

# Perancangan Interior Kenjeran *Expo* di Surabaya

Fabianus Yanuar dan Andreas Pandu Setiawan  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* [m41412032@john.petra.ac.id](mailto:m41412032@john.petra.ac.id) ; [pandu@petra.ac.id](mailto:pandu@petra.ac.id)

**Abstrak**— Taman Hiburan Pantai Kenjeran merupakan objek wisata pantai yang berada di Kelurahan Kenjeran Kecamatan Bulak dan mulai berdiri pada tahun 1968 dengan luas ±4,3 Ha dengan 2,3 Ha lahan yang produktif digunakan sebagai daerah tujuanwisata, sarana dan prasarana dan lahan parkir. Pengelolaan THP Kenjeran dilakukan oleh Unit Pelaksana Teknis Dinas Taman Hiburan Pantai Kenjeran pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. Objek dan daya tarikwisata yang dapat digunakan sebagai sasaran tujuan wisata rekreasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung. Konsep mengadopsi gaya desain *Industrial - Minimalism* yang mengangkat Surabaya sebagai kota industri diaplikasikan sedemikian rupa sehingga menyajikan objek wisata khas Surabaya.

**Kata Kunci**—Tuliskan 4 atau 5 buah kata kunci atau frasa menurut urutan alfabet dipisahkan dengan tanda koma.

**Abstrac**— Amusement Park Attraction Kenjeran Beach is a beach located in the Village District of Bulak Kenjeran and started up in 1968 with an area of ± 4.3 ha to 2.3 ha of productive land is used as an area tujuanwisata, infrastructure and parking space. THP Kenjeran management conducted by the Office of Technical Implementation Unit Kenjeran Beach Amusement Park in the Department of Culture and Tourism of the city of Surabaya. Tarikwisata objects and targets that can be used as a recreation destination for tourists who want to visit. The concept of adopting design styles *Industrial - Minimalism* lifting the industrial city of Surabaya as applied in a way that serves the typical tourist attractions Surabaya.

**Keyword**— Write down 4 or 5 pieces of key words or phrases in alphabetical order separated by commas.

## I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara maritim yang mempunyai belasan ribu pulau dengan teritori laut yang sangat luas. Wilayah Indonesia terbentang sepanjang 3.977 mil diantara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Luas daratan Indonesia adalah 1.922.570 dan luas perairannya 3.257.483 . Indonesia adalah Negara kepulauan terbesar di dunia terdiri dari 17.508 pulau, dengan perairan laut teritorial (3,2 juta ) terluas di dunia (belum termasuk 2,9 perairan Zona Ekonomi Eksklusif terluas di dunia) dan 95.108 km garis pantai terpanjang kelima di dunia. Perairan laut Indonesia memiliki posisi geografis strategis sebagai jalur komersial dan militer. Indonesia adalah lintasan jalur penghubung Samudra Pasifik dengan Samudra Hindia, dan Benua Asia dengan Benua Australia, untuk kepentingan perdagangan maritim internasional dan militer global. Keberadaan Indonesia sebagai negara maritim, banyak menyimpan potensi alam baik daratan maupun lautan (pantai). Potensi perairan yang berupa lautan dan pantai merupakan salah satu obyek wisata yang banyak digemari oleh wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara. Kondisi ini menjadikan Indonesia sebagai Negara tujuan wisata yang harus dikunjungi oleh semua wisatawan di seluruh dunia dengan keragaman destinasi wisata yang meliputi wisata bahari, wisata alam, wisata religi dan wisata budaya, menjadi

magnet yang sangat kuat bagi wisatawan mancanegara untuk datang dan berkunjung ke Indonesia. Taman Hiburan Pantai Kenjeran merupakan objek wisata pantai yang berada di kelurahan Kenjeran Kecamatan Bulak dan mulai berdiri pada tahun 1968 dengan luas ±4,3 Ha dengan 2,3 Ha lahan yang produktif digunakan sebagai daerah tujuan wisata, sarana dan prasarana dan lahan parkir. Pengelolaan THP Kenjeran dilakukan oleh Unit Pelaksana Teknis Dinas Taman Hiburan Pantai Kenjeran pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. Objek dan daya tarik wisata yang dapat digunakan sebagai sasaran tujuan wisata rekreasi bagi wisatawan yang ingin berkunjung. Yang menyajikan objek wisata pantai yang masih alami, dengan udara yang khas dan makanan khas kenjeran juga Surabaya.

