

Penerapan Tema “Piring” dalam Perancangan Objek Wisata Kuliner

Atikah, Bambang Soemardiono dan Rabbani Kharismawan

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

E-mail: bbsoem@arch.its.ac.id

Abstrak— Didalam merancang terdapat berbagai cara untuk melakukan pendekatan objek rancang, salah satunya dengan tema, adapun tema yang di pilih ialah Piring, dan objek rancang yang menggunakan pendekatan tersebut ialah Pusat Wisata Kuliner Khas Sidoarjo. Wisata Kuliner ialah suatu tempat yang menampung berbagai macam jenis kegiatan kuliner serta menampung para PKL yang ada di Sidoarjo di dalam satu kawasan kuliner. Pendekatan tema rancangan yang di terapkan pada objek tersebut menggunakan pendekatan Metafora, yaitu *combine metaphor*. Isu yang di pilih berdasarkan dari tema piring akan diwujudkan melalui bentuk dan penataan ruang luar. Hasil rancangan berupa bangunan yang mengambil karakter dari susunan vertikal piring yang fleksibel, sedangkan bagian ruang luar menggunakan karakter piring sebagai tempat sajian, ruang luar akan di rancang sebagai tempat yang menyajikan tempat kuliner yang menarik.

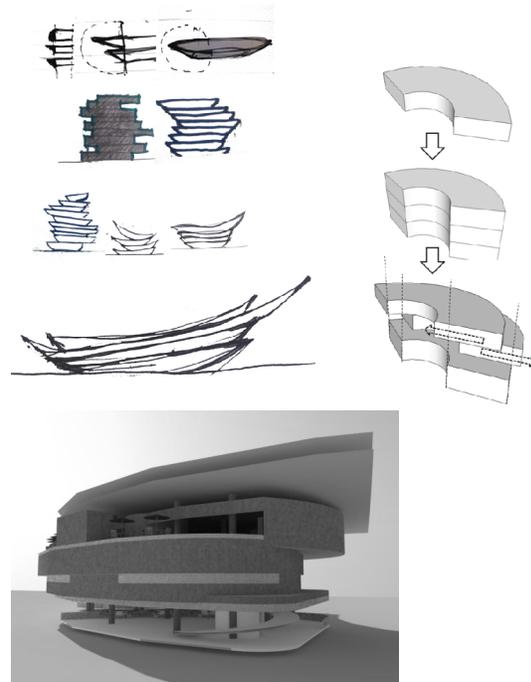
Kata Kunci— kuliner, piring, Sidoarjo, wisata

I. PENDAHULUAN

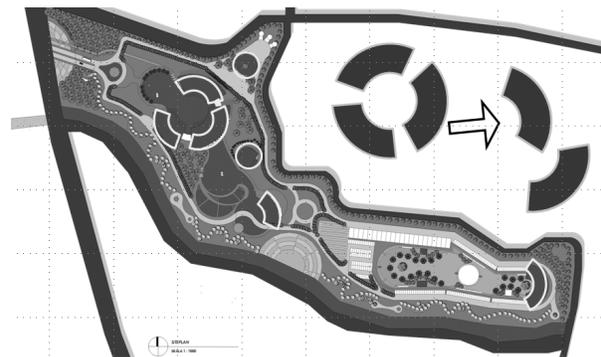
Menurut teori fungsi Arsitektur *Geoffrey Broadbent* terdapat beberapa hal yang perlu di pertimbangkan di dalam desain, yaitu; *Aesthetic Function*, *Container Activity* (wadah), *Environmental filter* (melindungi dari luar), *Behavior modifier* (mengarahkan perilaku), *Capital investment* (investasi) dan *Cultural symbol* (simbol kultur/agama/budaya) berdasarkan teori tersebut maka desain akan lebih sempurna dan sesuai dengan rancangan.

Berwisata kuliner merupakan gaya hidup yang mulai muncul akhir-akhir ini, hal tersebut dipengaruhi oleh sifat dasar manusia yang memerlukan makanan untuk di konsumsi setiap harinya, mulai dari makanan yang sederhana hingga yang mewah. Gaya hidup tersebut kemudian mulai di angkat oleh sejumlah media massa yang memiliki program khusus mengenai kuliner. Apalagi untuk orang-orang yang hobi jalan-jalan, tidak lengkap rasanya jika belum mencoba mkanan khas dari suatu daerah yang di kunjungi, makanan yang disediakan di setiap daerah juga bermacam-macam.

