

# Fasilitas Kuliner Indonesia di Surabaya

Catharina Susanto dan Dr. Ir. Maria I. Hidayatun, M.A.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 catharinasusanto@ymail.com; hidayatun.maria75@gmail.com



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Kuliner Indonesia di Surabaya

## ABSTRAK

Desain Fasilitas Kuliner di Surabaya ini didasari oleh pemikiran kondisi fasilitas komersial dan edukasi kuliner Indonesia yang belum tersedia di Surabaya, sehingga masalah desain utama adalah bagaimana menciptakan satu wadah kuliner dengan fasilitas kuliner Indonesia yang lengkap dan beragam, sehingga dapat menarik minat masyarakat luar untuk mengenal dan mempelajari kuliner Indonesia. Proyek ini juga mengangkat masalah desain khusus yaitu bagaimana mendesain suatu kawasan publik yang mencerminkan karakter dari makanan Indonesia. Pendekatan desain yang digunakan adalah *symbolic analogy*. Kemudian pendalaman konstruksi (tektonika) yang dipilih untuk mencermati penyelesaian jenis material dan sambungan yang dapat mencerminkan lokalitas material Indonesia.

Keunikan proyek ini ada pada bentuk dan pemakaian material lokal yang dapat menonjolkan karakter lokal Indonesia itu sendiri. Tidak seperti fasilitas kuliner lain yang hanya menyediakan tempat komersial saja, proyek ini juga menyediakan fasilitas edukasi berupa kelas memasak dan pameran kuliner bagi masyarakat yang ingin mempelajari kuliner Indonesia. Empat massa berupa area restoran yang terpisah sesuai dengan jenis menu yaitu restoran menu gorengan dan kuah, dan restoran menu bakar yang dihubungkan dengan satu ruang penghubung berupa taman dengan view, area jajanan tradisional, area kursus dan pameran, dan area lobby. Selain itu untuk kebutuhan parkir pengunjung diwadahi dengan semi basement, dilengkapi dengan satu loading dock sehingga memudahkan distribusi bahan makanan untuk setiap massa.

Kata Kunci : Kuliner Indonesia, Surabaya, Material Indonesia

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

MINAT masyarakat terhadap dunia kuliner makin besar terbukti dengan semakin banyaknya media cetak maupun media elektronik yang memberikan informasi seputar kuliner. Selain dari media, juga banyak terdapat restoran dan *café* yang baru buka. Dari sekian banyak tempat makan, makanan khas barat atau makanan Asia lain lebih banyak diminati oleh masyarakat. Sehingga jumlah restoran yang menjual menu khas negara lain lebih dominan daripada restoran yang menjual makanan khas Indonesia.



Gambar 1. 1. Contoh media elektronik dalam dunia kuliner  
 Sumber: images.google.com

Di Surabaya sendiri, belum terdapat sarana kuliner yang mewadahi semua kegiatan dibidang kuliner tersebut. Perlu adanya suatu wadah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam dunia kuliner seperti sarana edukatif, informatif, dan juga komersial di dalam suatu area yang mempermudah masyarakat

dalam memperoleh informasi dan rekreasi dalam bidang kuliner.

Pusat kuliner Surabaya ini merupakan tempat bagi para pecinta masakan, maupun bagi orang yang ingin mendalami ilmu dibidang kuliner. Selain itu, dengan adanya kawasan ini, diharapkan dapat mengenalkan serta mempromosikan kuliner khas Indonesia. Pusat kuliner ini juga ditujukan untuk mengundang para wisatawan mancanegara untuk lebih mengetahui dan mengenal tentang masakan Indonesia, karena di dalamnya terdapat fasilitas-fasilitas seperti pusat perbelanjaan peralatan dan bahan-bahan kuliner, restoran yang menjual beragam jenis makanan, serta fasilitas pendidikan di bidang kuliner.

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana menghadirkan bangunan dan ruang yang mencerminkan karakter kegiatan yang berhubungan dengan kuliner dengan fungsi sebagai sarana rekreasi dan edukasi yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung terhadap kuliner.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menghadirkan fasilitas kuliner dengan fungsi rekreatif, edukatif, dan komersial di wilayah Surabaya Barat yang menjadi wadah kebutuhan masyarakat yang tertarik untuk mendalami pendidikan dalam bidang kuliner.

