

PENERAPAN ARSITEKTUR KONTEMPORER PADA WISATA KULINER DAN SOUVENIR DI KOTA KENDARI

Rangga Harli Febian ¹, Hasrudin ², Muh. Nuh Arifiandi Hadiputra ³,

¹Mahasiswa Fakultas Teknik, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara, Kota Kendari, Indonesia

²Dosen Fakultas Teknik, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara, Kota Kendari, Indonesia

E-mail: ianfebian96@gmail.com

Abstrak

Pusat wisata kuliner dan souvenir adalah sebuah wadah rekreasi yang dikunjungi oleh seseorang atau beberapa orang untuk berwisata yang menyediakan makanan dan minuman dengan cita rasa khas budaya dan bermacam-macam souvenir unik hasil dari kerajinan tangan masyarakat.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan wadah baru untuk berwisata dan melestarikan kebudayaan yang ada di Sulawesi Tenggara khususnya makanan khas dan souvenir.

Perancangan ini menerapkan konsep kontemporer yang bersifat dinamis dan tidak terikat oleh suatu era. Kontemporer dapat menarik perhatian masyarakat Kota Kendari karena bentuk bangunannya yang unik dan tidak biasa.

Penelitian ini menghasilkan perancangan mikro dan makro dimana semua meliputi hal-hal penting dalam desain Pusa Wisata Kuliner dan Souvenir dengan menghasilkan desain sesuai dengan pendekatan dan penekanannya. Pusat Wisata Kuliner dan Souvenir ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah jasa pelayanan penyedia makanan dan barang yang tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat sekitar tetapi juga bagi wisatawan lokal/mancanegara dengan memenuhi semua kebutuhan pengguna maupun ruang bagi para wisatawan yang berkunjung.

Abstract

A culinary and souvenir tourism center is a recreational container visited by someone or several people for tour that provides food and drinks with distinctive cultural flavors and a variety of unique souvenir sfrom community handicrafts.

This study aims to sreate new contrainers to authorize and preserve the curtur in Shouthest Sulawesi, especially typical foods and souvenirs.

This design applies the dynamic contemporary concept of not division and not bound by an era. Contemporary can attract the attention of the people of Kendari City because the shape of its unique and unusual building.

This research prodeces micro and macro designs which all cover important things in the design of a culinary and souvenir center by producing designs according to the approach and emphasis.

This culinary and souvenir center is expented to become a service cotrainer for provinding food and goods services that can not only be enjoyed by the surrounding community but also for local/foreign tourists by fulling all user needs as well as space for visiting tourists.

Kata Kunci

Wisata Kuliner & souvenir;
Arsitektur Kontemporer;

Keywords

Culinary and Souvenir Center;
Contemporary Architecture;

1. PENDAHULUAN

Provinsi Sulawesi Tenggara menyimpan pesona keindahan alam, peradaban budaya dan sejarah yang dikelola dengan baik, sehingga menjadi primadona pariwisata Indonesia bahkan sampai mancanegara. Memiliki sekitar 68 lokasi terumbu karang yang telah diidentifikasi yang potensial untuk pengembangan kawasan ekowisata. Wakatobi merupakan salah satu dari tempat wisata yang sudah mendunia. Selain itu Provinsi Sulawesi Tenggara juga memiliki berbagai macam makanan khas dan oleh-oleh di setiap kabupaten di Provinsi Sulawesi Tenggara. Salah satu makanan khas yang terkenal adalah sinonggi, yang merupakan makanan yang berbahan dasar sagu. Selain sinonggi, masih banyak makanan khas di Provinsi Sulawesi Tenggara lainnya diantaranya, kabuto, kasoami, lapa-lapa, kapusu, sate pokea, berbagai olahan ikan, berbagai jenis kue tradisional dan sebagainya. Selain makanan khas, Sulawesi Tenggara juga memiliki cinderamata, cemilan khas, fashion, dan kerajinan tangan yang menarik dan memiliki nilai budaya yang tinggi.

