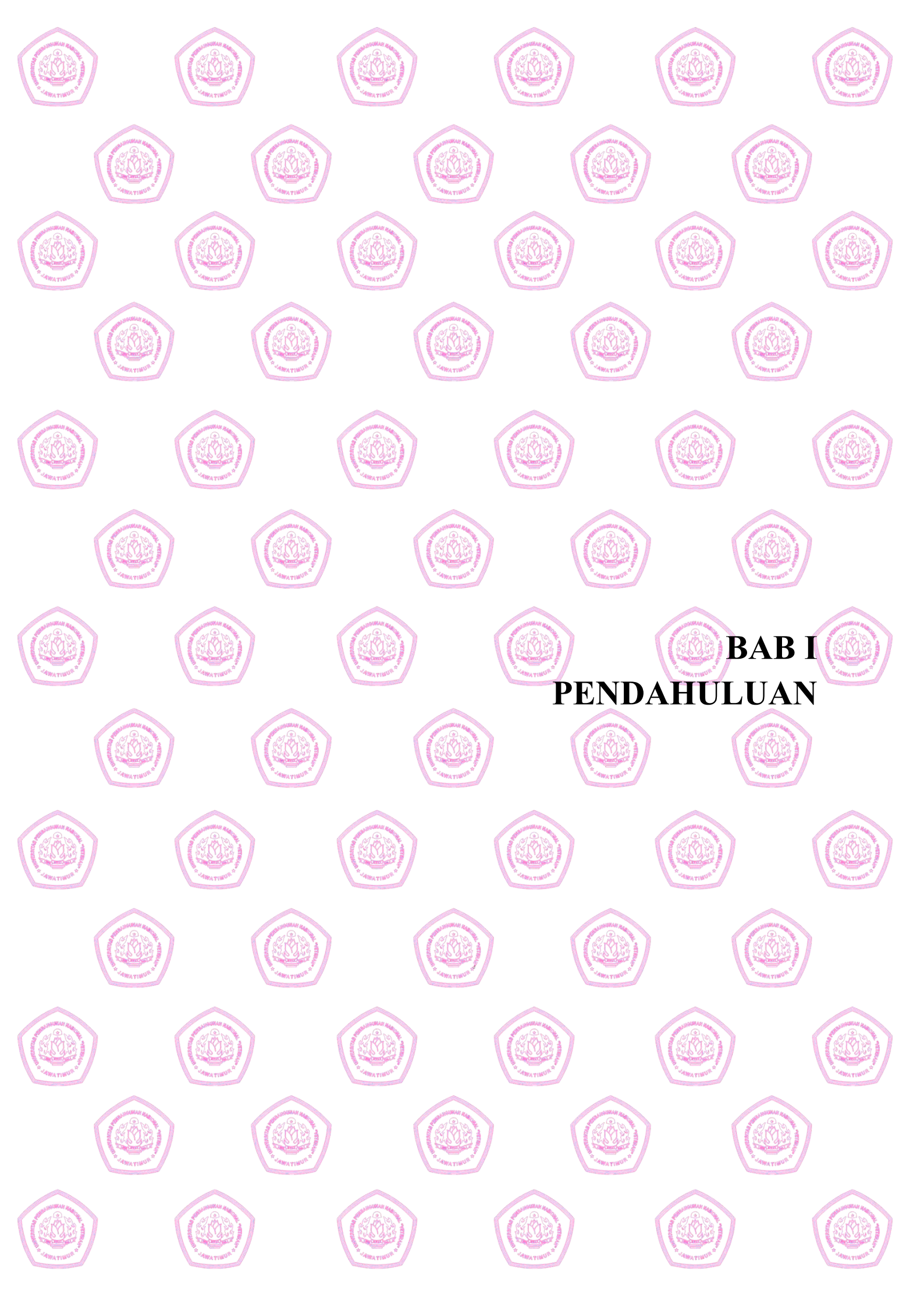




BAB I PENDAHULUAN

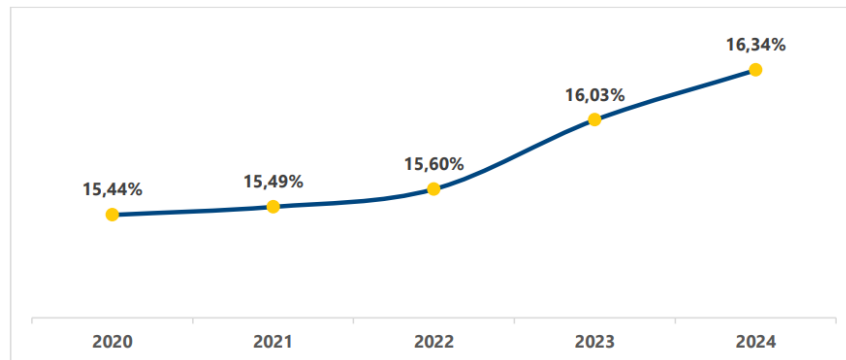
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surabaya sebagai salah satu tujuan utama wisatawan di Indonesia menunjukkan tren pertumbuhan kunjungan yang positif dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data Pemerintah Kota Surabaya, jumlah wisatawan yang berkunjung meningkat dari sekitar 14 juta orang pada tahun 2022 menjadi 17,4 juta orang pada tahun 2023, melampaui target awal yang telah ditetapkan (Pemerintah Kota Surabaya, 2024). Hal ini berlanjut pada tahun 2024 dengan peningkatan kunjungan sebesar sekitar 5,06% dibandingkan tahun sebelumnya (Radar Surabaya, 2025). Peningkatan jumlah wisatawan tersebut mengindikasikan bahwa Surabaya tidak hanya berfungsi sebagai kota tujuan bisnis dan transit, tetapi juga semakin diminati sebagai destinasi rekreasi dan pengalaman kota, di mana aktivitas konsumsi, khususnya kuliner, menjadi bagian penting dari rangkaian kegiatan wisatawan.