**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jl. Mayjend Sungkono, Kec. Pakis, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berhadapan dengan Ciputra World Superblock dan berada dekat dengan Kompleks Ruko Darmo Park, dan Universitas 45 Surabaya. Merupakan area perdagangan dan jasa komersial dengan fasilitas umum (toko, restoran, hotel, dll) yang mengelilingi tapak, membuat tapak ramai dikunjungi oleh masyarakat Surabaya maupun wisatawan.



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak	:	
Nama jalan	:	Jl. Mayjend Sungkono
Status lahan	:	Tanah kosong
Luas lahan	:	21.125 m <sup>2</sup>
Luas lahan terpotong	:	12.000 m <sup>2</sup>
Tata guna lahan	:	Perdagangan dan Jasa Komersial
Garis sepadan bangunan (GSB)	:	12 meter
Koefisien dasar bangunan (KDB)	:	60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:	20%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:	300
Tinggi Bangunan	:	16 meter

(Sumber: Bapeko Surabaya)

**DESAIN BANGUNAN**

**Program dan Luas Ruang**

Pada area makan dan minum terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Area stand untuk jajanan pasar (525 m<sup>2</sup>)
- Area makan jajanan semi terbuka ( 700 m<sup>2</sup>)
- Area makan tertutup untuk menu gorengan dan kuah (2560 m<sup>2</sup>)
- Area prasmanan (128 m<sup>2</sup>)
- Area makan lesehan (288 m<sup>2</sup>)
- Area makan privat (144 m<sup>2</sup>)
- Area makan tertutup untuk menu bakaran (1856m<sup>2</sup>)
- Area makan terbuka untuk menu bakaran (768m<sup>2</sup>)
- Retail makanan ringan (96m<sup>2</sup>)
- Jembatan penghubung (192m<sup>2</sup>)

Pada area kursus dan pameran terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

- Area *workshop* (160m<sup>2</sup>)
- *Exhibition hall* (256 m<sup>2</sup>)
- Kelas memasak anak (96 m<sup>2</sup>)
- Kelas memasak dewasa ( 288 m<sup>2</sup>)



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

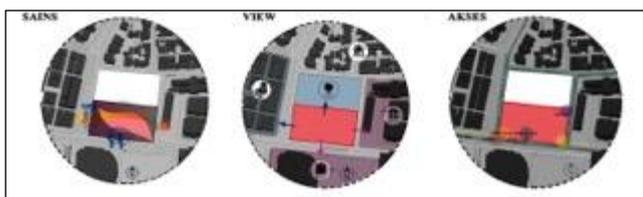
Fasilitas pengelola dan servis meliputi: kantor staff, penyimpanan bahan makanan, dapur, bengkel perbaikan, dan locker staff.

Sedangkan pada area outdoor terdapat seating spot dan taman.



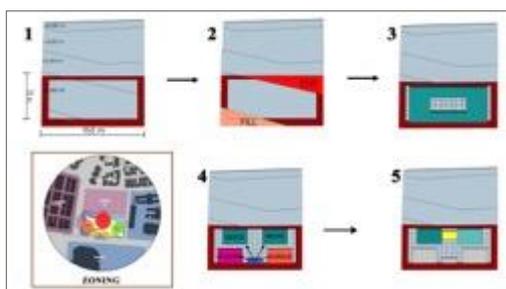
Gambar 2. 2. Perspektif suasana ruang luar

**Analisa Tapak dan Zoning**



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Area jajanan pasar diletakan dekat dengan jembatan pedestrian agar mudah terlihat. Sedangkan area kursus diletakan di dekat Gedung Juang 45 karena merupakan area yang tidak terlalu bising. Area restoran diletakan memanjang arah site untuk mengoptimalkan view ke arah Ciputra World.



Gambar 2. 4. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 3 area, yaitu: area makan dan minum, area edukasi, dan area service; yang akan dihubungkan dengan plaza dan area terbuka di tengah massa tersebut. Massa – massa tersebut akan saling terhubung sesuai dengan konsep perancangan.

