

# PASAR DAN FASILITAS WISATA BAHARI DI KAKI JEMBATAN SURAMADU, SURABAYA

Keshia Hanna Kumala dan Dr.Rony Gunawan Sunaryo S.T., M.T.

Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: keshiahanna@hotmail.com; ronygunawan@petra.ac.id



Gambar. 1. Area depan Pasar dan Fasilitas Wisata Bahari di kaki Jembatan Suramadu, Surabaya.

Sumber: Penulis

## ABSTRAK

Sebuah wadah interaksi sosial sekaligus wadah pengenalan akan budaya masyarakat pesisir jembatan Suramadu. Melalui perancangan ini di harapkan masyarakat surabaya dan sekitarnya dapat mengenal budaya lokal di kawasan pesisir jembatan Suramadu. Pendekatan yang diambil untuk menjawab desain adalah pendekatan vernakular dengan mengusung konsep *Adapting the Enviroment*. Konsep mempengaruhi pembagian *zoning* keseluruhan bangunan yaitu: area pasar wisata, area interaksi sosial dengan masyarakat yang di wujudkan dalam ruang-ruang komunal seperti ruang multifungsi, ruang bermain dan taman komunal *outdoor*, area galeri pameran dan area pujasera. Penggunaan material lokal seperti batu bata, genteng tanah liat, kayu merbau merupakan salah satu upaya untuk mengangkat karakter khas arsitektur di kawasan pesisir jembatan Suramadu. Selain itu, bentuk-bentuk massa juga mengadapatasi dari bentuk-bentuk khas arsitektur rumah nelayan di pesisir jembatan Suramadu. Bukaan-bukaan pada beberapa sisi massa serta ketinggian bangunan yang cukup tinggi juga merupakan salah satu upaya *cross ventilation* udara alami semaksimal mungkin. Lokasi site yang berada tepat di tepi kaki jembatan Suramadu juga menambah nilai kelokalitas yang ada sehingga pengunjung dapat merasa langsung *ambience* dari daerah lokal. Oleh karena itu, Pasar dan Fasilitas Wisata Bahari di Kaki jembatan Suramadu, Surabaya ini adalah bangunan yang mencerminkan karakter khas kawasan pesisir kaki Jembatan Suramadu.

Kata Kunci: Pasar wisata, Bahari, Fasilitas Wisata, Jembatan Suramadu

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagai kota terbesar kedua di Indonesia, Surabaya memiliki peranan penting dalam pariwisata RI, khususnya menyambut *Visit Indonesia Year 2016*. Upaya promosi di dalam dan luar negeri maupun perhelatan *event* dan atraksi pariwisata secara regular mulai gencar diadakan, terutama sejak terbentuknya *Surabaya Tourism Promotion Board* (STPB) akhir 2005. Pemerintah kota Surabaya sedang gencar mengembangkan potensi wisata air di kawasan kaki suramadu hingga pesisir kenjeran. Wali Kota Surabaya Tri Rismaharini memiliki sejuta impian untuk mengembangkan potensi pesisir pantai Kenjeran Surabaya. Karena itu, Risma juga memiliki sejuta jurus untuk mewujudkannya, yaitu dengan pembangunan Jembatan Kenjeran, pembangunan taman bulak, pengembangan Sentra Ikan Bulak, dan pengembangan taman hiburan pantai. Menurut Dwija, Pemerintah Kota Surabaya telah menetapkan pembagian zona penataan kawasan pesisir Pantai Kenjeran itu, yang terdiri dari area permukiman nelayan, area publik, dan area wisata, sehingga mereka berusaha “mengawinkan” area wisata dengan pemukiman nelayan. Kendati demikian, Pemerintah Kota Surabaya tetap mengedepankan kearifan lokal, karena itu merupakan kelebihanannya.