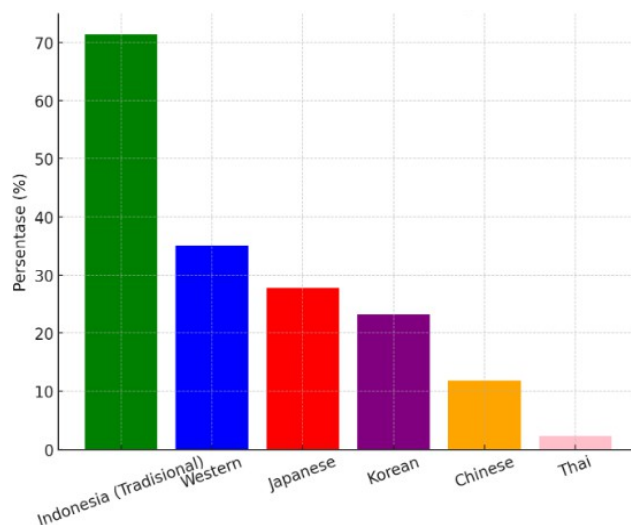
Sejalan dengan meningkatnya intensitas kunjungan tersebut, sektor penyediaan akomodasi serta makan dan minum di Kota Surabaya menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Rasio kontribusi sektor makan dan minum terhadap PDRB Kota Surabaya mengalami peningkatan yang konsisten selama periode 2020–2024 (BPS Kota Surabaya, 2025), dari 15,44% pada tahun 2020 menjadi 16,34% pada tahun 2024, yang merupakan capaian tertinggi dalam periode pengamatan. Kenaikan kontribusi ini mencerminkan tingginya permintaan terhadap layanan konsumsi makanan dan minuman, baik oleh masyarakat lokal maupun wisatawan, serta menegaskan peran sektor kuliner sebagai salah satu penggerak utama ekonomi dan pariwisata kota. Dengan demikian, sektor *food and beverage* (F&B) dapat dipahami tidak hanya sebagai fasilitas pendukung, tetapi sebagai daya tarik yang turut membentuk pengalaman berkunjung dan meningkatkan intensitas kunjungan wisatawan ke Kota Surabaya.