Di daerah Sidoarjo khususnya, cukup banyak tempat-tempat yang menyediakan kuliner yang berbagai macam, mulai dari makanan berat hingga ringan. Sidoarjo sendiri memiliki beberapa makanan khas yang sampai sekarang masih eksis dan banyak diminati, akan tetapi karena tempatnya yang tersebar di seluruh daerah Sidoarjo,



Gambar 1. Ide Bentuk



Gambar 2. Tatanan Massa

maka para penikmat kuliner akan merasa kesulitan untuk dapat menikmati kuliner khas Sidoarjo di dalam satu tempat.

Dengan adanya Pusat Wisata Kuliner Dan Toko Oleh-Oleh Khas Sidoarjo, akan mendatangkan banyak keuntungan bagi penikmat kuliner hingga industri makanan yang ada di

Sidoarjo, sehingga dapat menampung berbagai kebutuhan yang berhubungan dengan kuliner. Akibatnya makanan khas Sidoarjo dapat di kenal oleh masyarakat luas dan membantu melestarikan makanan khas Sidoarjo.

II. METODA PERANCANGAN

Di dalam merancang proses merancang suatu objek terdapat berbagai macam cara untuk memulai proses merancang, salah satu cara yang di gunakan seperti merancang dengan melakukan pendekatan utama terhadap tema, adapun tema tersebut adalah piring. Di dalam menterjemahkan suatu tema juga dapat di lakukan dengan berbagai metode, seperti; simbolik, metaforik, referential, analogik, kausal dan komplementer [1], metode yang di terapkan di dalam mendesain objek wisata kuliner adalah melalui metafora dengan kategori *combined metaphor* [2].

Tema piring di pilih karena piring merupakan salah satu alat yang sering di gunakan pada saat melakukan aktivitas makan, piring memiliki berbagai karakter seperti; alas, simply form, fleksibel, sajian. berdasarkan karakter piring yang ada kemudian dipilihlah dua karakter yang dapat di terapkan pada objek. Secara *tangible* piring ketika di susun secara vertikal menghasilkan bentuk susunan-susunan piring yang fleksibel dan tidak beraturan, yang nantinya karakter fleksibel ini akan diterapkan pada fasad bangunan. Secara *intangible* piring merupakan alat yang digunakan sebagai alas untuk menyuguhkan dan menyajikan makanan sehingga dapat dinikmati dengan baik, karakter tersebut akan di aplikasikan terhadap objek dengan menciptakan suasana wisata yang dapat menyajikan berbagai macam keperluan kuliner dan di bantu dengan memanfaatkan potensi-potensi ruang luar menjadi satu kesatuan. Karakter-karakter tersebutlah yang akan mewujudkan objek wisata kuliner yang di rancang, sehingga wisata kuliner tersebut memiliki ciri khas di antara bangunan yang telah ada.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

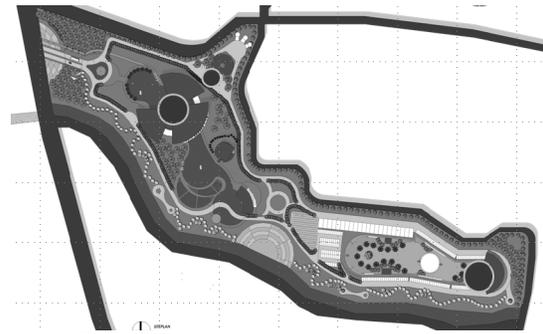
1. Konsep Bentuk

Bentuk bangunan mengambil konsep berdasarkan tema piring yang memiliki karakter fleksibel pada saat di susun. Geometri utama yang di pakai merupakan bentuk lengkung yang kemudian di lakukan pergeseran pada setiap tingkatnya untuk lebih memperlihatkan susunan-susunan bangunan, kemudian agar ciri khas piring terlihat makan ujung dari bentuk di buat melengkung juga, di bantu dengan desain fasad berupa garis-garis semakin memperlihatkan susunan dari piring tersebut (Gambar 1).

2. Konsep Zoning dan Tatahan Massa

Zoning pada bangunan dibedakan menjadi 3, yaitu:

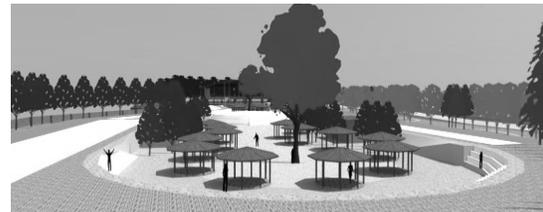
Semi publik terdiri dari taman, tempat parkir, area pedestrian; Semi privat terdiri dari foodcourt, area makan dan konter, area bermain air, masjid dan area budidaya; Privat yang terdiri dari resto VIP, ruang makan VIP.