## II. LANDASAN TEORI

Pengertian tentang wisata dapat dilihat dalam Undang - Undang Republik Indonesia No. 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, yaitu kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela bersifat sementara. Pantai adalah perbatasan antara daratan dan laut, sedangkan laut adalah kumpulan air dalam jumlah banyak yang membagi daratan atas benua-benua dan pulau-pulau. Jadi, wisata pantai dapat diartikan sebagai wisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam pantai beserta komponen pendukungnya, baik alami maupun buatan atau gabungan keduanya itu (John O. Simond, 1978).

Obyek wisata pantai adalah elemen fisik dari pantai yang dapat dijadikan lokasi untuk melakukan kegiatan wisata, obyek tersebut yaitu (John O. Simond, 1978):

1. Pantai, merupakan daerah transisi antara daratan dan lautan. Pantai merupakan primadona obyek wisata dengan potensi pemanfaatan, mulai dari kegiatan yang pasif sampai aktif.

2. Permukaan laut, terdapatnya ombak dan angin sepih ngga permukaan tersebut memiliki potensi yang berguna dan bersifat rekreatif.

3. Daratan sekitar pantai, merupakan daerah pendukung terhadap keadaan pantai, yang berfungsi sebagai tempat rekreasi dan olah raga darat yang membuat para pengunjung akan lebih lama menikmatinya.

John O. Simond (1978) juga menyebutkan bahwa pantai dapat dibagi menjadi berbagai wilayah, yaitu:

1. Beach, yaitu batas antara daratan dan lautan. Biasanya berupa pantai berpasir dan landai.

2. Dune, yaitu daerah yang lebih tinggi dari beach. Biasanya berupa hamparan pasir yang permukaannya bergelombang atau berubah secara perlahan karena aliran laut.

3. Coastal, yaitu daerah yang secara periodik digenangi air yang merupakan gabungan antara beach dan dune.

Faktor dalam produk wisata adalah *tourism service*. Kebanyakan dampak yang berasal dari pariwisata adalah dampak ekonomi, dampak ekonomi ini bukanlah dampak

langsung dari kegiatan pariwisata tetapi merupakan multiplier dari kegiatan pariwisata yang berlangsung. Dampak ekonomi yang terjadi berdampak terhadap masyarakat setempat, pemerintah setempat, penyedia pariwisata, travel agent, penyedia transportasi dan pihak-pihak lainnya.

Tourism service atau pelayanan pariwisata terbagi menjadi beberapa bagian baik itu sarana dan fasilitas pariwisata, transportasi, travel agent, restoran, penginapan. Sarana wisata merupakan pelengkap daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif.

Sarana pariwisata sebagai ujung tombak usaha kepariwisataan dapat diartikan sebagai usaha yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan pelayanan kepada wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata dimana keberadaannya sangat tergantung kepada adanya kegiatan perjalanan wisata. Adapun sarana tersebut adalah sebagai berikut :

- Akomodasi

Wisatawan akan memerlukan tempat tinggal untuk sementara waktu selama dalam perjalanan untuk dapat beristirahat. Dengan adanya sarana ini, maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek dan daya tarik wisata dengan waktu yang relatif lebih lama. Informasi mengenai akomodasi ini mempengaruhi penilaian wisatawan pilihan jenis akomodasi yang dipilih, seperti jenis fasilitas dan pelayanan yang diberikan, tingkat harga, jumlah kamar yang tersedia dan sebagainya.

- Tempat Makan Dan Minum

Wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata tentunya ingin menikmati perjalanan wisatanya, sehingga pelayanan makanan dan minuman harus mendukung hal tersebut bagi wisatawan yang tidak membawa bekal. Bahkan apabila suatu daerah tujuan wisata mempunyai makanan yang khas, wisatawan yang datang disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan yang diperlukan dalam penyediaan fasilitas makanan dan minuman antara lain adalah jenis dan variasi makanan yang ditawarkan, tingkat kualitas makanan dan minuman, pelayanan yang diberikan, tingkat harga, tingkat higienis, dan hal-hal lain yang dapat menambah selera makan seseorang serta lokasi tempat makannya.

