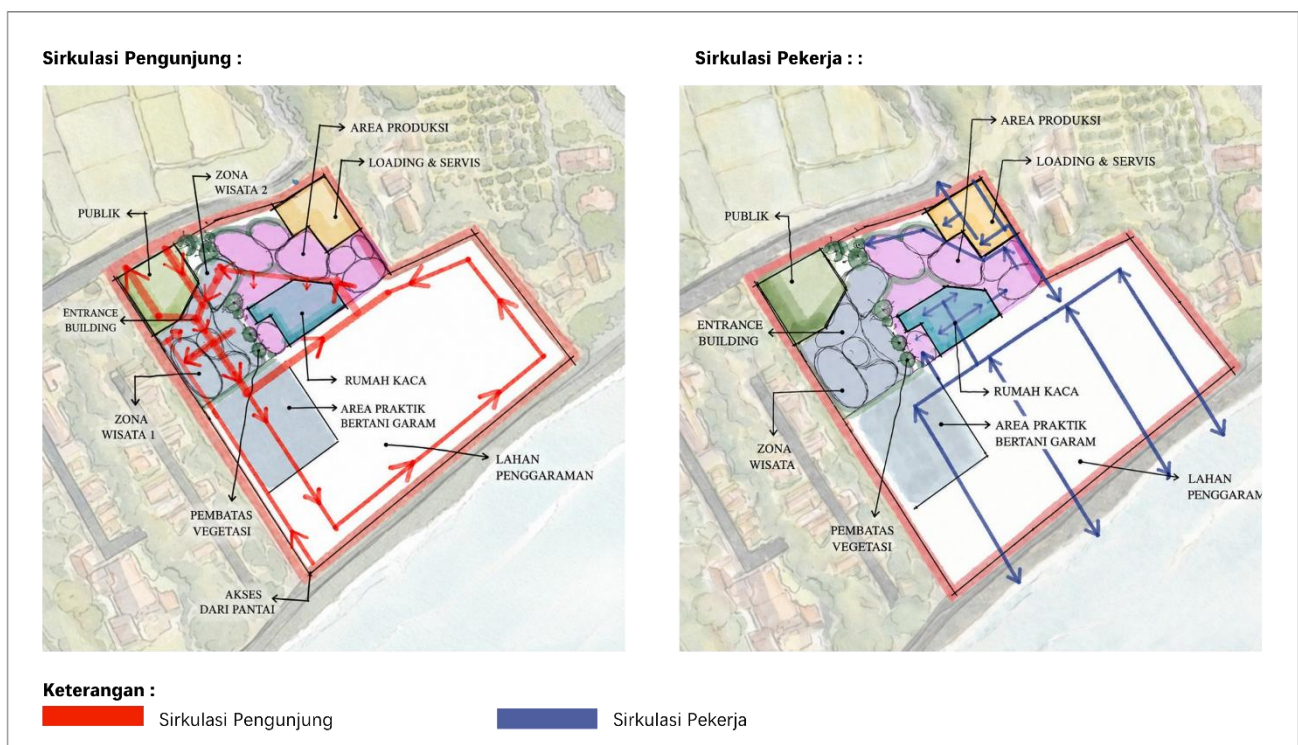
Secara keseluruhan, organisasi ruang yang terbentuk menunjukkan bahwa pembagian zona tidak hanya didasarkan pada kebutuhan fungsi industri dan wisata, tetapi juga pada hubungan proses produksi yang menjadi dasar penyusunan zonasi kawasan. Pendekatan tersebut menghasilkan keterpaduan antara efisiensi operasional dan penyampaian informasi kepada pengunjung melalui susunan ruang yang terstruktur.



