

# Fasilitas Wisata Kuliner di Kota Semarang

Tristan Jason Christian dan Ir. Handinoto, M.T.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 tristanjasonch@gmail.com; handinot@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan Fasilitas Wisata Kuliner di Kota Semarang

## ABSTRAK

Tulisan ini merupakan bagian proyek Tugas Akhir Karya Desain di Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra. Dalam proyek perancangan saya akan membuat sebuah fasilitas wisata kuliner, yang dimana fasilitas ini berbeda dengan fasilitas wisata kuliner tradisional lain, tentunya perbedaan dalam segi desain dan penataan tiap ruangannya. Fasilitas wisata kuliner ini akan didesain dengan aman dan tentunya akan membuat kegiatan yang berlangsung dalam fasilitas wisata kuliner ini lebih aman dan leluasa. Di dalam fasilitas wisata kuliner ini terdapat museum yang berisi sejarah tentang budaya kuliner, café book, pertokoan, ruang serba guna, kantor pengelola, meeting room, area bermain, dan tentunya area makan yang dibagi menjadi area makan indoor dan juga area makan outdoor.

Kata Kunci: Kuliner, Semarang, Tradisional, Karakter Ruang.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belum adanya tempat yang dapat memperkenalkan dan menampung banyaknya dan keberagaman makanan tradisional Nusantara khususnya di kota Semarang dan juga tidak ada tempat yang menampung penjual makanan tradisional Nusantara. Padahal, banyak sekali makanan tradisional Nusantara yang sangat menarik baik dari segi rasa yang tentunya enak dan juga dari segi kebudayaan dan sejarah.



Gambar 1. 1. Kuliner khas Semarang Sumber: kanalwisata.com

Diharapkan dengan adanya bangunan ini masyarakat khususnya di kota Semarang akan lebih terbuka wawasannya terhadap budaya kuliner Nusantara yang tidak hanya enak tetapi juga menyimpan banyak sejarah budaya kuliner Nusantara.

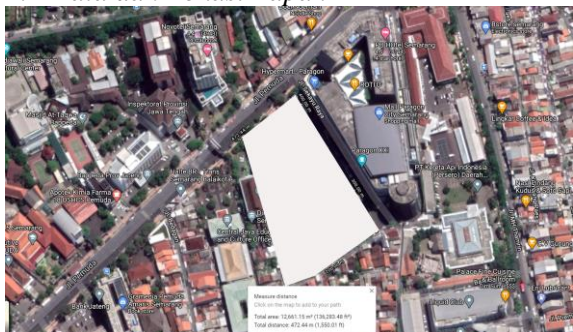
### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menarik pengunjung untuk dapat tertarik kepada kuliner khas Nusantara serta memperkenalkan berbagai kebudayaan melalui bentuk bangunan dan suasana ruang pada pengunjung.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah agar masyarakat Indonesia khususnya di kota Semarang untuk dapat terbuka wawasannya dan paham tentang budaya kuliner khas Indonesia. Hal ini disebabkan karena masih belum ada wadah atau tempat yang dapat memperkenalkan kuliner khas Indonesia khususnya di kota Semarang.

### 1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Pemuda 120 – 130, Sekayu, kota Semarang. Tapak berada dekat dengan Paragon Mall Semarang, Hotel Novotel, dan Central Java Education and Culture Office. Site ini dipilih karena sekitar site termasuk salah satu daerah yang paling ramai dan hidup di kota Semarang. Sehingga bangunan ini akan dapat terlihat dan menarik bagi orang banyak. Terdapat mall di sebelah bangunan ini juga akan semakin turis lokal maupun mancanegara karena Paragon Mall juga merupakan salah satu destinasi wisata jika berkunjung ke kota Semarang.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

### Kriteria Pemilihan Tapak

1. Dapat diakses dengan mudah
2. Mudah untuk diidentifikasi
3. Terletak di jalan protokol
4. Terletak pada bagian infrastuktur kota yang hidup (ramai)
5. Memiliki kontur tanah yang rata

### Data Tapak

Nama jalan	: Jl. Pemuda
120 – 130, Sekayu, Kec. Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah 50132	
Status lahan	: Tanah
kosong	
Luas lahan	: 12.661 m <sup>2</sup>
KDB	: 60%
KLB	: 200%
GSB depan	: 6 meter
GSB samping	: 2 meter