- Tempat Belanja

Berbelanja merupakan salah satu aktivitas kegiatan wisata dan sebagian pengeluaran wisatawan didistribusikan untuk berbelanja. Penilaian dalam penyediaan fasilitas belanja ini dilakukan terhadap ketersediaan barang-barang yang dijual dan pelayanan yang memadai, lokasi yang nyaman dan akses yang baik serta tingkat yang relatif terjangkau.

- Fasilitas umum di lokasi objek wisata

Fasilitas umum yang akan dikaji adalah fasilitas yang biasanya tersedia di tempat rekreasi seperti tempat parkir, toilet/WC umum, musholla, dan lain lain.

Arti kata “expo” dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer yang ditulis oleh Peter Salim memberikan arti sebagai berikut : expo (ekspos dalam penulisan bahasa Indonesia) berasal dari kata ekspos yaitu memamerkan barang – barang yang dijual dan bisa juga berasal dari kata eksposisi yang berarti pameran untuk barang-barang hasil industri, kerajinan tangan dan sebagainya. Sebagai contoh : Di gedung serbaguna sedang berlangsung eksposisi dari barang kerajinan tangan.

Arti lain dari expo adalah pameran dengan definisi

peragaan barang – barang yang sifatnya umum. Sebagai contohnya adalah : Jatim Expo sering digunakan sebagai tempat pameran.

Sedangkan menurut Oxford Pocket Dictionary, kata “expo” berarti large international exhibition ; large public exhibition.

Ruang pameran pada museum biasanya digunakan untuk karya seni dan ilmu pengetahuan, ruang – ruang tersebut seharusnya :

- Terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering dan debu
- Mendapatkan cahaya yang terang, merupakan bagian dari pameran yang baik.

Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran merupakan hal yang penting terutama untuk lukisan – lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya objek yang dipamerkan ( Neufert 250).

a. Pencahayaan

Pencahayaan yang baik adalah dasar dalam mendesain sebuah ruang pameran yang baik. Karena tanpa pencahayaan yang baik sebuah pameran menjadi terkesan kurang menarik. Sebagian hall diterangi dengan cahaya fluorescent dan spotlight dimana dimmer tidak terlalu diperlukan untuk mengatur intensitas cahayanya.

b. Penghawaan

Penghawaan pada ruang pameran menggunakan penghawaan buatan namun beberapa titik menggunakan penghawaan alami. Penghawaan buatan yang disesuaikan suhunya sehingga tidak merusak barang yang dipamerkan.

c. Pola Lantai

Pola lantai yang digunakan bisa menghasilkan hawa yang sejuk sehingga suhu di dalam ruang tetap terjaga dan tidak merusak objek pameran, serta harus mempunyai daya tahan yang kuat.

d. Plafon

Pola plafon yang digunakan harus tertutup jika ada area publik dan ruang rapat yang berdekatan atau berhubungan sehingga tingkat kebisingan terminimalisir karena ruang tertutup.

### III. METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang cara dan metode yang digunakan dalam perancangan interior Kenjeran Expo di Surabaya. Berikut bagan perancangannya :

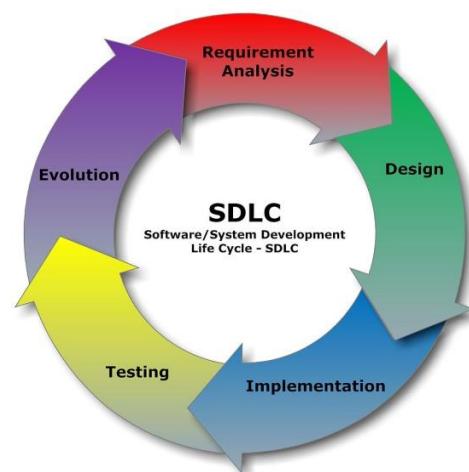


Diagram. 1. Diagram diatas adalah diagram dari System Development Life Cycle yang dikemukakan oleh Bender RBT, Inc.

