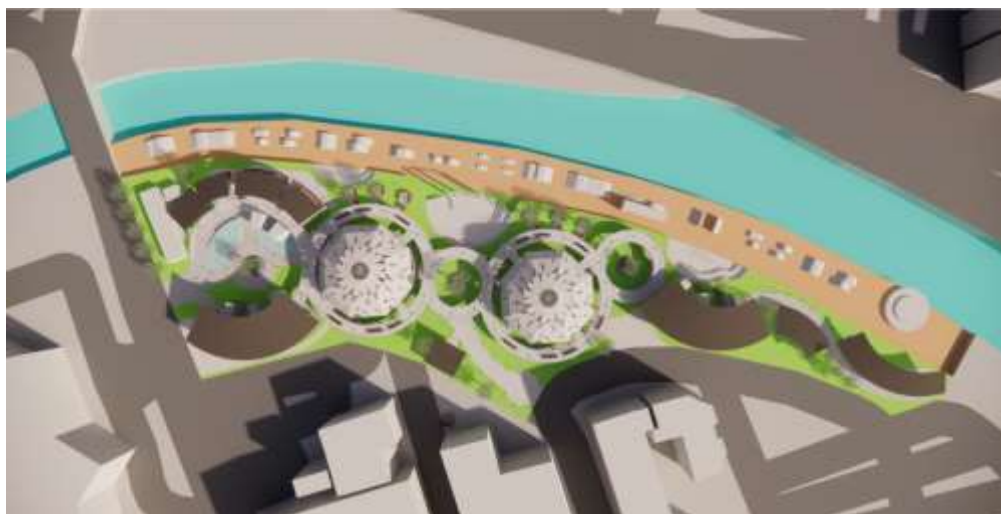


SENTRA WISATA KULINER DI SURABAYA

Kevin Prajudi dan Ir. Benny Poerbantano, MSP.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
b12190027@john.petra.ac.id
bennyp@petra.ac.id



Gambar. 1.1. Site Plan

ABSTRAK

Surabaya adalah ibukota provinsi Jawa Timur, Indonesia sekaligus kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Surabaya merupakan kota terbesar ke-2 di Indonesia setelah Jakarta dan memiliki luasan sekitar $\pm 326,81$ km² dan memiliki 2.970.843 jiwa penduduk pada tahun 2021. Dengan banyaknya orang yang tinggal di Surabaya, maka kebutuhan kota Surabaya dari segi primer maupun sekunder pun juga harus mencukupi. Makanan adalah suatu kebutuhan primer seseorang untuk mempertahankan hidupnya, dengan begitu orang tidak akan pernah bisa lepas selamanya dari yang namanya Makan, Minum.

Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang menyediakan kuliner khas dari daerahnya. Selain dengan banyaknya daerah pariwisata dan tempat bersejarah, Surabaya juga dikenal sebagai kota pahlawan. Maka dari itu banyak wisatawan yang datang dengan tujuan beragam seperti berwisata, bisnis/pekerjaan, ataupun pendidikan. Dengan banyaknya masyarakat yang menyukai makanan Surabaya karena harga yang terjangkau dan memiliki ciri khas tersendiri di setiap hidangan nya antara lain seperti gado-gado, semanggi, tahu campur, rawon, lontong balap, dan lain-lain.

Kata Kunci :SWK, KULINER SURABAYA,

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sentra dapat diartikan sebagai tempat yang terletak ditengah-tengah, titik pusat, pusat. Jika suatu tempat titik ramai atau perkumpulan suatu kegiatan disana, dapat disebut dengan sentra seperti sentra kerajinan, sentra kuliner, sentra digital, dan sebagainya Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI: kbbi.web.id), kuliner adalah sesuatu hal yang berhubungan dengan masakan. Kuliner juga mempunyai arti sebagai suatu olahan yang berupa masakan, minuman, atau lauk pauk yang telah diolah. Ranah kuliner pada saat ini telah mengalami perkembangan yang pesat, makanan atau kuliner telah menjadi salah satu identitas suatu wilayah didalam sebuah negara



Gambar. 1.2. SWK

Sumber : kompas.id

Karena semakin banyak warga Surabaya yang memproduksi kuliner lokal, alhasil tidak banyak pula orang yang menjual kuliner tak

terkecuali para Pedagang Kaki Lima (PKL).

Maraknya Pedagang Kaki Lima (PKL) yang berjualan di area trotoar, taman, pinggir jalan dan lokasi lain, sempat menjadi topik perbincangan yang hangat dan akhirnya membuat Pemerintah Kota Surabaya mengembangkan sentra-sentra Pedagang Kaki Lima (PKL) atau yang sering kita sebut juga dengan Sentra Wisata Kuliner (SWK) dengan tujuan agar para pedagang lebih tertata dan terpusat, sehingga pembeli atau pengunjung lebih mudah dalam mencari kuliner yang diinginkan.