**Pendekatan Perancangan**

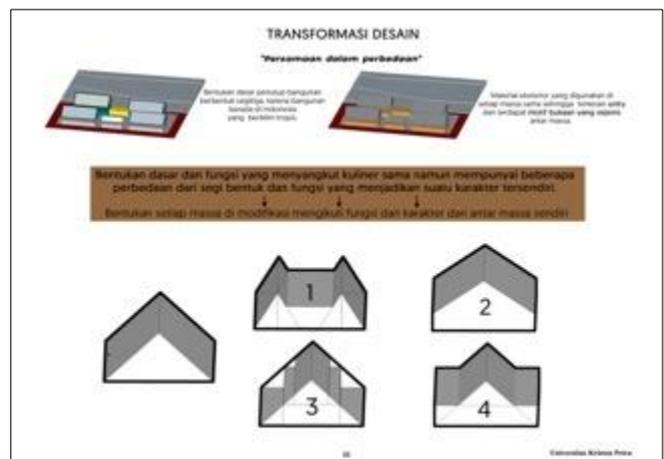
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik analogi, dimana karakter dari makanan

tradisional Nusantara akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan.

Berangkat dari karakter makanan tradisional Indonesia yang bervariasi yaitu makanan-makanan yang sejenis yang kemudian dimodifikasi sehingga menjadi satu makanan yang mempunyai karakternya sendiri. Dari contoh makanan diatas terdapat persamaan dan perbedaan antar makanan satu dengan yang lain. Sehingga didapatkan konsep desain yaitu "Persamaan dalam Perbedaan".



Gambar 2. 6. Transformasi bentukan massa.

Dari peletakkan massa, bentuk dasar bangunan kemudian diberi penutup segitiga karena kawasan berada di daerah beriklim tropis. Konsep persamaan kemudian diterapkan pada pemilihan material yang sama untuk setiap massa yaitu material lokal yang dieskpos. Selain itu persamaan juga terletak pada elemen bukaan yang menggunakan 1 motif dan dimodifikasi menjadi beberapa elemen ornamental dan fungsional. Konsep perbedaan terletak pada modifikasi tiap antar massa sesuai dengan karakter

dan fungsi massa tersebut. Modifikasi tiap massa adalah sebagai berikut :

1. Karea makanan jajanan identik dengan selasar/lorong sehingga massa dimodifikasi dari dua segitiga yang dipisahkan oleh ruang selasar ditengah.
2. Karakter bangunan dengan fungsi kursus dan pameran menyesuaikan dari unit-unit ruang kelas sehingga berbentuk sederhana.
3. Makanan bakaran cenderung menghasilkan lebih banyak asap. Sehingga ruang-ruang makan dibuat lebih terbuka. Bentuk segitiga dimodifikasi dengan dicoak dibagian pinggir yang menghasilkan ruang-ruang terbuka.
4. Makanan gorengan dan kuah cenderung menghasilkan lebih sedikit asap sehingga, bangunan dibuat lebih tertutup. Massa segitiga dibuat melebar kesamping kiri dan kanan agar ruang dibawahnya dapat digunakan.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2. 7. Site plan



Gambar 2. 8. Tampak keseluruhan

Bidang tangkap sangat berpotensi untuk diletakkan di area jalan utama yaitu jalan dua arah, yang kemudian dilengkapi dengan *main entrance* yang mengundang pengunjung untuk masuk ke dalam fasilitas. Bentuk massa *main entrance* juga bersifat mengundang dan berfungsi sebagai massa penangkap sehingga lobby berupa area terbuka. Akses semua kendaraan terletak pada jalan utama, yaitu Jl. Mayjend Sungkono, sedangkan Jl. Bintang Diponggo digunakan sebagai akses dan parkir bus serta parkir penyewa stan. Untuk akses servis terletak pada gang kecil (Jl. Pakis Tirtosari).

Untuk sirkulasi pengunjung menyebar dari lobby, sehingga dapat langsung memilih area makan atau area kursus. Terdapat ruang hijau dan *seating spot* di

tengah site, yang dapat juga digunakan sebagai *meeting point*.