Menggunakan SDLC sebagai pendekatan perancangan yang dikemukakan oleh (Bender RBT Inc., 2003). Yang

mengemukakan tahap – tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis

Analisis yang dimaksud adalah merupakan tahap mengidentifikasi permasalahan yang ada pada Pantai Ria Kenjeran yang berkaitan dengan apa yang akan dikerjakan dalam hal ini adalah perancangan. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan database tersebut meliputi :

- Studi literature, yaitu pengumpulan materi - materi yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.
- Observasi dan survei
- Analisis permasalahan secara global untuk gambaran pembuatan perancangan.

### 2. Desain

Setelah didapat hasil – hasil yang lengkap dan akurat tahap selanjutnya adalah mendesain. Yang dilakukan selama proses mendesain adalah membuat konsep, membuat skematik dan beberapa alternatif desain.

### 3. Implementasi

Tahap setelah mendesain adalah mengimplementasikannya dalam sebuah gambar kerja.

### 4. Testing

Setelah gambar kerja terealisasi maka tahap berikutnya adalah menguji coba apakah desain tersebut layak atau tidak untuk diaplikasikan dalam lokasi tersebut.

### 5. Evolution

Tahap ini adalah tahap terakhir pada metode perancangan ini. Tahap ini adalah tahap pengembangan yang akan dilakukan seiring perkembangan waktu serta untuk dikembangkan oleh perancang – perancang yang lain di lain waktu.

## IV. KONSEP PERANCANGAN

*Industrialisasi* memiliki karakteristik keunikan tersendiri sebagai identitas yang ditonjolkan dibandingkan dengan tempat – tempat lainnya. Inspirasi daripada perancangan expo berasal dari motto yang dijadikan objek perancangan yaitu "Belum ke Surabaya kalau belum ke Kenjeran Expo". Karakter Industrial Modern sebagai berikut :

- Mayoritas menggunakan material *unfinished*.
- Antara lantai dan dinding menggunakan *concrete*.
- Plafon yang selalu terekspos memperlihatkan struktur daripada bangunan
- Plafon juga mengekspos jalur *ducting AC, sprinkler, dsb*.
- Material menggunakan *concrete, besi dan kayu*

#### A. Sistem Interior

##### Tata Udara

Kenjeran Expo berada di daerah kota Surabaya yang dapat dikatakan udaranya cukup panas pada siang hari namun dingin pada malam hari, sehingga menggunakan penghawaan buatan pada area publik.

##### Tata Cahaya

Sistem pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami berada pada area publik. Dan pada area semi publik dan privat menggunakan pencahayaan buatan.

##### Tata Suara

Perancangan ini hanya membutuhkan akustik pada bagian tertentu untuk meredam kebisingan dari jalan utama. Sistem akustik hanya dimaksimalkan dari penggunaan material seperti bata ringan yang mampu meredam suara.

#### Sistem Proteksi

Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler yang dipasang pada semua tempat dan juga dilengkapi dengan APAR pada titik utama. Sistem keamanan menggunakan CCTV pada bagian sudut kecuali pada toilet. Untuk para staff menggunakan fingerprint untuk absen staff.

#### B. Layout

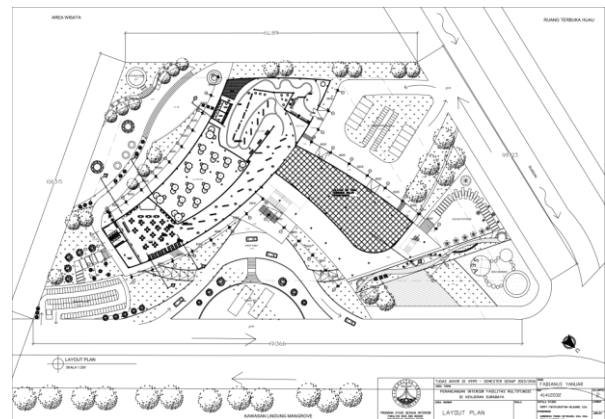
Bentukan desain layout pada bagian utama main entrance terinspirasi dari bentuk roncean dari stilasi bentuk ikan hiu dan laut. Layout memiliki desain asimetris. Konsep daripada perancangan ingin mengutamakan kenyamanan dan kepuasan penggunaannya sebagai tujuan utamanya.