## 2. DESAIN BANGUNAN

### 2.1 Program dan Luas Ruang

Bangunan ini memiliki beberapa fasilitas, diantaranya:

Fasilitas Penerima :

- Lobby
- Pusat Informasi
- Ruang tunggu

Dalam fasilitas penerima ini pengunjung akan diarahkan menuju lobby. Dalam fasilitas penerima ini juga terdapat ruang tunggu yang berfungsi sebagai tempat menunggu jemputan dan juga tempat istirahat pengunjung.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior



Gambar 2. 2. Perspektif interior restoran

#### Fasilitas Publik :

- Galeri
- Workshop
- Area Makan(Restoran)
- Café
- Perpustakaan
- Area Bermain Anak
- Area Rekreasi
- Area Lesehan
- Area Jajanan Tradisional
- Plaza

Terdapat fasilitas area makan yang dibagi menjadi area indoor dan area outdoor, café book, pertokoan, ruang serba guna, kantor pengelola, meeting room. Selain itu di bangunan ini terdapat museum yang berisi sejarah tentang budaya kuliner tidak hanya Semarang tetapi juga Indonesia, karena tujuan bangunan ini adalah tidak hanya memperkenalkan budaya kuliner khas kota Semarang saja tetapi juga budaya kuliner Nusantara yang sangat beragam dan sebenarnya sangat menarik untuk diketahui.

Sehingga pengunjung tidak hanya mendapat pengetahuan tentang rasa makanan saja tetapi juga dapat mempelajari tentang sejarah dari makanan tersebut tetapi dikemas dengan menarik dan tidak membosankan. Bangunan ini tidak hanya menjadi sekedar tempat makan, tetapi juga memiliki fungsi edukasi.

Di dalam bangunan ini juga terdapat fasilitas bermain anak dan juga sekaligus untuk belajar anak tentang budaya kuliner Nusantara.

Dalam bangunan ini pada bagian area makan(foodcourt), terdapat berbagai pilihan makanan dari seluruh Indonesia, dan tentunya juga makanan khas Semarang. Area foodcourt ini juga dibagi menjadi 2 area makan yaitu indoor dan outdoor. Pengunjung bebas memilih akan makan di area mana dan juga bebas memilih suasana yang berbeda pada tiap area.

#### Fasilitas Pengelola :

- Ruang staff pengelola
- Ruang rapat
- Ruang arsip
- Ruang locker staff

#### Ruang Commercial :

- Money Changer
- Retail dan Pertokoan
- Pusat oleh – oleh

#### Fasilitas Service :

- Ruang PLN
- Ruang trafo
- Ruang genset
- Ruang panel
- Ruang MDP
- Loading dock
- Ruang pompa
- Ruang tendon
- Ruang STP
- Ruang chiller
- Ruang security
- Gudang



Gambar 2. 3. Perspektif interior galeri

**Area Penerima**

- **Karwayan :**  
Menerima dan menjamu pengunjung  
Menjelaskan jika ada pengunjung yang bertanya  
Membuat laporan administrasi
- **Pengunjung :**  
Membeli tiket masuk, berjalan – jalan  
Menanyakan kepada karyawan pusat informasi jika ada yang ingin ditanyakan

**Area Makan**

- **Karyawan :**  
Persiapan dan pengolahan dasar makanan dan minuman  
Memasak dan menyajikan makanan dan minuman
- **Pengunjung :**  
Makan dan minum dalam area makan

**Area Rekreasi**

- **Karwayan :** Mengelola dan membersihkan sanitasi
- **Pengunjung :** Bersantai, melakukan kegiatan rekreasi

**Area Parkir**

- **Karyawan :** Memarkirkan kendaraan
- **Pengunjung :** Memarkirkan kendaraan

**Area Bermain Anak**

- **Karyawan :** Menjaga dan mengajar kepada anak – anak pengunjung
- **Pengunjung Anak :** Bermain serta belajar dalam area bermain
- **Orang tua :** Menjaga dan menemani anak bermain

**Area Kantor Pengelola**

- **Karyawan :**  
Mengelola dan mengatur setiap departemen yang ada  
Menyimpan arsip  
Membuat laporan administrasi  
Bekerja sesuai dengan depertemen yang ada

