

# Pendekatan Vernakular Kontemporer dalam Desain Pasar Wisata Apung Surabaya di Area Mangrove Wonorejo

Annisa Nur Ramadhani, dan Muhammad Faqih

Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail*: faqih@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Surabaya merupakan kota yang kaya akan potensi perdagangan mikro dan perkembangan ekonomi kerakyatan yang cukup signifikan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya program bertemakan pengembangan ekonomi kerakyatan yang diprakarsai pemerintah Kota Surabaya. Diantaranya adalah penyediaan sentra PKL, pengembangan dan pembinaan UMKM, sampai tambahan suntikan modal bagi pelaku bisnis mikro. Namun dibalik banyaknya potensi tersebut, tersimpan banyak ancaman terhadap perkembangan perekonomian kerakyatan di Surabaya. Mulai dari kurangnya akses pasar untuk produk-produk mereka, persaingan dengan sektor ekonomi makro, sampai tantangan pasar global dan MEA. Dalam hal ini diperlukan fasilitas pasar yang dapat menjadi wadah dan sarana pedagang bagi pelaku ekonomi mikro sekaligus fungsi wisata sehingga dapat menarik minat pengunjung. Pendekatan vernakular kontemporer digunakan dalam desain pasar wisata ini, dengan tujuan menggali eksotisme lokalitas budaya yang dipadu dengan selera kontemporer masa kini, sehingga desain dapat menjadi destinasi wisata belanja khas Kota Surabaya. Penggunaan material lokal pada bangunan seperti bambu, kayu, batu-bata, dipadukan dengan elemen konstruksi kontemporer seperti beton dan baja juga membuat aksesoris tersendiri dalam desain bangunan. Selain lokalitas, pendekatan vernakular kontemporer memiliki nilai responsif dan adaptif terhadap lingkungan eksisting, sehingga desain bangunan sejauh mungkin meminimalisir kerusakan pada lingkungan eksisting dan memaksimalkan penggalian potensi tapak eksisting dalam desain yang ada. Hal ini sesuai dengan tapak terpilih yang berlokasi di area Mangrove Wonorejo. Bangunan didesain dengan struktur panggung sehingga meminimalisir kerusakan site eksisting yang berupa bozem atau waduk mangrove. Elemen ekosistem mangrove pun dipertahankan dan dimanfaatkan sebagai elemen pendukung yang mengintervensi desain bangunan.

**Kata Kunci**— mangrove, pasar wisata, floating market, vernakular kontemporer.

## I. PENDAHULUAN

**S**URABAYA merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Kota Surabaya juga memiliki julukan kota perdagangan, karena kekuatan ekonomi yang dimiliki kota ini mempunyai peran yang cukup strategis dan diperhitungkan dalam menentukan arah kebijakan pembangunan Provinsi Jawa Timur. Selain itu, Surabaya memiliki potensi perkembangan perekonomian kerakyatan

yang cukup signifikan. Perkembangan tersebut juga didukung upaya Pemerintah Kota Surabaya, hal ini dibuktikan dengan banyaknya program bertemakan pengembangan ekonomi kerakyatan Surabaya. Diantaranya adalah pengembangan dan pembinaan UMKM, mulai dari tambahan suntikan modal UMKM, sampai pembinaan PKL dan penyediaan sentra PKL di berbagai wilayah strategis di Surabaya.

Namun dibalik banyaknya potensi tersebut, tersimpan banyak ancaman terhadap perkembangan perekonomian kerakyatan di Surabaya. Mulai dari kurangnya akses pasar untuk produk-produk mereka, persaingan dengan sektor ekonomi makro, sampai tantangan pasar global dan MEA. Padahal perkembangan UMKM di Surabaya terhitung sangat pesat, terbukti dari peningkatan jumlah UMKM mencapai 2000 unit pada tahun 2014 dan menyerap lebih dari 20 ribu warga untuk dijadikan karyawan. Meski tergolong pesat pertumbuhannya, keterbatasan akses pasar masih menjadi permasalahan utama dalam pengembangannya.