Gambar. 1.2. Jembatan THP kenjeran  
Sumber : antaranews.com

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka diperlukan adanya suatu fasilitas wisata yang dapat mengakomodasi kebudayaan local sekaligus mengenalkan produk-produk lokal di kawasan pesisir kaki Suramadu sebagai salah satu langkah pengembangan wisata yang sedang di kembangkan oleh pemerintah kota Surabaya. Oleh karena itu, munculah ide perancangan Pasar dan Fasilitas Wisata Bahari di Kaki Jembatan Suramadu, Surabaya.

**B. Rumusan Masalah**

Masalah utama dalam proses perancangan fasilitas ini adalah Bagaimana mendesain fasilitas pasar dan fasilitas wisata yang mencerminkan karakter khas kawasan pesisir Surabaya timur dan menghasilkan desain yang interaktif kepada pengunjung. Dengan adanya desain ini di harapkan masyarakat umum dapat mengenal potensi lokalitas bahari yang ada di kawasan Suramadu, mulai dari kuliner tradisional, kebiasaan masyarakat hingga potensi kerajinan lokal yang ada.

**C. Tujuan Perancangan**

Mendesain suatu pasar dan fasilitas wisata yang dapat menjadi alternatif rekreasi belanja sekaligus rekreasi di pesisir kawasan kaki Suramadu yang mampu mewadahi segala aktivitas yang bersifat rekreatif bagi pengunjung yang datang.

**D. Data dan Lokasi Tapak**

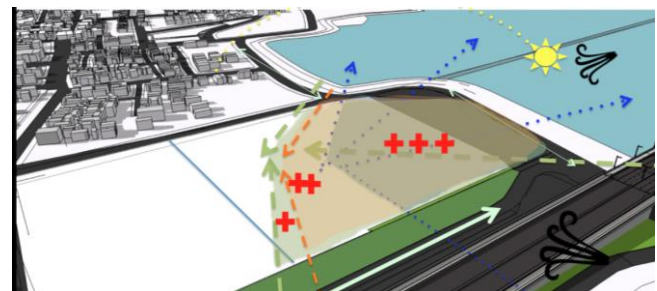
Tapak berlokasi di tepi Jalan Tambak Wedi. Dimana pada *site* ini bersebelahan langsung dengan akses masuk-keluar jembatan suramadu dan bersebelahan dengan tepi selat Madura. Disamping itu, area kampung nelayan Tambak Wedi juga mengelilingi *site* ini. Lebar jalan utama selebar 8m sehingga memungkinkan adanya mobil-mobil yang masuk ke area *site*. Salah satu keuntungan dari *site* ini adalah akses masuk utama (dari jalan Tambak Wedi) yang searah sehingga dapat mereduksi polusi suara. Selain itu pula, dengan adanya jembatan Suramadu, maka masyarakat luar kota Surabaya (Madura) dapat melihat bangunan di *site* ini secara maksimal karena dapat di lihat *dari bird eye view*.



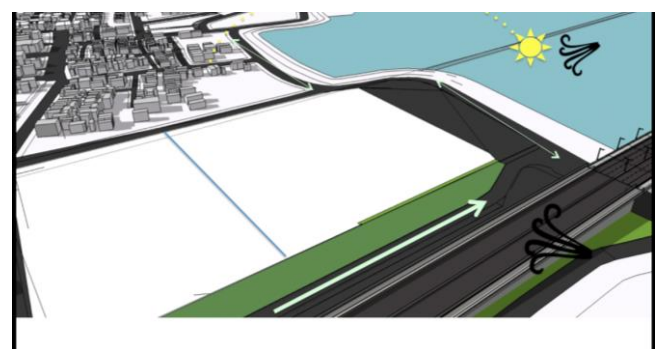
Gambar. 1.3. Peta Lokasi Tapak  
Sumber: google earth, petaperuntukan.surabaya.go.id

