

# Fasilitas Wisata Kuliner di Surabaya

Octofiany Sitanaya  
Ir. Handinoto, M.T.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: blueberriz\_girl89@yahoo.com ; dosen\_pembimbing: handinot@peter.petra.ac.id



Gambar 1 : tampak dan entrance bangunan

**Abstrak**— Fasilitas Wisata Kuliner ini merupakan *public space* yang menonjolkan wisata kuliner. Fasilitas yang ada meliputi *food court*, *coffe shop*, *souvenir shop*, *jajanan corner*, area rekreasi dan juga fasilitas penunjang seperti area bermain, ruang serbaguna, *book cafe*, ruang rapat, kantor pengelola dan servis. Konsep perancangan yang digunakan adalah analogi kuliner khas Surabaya ke dalam arsitektur. Penekanan dalam perancangannya adalah konsep, karakter ruang, dan penataan lansekap yang menjadikan kawasan sebagai wisata kuliner di kota Surabaya.

**Kata kunci** : fasilitas wisata kuliner, kuliner khas Surabaya

## I. PENDAHULUAN

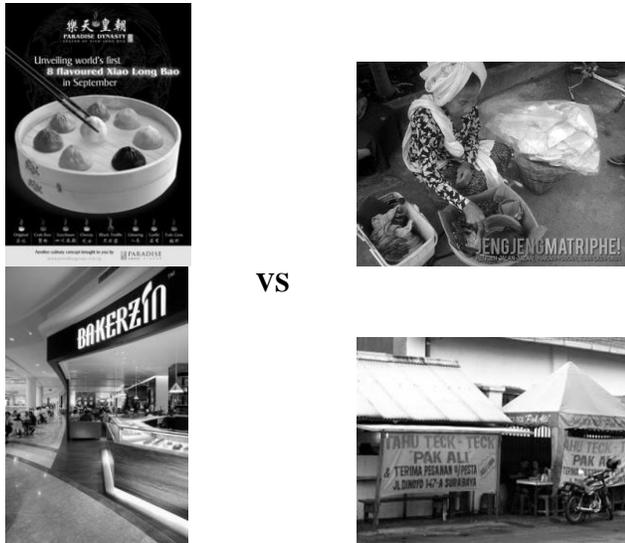
”**A**pa yang khas dari Kota Surabaya?” (peserta COP 2011 dari Belanda) Saat mendengar pertanyaan demikian, banyak dari kita yang tidak mengetahui jawabannya.



Gambar 1.1 : Simbol Kota Surabaya  
Sumber Gambar : [www.google.co.id/](http://www.google.co.id/) logo Surabaya;  
[www.google.co.id/](http://www.google.co.id/) confused

Banyak dari masyarakat Surabaya tidak mengetahui apa yang khas dari Kota Surabaya. Hal tersebut sangat disayangkan mengingat Kota Surabaya adalah Ibukota kedua di Indonesia.

Hal tersebut terjadi karena adanya pengaruh gaya hidup masyarakat Kota Surabaya. Karena gaya hidup masyarakat yang modern menyebabkan aspek-aspek kehidupan masyarakat terpengaruh. Begitu juga dengan dunia kuliner, akibat gaya hidup masyarakat yang modern menyebabkan terpinggirkannya kuliner khas Surabaya.



VS

Gambar 1.2 : Tampilan kuliner asing dibandingkan kuliner tradisional

Kuliner khas Kota Surabaya dibandingkan dengan kuliner asing, kuliner Surabaya kalah pamor, dinilai tidak memiliki prestige dan nilai sosial, dimana bagi masyarakat Surabaya dinilai tidak cocok dengan gaya hidup masyarakat saat ini. (Restika, Ariani, 2009)



Gambar 1.3 : Ketertarikan wisatawan asing terhadap Indonesia  
Sumber Gambar : koleksi pribadi COP2011 desa jeruk

Namun di sisi lain, wisatawan asing yang datang ke Surabaya ingin mengetahui ke-khas-an Kota Surabaya. Mereka tidak peduli dimana dan bagaimana kondisi tempat tersebut.