Sentra Wisata Kuliner yang merupakan tempat wisata yang sangat bergantung oleh tingkat kunjungan pembeli. Selama masyarakat mengetahui lokasi SWK, tempat yang dituju juga menarik perhatian, nyaman, dan akses yang mudah maka akan meningkatkan masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung. Kemudian berdasarkan observasi, budaya “nongkrong” sangat digemari oleh anak muda jaman sekarang ketika beraktivitas Bersama teman-teman. Tidak hanya sekedar ngobrol namun terkadang anak muda melakukan kerja tugas maupun bekerja sambil makan dan menikmati pemandangan sekitar yang seharusnya didukung dari segi suasana dan juga fasilitas yang mendukung.

Saat ini, sudah ada sekitar 44 Sentra Wisata Kuliner yang berdiri di seluruh wilayah Surabaya, dimana masing-masing sentra tersebut menampung sekitar 1.300 lebih PKL binaan. (Erwin Yohanes, 2019) Beberapa Sentra Wisata Kuliner yang ada di wilayah Surabaya, yaitu SWK Wiyung, SWK Jambangan, SWK Bratang, SWK Dharmahusada, SWK Kapas Krampung, SWK Karah, SWK CH di Jl Arief Rahman Hakim dll. Namun relokasi tersebut tak berjalan baik selamanya karena beberapa Pedagang Kaki Lima tersebut mengeluh akibat sepi pengunjung yang datang. Hal ini dikarenakan dari berbagai faktor yakni seperti fasilitas yang kurang lengkap (tidak memiliki toilet), tidak atau kurangnya perawatan terhadap fasilitas yang ada, kurang menariknya suasana tempat, kurang tertata atau terdesain dari segi bentuk, kebersihan yang kurang terjaga, dan masih banyak lagi.

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Sentra Wisata Kuliner ini yang akan berlokasi di daerah wilayah tengah Surabaya memiliki tujuan antara lain adalah menambah sarana kuliner masyarakat khususnya Surabaya tengah agar kapasitas orang di daerah Surabaya barat seperti Gwalk/Loop dan Surabaya timur seperti East Coast Center/Laguna yang yang berbondong-bondong pada hari Sabtu Minggu sehingga mereka kesulitan mencari tempat duduk apalagi menikmati makan.

1.3 Manfaat Perancangan

Dengan adanya Sentra Wisata Kuliner Surabaya ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada Masyarakat dan Surabaya itu sendiri:

Masyarakat : Sebagai opsi pilihan tambahan selain Gwalk/Loop dan East Coast Center/Laguna

Surabaya : Sebagai opsi wisata kuliner yang menarik yang mengusung tema khas Surabaya

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Utama

- Memberikan fasilitas Sentra Wisata Kuliner bagi masyarakat Surabaya yang layak dan memiliki nilai arsitektural

1.4.2. Masalah Khusus

- Bagaimana mewujudkan bangunan yang bisa menarik pengunjung dan kuliner yang selalu berkembang mengikuti jaman.

1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3. Lokasi tapak

Sumber : google earth

Batas Tapak Batas Utara : Sungai Kalimas

Batas Barat : Jln Plaza Boulevard

Batas Selatan : Surabaya Suite Hotel

Batas Timur : Sungai Kalimas

Peraturan pada Tapak Regulasi Bangunan di lokasi tapak :

- Zonasi : Perdagangan dan jasa
 - KDB : 50%
 - GSB : 6 m
 - KLB : 2 point

 - KDH : 10%
 - KTB : 65% dan 1 lantai
 - Tinggi Maksimal bangunan : 20 m
- Provinsi : Jawa Timur
Kecamatan : Kec.Genteng