**Data Tapak**

- Luas lahan : ±2,2 Ha (22.000 m<sup>2</sup>)
- KDB : 60%
- KDH : 40%
- KLB : 160%
- Kelurahan : Tambak Wedi
- Kecamatan : Kenjeran
- GSP : 100 m
- GSB depan : 10 m
- GSB belakang : 8 m
- GSB samping : 6 m
- Tata Guna Lahan: Area wisata



Gambar. 1.4. Analisa Tapak  
Sumber: Penulis



Gambar. 1.5. Tapak dengan Sekitar  
Sumber: Penulis

## DESAIN BANGUNAN

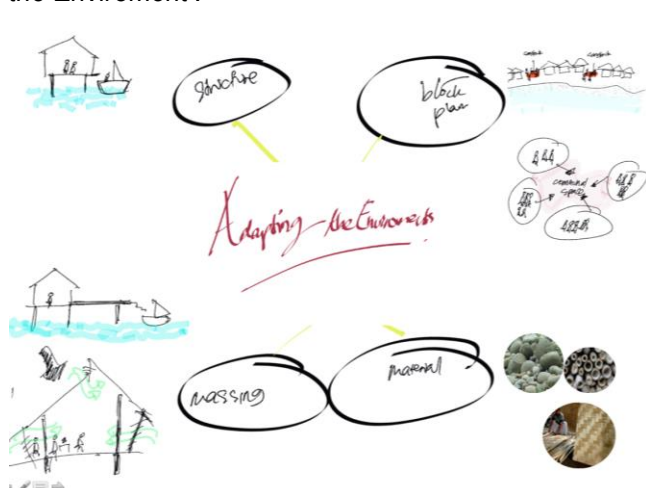
### A. Proses Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan dan masalah desain maka *'Adapting the Enviroment'* dipilih sebagai konsep untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai. Sesuai dengan namanya, *Adapting* berarti mengadaptasi dan *Enviroment* adalah lingkungan. *Adapting the Enviroment* di artikan sebagai mengadaptasi lingkungan, lingkungan yang di maksud ini di khususkan ke lingkungan lokal di pesisir kaki Suramadu khususnya lingkungan Tambak Wedi. Tambak Wedi merupakan area dimana mayoritas penduduknya menggantungkan hidupnya pada laut. Mulai berdagang pernak-pernik hasil laut, nelayan, hingga menjual aneka olahan laut. Tentunya hal ini merupakan salah satu keunikan tersendiri bagi kawasan ini di bandingkan daerah-daerah Surabaya yang lainnya. Selain itu, budaya bahari masyarakat Tambak Wedi ini cukup unik, mulai dari arsitekturnya hingga kebiasaan-kebiasaan sehari-hari seperti adanya pasar malam dadakan yang rutin di adakan 2 bulan sekali bahkan adanya festival arak-arakan yang ditujukan agar hasil tangkap ikan dapat maksimal. Solidaritas antar warga juga sangat kuat sehingga antar warga saling membantu dan suka berkumpul.



Gambar. 2.1. Kondisi Sekitar Kampong Tambak Wedi

Setelah menemukan karakter-karakter budaya local Tambak Wedi, karakter ini lah yang akan di bawa masuk ke dalam konsep perancangan yaitu *'Adapting the Enviroment'*.

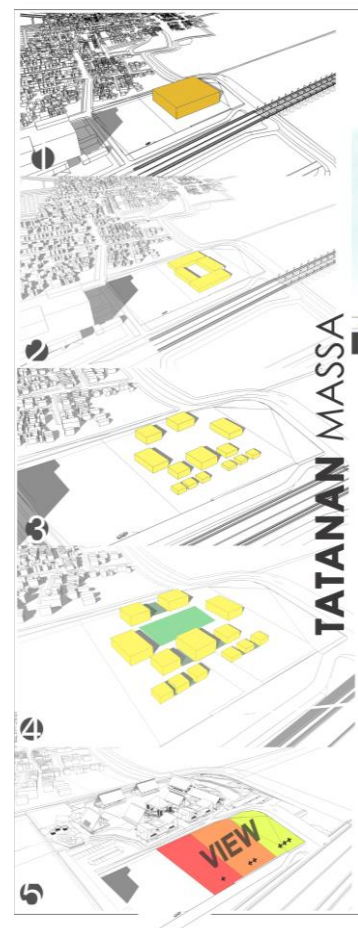


Gambar. 2.2. Penjelasan Konsep Bangunan  
Sumber: Penulis

Berdasarkan konsep inilah maka akan di jabarkan menjadi 4 poin yang di terapkan dalam perancangan yaitu :