Oleh sebab itu, diperlukan wadah agar kuliner Khas Surabaya dapat lebih dikenal dan mampu menjadi salah satu icon dari Kota Surabaya. Namun bagaimana untuk dapat membuat wadah yang menggambarkan kuliner Khas Surabaya ke dalam bangunan?

Lokasi bangunan yang dipilih adalah berada di Surabaya Barat. Alasan pemilihan karena di daerah tersebut terdapat banyak anak muda yang berkumpul bersama dan juga karena daerah ini terkenal sebagai kawasan elite. Sasaran dari fasilitas ini adalah masyarakat terutama kaum muda, keluarga, dan juga wisatawan asing.



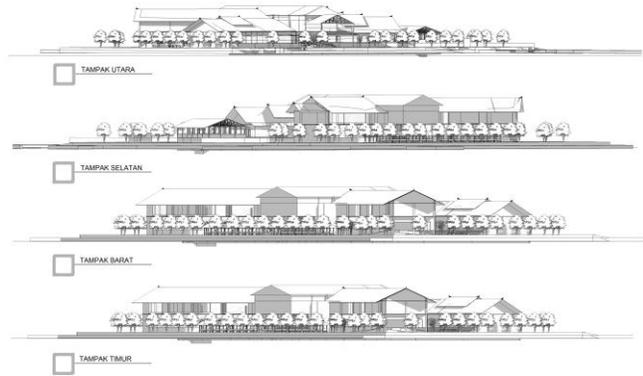
Gambar 1.4 : Anak muda hang-out di salah satu restoran di kawasan Surabaya Barat.



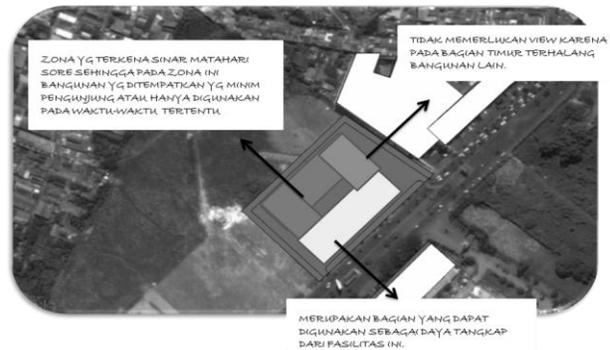
Gambar 1.5 : Situasi dan lokasi bangunan



Gambar 1.6 : Sasaran dari fasilitas kuliner  
Sumber Gambar : koleksi pribadi



Gambar 2.3 : Tampak bangunan



Gambar 2.4 : Analisa zoning pada site  
Sumber Gambar : [www.google.earth.com/bukit-darmo-boulevard](http://www.google.earth.com/bukit-darmo-boulevard)

## II. PENDEKATAN DAN PENERAPAN DESAIN

Pendekatan yang digunakan pada desain bangunan adalah pendekatan simbolik..



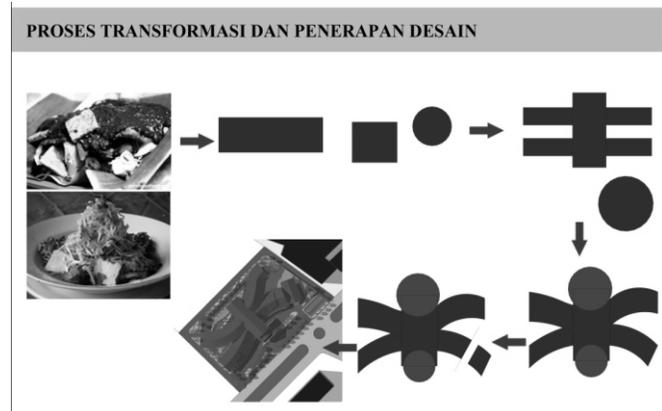
Gambar 2.1 : Segitiga semiotika yang digunakan dlm pendekatan desain

Konsep yang digunakan adalah *“free yourself”* dimana konsep ini dimasukkan agar para pengunjung dapat memilih sendiri jenis makanan yang diinginkan dan dimana suasana makan yang diharapkan.