**2.2 Analisa Tapak dan Zoning**

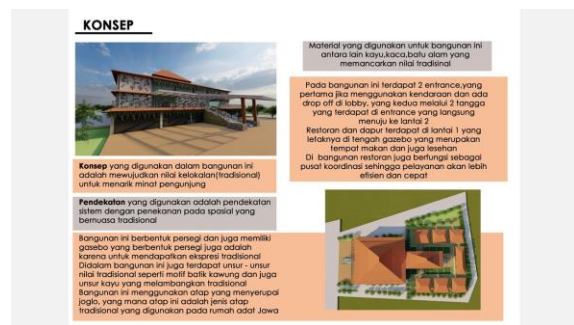


Gambar 2. 4. Analisa tapak

Sebelum melakukan perancangan desain bangunan, dilakukan terlebih dahulu analisis tapak guna mengetahui kelebihan dan kekurangan pada tapak yang digunakan, serta potensi untuk dimaksimalkan pada site.

**2.3 Pendekatan Perancangan**

Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem dengan penekanan pada spasial yang bernuasa tradisional. Pendekatan sistem dengan penekanan pada spasial digunakan karena bangunan ini merupakan fasilitas wisata dan juga kuliner yang mana dalam bangunan ini hubungan antar ruang sangat penting.



Gambar 2. 5. Konsep pendekatan perancangan

Pendekatan yang bernuasa tradisional digunakan agar pengunjung yang datang dapat mendapatkan ekspresi budaya tradisional, seperti contohnya dalam bangunan ini menggunakan unsur tradisional seperti menggunakan motif batik kawung, terdapat banyak unsur kayu dan juga menggunakan atap yang menyerupai atap joglo yang mana atap ini

adalah jenis atap tradisional yang digunakan pada rumah adat Jawa Tengah.

### 2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 6. Site plan



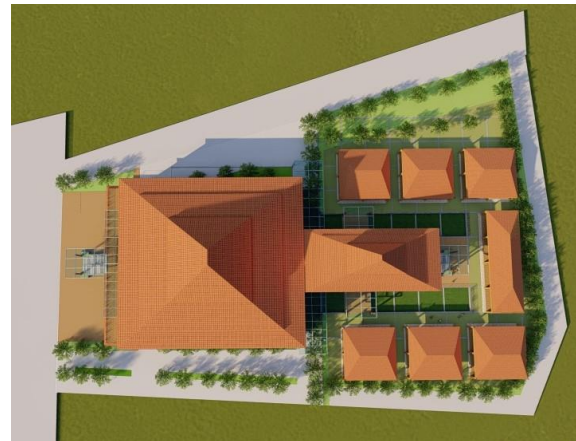
Gambar 2. 7. Tampak keseluruhan

Bangunan ini didesain dengan entrance yang berfungsi untuk mengundang pengunjung. Bentuk massa *main entrance* berfungsi sebagai massa penangkap. Terdapat 2 akses masuk dalam bangunan ini. Akses kendaraan diarahkan melalui lobby drop off dan akan diarahkan menuju parkir yang terdapat pada basement. Sedangkan akses pejalan kaki melalui tangga yang terdapat pada entrance yang langsung menuju lantai 2 sehingga sirkulasi antara pejalan kaki dan kendaraan bermotor tidak akan bertumpuk.

### 3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan kebudayaan tradisional Nusantara.

Bangunan ini desain berbentuk persegi dan memiliki gazebo yang berbentuk persegi juga untuk mendapatkan ekspresi tradisional.



Gambar 2.8. Fasilitas wisata kuliner



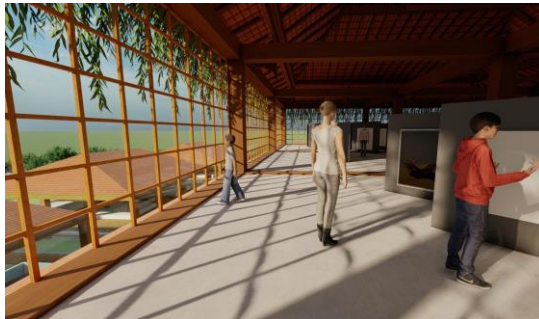
Gambar 2.9. Perspektif eksterior

Pencahayaan pada restoran, cafe, dan juga galeri menggunakan pencahayaan alami dan juga menggunakan pencahayaan buatan pada saat matahari terbenam.