## II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

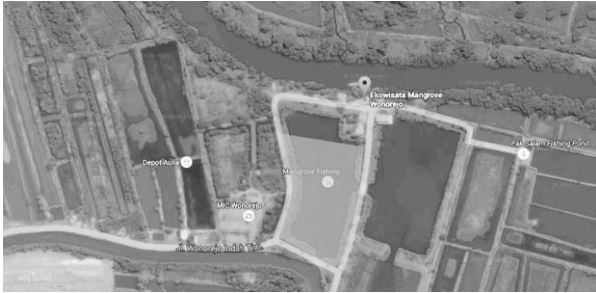
Obyek rancangan merupakan pasar wisata yang mengedepankan lokalitas budaya dan adaptif terhadap lingkungan eksisting secara ekologis. Lokalitas budaya diperlukan agar obyek rancangan dapat menjadi representasi kota Surabaya dan menjadi salah satu ikon destinasi wisata belanja khas Surabaya. Hal ini selaras dengan fungsi pasar wisata yang mewadahi produk-produk ekonomi mikro yang berbasis kerakyatan. Di lain sisi, konsep adaptif dan ekologis diperlukan untuk merespon lingkungan eksisting terpilih yakni area ekosistem mangrove, sehingga bangunan dapat meminimalisir kerusakan pada lingkungan dan memaksimalkan potensi lingkungan eksisting untuk keperluan komersil dan wisata.

Selaras dengan konsep diatas, pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan vernakular kontemporer. Dimana menurut William Lim S.W. (2002) konsep vernakular kontemporer menekankan evoke tradition dalam desain tropis. Hal penting dari pandangan tropis ini adalah menghindari hegemoni dari pengaruh globalisasi dan menjaga kekayaan tradisi lokal. Selain itu, tradisi dan budaya diinterpretasikan kembali dengan menggunakan idiom kontemporer, dimana arsitektur tradisional tidak

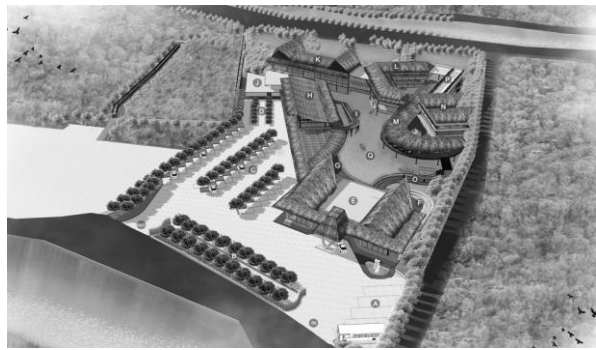
dibuang begitu saja, tapi ditransformasikan melalui penyegaran kembali.

Selain itu, Amos Rapoport dalam bukunya *House Form and Culture* terjadinya bentuk-bentuk atau model vernakular disebabkan oleh enam faktor yang dikenal sebagai *modifying*

- a. Faktor Bahan
- b. Metode Konstruksi
- c. Faktor Teknologi
- d. Faktor Iklim.
- e. Pemilihan Lahan



Gambar 1. Lokasi Site Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 2. Desain Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 3. Entrance Pasar Wisata Apung



Gambar 4. Bozem Pasar Wisata Apung

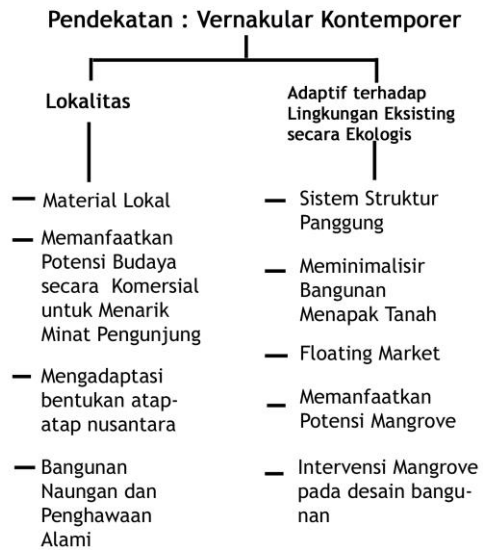


Gambar 5. Area Makan Pasar Wisata Apung

factor diantaranya adalah



Gambar 6. Konsep Vernakular Kontemporer oleh William S. Lim (2002)