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

	LUASAN M2	JUMLAH	TOTAL LUASAN
RUANG AREA MAKAN 1		2	
TENANT	10	12	120
AREA MAKAN LT 1	225	1	225
AREA MAKAN LT 2	205	1	205
AREA CUCI	12	1	12
GUDANG	10	2	20
			562
		X2	1124
AREA KIOS MAKAN 2		1	
MODUL KIOS 1	22	7	154
MODUL KIOS 2	20	7	140
MODUL KIOS 3	64	1	64
MODUL KIOS 4	45	2	90
			448
AREA MAKAN 3 LINGKARAN		2	
TENANT KIOS 1	7,5	4	30
TENANT KIOS 2	15	8	120
R. CUCI	27,6	2	55,2
R. SERVICE	7,5	2	15
AREA MAKAN LT 1	580	1	580
AREA MAKAN LT 2	412	1	412
WASTAFEL	7,5	2	15
			1227,2
		X2	2454,4
TENANT KECIL			
KIOS/TENANT KECIL	17,5	8	140
PRIVATE LOUNGE	44,5	4	178
DAPUR UNTUK PRIVATE	77	1	77
TOILET			
TOILET 1	63	2	126
TOILET KECIL	16	1	16
MINI AMPHITHEATER	395	1	395
GENSET	54	1	54
PLN	64	1	64
MDP	20	1	20
R.POMPA	64	1	64
		TOTAL LUAS =	5160,4

Tabel 2. 1. Tabel akumulasi kebutuhan luas.

Sumber : Ilustrasi Pribadi

2.2 Analisa Tapak dan Zoning

Kelebihan tapak:

1. Kawasan sekitar tapak terdapat Delta Plaza Mall, WTC, hotel, kantor, area bermain taman skate, monumen Kapal selam, dan juga area untuk menaiki wisata perahu Kalimas.
2. Tapak berada di lokasi yang cukup strategis dan ramai dilalui oleh kendaraan.
3. Tapak memiliki sisi yang berhadapan langsung dengan sungai Kalimas
4. Area pusat kota
5. Jalan yang menunjang dari sepeda motor sampai dengan bus.
6. Lahan parkir yang luas (site 1 blokplan dengan Delta Plaza)

Kekurangan tapak:

1. Kendaraan dari jalan Walikota Mustajab harus berputar arah agak jauh dulu untuk menuju ke wilayah tapak
2. Potensi View hanya berada di Sungai Kalimas
3. Banyak nya area makan, foodcourt di Delta Plaza



Gambar 2. 2. Data Tapak.
Sumber : Ilustrasi Pribadi

Area sisi sebelah kanan yang menempel pada Sungai Kalimas adalah sisi paling dapat dimanfaatkan dan tidak boleh terhalangi oleh bangunan yang tinggi yang dapat mengurangi view untuk melihat Sungai Kalimas. Dengan begitu sisi tersebut juga menjadi wajah Surabaya orang melihat dari jln. Gubeng Pojok yang selalu ramai dilihat orang.



Gambar 2. 3. Peta RDTR
Sumber : gistaru

Bentuk bangunan memiliki tema lingkaran yang diambil dari bentuk pohon sendiri. Dengan berbagai macam peletakan massa yang sudah diatur sedemikian rupa untuk membuat kesan nyaman dan membuat ketertarikan pengunjung untuk

datang. Bentuk massa ini terbentuk melalui axis yang sudah ditentukan. Adanya mall Delta Plaza dan WTC ini juga membuat tapak ini memiliki 2 jalur masuk utama agar memudahkan pengunjung untuk mengakses SWK ini. Adanya taman Skate&BMX dan juga area sungai

kalimas yang memiliki wisata perahu juga membuat daya tarik tersendiri

dan menjadikan objek wisata tambahan yang positif bagi SWK.



Gambar 2. 4. Konsep
Sumber : Ilustrasi Pribadi

Bentukan massa dan juga tatanan massa dengan konsep yang digunakan yaitu pohon. Konsep yang digunakan adalah “Under The Tree” mereferensikan pada kebiasaan PKL jalanan yang dulunya jualan sambil berkeliling lalu bertransformasi berhenti di bawah pohon sambil menunggu pelanggan dan akhirnya banyak pelanggan makan dan minum dibawah pohon yang rimbun.



Gambar 2. 5. PKL dibawah pohon
Sumber : kompas.id

Dengan bentuk tapak yang cukup unik dan memanjang jadi dibentuk lah sirkulasi linear agar orang dapat berjalan keliling mengitari site secara maksimal. Sungai Kalimas dan area Skate BMX yang menempel secara linear di tapak ini juga membuat sirkulasi linear ini sangat cocok diaplikasikan pada tapak yang terpilih. Dengan adanya beberapa jalur dan ruang yang terbentuk dari bangunan sekitar, maka dapat ditentukan axis tertentu sebagai titik daya tarik agar penataan massa lebih menarik.

Bagian interior menggunakan konsep yang sama juga yang struktur nya menggunakan baja yang di desain secara “truss” yang dibuat bercabang seolah bangunan memiliki batang, dahan, dan juga ranting. Lalu dengan pencahayaan alami oleh atap yang dibuat berlubang secara acak memiliki kesan bayangan dari sinar matahari jika berada dibawah pohon.