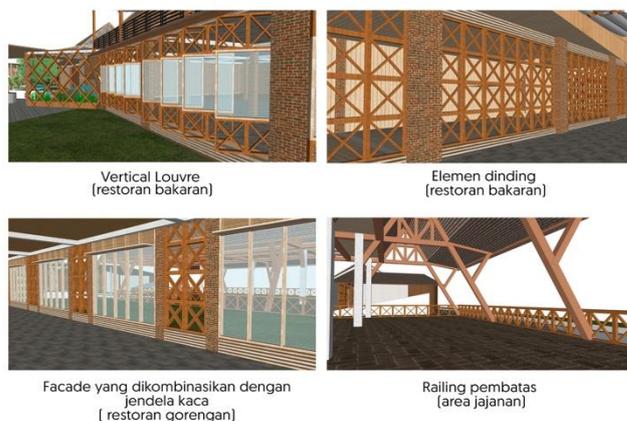
Gambar 2. 9. Tampak massa utama.

Untuk massa utama yaitu 2 restoran yaitu restoran goreng dan kuah dan restoran bakaran, diberi massa penghubung di antara kedua restoran yang berfungsi sebagai storage. Massa penghubung lantai dua merupakan jembatan penghubung yang berupa taman. Material berupa kaca *laminated low-e glass* sehingga pengunjung dapat menikmati view ke arah mall Ciputra World. Di area restoran dekat jembatan penghubung, material penutup yang digunakan juga berupa kaca *laminated low-e glass* yang berbentuk piramid sehingga pengunjung juga dapat menikmati view saat sedang makan. Material dinding yang digunakan di setiap massa berupa dinding bata ekspos dan kayu nyatoh untuk elemen-elemen arsitektur lain. Sedangkan untuk materiap penutup atap menggunakan atap bitumen.

**Pendalaman Desain**

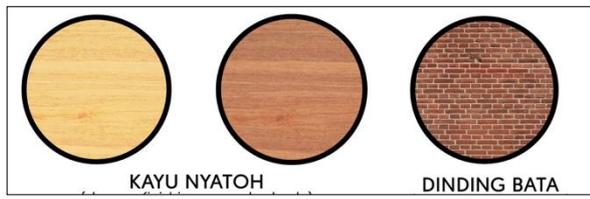
Pendalaman yang dipilih adalah tektonika, untuk mengekspresikan konsep persamaan dan perbedaan.

Material yang digunakan pada semua massa berupa material yang di cat ekspos atau kayu, digunakan pada elemen *façade*, partisi, *railing*, dan juga struktur. Selain itu juga diberi pengulangan motif pada setiap massa. Pemakaian material dan motif yang sama menimbulkan kesan antar bangunan menyatu.



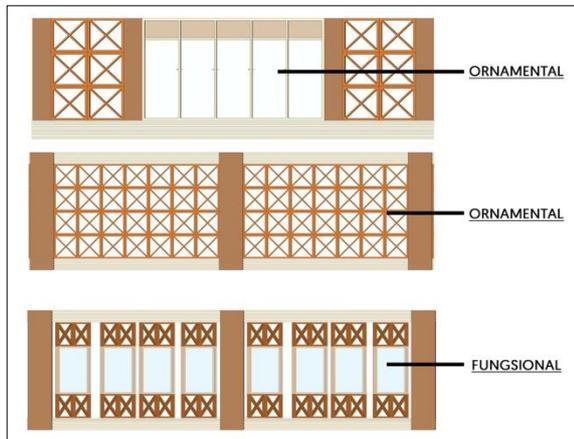
Gambar 2.10. Jenis elemen arsitektural pada setiap massa

Dari penggunaan material yang sama yaitu kayu, dapat menghasilkan detail elemen arsitektural yang berbeda-beda dengan fungsi yang beragam.