Gambar 2.2 : food court area

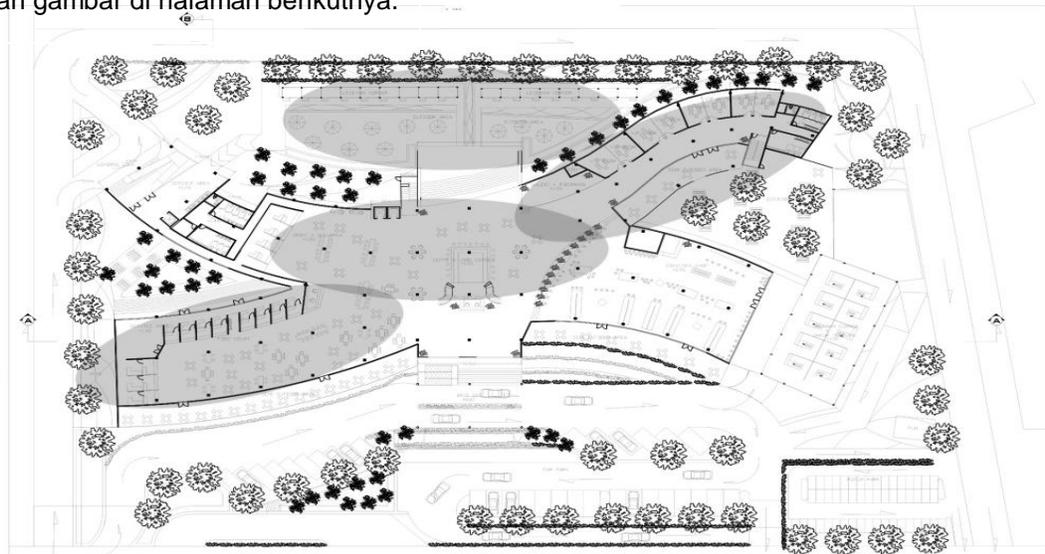
Analisa zoning pada site menunjukkan bahwa bagian yang berwarna kuning menjadi point utama, dimana bagian ini berfungsi sebagai daya tangkap dari pengunjung kedalam site. Sehingga pada bagian tersebut menjadi *point of interest* dari bangunan.



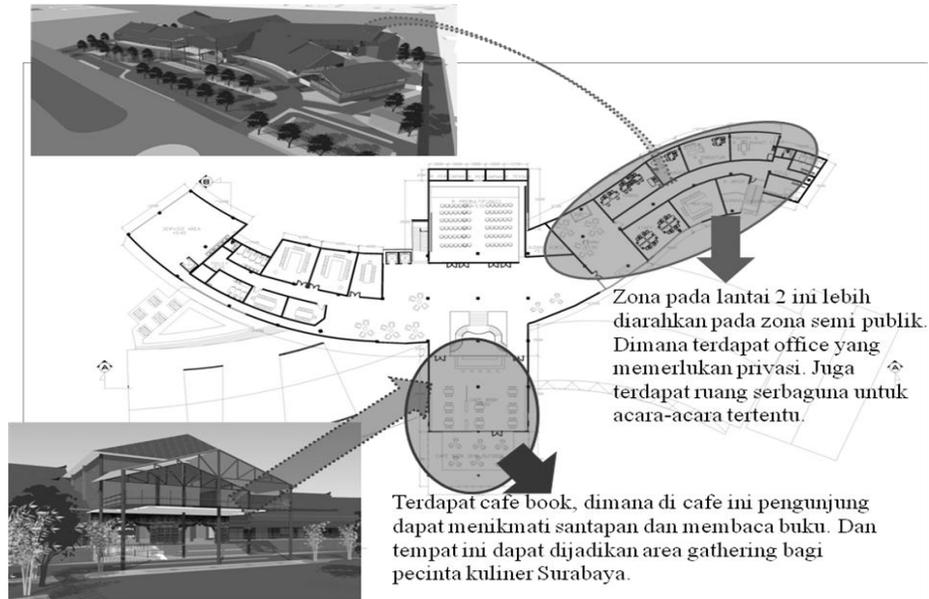
Gambar 2.5 : proses transformasi bentuk

Bentuk bangunan diambil dari bentuk-bentuk dasar pada makanan khas Surabaya yang kemudian disubstitusi antar bentuk dan agar bentuk tidak kaku maka *“lengan-lengan”* pada bangunan dibuat lebih luwes dengan merubahnya menjadi bentuk yang melengkung.