Desain dirancang dengan memanfaatkan bukaan untuk pencahayaan dan penghawaan alami. Pengaplikasian elemen interior dapat menggunakan seperti lantai, dinding dan plafon.

Lantai menggunakan material seperti material kayu dan concrete. Dinding menggunakan material concrete dengan tidak difinishing. Beberapa bagian dinding dilubangi untuk memperlihatkan struktur besi beton tulang untuk menimbulkan kesan kokoh.

Plafon difinishing dengan cat hitam serta terbuka untuk memperlihatkan balok – balok struktur bangunan, jalur sprinkler dan AC.

Perabot atau furniture menggunakan material kayu dan besi dengan menggunakan finishing untuk mempercantik dan menciptakan furniture yang tahan lama. Perabotan menggunakan finishing politur pada kayu dan polish.



Gambar. 1. Layout Desain Akhir.



Gambar. 1. Tampak dari Main Entrance.





Gambar. 2. Tampak dari Lobby.

Pada area lobby terdapat resepsionis dan display berupa miniatur patung simbol daripada Surabaya.



Gambar. 3. Tampak dari Area Pameran videotron.



Gambar. 4. Tampak suasana dari Ruang Pamer



Gambar. 5. Tampak dari Ruang Pamer sisi lainnya.



Gambar. 6. Tampak dari Ruang Pamer sebelah lorong.



Gambar. 7. Tampak Lounge dari lorong.



Gambar. 8. Tampak dari suasana Lounge.

## V. KESIMPULAN

Desain ini bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas masyarakat Surabaya yang ingin menyalurkan bakat seninya. Dengan diadakannya Kenjeran Expo ini, selain sebagai pameran atau pertunjukan karya – karya masyarakat, juga bisa diadakan workshop atau bisa juga diadakan acara – acara tertentu karena adanya ruang serbaguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ary, D., et. al. (1979). *Introduction to Research in Education*. New York : Holt, Rinehart and Winston, Inc
- [2] Azwar, S. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Beddington, N. (1982). *Design for Shopping Centre*. London: Butterworth Design Series.
- [4] Ching, F. D. (2005). *Interior Design Illustrated* (2nd ed.). Hoboken, New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.
- [5] Dennis, L. (2010). *Green Interior Design*. Thailand: Allworth Press.
- [6] Dwitama, R. (2012). *Pengertian Struktur Organisasi*. Retrieved Desember 9, 2015, from <http://rinaldi->

- dwitama.blogspot.com/2012/05/pengertian-struktur-organisasi.html.%20Diakses%20tanggal%2001%20April%202014
- [7] Elaine Ostroff, P. W. (2001). *Universal Design Handbook*. New York: Hill Book Company.
- [8] Gosling, D. (1976). *Design and Planning of Retail System*. New York: Watson Guptil Publications Incorporated.
- [9] Inc, B. R. (2003). *Systems Development Lifecycle : Objectives and Requirements*. New York: Queensbury.
- [10] Joseph De Chiara, L. K. (1969). *Planning and Design*. New York: Van Nostard Reinhold Company.
- [11] Khomenie, A. (2013). *Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Terpadu Kenjeran Surabaya*. Retrieved Desember 9, 2015, from <http://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/viewFile/4349/1035.html>
- [12] Ladjamudin, A. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [13] Panero, J. (1979). *Human Dimension and Interior Space : a Source Book of Design Reference Standard*. New York: Whitney Library of Design.
- [14] Potestad, M. d., & Pascal, P. (2014). *Vintage Industrial : Living with Machine Age*. New York: Rizzoli.
- [15] Salim, P., & Salim, Y. (1991). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Michigan: Modern English Press.
- [16] Simond, J. O. (1978). *Earthscape*. London.
- [17] Simonds, J. O. (1978). *Landscape Architecture* (Fourth : A Manual Land Planning and Design ed.). London.
- [18] *Undang - undang RI No 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisata*an1990JakartaSekretariat Negara
- [19] Vredenberg, J. (1978). *Metode dan Teknik Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.