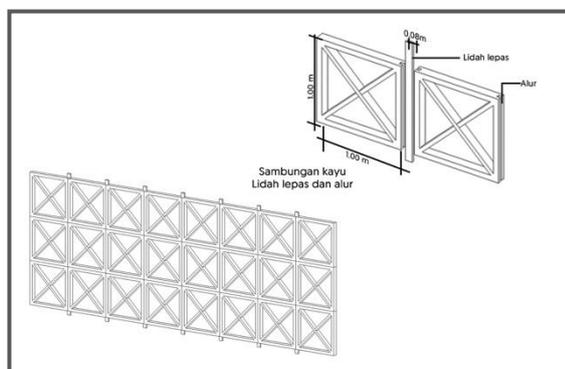
Gambar 2.11. Material penutup yang digunakan

Material kayu yang digunakan berupa kayu ekspos karena ingin menonjolkan material lokal Indonesia dan tekstur yang memberikan kesan alami dan netral. Jenis kayu yang digunakan adalah kayu nyatoh dengan finishing warna berbeda sehingga memberikan kesan tidak monoton dan mempertegas antar elemen. Kayu selanjutnya diberi clear coating sehingga pola serat kayu nyatoh dapat terkspos.



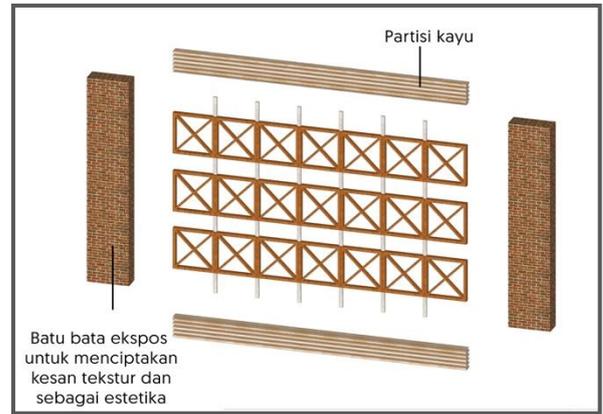
Gambar 2.12. Variasi motif bukaan

Material kayu yang sama kemudian menghasilkan elemen arsitektural yang berbeda yang berfungsi sebagai dinding ornamental pada restoran goreng dan kuah, dan pada dinding area makan lantai 2 dan 3 pada restoran bakar. Sedangkan pada area makan lantai 1 restoran bakar berfungsi sebagai elemen fungsional yaitu vertical louvre yang dapat memasukan udara dari luar.



Gambar 2.13. Detail pemasangan facade

Detail pemasangan partisi kayu menggunakan sambungan kayu lidah lepas dan alur. Dengan modul ornament 100 cm x 100 cm.

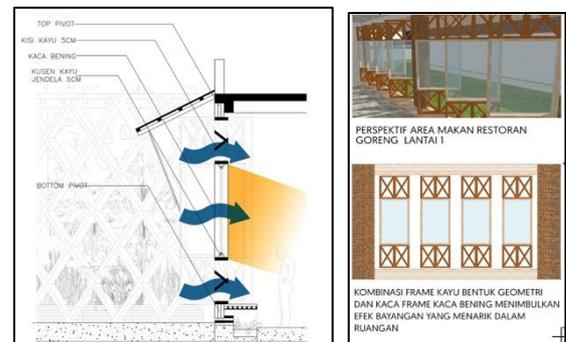


Gambar 2.14. Isometri pemasangan dinding pada restoran bakar.

Elemen dinding pada area makan restoran bakar lantai 2 dan 3 dimodifikasi dengan menambah material bata dan partisi kayu pada bagian atas dan bawah. Dinding ini dapat langsung memasukan serta mengeluarkan udara karena makanan bakaran menghasilkan banyak asap.

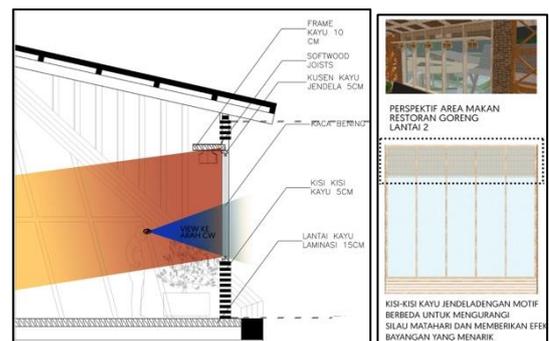


Gambar 2.15. Perspektif area makan restoran bakar.