Gambar 2.10. Perspektif interior

Karakter ruang yang dicapai pada bangunan ini adalah tradisional, natural, bersih, dan sederhana. Menggunakan material kayu, kaca, batu alam, beton yang mana material ini melambangkan nilai tradisional.



Gambar 2.11. Perspektif galeri

1. Restoran

Restoran bangunan ini terletak di tengah atau pusat dari bangunan yang berisi berbagai pilihan kuliner khas Semarang yang dapat kita lihat dan pilih terlebih dahulu sebelum pengunjung akan duduk baik di restoran maupun gazebo – gazebo yang terletak mengelilingi restoran.

Restoran ini juga berfungsi sebagai pusat informasi yang menghubungkan pengunjung yang ingi memesan makanan dengan dapur.

2. Café semi outdoor

Terdapat café yang bersifat semi outdoor pada bangunan ini yang merupakan fasilitas untuk para wisatawan dalam maupun luar negeri untuk dapat bersantai dan menyantap makanan ringan. Cafe disini difokuskan pada makanan ringan seperti cemilan dan juga berbagai jenis minuman dingin.

3. Galeri

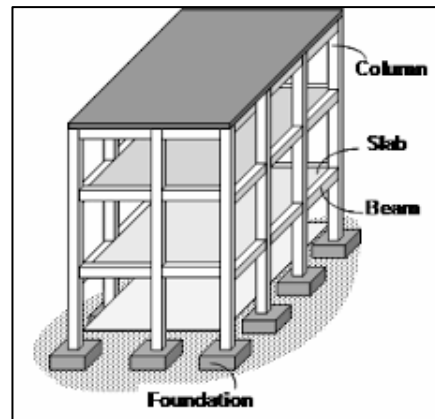
Terdapat galeri yang berisi tentang sejarah dan berbagai informasi tentang budaya kuliner tidak hanya kuliner Semarang tetapi juga kuliner Nusantara

4. Workshop untuk anak – anak

Terdapat area workshop untuk anak – anak yang mengajarkan tentang cara memasak masakan tradisional Nusantara

4. Sistem Struktur

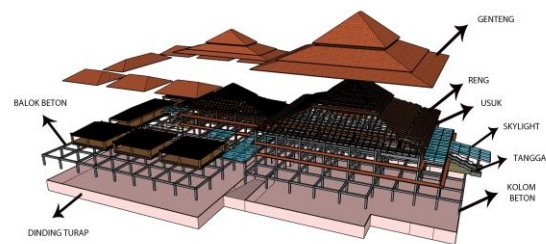
Sistem struktur pada bangunan ini menggunakan sistem struktur kolom beton dengan modul antar kolom 8m x 8m.



Gambar 2.12. Sistem struktur rangka konstruksi beton. Sumber: world-housing.net

Sedangkan untuk konstruksi atap pada massa ini menggunakan konstruksi struktur atap yang menyerupai atap joglo yang melambangkan kebudayaan tradisional Semarang dan juga Jawa Tengah.

ISOMETRI STRUKTUR

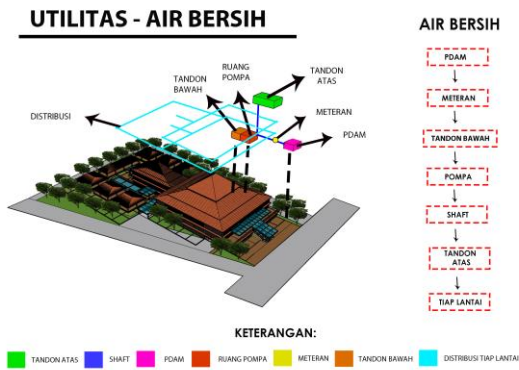


Gambar 2.13. Isometri struktur

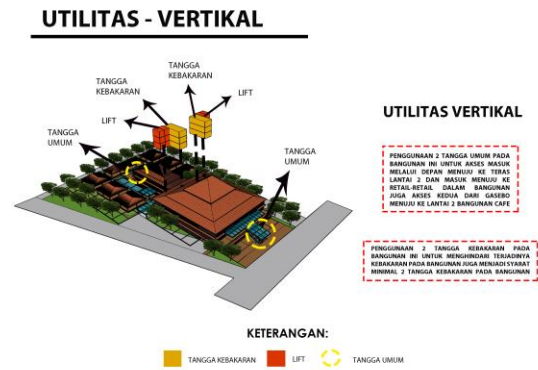
5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* yang dialirkan melalui air dari PDAM setelah melewati meteran masuk menuju tandon bawah kemudian di pompa menuju tandon atas dan disalurkan ke tiap lantai melalui shaft yang terdapat pada tiap lantai.