Gambar 4. Pengelompokan Zona Pengenalan, Zona Observasi, Zona Interaksi, dan Zona Apresiasi dalam Layout

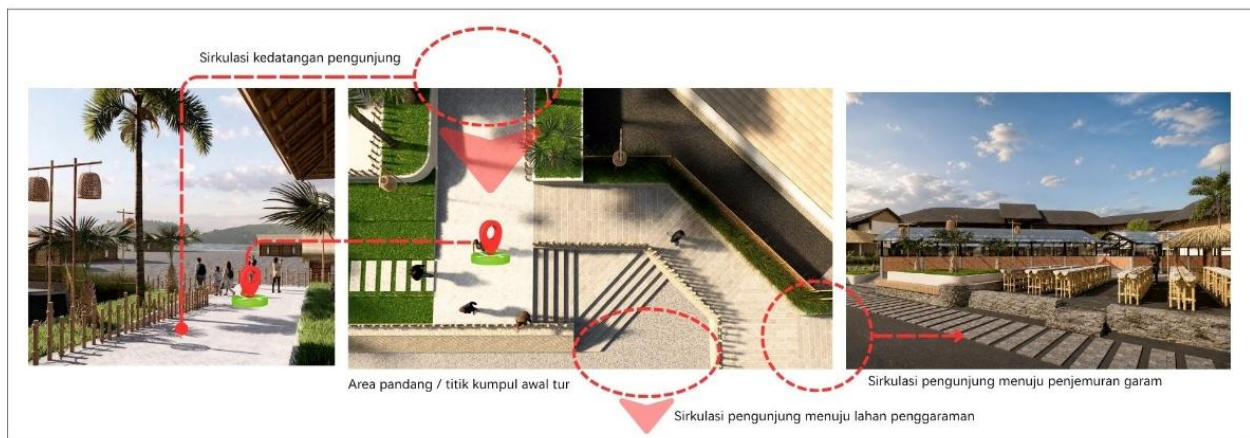
2. Konsep sirkulasi dan pengalaman pengguna

Sistem sirkulasi fasilitas dirancang untuk mengakomodasi dua kelompok pengguna, yaitu pekerja dan pengunjung. Perbedaan karakter aktivitas antara kedua kelompok tersebut menjadi dasar dalam penyusunan jalur sirkulasi guna menjaga efisiensi operasional fasilitas sekaligus memberikan pengalaman ruang yang terarah bagi pengunjung. Oleh karena itu, jalur pekerja dan jalur pengunjung dirancang secara terpisah dengan tingkat aksesibilitas yang berbeda sesuai kebutuhan. Sirkulasi pekerja disusun berdasarkan urutan proses produksi garam sehingga perpindahan tenaga kerja dan material dapat berlangsung secara langsung antar ruang yang saling berkaitan. Sebaliknya, jalur pengunjung dirancang sebagai media observasi yang memungkinkan aktivitas produksi garam dipahami tanpa mengganggu proses kerja. Pemisahan ini diterapkan secara konsisten pada area luar maupun area dalam bangunan sehingga pergerakan masing-masing pengguna dapat berlangsung secara independen sesuai kebutuhan aktivitasnya (Gambar 5).



Gambar 5. Konsep Perbedaan Sirkulasi Pekerja dan Sirkulasi Pengunjung

Salah satu elemen penting dalam pembentukan pengalaman ruang adalah keberadaan area pandang yang ditempatkan pada awal jalur wisata. Area ini berfungsi sebagai titik orientasi yang memberikan pandangan menyeluruh terhadap fasilitas penggaraman. Keberadaan area ini membantu membangun pemahaman spasial terhadap kawasan sekaligus memperkuat keterhubungan visual dengan lanskap penggaraman yang menjadi fokus utama perancangan (Gambar 6).



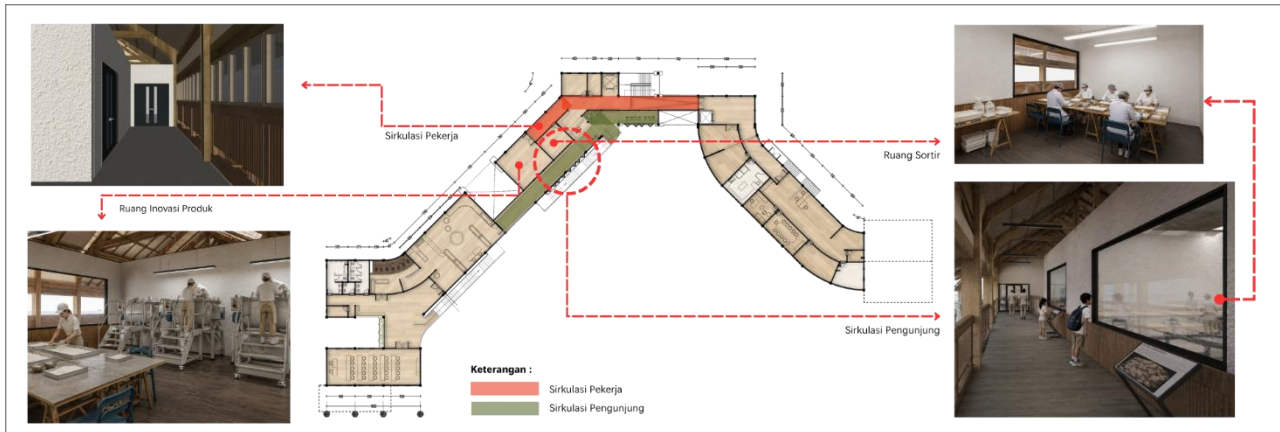
Gambar 6. Konsep Area Pandang dan Lanskap Penggaraman