Gambar 2.16. Potongan, perspektif, dan tampak Vertical Louvre

Vertical louvre digunakan pada area makan restoran bakar yang berfungsi sebagai pencahayaan dan penghawaan alami serta memungkinkan interaksi dengan ruang luar.

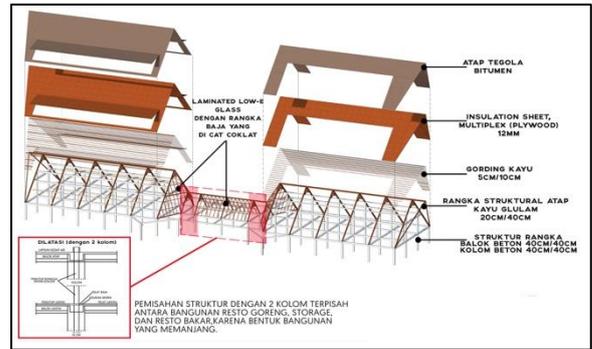


Gambar 2.17. Potongan, perspektif, dan tampak Clear Glass Window + Horizontal Louvre.

Massa restoran gorengan dan kuah cenderung tertutup sehingga dinding menggunakan material transparan berupa kaca dan *louvre* sehingga ruang terkesan lebih luas dan pengunjung dapat melihat view saat makan. Material ini juga memungkinkan untuk pencahayaan alami pada siang dan sore hari.



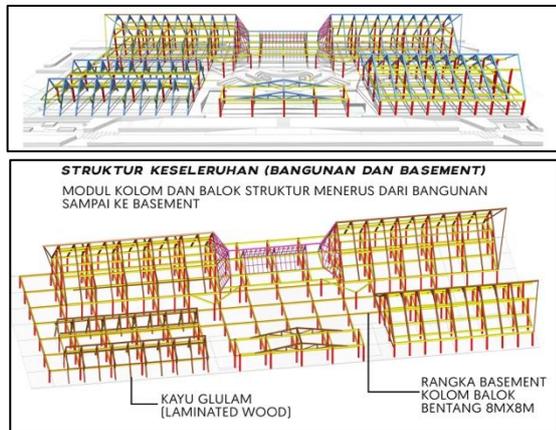
Gambar 2.18. Perspektif area makan restoran gorengan



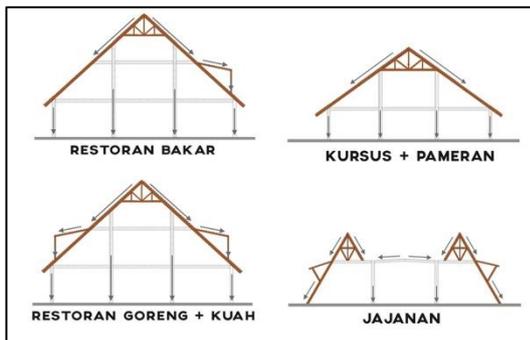
Gambar 2.21. Isometri keseluruhan sistem struktur.

**Sistem Struktur**

Sistem struktur yang digunakan pada seluruh bangunan menggunakan sistem konstruksi kolom dan balok beton, dengan modul bentang kolom 8m x 8m. Dimensi kolom beton adalah 40 cm x 40 cm dan 60 cm x 40 cm. Posisi kolom menerus dari bangunan sampai ke basement.



Gambar 2.19. Isometri keseluruhan sistem struktur.

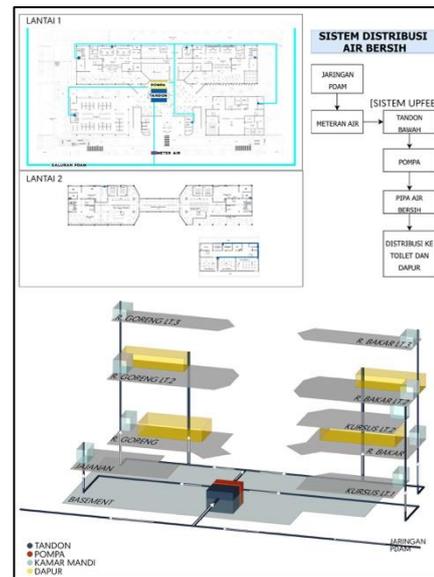


Gambar 2.20. Sistem penyaluran beban antar massa.