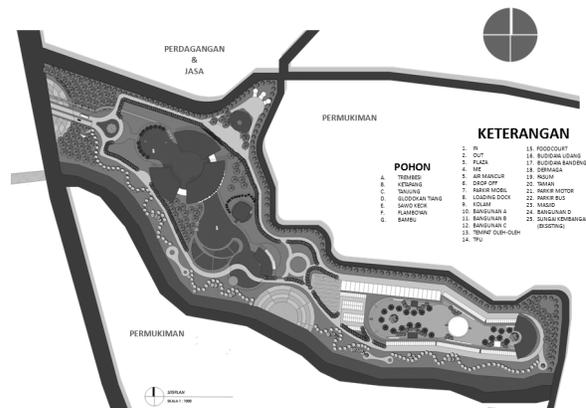
Gambar 3. Ruang Luar



Gambar 4. Entrance Utama



Gambar 5. Area Foodcourt



Gambar 6. Siteplan

Massa-massa utama terletak pada depan lahan yang memiliki geometri lingkaran, kemudian massa-massa pendukungnya tersebar di lahan dengan memiliki kesan terbongkar dengan massa utama, tetapi dengan bentuk massa yang memiliki kesamaan, maka dapat terlihat kesatuan antar massanya (Gambar 2).

3. Konsep Sirkulasi

Baik sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki haruslah di desain untuk memberikan kesenangan dan kemudahan pada saat orang menggunakan sirkulasi tersebut [3], seperti sirkulasi kendaraan yang di desain mengelilingi lahan untuk mempermudah pencapaian pada titik tertentu mengingat lahan cukup luas, serta memberikan jalur sirkulasi yang di desain sedikit menjorok ke dalam untuk menarik minat pengunjung memasuki area wisata. Sedangkan untuk sirkulasi pejalan kaki didesain mengelilingi kolam agar dapat menikmati nuansa air yang ada, serta memberikan naungan berupa air mancur dimana pengunjung dapat lewat di bawahnya.

4. Konsep Ruang Luar

Ruang luar memiliki fungsi untuk mengikat massa, dengan adanya desain ruang luar yang memiliki ke identikan dengan massa, maka antar massa yang jaraknya cukup jauh dapat saling terkait. Dengan meletakkan massa-massa tersebut maka terciptalah ruang-ruang luar positif [3] antar massa (Gambar 3) dan di sekitar massa, ruang luar yang di desain juga terdapat bermacam-macam, seperti plaza entrance (Gambar 4) dan juga foodcourt yang di letakkan masuk ke dalam lahan, dinding yang tercipta di sekitar foodcourt (Gambar 5) memberikan suatu batas ruang luar yang imajiner.

IV. KESIMPULAN

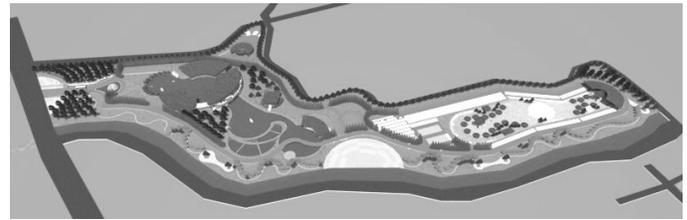
Tema piring di pilih dengan dasar sebagai isu utama di dalam merancang kawasan wisata kuliner. Tema tersebut di wujudkan di dalam bentuk fasad bangunan yang bertumpuk-tumpuk serta ruang luar bangunan yang menyajikan wisata-wisata kuliner menarik untuk para pengunjung

UCAPAN TERIMA KASIH

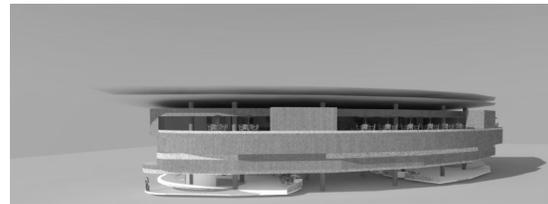
Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu di dalam pembuatan Tugas Akhir ini, dan terimakasih juga atas dukungan dari jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

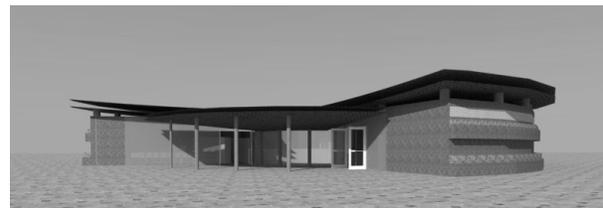
- [1] J. Prijotomo, Kuliah Arsitektur Tematik, belum di publikasikan (2010).
- [2] Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming : Information Management for Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- [3] S. Gunadi, " Merancang Ruang Luar". Dian Surya : Surabaya (1983).



Gambar 7. Perspektif Site



Gambar 8. Perspektif Bangunan Utama



Gambar 9. Perspektif Tempat Oleh-oleh