#### 1. Tatanan massa

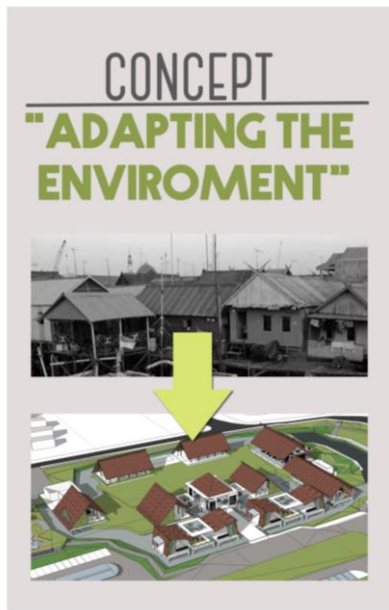
Tatanan massa bangunan di adaptasi dari tatanan massa urban kampung nelayan Tambak Wedi. Tatanan massa kampung nelayan cenderung membentuk tatanan simetris dengan pola *grid*. Oleh karena itu tatanan percangan menyesuaikan tatanan kampung yang ada.



Gambar. 2.3. Tahapan Tatanan Massa  
Sumber: Penulis

#### 2. Bentuk

Bentukan per massa bangunan di adaptasi dari bentuk rumah nelayan yang sederhana. Adaptasi ini di tunjukan untuk mengangkat kembali ke khas-an karakter wilayah Tambak Wedi yang sebagian besar berprofesi sebagai nelayan. Setelah di adaptasi bentuk massa ini kemudian di transformasikan sedemikian rupa sehingga mampu merepresentasikan rumah nelayan. Kemudian bentuk di buat dengan bukaan-bukaan dengan tujuan agar tercipta *cross ventilation*.



Gambar. 2.4. Tahapan Bentukan Massa  
Sumber: Penulis

3. Struktur

Sruktur dari bangunan ini mengadpatasi struktur rumah nelayan sederhana yaitu menggunakan struktur panggung. Struktur ini di maksudkan agar air tidak sampai naik ke dalam rumah, selain itu penaikan *level* rumah juga dapat menyebabkan udara dapat lewat melalui bawah rumah sehingga udara di dalam rumah terasa lebih dingin.

4. Material

Penggunaan material lokal juga termasuk dari salah satu konsep yang ingin di capai. Material local yang di gunakan adalah material dinding bata ekspos, atap genteng bata dan struktur kayu merbau. Struktur atap sengaja menggunakan struktur kayu merbau ekspos tanpa plafon karena hal ini di adaptasi dari arsitektur lokal yang cenderung menggunakan struktur kayu sehingga hal ini di terapkan dalam desain perancangan.



adaptasi material lokal menjadi material baru dalam desain

Gambar. 2.5. Material lokal yang digunakan  
Sumber: Penulis

B. Pendekatan Perancangan

Pasar dan fasilitas wisata bahari ini merupakan salah satu tahap pengembangan pemerintah kota Surabaya dalam mewujudkan visi pengembangan pariwisata bahari di kawasan pesisir Suramadu. Sehingga memerlukan satu desain perancangan yang mencerminkan karakter khas kawasan tersebut.