Pada area luar bangunan, jalur pengunjung dirancang mengikuti lahan penggaraman sepanjang ± 240 meter dengan tiga titik pemberhentian setiap 80 meter sebagai area observasi. Jalur tersebut menjadi media utama bagi pengunjung untuk memahami proses produksi garam sejak tahap awal. Untuk memperjelas batas antara area wisata dan area produksi, sirkulasi pengunjung dirancang pada elevasi yang berbeda dari lahan penggaraman. Perbedaan elevasi ini berfungsi sebagai penanda ruang sekaligus menjaga keamanan aktivitas wisata tanpa mengurangi hubungan visual terhadap area produksi. Rangkaian sirkulasi berakhir pada area penjemuran garam palungan (batang kelapa) dan rumah kaca yang merupakan tahapan lanjutan setelah semua proses di lahan penggaraman. Susunan tersebut memungkinkan pengunjung memahami hubungan antar tahapan produksi secara berurutan melalui pengalaman ruang yang terbentuk sepanjang jalur observasi (Gambar 7).



Gambar 7. Jalur Wisata Pengunjung

Koridor observasi dirancang sebagai elemen utama dalam pembentukan pengalaman ruang di dalam bangunan. Koridor ini menghadap langsung ke ruang produksi seperti *washing plant*, ruang sortir, dan ruang inovasi melalui bukaan kaca yang memungkinkan aktivitas di dalam ruang terlihat secara jelas. Keberadaan pembatas transparan tersebut mempertahankan hubungan visual antara pengunjung dan aktivitas produksi sekaligus menjaga standar operasional ruang kerja. Sementara itu, koridor pekerja yang berada pada sisi berlawanan berfungsi sebagai jalur distribusi dan mobilitas pekerja yang terpisah dari area wisata. Dengan pengaturan tersebut, aktivitas observasi dan aktivitas produksi dapat berlangsung secara bersamaan tanpa menimbulkan konflik sirkulasi maupun gangguan terhadap proses kerja (Gambar 8).



Gambar 8. Konsep Koridor Pekerja dan Koridor Pengunjung

3. Penguatan identitas melalui strategi arsitektural

Identitas kawasan diperkuat melalui orientasi bangunan dan pemilihan material yang merespons karakter penggarapan Kusamba. Kedua aspek tersebut berperan dalam membangun keterhubungan antara aktivitas produksi, lingkungan pesisir, dan pengalaman di dalam fasilitas.