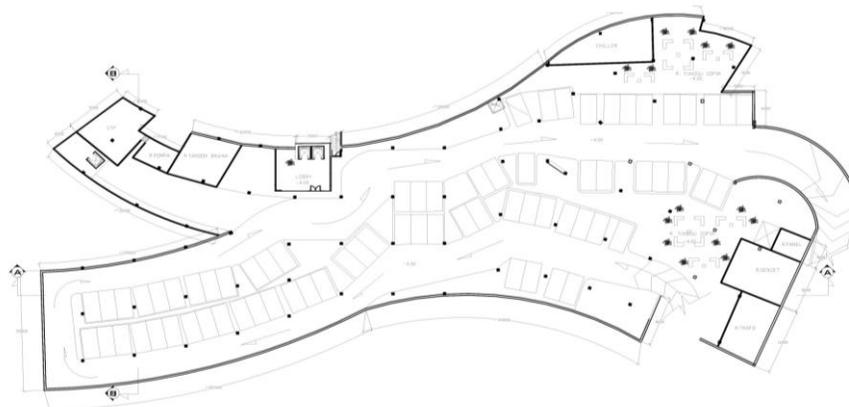
Keterangan gambar di halaman berikutnya.



Gambar 2.6 : Penerapan konsep pada denah lantai 1



Gambar 2.7 : denah lantai 2



DENAH SEMIBASEMENT  
1 : 200

Gambar 2.8 : semibasement

Pada denah lantai 1 (gambar 2.6) penerapan konsep terlihat pada peletakkan area makan, dimana area makan tersebar pada beberapa tempat. Terdapat area makan *indoor* dan area makan *outdoor*.

Pada denah lantai 2 (gambar 2.7) terdapat fasilitas pendukung diantaranya *cafe book*, kantor pengelola, ruang serbaguna dan juga ruang rapat.

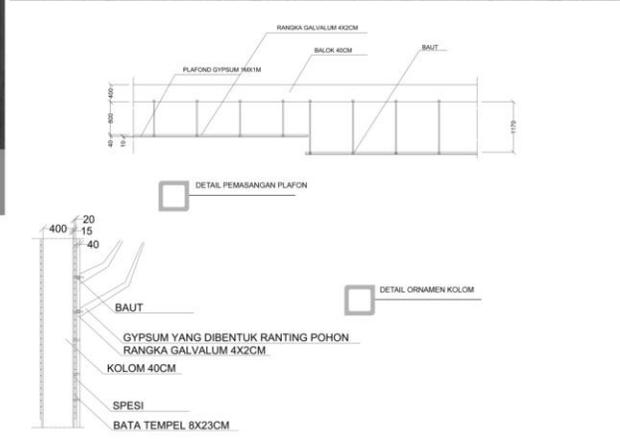
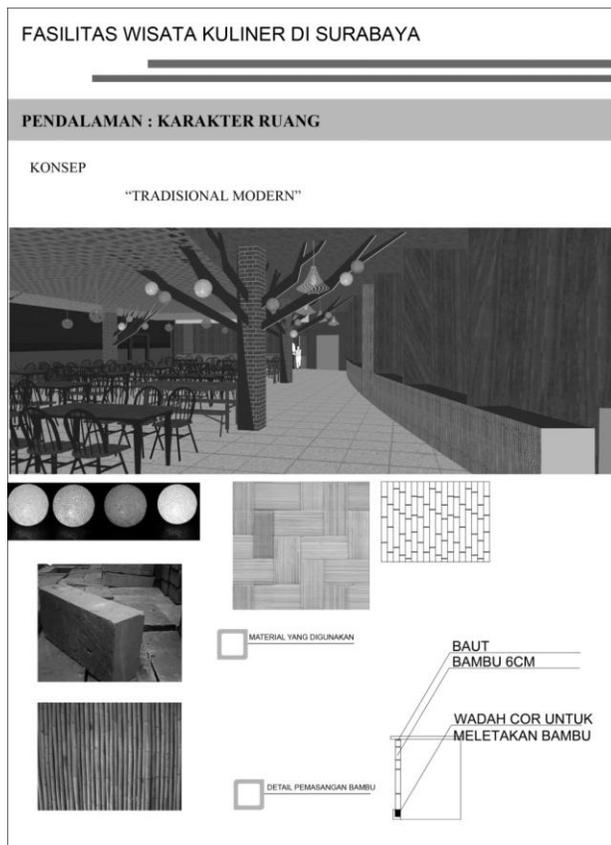
Sedangkan pada lantai semibasement merupakan area parkir bagi para pengunjung. Dengan kapasitas 70 mobil dan area mekanikal. Letak kolom struktural menyebabkan area parkir terlihat tidak beraturan dan tidak rapi.