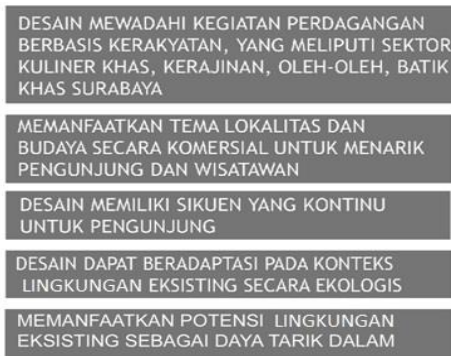


Gambar 7. Konsep Dasar Perancangan Pasar Wisata Apung Surabaya



Gambar 8. Tujuan Perancangan

**DESIGN CRITERIA**



Gambar 9. Kriteria Desain

Arsitektur vernakuler kontemporer berbeda dengan arsitektur tradisional. Jika arsitektur tradisional berhenti dan berlaku di suatu era, arsitektur vernakuler terus berkembang dan berinovasi karena mencerminkan lingkungan, budaya, dan sejarah yang ada. Arsitek harus jeli memilih budaya mana yang dapat diaplikasikan dengan teknologi dan konteks sekarang.

Konsep dan pendekatan vernakular kontemporer tersebut diaplikasikan secara langsung dalam aspek-aspek formal perancangan sebagai berikut :

#### A. Konsep Sirkulasi Continue

Sejalan dengan goal perancangan yakni menghadirkan desain yang dapat mewadahi fungsi wisata dan pasar komersil, konsep sirkulasi dalam rancangan ini adalah kontinu. Dimana pengunjung diarahkan untuk dapat mencapai semua titik lokasi dan zoning dengan pengaturan siku. Pengunjung diarahkan berjalan dalam loop tertutup yang akan kembali ke titik awal keberangkatan. Sehingga setiap titik stan dan area rekreatif dapat dijangkau oleh pengunjung mengingat fungsi bangunan sebagai pasar wisata.

#### B. Konsep Bangunan

##### 1) Naungan dan Penghawaan Alami

Bangunan bersifat naungan, fasad bangunan terbuka dan didominasi dengan bambu. Bangunan menggunakan penghawaan alami dengan naungan pada setiap sudut bangunan yang melindungi bangunan dari kenaikan suhu matahari.

##### 2) Adaptif terhadap Lingkungan Eksisting

Dikarenakan lingkungan eksisting adalah lahan tanah rawa dan ekosistem mangrove, desain bangunan menggunakan struktur panggung dimana struktur seminimal mungkin menapak tanah dan merusak lahan eksisting.

Tampang bangunan yang didominasi dengan bahan alami bambu juga merupakan usaha untuk beradaptasi dengan lingkungan.

##### 3) Kombinasi Material Lokal dan Kontemporer

Perpaduan antara material lokal yakni bambu dengan material kontemporer seperti baja, kaca dan beton. Bangunan didesain mengekspresikan kesan lokal dan tradisional yang dikiniakan

#### 4) Memanfaatkan Potensi Mangrove

Desain mengintervensi hutan mangrove eksisting namun tidak mengganggu ekosistemnya. Eksistensi hutan mangrove juga dimanfaatkan untuk kebutuhan pariwisata air, dimana pengunjung dapat menjelajah area bozem pasar apung dan hutan mangrove dengan perahu

#### 5) Desain Atap Nusantara

Desain atap mengadaptasi bentukan atap nusantara yang dikombinasikan dan dimodifikasi