Pada massa restoran struktur atap pelana menggunakan material kayu laminasi (kayu glulam) karena lebar bentang atap mencapai 24 m dengan dimensi 20 cm x 40 cm. Pada bagian penutup yang menggunakan kaca, struktur menggunakan rangka baja yang di cat coklat. Terdapat dilatasi struktur dengan sistem 2 kolom dibagian storage dan jembatan penghubung karena lebar massa yang terlalu panjang (112 m).

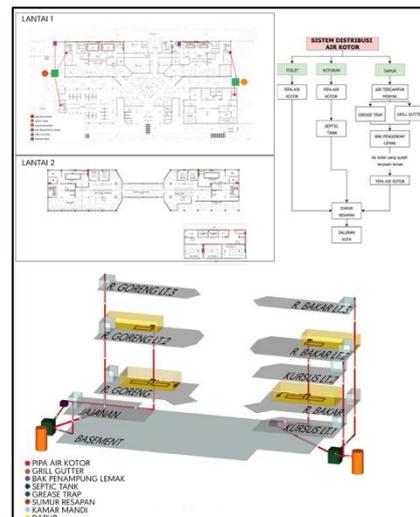
**Sistem Utilitas**

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor



Gambar 2.22. Diagram penyaluran air bersih.

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dengan 1 jalur, Sistem penyaluran air bersih melayani semua massa.



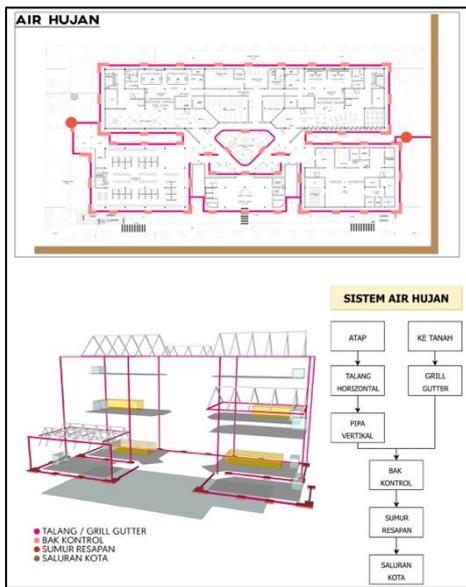
Gambar 2. 23. Diagram penyaluran air kotor.

Sedangkan sistem utilitas air kotor dibagi menjadi 3 yaitu untuk kotoran, air kotor dari wc, dan air kotor yang tercampur minyak dari dapur. Pada dapur

terdapat 2 saluran pembuangan yaitu dari *grill gutter* yang ada pada lantai dapur dan pada area cuci piring. Air kotor yang tercampur minyak di saring terlebih dahulu menggunakan *grease trap* yang terletak dibawah *kitchen sink*. Air kotor yang telah terpisah lemak kemudian tersambung dengan pipa air kotor. Terdapat juga bak pengendap lemak di area basement untuk air kotor yang tidak sempat tersaring, sebelum dilanjutkan ke septic tank dan dibuang ke saluran kota.

2. Sistem Utilitas Air Hujan

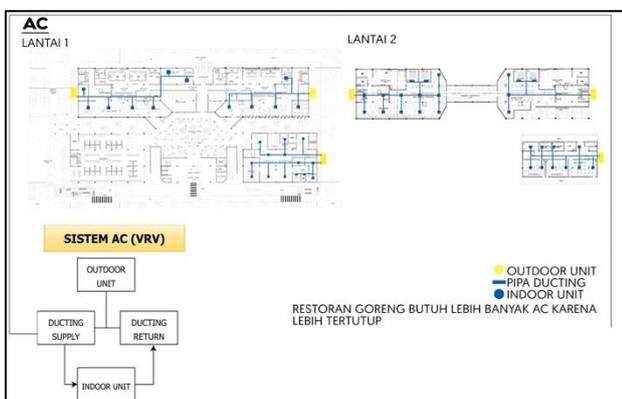
Sistem utilitas air bersih menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke saluran kota.