Berdasarkan hal ini, perancangan Pasar dan fasilitas wisata bahari ini akan didasarkan pada pendekatan vernakular. Pendekatan ini dilakukan agar bangunan dapat merepresentasikan Karakter wilayah pesisir kenjeran. Pengunjung akan mampu mengerti tidak hanya potensi hasil kelautan kawasan kenjeran melalui apa yang di jual tetapi juga melalui penyampaian desain secara arsitektural.

C. Pembagian Zoning

Dari Analisa Tapak, maka *zoning* yang tercipta yaitu sebagai berikut:

- Zona pasar diprioritaskan di bagian *entrance* site
- Area pujasera diletakkan tepi dekat sisi selat Madura. Peletakkan ini di maksudkan agar pengunjung yang makan dapat menikmati view jembatan suramadu dengan lebih leluasa.
- Area *Loading dock* (barang kerajinan dan mkanan olahan) diletakkan berdekatan dengan jalur servis supaya memudahkan pemindahan barang.
- Area rekreasi *outdoor* diletakkan terintegrasi dengan taman komunal dan massa keseleruhan bangunan.
- Area Galeri dan Area dolanan di letakkan sejajar dengan area pasar di maksudkan agar pengunjung dapat melihat langsung area ini apabila mereka telah setelah melewati pasar.
- Area multifungsi berada di dekat area galeri agar menarik pengunjung yang ingin terlibat langsung dalam proses pembuatan kerajinan.

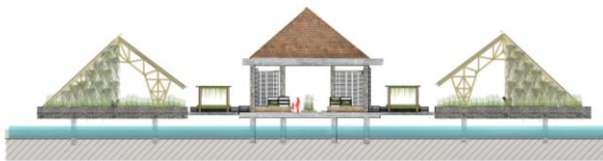


Gambar. 2.6. Pembagian zona bangunan

Sumber: Penulis

D. Fasilitas Bangunan

Perancangan ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya antara lain Pasar wisata, Galeri, Ruang Multifungsi, Area Dolanan, Pujasera, Kantor pengelolah dan Area Servis. Area entrance dibuat di area *outdoor* dengan penutup atap kanopi transparent dengan di tutupi tanaman gantung sehingga memberikan kesan *homey* dan alami. Konsep main entrance memberikan keleluasaan pengunjung menentukan arah berbelanja dan memberi ruang gerak pengunjung untuk menikmati ruang luar sembari berbelanja. Pada massa pasar ini terdapat ruang ruang komunal sebagai penghubung massa pasar satu dengan yang lainnya.



Gambar. 2.7. Ruang komunal penghubung massa pasar  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.8. Suasana pasar  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.9. Suasana Entrance  
Sumber: Penulis

Area Pasar ini terbagi lagi menjadi 4 bagian yaitu area kios perhiasaan yang terletak di bagian paling depan dari bagian pasar. Area kedua merupakan area kios ikan hias yang terletak tegak lurus dengan bagian entrance sehingga menjadi *vocal point* dari bagian pasar ini. Bagian ketiga adalah area kios makanan yang berada tepat di samping kios ikan hias. Kios makanan yang di maksud adalah kios makanan oleh laut berupa kripik ikan, dan aneka produk makanan kering lainnya. Selain itu, kios lainnya dalah kios souvenir dan kios kebutuhan rumah tangga seperti lampu hias,meja hias yang terbuat dari kerang.



Gambar. 2.10. Suasana Kios Makanan  
Sumber: Penulis

Fasilitas lainnya adalah Ruang Multifungsi. Ruang multifungsi ini berisi kegiatan warga lokal yang setiap sorenya ada kegiatan membuat kerajinan bersama. Ruang multifungsi ini juga terbuka untuk pengunjung yang ingin terlibat langsung dalam kegiatan ini. Selain itu, ruang ini di fungsikan untuk acara-acara *workshop* dari komunitas-komunitas luar.