gambar 1. 1 Rasio PDRB Akomodasi Makan dan Minum Tahun 2020-2024

Sumber: BPS Kota Surabaya, 2025

Preferensi masyarakat Indonesia, khususnya anak muda, menunjukkan adanya keseimbangan menarik antara kecintaan pada kuliner tradisional sekaligus ketertarikan pada makanan modern internasional. Survei mencatat bahwa 71,4 % responden usia 18–24 tahun masih menempatkan makanan tradisional Indonesia sebagai pilihan utama. Namun demikian, 28,6 % lainnya memilih makanan modern dari luar negeri, dengan kecenderungan yang cukup beragam mulai dari Western (35 %), Jepang (27,7 %), Korea (23,2 %), China (11,8 %), hingga Thailand (2,3 %). Data ini menunjukkan bahwa anak muda Indonesia tidak hanya menjaga warisan kuliner lokal, tetapi juga terbuka terhadap eksplorasi rasa global (Naurah, 2020). Kondisi ini menuntut pendekatan baru dalam pengembangan kuliner yang tidak hanya menonjolkan keunikan lokal, tetapi juga mampu mengakomodasi dan mengintegrasikan cita rasa global. Surabaya sendiri adalah kota multietnis dengan keberagaman budaya yang meliputi etnis Jawa, Tionghoa, Arab, dan lain-lain yang menjadi modal besar untuk membangun sebuah konsep kuliner bertema multikultural, sehingga tidak hanya merefleksikan karakter kota yang kaya akan budaya, tetapi juga memenuhi kebutuhan dan preferensi konsumen yang beragam.



gambar 1. 2 Preferensi Kuliner Anak Muda Indonesia

Sumber: GoodStats, 2022

Ruang kuliner yang tersedia di Surabaya pada umumnya hanya berbentuk restoran, kafe, atau pusat jajanan, tanpa menyatukan *food experience* dengan *culinary education*. Pembangunan *culinary center* di Surabaya selama ini lebih diarahkan pada fungsi relokasi pedagang kaki lima, bukan sebagai ruang inovasi gastronomi dan justru kurang diminati karena minim aktivitas edukatif dan kurang mendukung pengalaman pengunjung (Azizah., 2017). Dalam industri kuliner yang semakin kompetitif, ruang kuliner memerlukan diferensiasi agar dapat menciptakan memorabilitas, karena ruang kuliner konvensional sering kali mengalami kelemahan dari segi desain karena minim inovasi visual dan konseptual. padahal, tema yang kuat dalam desain dapat meningkatkan keterlibatan emosional pengunjung melalui elemen-elemen seperti dekorasi, tata letak, warna, pencahayaan, yang pada akhirnya membentuk pengalaman berbeda dibanding ruang makan konvensional biasa sehingga dapat meningkatkan loyalitas konsumen (Wan Nawawi *et al.*, 2018). Ruang kuliner konvensional memiliki kepuasan pelanggan hanya 78-80% dan ruang tematik bisa mencapai kepuasan >84% (Anggraeni, Hendrawan and Huang, 2020).

1.2 Tujuan Dan Sasaran Perancangan

Tujuan:

- Menguatnya pengembangan pariwisata kota surabaya melalui sektor kuliner

- Meningkatkan edukasi dan apresiasi terhadap keberagaman budaya kuliner

Sasaran:

- Menyediakan destinasi wisata kuliner yang tematik dan berkarakter
- Menghadirkan pengalaman kuliner yang edukatif dan rekreatif berbasis budaya

1.3 Batasan Dan Asumsi

Batasan :

- ditujukan sebagai fasilitas kebutuhan dari masing-masing subkultur kuliner yang paling diminati masyarakat kota surabaya yang terdiri dari : Indonesian *food* (jawa: surabaya, madura, jogja ; luar jawa: Palembang dan Padang), *Western food*, *Eastern food*, *Japanese food*, *Korean food* dan *Chinese food*.
- Lokasi yang bisa dipakai adalah di daerah yang strategis

Asumsi :

- Bangunan yang dirancang akan dimiliki dan dioperasikan oleh pihak swasta yang bekerjasama dengan pemerintah kota
- Aktivitas yang dilakukan adalah aktivitas-aktivitas yang tercakup dalam ranah ekonomi segi kuliner mulai dari tahap kreasi (*creation*), konsumsi (*consumption*) dan edukasi (*education*)
- Bangunan memiliki jam operasional pukul 09.00-22.00