Gambar 2. 24. Diagram sistem penyaluran air hujan.

3. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan sisem VRV (*Variable Refrigerant Volume*) pada tiap restoran dan *storage*, serta pada area kursus dan pameran. Sistem ini memiliki tingkat kebisingan rendah, hemat listrik, dan hemat tempat. Sistem ini juga dapat mengatur jadwal dan temperatur AC secara komputerisasi.

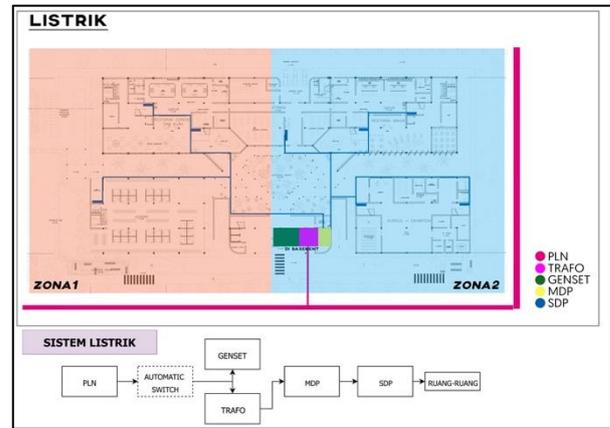


Gambar 2. 25. Diagram sistem penghawaan

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang kemudian

didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa. Area penyaluran listrik dibagi menjadi 2 zona karena jarak massa yang berjauhan. Zona 1 melayani restoran goreng dan kuah serta area jajanan, sedangkan zona 2 melayani restoran bakar dan area kursus.



Gambar 2. 26. Diagram sistem penyaluran listrik

KESIMPULAN

Proyek “Fasilitas Kuliner Indonesia di Surabaya” ini diharapkan dapat menjadi ide untuk tempat wisata kuliner Indonesia yang mempunyai variasi fasilitas untuk masyarakat yang ingin mencicipi dan mempelajari tentang berbagai kuliner Indonesia di tengah kota metropolitan. Pengolahan massa banyak dengan bentuk massa yang bermacam-macam dapat menimbulkan kesan menarik dan tradisional. Penataan massa yang menyebar dengan satu ruang terbuka ditengah dapat memudahkan akses pengunjung saat berada didalam kawasan. Selain itu, juga memungkinkan sirkulasi pendistribusian bahan makanan dari loading dock. Pemilihan material lokal Indonesia yang diekspos juga menimbulkan kesan alami yang dapat membuat pengunjung merasa santai dan nyaman saat berada di dalam setiap bangunan.

Proyek ini juga dapat lebih mempopulerkan kuliner Indonesia yang sudah semakin banyak tergantikan oleh kuliner khas negara lain. Fasilitas kuliner yang lengkap mulai dari restoran yang menawarkan banyak menu, area jajanan tradisional, dan area kursus serta pameran memungkinkan peminat kuliner dapat menggunakan fasilitas dalam satu lokasi. Fasilitas penunjang lain berupa outdoor space dengan seating spot dan retail, memungkinkan pengguna dapat beraktivitas di setiap sudut ruangan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Baud-Bovy, Manuel. (1977). *Tourism & Recreation Handbook of Planning and Design*. Architectural press.
- Farrel, Petricia. (1991). *The Process of Recreation Programming*. Venture Publishing Incorporated.
- Gold, Seymour M. (1980). *Recreation Planning and Design*. Michigan: Mcgraw-Hill.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Tahun 2009, tentang Pengelola Jasa Usaha Makanan*. Jakarta : Depdiknas.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2011). *Standar Kompetensi Lulusan Tahun 2011 tentang Pengelola Jasa Usaha Makanan*. Jakarta : Depdiknas.
- Neufert Ernst. (1997). *Data Arsitek* (3rd ed). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Panero, Julius, & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pickard, Q. (2002). *The architects' handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Selly, Ivor. (1991). *Outdoor Recreation and The Urban Environment*. Venture Publishing. Incorporated.