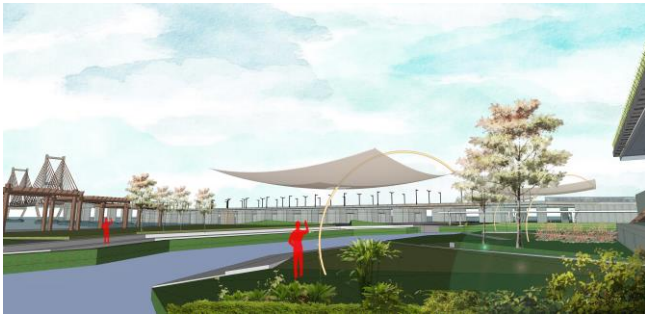
Area dolanan dan area galeri sengaja di letakkan sebelahan agar pengunjung dapat mengenal kebudayaan masyarakat Tambak Wedi melalui galeri galeri foto dan area permainan tradisional yang biasa di mainkan oleh anak-anak sekitar.



Gambar. 2.11. Suasana Taman komunal  
Sumber: Penulis

Taman komunal sengaja di letakkan di bagian tengah dari massa sebagai penghubung antar massa dan sebagai area berkumpul sehingga masyarakat dapat menikmati seluruh aktivitas dari massa per bangunan. Taman ini juga dapat di dimanfaatkan rutin sebagai area pasar malam rutin yang di adakan rutin setiap 2 bulan. Selain pasar malam, taman ini juga di fungsikan sebagai area berkumpul para komunitas dan *live band* yang diadakan rutin setiap minggunya.

Area Pujasera di fungsikan sebagai tempat penjual makanan tradisional yang berada di sekitar site sehingga di harapkan dengan adanya pujasera ini penjual makanan dapat terfasilitasi dan pengunjung juga dapat mencicipi kuliner khas pesisir Suramadu. Pujasera ini di buat 2 lantai agar pengunjung bisa lebih leluasan makan sambil menikmati pemandangan jembatan Suramadu dari lantai 2. Disamping itu, area pujasera itu juga berhubungan langsung dengan dermaga perahu sehingga pengunjung dapat mengakses langsung wisata perahu.



Gambar. 2.12. Suasana Pujasera dan Dermaga perahu  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.13. Suasana pujasera  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.14. Suasana Pujasera lantai 2  
Sumber: Penulis

Area servis dan kantor pengelolah sengaja di letakkan di bagian belakang dari site dan area *loading dock* berada di area servis juga agar memudahkan pengawasan barang masuk dan barang keluar.

E. Eksterior Bangunan

Berikut adalah gambar tampak keseluruhan bangunan dari arah sebelah utara, selatan, barat dan timur.



Gambar. 2.15. Tampak Timur  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.16 Tampak Utara  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.17. Tampak Selatan  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.18. Tampak Barat  
Sumber: Penulis

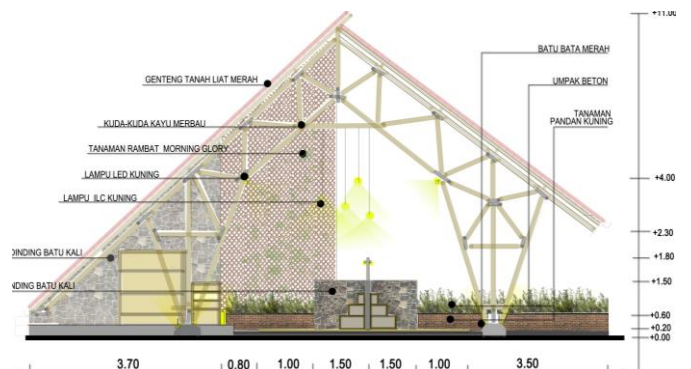
Bentuk atap yang dipilih merupakan atap pelana. Material atap ini menggunakan atap genteng tanah liat berwarna merah dengan struktur rangka kayu.



Gambar. 2.19. Suasana luar site  
Sumber: Penulis

F. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang. Pendalaman karakter ruang yang dipilih adalah ruang kios makanan dan area *entrance*.