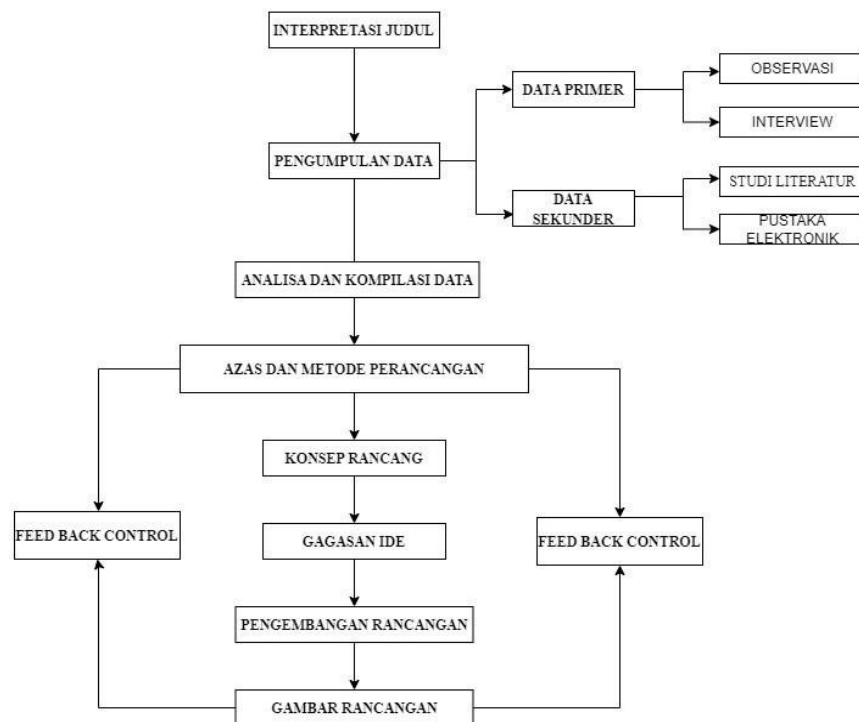
1.4 Tahapan Perancangan

Agar gagasan tersebut dapat direalisasikan menjadi rencana dan sebuah rancangan fisik maka penyusunannya dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu :

1. Interpretasi Judul: Menjelaskan secara singkat tentang judul yang telah disusun.
2. Pengumpulan Data: Mengumpulkan data yang dapat membantu proses perancangan baik berupa literatur, peraturan, data angka dan lain-lainnya dari sumber primer maupun sekunder.
3. Analisa dan Kompilasi: Menganalisa data potensi dan penyebab permasalahan

yang terkumpul dalam mempermudah tahapan rancangan berdasarkan fakta dan isu, sehingga menemukan hubungan sebab dan akibat yang dapat menjadi solusi bagaimana seharusnya bangunan *culinary centre* dihadirkan.

4. Azas dan Metode Perancangan: Mengolah data dan literatur yang telah diperoleh menjadi sebuah kerangka proses perancangan arsitektur kontemporer
5. Konsep dan Tema Perancangan: Menyusun gagasan utama menjadi benang merah untuk membantu proses perancangan agar tetap sesuai dengan jalur yang sudah ditentukan.
6. Gagasan Ide: Memunculkan ide-ide rancangan yang lebih spesifik sesuai konsep dan tema perancangan
7. Pengembangan Rancangan: Mengembangkan gagasan ide menjadi rancangan pra-rancang sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya.
8. Gambar Rancangan mewujudkan desain pra-rancang dalam bentuk gambar seperti *site plan*, *layout plan*, denah, potongan, tampak, perspektif dan utilitas



gambar 1. 3 Tahapan perancangan

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan proposal desain ini disusun dalam beberapa bab dengan bahasannya masing-masing yaitu:

- Bab I : Pendahuluan
Pendahuluan berisi tahapan-tahapan mulai dari latar belakang judul, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan, dan tahapan perancangan beserta sistematika pembahasan
- Bab II : Tinjauan Kajian
Tinjauan Kajian Rancang berisi interpretasi judul, berbagai macam literatur yang mendukung rancangan, serta studi kasus serupa yang serupa dijadikan acuan.
- Bab III : Tinjauan Lokasi
Tinjauan lokasi perancangan berupa penjelasan dan pertimbangan dalam pemilihan lokasi yang terletak di Kota Surabaya
- Bab IV : Analisa Perancangan
Analisa perancangan berupa analisa tapak, zonasi, bentuk, ruang, dan fasad yang digunakan dalam proyek
- Bab V : Konsep Perancangan
Konsep rancangan berisi fakta, isu, dan *goals* penentuan tema rancangan, metode, serta berbagai konsep perancangan seperti konsep tata letak, tata ruang, bentuk, tampilan dan lain-lainnya