### III. PENDALAMAN KONSEP

Pendalaman yang digunakan dalam desain adalah pendalaman karakter ruang. Konsep yang dipilih adalah tradisional modern. Konsep ini dipilih sebagai gambaran kehidupan masyarakat yang modern namun tetap terdapat unsur tradisional di dalamnya.



Gambar 3.3 : rekreasi area dan souvenir



MENGABUNGKAN KESAN TRADISIONAL DENGAN KESAN MODERN. TRADISIONAL MEWAKILI "SURABAYA" DAN MODERN MEWAKILI GAYA HIDUP MASYARAKAT SAAT INI. PENGGUNAAN MATERIAL - MATERIAL ALAM SEBAGAI PENUNJANG DARI KONSEP. ORNAMEN PADA KOLOM DIBUAT AGAR SUASANA RUANG LEBIH MERIAH DAN TIDAK MONOTON.

[www.google.co.id/ ball lamp](http://www.google.co.id/ball%20lamp) ; [www.google.co.id/ batu-bata](http://www.google.co.id/batu-bata) ; [www.google.co.id/ bilik bambu](http://www.google.co.id/bilik%20bambu) ; [www.google.co.id/ bambo wall](http://www.google.co.id/bambo%20wall)

Gambar 3.1 : Pendalaman dan detail

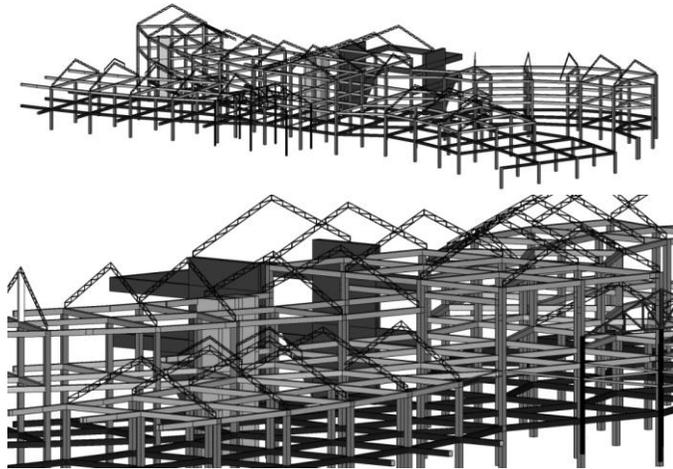


Gambar 3.2 : outdoor area

### IV. UTILITAS DAN TAMBAHAN LAINNYA

Fasilitas Wisata Kuliner ini menggunakan sistem struktur kolom dan balok dengan menggunakan modul grid dan radial

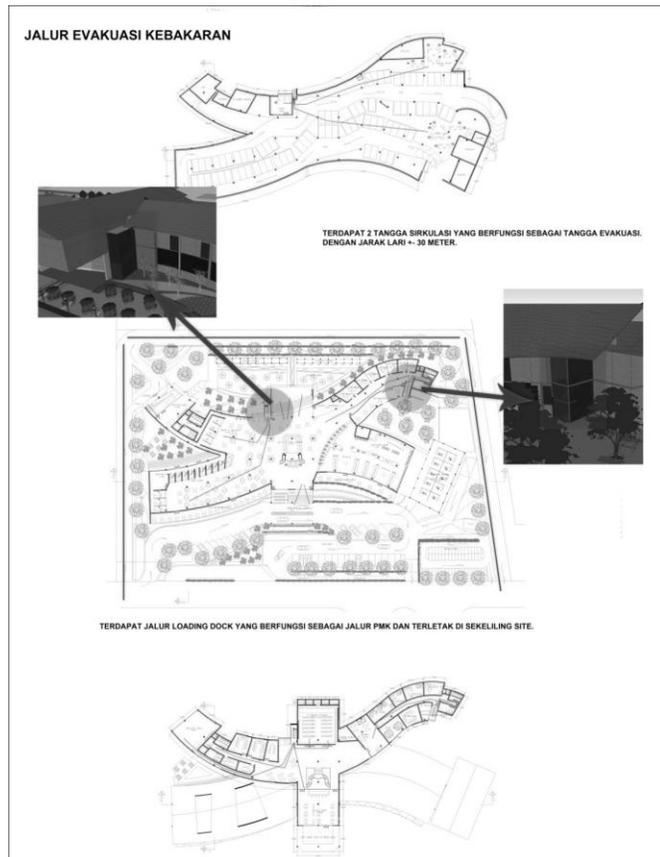
Sistem struktur untuk atap menggunakan kuda-kuda rangka baja dengan jarak antar kuda-kuda 7 meter.