Gambar. 2.20. Potongan Massa Kios Makanan  
Sumber: Penulis

- Kios makanan ringan

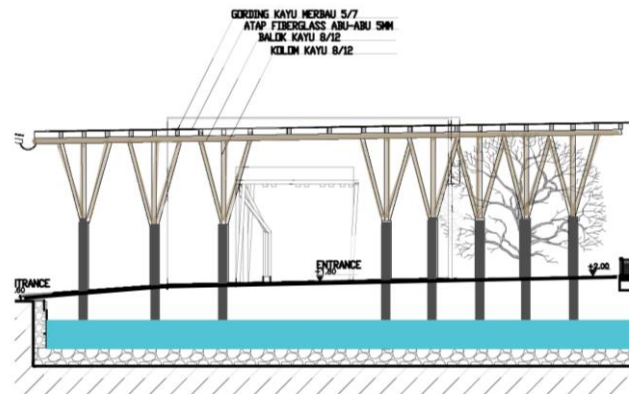
Aktivitas yang terjadi pada ruangan ini adalah kegiatan jual beli dan menawarkan barang dagangan. karakter ruang yang di inginkan adalah santai, *homey* dan berkesan sederhana. Untuk menjawab karakter ruang yang di inginkan maka material yang di gunkan menggunakan material yang berasal dari material lokal yaitu batu kali yang di gunakan sebagai dinding, kayu rotan yang di gunkan sebagai meja *display* barang dagangan. di bagian massa yang terbuka di pasang kisi-kisi dari kayu bekas yang di tambahkan tanaman gantung sehingga lebih sejuk.



Gambar. 2.23. Suasana Entrance. Sumber: Penulis



Gambar. 2.21. Perspektif Area Kios Makanan  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.24. Potongan Entrance  
Sumber: Penulis



Gambar. 2.22. Denah Area Kios Makanan  
Sumber: Penulis

- Area Entrance

Kesan ruang yang di ingin di tampilkan pada *entrance* ini adalah kesan santai, natural maka material yang di gunakan menggunakan material ekspos yang berasal dari alam seperti kayu merbau sebagai rangka *canopy* dan penutup *canopy* menggunakan lembaran polycarbonat berwarna abu-abu *transparant* sehingga pengunjung secara tidak langsung tidak merasa terbatas secara visual. Penempatan tanaman rambat di bagian atas dari *canopy* juga membantu pengunjung merasakan kesan natural. Lantai yang di gunakan pada bagian ini adalah Lantai cor beton ekspos tanpa finishing.

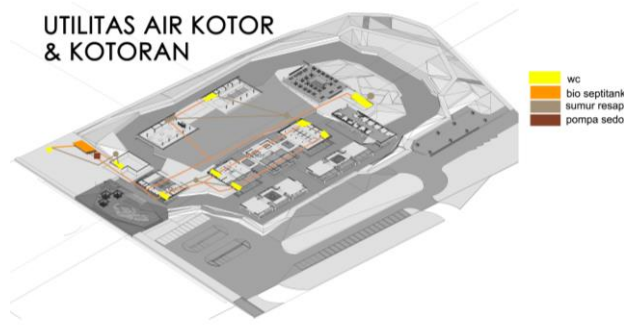
G. Sistem Utilitas

Suplai air bersih berasal dari PDAM kemudian di hitung menggunakan meteran kemudian di tamping di tandon bawah menuju ke pompa tekan dan di distribusikan ke pipa-pipa air bersih. Sedangkan pendistribusian air kotor dan kotor di tamping di *septitank*