Gambar 2. 6. Perspektif



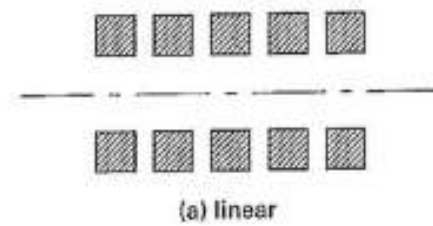
Gambar 2. 7. Perspektif



Gambar 2.8 Indoor area

1.1 Pendekatan Perancangan

Banyaknya sistem SWK yang tidak memiliki alur penjual dan pengunjung yang baik, maka dari itu terjadilah tabrakan antara pengunjung dan penjual. Dengan itu sistem sirkulasi harus lebih diperhatikan agar pengunjung lebih nyaman. Pendekatan sirkulasi menggunakan sirkulasi linear untuk mengatur pengunjung agar menuju dan mengeksplorasi tapak.



Gambar 1.1.1 Pola Radial

1.2 Perancangan Tapak dan Bangunan



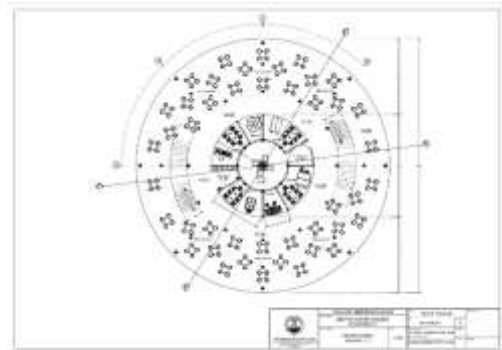
Gambar 1.2.1. Site Plan



Gambar 1.2.2. Site Plan



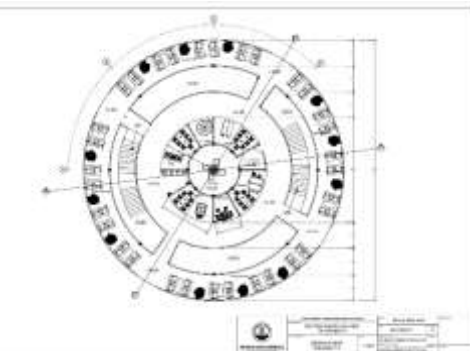
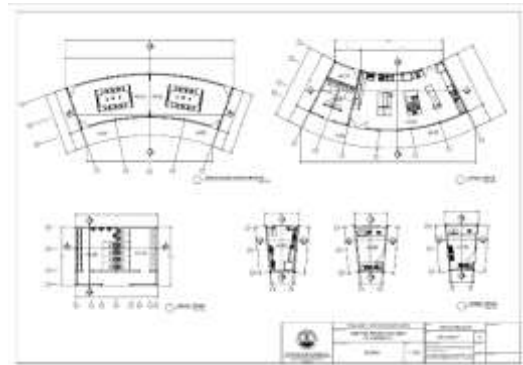
Gambar 1.2.3. Layout Plan



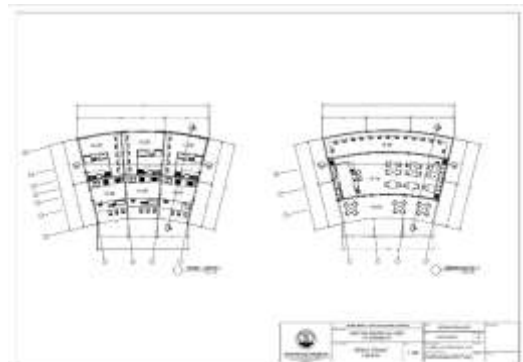
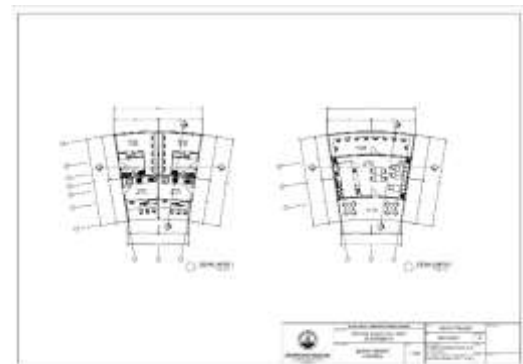
Gambar 1.2.6. Denah Massa Utama



Gambar 1.2.4. Tampak



Gambar 1.2.5. Denah Massa Utama



Gambar 1.2.7 Denah Massa Pendukung

Penataan ruangan ditata sedemikian rupa untuk menciptakan sirkulasi pengunjung dan penjual lebih *ter-zoning* dan menjadi lebih

teratur dan tidak bertabrakan. Hal ini nantinya juga akan berkaitan dengan sistem kebersihan yang ada sehingga membuat SWK jauh terlihat lebih bersih dan higienis. Massa utama menjual berbagai macam makanan dan minuman dari makanan berat hingga jajanan ringan khas Surabaya. Pada area masuk depan WTC ada tenant di area sebelah kiri yang di khusus kan menjual minuman dan makanan ringan saja.