Gambar 4.1 : Axonometri struktur

Bangunan ini merupakan *public space* karenanya hanya diperlukan tangga evakuasi kebakaran bagi pengunjung. Tangga evakuasi ini juga digunakan sebagai jalur sirkulasi antar lantai.

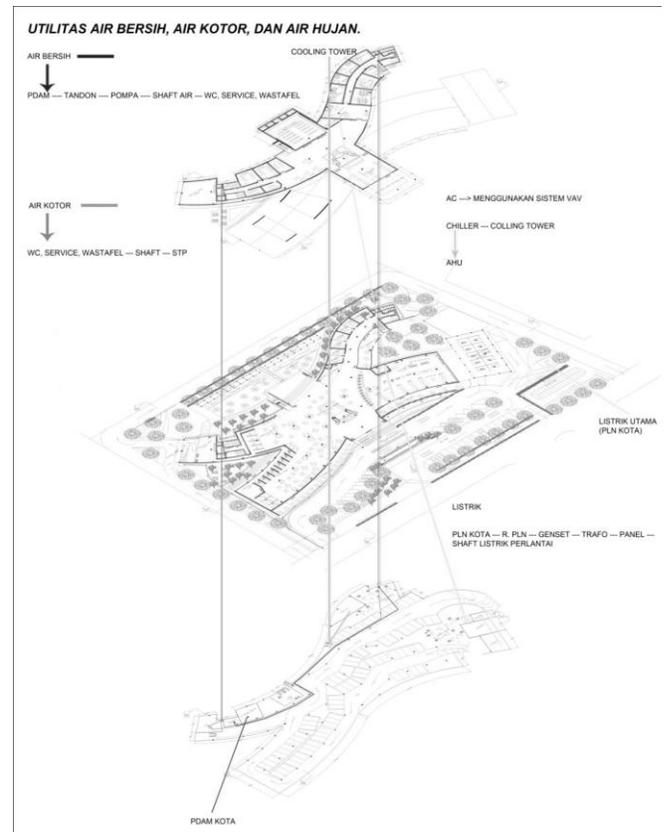
Terdapat 2 tangga evakuasi pada fasilitas ini (gambar 4.2) dengan masing – masing jarak lari ± 30 meter.



Gambar 4.2 : Letak tangga evakuasi

Sedangkan sistem utilitas air bersih hanya diperlukan oleh toilet, service dan wastafel. Hal ini dikarenakan fungsi utama dari bangunan ini adalah fasilitas umum.

Untuk sistem AC menggunakan sistem VAV dan digunakan pada seluruh bangunan utama (Gambar 4.3)



Gambar 4.3 : sistem utilitas air bersih, air kotor, air hujan, dan sistem AC

## V. KESIMPULAN

Dengan adanya Fasilitas Wisata Kuliner ini diharapkan fasilitas ini mampu menjadi tempat pembelajaran dan pengenalan budaya Surabaya kepada masyarakat. Diharapkan juga fasilitas ini mampu memberikan hal-hal positif kepada masyarakat dan Kota Surabaya. Sehingga keberlanjutan budaya Surabaya terutama kuliner dapat dilestarikan dan dijaga keberadaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

Retika, Ariani (2009). *Surabaya Culinary Square*. (TA PA 1380/ARS/ 2009). *Undergraduate Thesis*, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.