UTILITAS AIR BERSIH



UTILITAS AIR KOTOR & KOTORAN

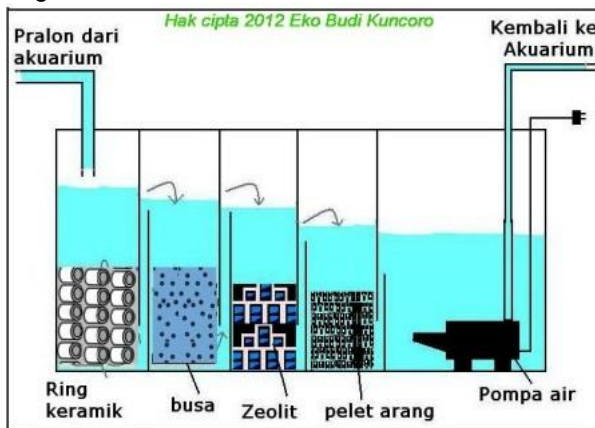


Gambar. 2.25. Skematik Suplai Hingga Pembuangan Utilitas Air Bersih, Air Kotor, Kotoran.  
Sumber: Penulis

Sistem penghawaan pada bangunan ini mengandalkan penghawaan alami. Pada bagian area publik dan selasar menggunakan *cross ventilation* udara alami.

#### H. Sistem Sanitasi Kolam

Dalam perancangan ini terdapat kolam yang berada di dalam site dan mengelilingi semua bangunan. Tujuan adanya kolam ini adalah untuk wisata perahu. Pemeliharaan kolam menggunakan sistem *sand filter*. *Sand filter* merupakan prinsip penyaringan kolam secara sederhana yang biasanya digunakan untuk kolam ikan hias.



Gambar. 2.26. Skema *Sand filter*  
sumber: 2.bp.blogspot.com.

#### I. Struktur Bangunan

Menggunakan struktur rangka kayu merbau dengan dimensi antara 7/12 sampai 10/15 dan di bagian penutup atap menggunakan genteng tanah liat. Umpak beton di fungsikan sebagai penyambung antara sambungan kayu dengan beton.



Gambar. 2.27. Pola Stuktur Rangka Batang Kayu  
Sumber: Penulis

### KESIMPULAN

Desain perancangan fasilitas yang diutamakan untuk masyarakat Surabaya dan sekitarnya ini diharapkan dapat menjawab serta memenuhi kebutuhan rekreatif khususnya pada tahap pengembangan wisata air pesisir kawasan Suramadu. Konsep perancangan di ambil berdasarkan karkater

lingkungan pesisir Suramadu. Karakter setiap ruang di-desain berdasarkan lingkungan sekitar yang ada. Pemilihan material, tampak alami natural, dan bentuk detail arsitektural, dirancang berdasarkan konsep, analisa site, dan berdasarkan lingkungan setempat. Sehingga secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa, desain perancangan Pasar dan Fasilitas Wisata Bahari di Kaki Jembatan Suramadu ,Surabaya merupakan salah satu wujud pengembangan pariwisata di kawasan pesisir Suramadu dan dapat menjadi salah satu destinasi pariwisata di Surabaya yang mencerminkan karakter lokal kawasan setempat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. (2014). *Pariwisata Surabaya*. Retrieved Januari 02 2016, <<http://pariwisatasurabaya.com>>
- . Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur. (2014). *Dinas kebudayaan dan pariwisata Provinsi Jawa Timur*. Retrieved December 23, 2015, <<http://disbudpar.jatimprov.go.id>>
- Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Surabaya. *Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang Kota Unit Pengembangan Tambak Wedi*. Surabaya: Author, 2014.
- Syarrafah, M. (2015, August 19). *Sejuta Jurus Risma sulap pesisir Kenjeran*. TEMPO. January 13, 2016 <<http://nasional.tempo.co/read/news/2015/08/29/058695940/sejuta-jurus-risma-sulap-pesisir-pantai-kenjeran-surabaya>>
- "Jembatan Suramadu". Google Maps. Surabaya. 25 Juni 2016. <<https://www.google.co.id/maps/place/Suramadu+Bridge/@-7.1825975,112.7803179,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x2dd7f963d2d4fb4d:0x30462b46df526821?hl=en>>