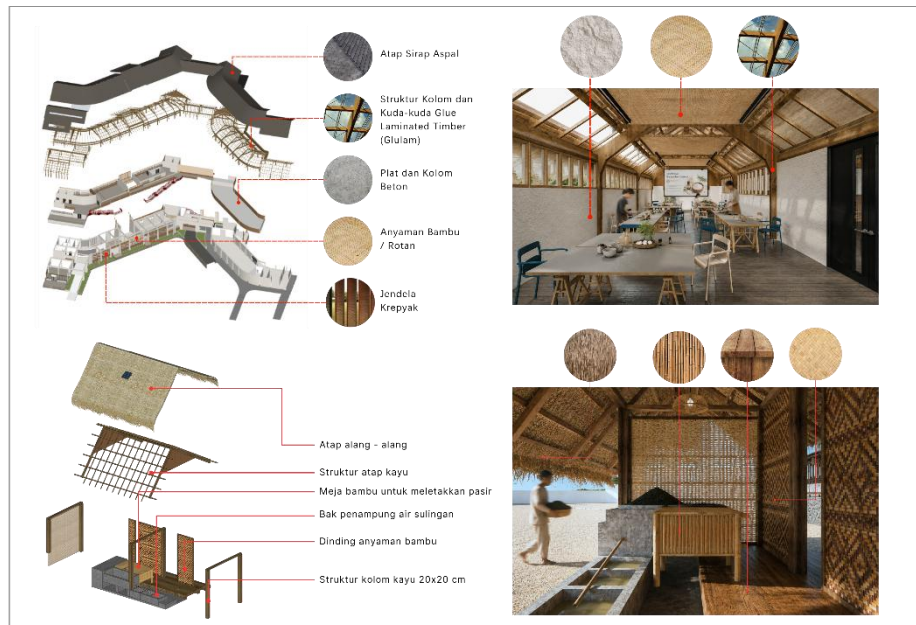
Orientasi bangunan diarahkan ke area penggarapan sebagai pusat aktivitas kawasan. Penataan tersebut memungkinkan area produksi tetap menjadi fokus visual dari berbagai ruang utama sehingga hubungan antara aktivitas wisata dan proses produksi dapat dipertahankan. Selain memperkuat keterbacaan fungsi kawasan, orientasi massa juga membantu menampilkan karakter lanskap penggarapan sebagai elemen utama dalam pengalaman ruang pengunjung (Gambar 9).



Gambar 9. Konsep Identitas Kawasan dengan Orientasi Bangunan

Pemilihan material dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan pesisir yang memiliki tingkat korosivitas tinggi akibat kelembapan udara. Struktur bangunan menggunakan material *glued laminated timber* (glulam) yang memiliki ketahanan yang baik terhadap lingkungan korosif sekaligus mampu membentuk bentang bangunan 10 meter yang sesuai dengan kebutuhan industri dan wisata. Penggunaan material kayu laminasi juga memberikan karakter visual yang lebih hangat sehingga mampu menyeimbangkan kesan industrial dari fasilitas pengolahan garam.

Karakter lokal fasilitas diperkuat melalui penerapan material anyaman bambu pada beberapa elemen interior, seperti sekat ruang dan elemen dekoratif pada plafon (Gambar 10). Penggunaan anyaman bambu terinspirasi dari wadah garam tradisional yang digunakan oleh masyarakat Kusamba dalam aktivitas penggaraman. Transformasi elemen tersebut ke dalam desain bangunan menghadirkan keterkaitan antara arsitektur dan budaya lokal tanpa menghilangkan fungsi modern bangunan. Selain berperan sebagai elemen estetis, pola anyaman juga membantu menghadirkan identitas visual yang mudah dikenali oleh pengunjung.



Gambar 10. Konsep Lokalitas pada Bangunan

KESIMPULAN

Penerapan arsitektur naratif pada perancangan Industri Garam Berbasis Wisata di Desa Kusamba menunjukkan bahwa proses penggaraman tradisional dapat diterjemahkan ke dalam susunan ruang, zonasi, dan sirkulasi yang membentuk alur pengalaman pengunjung secara berurutan. Urutan aktivitas produksi garam menjadi dasar dalam pengorganisasian fasilitas, mulai dari tahap pengenalan, observasi, interaksi, hingga apresiasi, sehingga fungsi produksi, edukasi, dan wisata dapat terintegrasi dalam satu kesatuan rancangan.

Pendekatan ini berpotensi memperkuat pemahaman pengunjung terhadap proses produksi dan nilai budaya Garam Kusamba melalui pengalaman ruang yang komunikatif dan terarah. Selain itu, strategi orientasi bangunan, pengaturan hubungan visual dengan area produksi, serta penggunaan material yang mencirikan karakter lokal turut mendukung pembentukan identitas fasilitas. Dengan demikian, pendekatan arsitektur naratif menjadi landasan dalam menghubungkan aktivitas produksi garam dengan pengalaman wisata dan penyampaian nilai budaya kawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Rochwulaningsih, M. P. Utama, and S. T. Sulistiyono, "Teknologi Garam Palung sebagai Warisan Sejarah Masyarakat Pesisir di Bali," *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, vol. 4, no. 1, p. 74, Mar. 2019, doi: 10.14710/jscsl.v4i1.22111.
- [2] Mujiburrahman, Y. Rochwulaningsih, S. T. Sulistiyono, and M. P. Utama, "Coastal Environmental Change and the Salt Farmer Marginalization in Kusamba, Bali," *E3S Web of Conferences*, vol. 202, p. 07046, Nov. 2020, doi: 10.1051/e3sconf/202020207046.
- [3] I. G. P. A. W. Goca, I. K. Sumerta, A. M. Adiandari, R. Miranti, and I. K. D. Diatmika, "Tri Hita Karana-based conservation initiatives: Empowering salt farmers and fostering sustainable economic practices in Kusamba coastal area," *Journal of Community Service and Empowerment*, vol. 5, no. 3, pp. 589–595, Dec. 2024, doi: 10.22219/jcse.v5i3.32639.