Untuk mendukung kegiatan SWK yang tidak hanya sekedar makan dan minum maka ada hiburan seperti live music yang ada di *mini amphitheater* yang diadakan setiap sore hingga malam. Dengan dihubungkannya lokasi site dengan area Skate & BMX ini agar pengunjung dapat menikmati hubungan ruang yang terjadi dan juga hubungan dengan area sungai lebih terasa dan dapat dinikmati langsung sambil makan maupun minum.

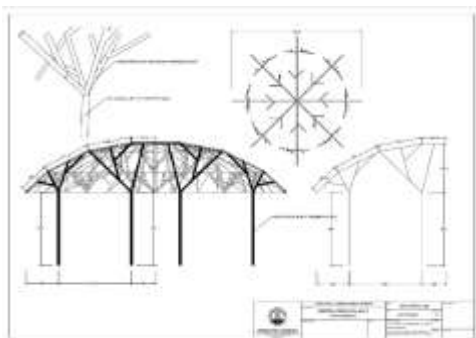
1.3 Interior



Gambar 1.3.1. Perspektif Interior

Interior menggunakan banyak permainan struktur batang dahan. Dengan tone warna coklat sehingga lebih terkesan seolah dibawah pohon

1.4 Detail arsitektural



Gambar 1.4.1. Detail Struktur

Hal yang ingin ditonjolkan disini adalah massa utama yang terlihat seerti pohon besar dan pengunjung memiliki kesan makan dibawah nya.

3. Struktur

Struktur massa utama menggunakan WF berbentuk lingkaran dengan diameter 40cm lalu pada posisi diatas mengecil dan bercabang dengan diameter 20cm yang memperkuat konsep pohon itu sendiri yaitu batang, dahan dan ranting sebagai struktur utama dari sebuah pohon.



Gambar 3.1. Axonometri Struktur

4. Sistem Utilitas

4.1 Sistem Utilitas Air



Gambar 4.1.1. Utilitas Air Bersih



Gambar 4.1.2 Utilitas Air Kotor

4.2 Sistem Utilitas Listrik



Gambar 4.2.1 Utilitas listrik

4.3 Sistem Utilitas Kebakaran



Gambar 4.3.1. Utilitas Pembuangan

5. KESIMPULAN

Bangunan ini adalah sebuah SWK (Sentra Wisata Kuliner) yang bertujuan untuk memwadhahi para PKL dan juga membuat suatu wisata berbasis kuliner yang berlokasi di tengah kota Surabaya. SWK ini didesain dengan pendekatan dan konsep yang telah dipilih untuk menjawab masalah desain yang ada di SWK pada umumnya. Dengan

pemilihan tapak yang bentuknya cukup unik maka dari itu desain banyak yang harus dipertimbangkan seperti alur, bentuk, dan juga tatanan massa yang unik dan menarik agar pengunjung dapat lebih tertarik. Oleh karena itu dengan adanya desain ini, diharapkan kedepannya ada orang yang terinspirasi dan dapat lebih baik lagi dalam memperbaiki dan menyelesaikan permasalahan yang ada di SWK jika membuat fasilitas serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Wenny. (2009).

Penggunaan Arsitektur Tradisional Jawa Pada Restoran, 75-91.

<https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20249491-R050907.pdf>

Safira D.R. (2020).

Wisata Kuliner Di Surabaya, 14-28.

<https://repository.unair.ac.id/99915/4/4.%20BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf>

Ritsky K.M.R. Brahmana., Priskila, Adiasih., (2015). Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta Di Surabaya. (Skripsi Sarjana, Universitas Kristen Petra), <https://media.neliti.com/media/publications/163422-ID-none.pdf>

Anisawati, E., Atika, F. A., & Rachim, A. M. (2022). DESAIN FASILITAS PECINTA KULINER DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR VERNAKULAR. *Jurnal Lingkungan Karya Arsitektur (LingKAr)*, 1(2), 72-83.

Mustika, F. T., Azizah, S., & Laksono, S. H. (2020). Pendekatan Bentuk Arsitektur Vernakular Rumah Joglo pada Desain Pasar dan Sentra Kuliner Tradisional Di Kota Madiun. *Katalog Buku Karya Dosen ITATS*, 62-70.