### III. HASIL RANCANGAN

#### A. Konsep Tataan Massa dan Ruang Luar

Sesuai dengan salah satu konsep yakni adaptif terhadap lingkungan, bangunan didesain berstruktur panggung, dimana bangunan seminimal mungkin menapak tanah. Hal ini untuk tetap mempertahankan lingkungan eksisting berupa bozem atau danau mangrove. Dalam hal tersebut, penataan massa dan sirkulasi tidak hanya secara horizontal, namun secara levelling atau vertikal ke level lantai lainnya. Massa bangunan didesain dinamis dan berhubungan, hal ini sesuai dengan konsep sirkulasi kontinu dimana pengunjung diarahkan untuk melewati semua titik zona dagang dan wisata dengan siku-siku tertentu dalam obyek tersebut. Siku tersebut dimulai dengan pendopo sebagai area kedatangan, dilanjut dengan stan batik, handycraft, oleh-oleh, dan terakhir area stan kuliner. Selain itu, yang menarik adalah sirkulasi tapak bukan hanya pada bangunan, namun obyek juga menyajikan sirkulasi perahu di danau untuk menelajahi bangunan pasar wisata ini dan berhenti di 3 titik dermaga yang berhubungan langsung dengan bangunan. Pengunjung juga diberi sajian dengan pohon mangrove yang mengintervensi namun tetap selaras dengan bangunan yang didominasi dengan material alami.

#### B. Konsep Bentuk dan Fasad

Konsep bentuk yang disajikan mengadopsi bentukan beberapa atap tradisional Indonesia. Kesan yang ingin dihadirkan adalah perpaduan antara ekspresi tradisional dan modern dimana pengunjung dapat merasakan experience lokal dan tradisional namun tetap merasakan hadirnya kesan modern dengan kombinasi penggunaan material tradisional (bambu, kayu, atap ijuk) dan modern (beton, baja).

Konsep fasad yang digunakan adalah fasad-fasad yang bersifat terbuka dan tidak masif, sehingga mendukung konsep bangunan sebagai naungan, dan memungkinkan penghawaan alami masuk ke bangunan.

### IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Dengan menggunakan pendekatan vernakular kontemporer dalam desain ini, terciptalah sebuah bangunan pasar wisata yang adaptif terhadap lingkungan eksisting, dimana bangunan merespon lingkungan dengan floating structure

sehingga seminimal mungkin bangunan merusak tanah. Selain itu, bangunan juga didesain sebagai naungan, dimana didominasi dengan dinding terbuka dan tidak massif yang memungkinkan penghawaan alami terjadi di dalam bangunan. Bangunan juga memiliki ekspresi dan suasana tradisional dengan material lokal dan bentuk tradisional namun dikombinasikan dengan teknologi konstruksi dan material modern.

Dalam desain ini bukan hanya ekspresi bangunan yang menjadi fokus, melainkan juga pengunjung dan pedagang yang menjadi faktor utama dalam perancangan. Alur sirkulasi yang kontinu mengarahkan pengunjung untuk menjelajahi semua titik atau zona pedagang dan sikuen-sikuen wisata yang disajikan. Dengan hal tersebut, pengunjung mendapatkan berbagai experience sikuen dan pedagang pun akan diuntungkan dengan selalu dikunjungi konsumen.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Annisa Nur Ramadhani menyampaikan terima kasih kepada Jurusan Arsitektur ITS dan seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya tulisan dan rancangan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lim, William, "Contemporary Vernacular : Evoking Traditions in Asian Architecture (Book style)". Singapore: Tien Wah Press (2002).
- [2] Imaji, "Craftmanship : Material Conciousness (Book style)". Jakarta: Gramedia (2014).
- [3] Prijotomo, Josef, "Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara 35 Karya Pilihan Sayembara Desain Arsitektur Nusantara". Indonesia: Propan Raya (2013).
- [4] Silas, Johan, "The Kampung of Surabaya". Surabaya: Government of Surabaya (1998).
- [5] Silas, Johan, "Kampung Surabaya Menuju Abad XXI". Surabaya: BAPEKKO (2012).
- [6] Neufert, Ernst, "Data Arsitek Jilid 1," Jakarta: Airlangga (2002)
- [7] RDTRK Surabaya UP. Rungkut (2008)