- [4] Ida Bagus Komang Surya Werdiyasa, "Bali Government's Strategic Plan to Introduce Kusamba Salt Worldwide," *Bali Tourism Journal*, vol. 6, no. 1, pp. 1–4, Feb. 2022, doi: 10.36675/btj.v6i1.69.
- [5] N. P. Sumaryani and N. N. Paramithi, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Penurunan Produksi Garam Di Pantai Kusamba Klungkung," *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, pp. 117–127, 2019.
- [6] C. Hidalgo-Giralt, A. Palacios-García, D. Barrado-Timón, and J. A. Rodríguez-Esteban, "Urban Industrial Tourism: Cultural Sustainability as a Tool for Confronting Overtourism—Cases of Madrid, Brussels, and Copenhagen," *Sustainability*, vol. 13, no. 9, p. 4694, Apr. 2021, doi: 10.3390/su13094694.
- [7] J. Liang, S. Huang, R. He, and J. Zhang, "AI-Enhanced Co-Creation in Industrial Heritage Architecture Tourism: Exploring Authenticity and Well-Being at the Yangpu Cold Storage Facility," *Sustainability*, vol. 17, no. 19, p. 8823, Oct. 2025, doi: 10.3390/su17198823.
- [8] S. Zandi, "Revival of the Silk Road using the applications of AR/VR and its role on cultural tourism," arXiv, Apr. 2023, doi: 10.48550/arXiv.2304.10545.
- [9] H. Tao, Y. Wen, M. Liu, and Y. Wu, "Industrial Heritage Protection from the Perspective of Spatial Narrative," *Land (Basel)*, vol. 14, no. 5, p. 1105, May 2025, doi: 10.3390/land14051105.
- [10] X. Huang, H. Liang, Y. Wang, Y. Wang, D. Li, and B. Zhang, "Narrative as cognitive infrastructure reduces semantic opacity in virtual industrial heritage," *npj Heritage Science*, vol. 14, no. 1, p. 126, Feb. 2026, doi: 10.1038/s40494-026-02352-7.
- [11] Q. Zhou, S. Wang, and J. Wang, "Exploring User Experience in Virtual Industrial Heritage Platforms: Impact of Cultural Identity, Functional Clarity, Scene Interactivity, and Narrative Quality," *Buildings*, vol. 15, no. 2, p. 253, Jan. 2025, doi: 10.3390/buildings15020253.
- [12] Z. Montenegro, J. Marques, and C. Sousa, "Understanding the Concept of Industrial Tourism: A Systematic Review of the Literature," *Proceedings of the International Conference on Tourism Research*, vol. 2022-May, no. November, pp. 271–280, 2022.
- [13] Z. Montenegro, J. Marques, and C. Sousa, "Industrial Tourism as a Factor of Sustainability and Competitiveness in Operating Industrial Companies," *Sustainability*, pp. 1–20, 2023, doi: 10.3390/su151914243
- [14] S. Psarra, *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Routledge, 2009.
- [15] M. Hendryanto, K. D. Paramita, and Y. A. Yatmo, "Shifting from Static to Hybrid Architecture Through Flexible Spatial Systems," *Arsitektura*, vol. 23, no. 2, p. 331, Nov. 2025, doi: 10.20961/arst.v23i2.105361.
- [16] N. Coates, *Narrative Architecture*, AD primers. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons Ltd, 2012.
- [17] F. D. K. Ching, *Architecture: Form, Space, and Order*. Wiley, 2014.
- [18] K. Lynch, *The Image of the City*. MIT Press, 1964.