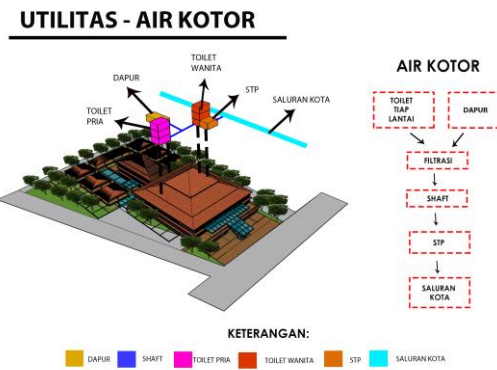
Gambar 2.14. Isometri utilitas air bersih



Gambar 2. 16. Isometri utilitas vertikal

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor

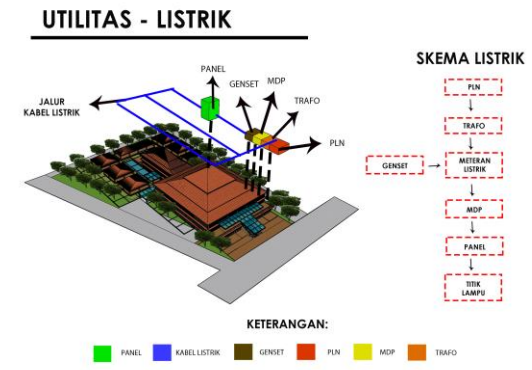
Sistem utilitas air kotor dialirkan melalui shaft yang terdapat pada tiap lantai kemudian dialirkan menuju septitank ke sumur resapan dan dialirkan lagi dari septitank menuju saluran kota.



Gambar 2. 15. Isometri utilitas air kotor

5.4 Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan panel listrik pada tiap lantainya.



Gambar 2. 17. Isometri utilitas listrik

5.3 Sistem Utilitas Vertikal

Sistem utilitas vertikal menggunakan 2 tangga umum, untuk akses masuk melalui depan menuju teras lantai 2 dan masuk melalui lobby yang akan diarahkan menuju retail. Untuk akses kedua dari gazebo menuju ke lantai 2 bangunan café.

Dalam bangunan ini juga menggunakan 2 tangga kebakaran untuk menghindari terjadinya kebakaran pada bangunan terutama pada dapur dan juga mengikuti syarat minimal 2 tangga kebakaran pada bangunan.

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Wisata Kuliner di Kota Semarang diharapkan berdampak baik bagi masyarakat di kota Semarang dan terbuka wawasannya akan budaya kuliner Nusantara dan tidak hanya tertarik kepada budaya kuliner dari luar saja. Fasilitas ini menyediakan tempat atau wadah untuk para penjual makanan tradisional khususnya makanan tradisional di kota Semarang yang sebelumnya masih kurang mendapatkan perhatian dari masyarakat. Pengunjung juga akan tidak bosan karena terdapat berbagai fasilitas dalam bangunan ini seperti antara lain workshop untuk anak – anak, retail oleh – oleh, dan juga galeri kuliner untuk belajar dan mengenal tentang sejarah budaya makanan khas Nusantara. Dalam fasilitas ini juga telah didesain dengan baik, sehingga sirkulasi

pengunjung tidak akan berdesakan dan juga lebih aman dan nyaman.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alder, D. & Tutt (1979). *New Metric Handbook: Planning and Design Data*. London : Architectural Press.
- Kodhyat, H. (1996). *Sejarah pariwisata dan perkembangannya di Indonesia*. Jakarta : Gramedia Widiasara Indonesia.
- Neufert, E. (1989). *Data Arsitek Alih Bahasa*: Ir. Sjamsu Amril. Jakarta : Erlangga.