Ditinjau dari potensi yang dimiliki Provinsi Sulawesi Tenggara dalam bidang pariwisata maka pengadaan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* menjadi peluang pasar yang cukup baik di Kota Kendari. Pusat Kuliner dan *Souvenir* ini nantinya akan menjadi ikon Kota Kendari karena merupakan wadah untuk memperkenalkan kebudayaan Sulawesi Tenggara sehingga diperlukan daya tarik pada bangunan agar menarik perhatian orang-orang dan tertuju pada bangunan. Maka dari itu, Arsitektur Kontemporer adalah suatu solusi karena merupakan suatu aliran arsitektur yang terus berkembang dari waktu ke waktu mengikuti perkembangan zaman yang bersifat kekinian. Pemilihan konsep kontemporer sebagai gaya dari bangunan karena bersifat modern yang menyesuaikan dengan perkembangan arsitektur masa kini dimana modernisasi dan globalisasi semakin mempengaruhi. Selain itu konsep ini disesuaikan dengan kecenderungan masyarakat Kota Kendari yang sering mengunjungi sebuah bangunan yang unik, menarik dan tidak biasa. Sehingga dengan kecenderungan itu maka akan lebih mudah untuk menarik perhatian.

Ada dua macam pendekatan kontemporer dalam arsitektur yaitu waktu dan bentuk. Berdasarkan waktu, arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang dibuat dan dikenal pada masa kini bukan di masa lalu ataupun di masa depan. Berdasarkan bentuk, yang dimaksud dengan arsitektur kontemporer adalah arsitektur yang mengambil bentuk suatu bangunan monumental yang pada masanya dikenal sebagai arsitektur kontemporer (Menurut Indah Widiastuti, ST., MT., PH.D dalam Sakina, 2016).

Gaya arsitektur kontemporer menampilkan bentuk-bentuk unik, atraktif, dan sangat komplek. Pemilihan warna dan bentuk tertentu menjadi ide awal dalam menciptakan daya tarik bangunan. Permainan tekstur sangat dibutuhkan dan dapat diciptakan dengan sengaja, misalnya memilih material alami yang bertekstur khas, seperti kayu. Schirmbeck, E. (1988).

1.1 Kajian Pustaka Wisata Kuliner dan *Souvenir*

Kata kuliner berasal dari bahasa inggris "*culinary*" yang didefinisikan sebagai sesuatu yang terkait dengan masakan atau dapur. *Culinary* lebih banyak diasosiasikan dengan tukang masak yang bertanggung jawab menyiapkan masakan agar terlihat menarik dan lezat. Institusi yang terkait dengan kuliner adalah restoran, *fast food franchise*, rumah sakit, perusahaan, hotel dan *catering* dan lain sebagainya. (Sakina, 2016).

Dalam mendefinisikan Wisata kuliner menurut Hall dan Mitchell (dalam Hall, Sharples, Mitchell, Macdonis, Cambourne, 2003) dalam Bahasa Inggrisnya yaitu *food tourism*, adalah: *Visitation to primary*

and secondary food producers, food festival, restaurants, and specific locations for which food tasting and/ or experiencing the attributes of specialist food production region are the primary motivating factor for travel. Ada beberapa bentuk/varian *food tourism* (Hall dan Sharples, 2003): *Rural/urban tourism*; *Culinary tourism*; *Gastronomi tourism/cuisine tourism/gourmet tourism*.

Fungsi wisata kuliner adalah pemberian pelayanan jasa kepada masyarakat dalam bentuk kegiatan perdagangan makanan dan minuman.

Bentuk-bentuk Pusat Wisata Kuliner dan Pusat Souvenir dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, (Rahima, 2016) yaitu : *food court* serta warung-warung pedagang kaki lima (PKL). PKL mempunyai pengertian yang sama dengan "*hawker*", yang didefinisikan sebagai orang-orang yang menjajakan barang dan jasa untuk dijual di tempat yang merupakan ruang kepentingan umum, terutama di pinggir jalan dan trotoar. (Mc.Gee & Yeung, 1977).

Menurut Mc.Gee dan Yeung, 1977, jenis dagangan perdagangan kaki lima dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat). Kelompok tersebut adalah sebagai berikut: (1). Makanan yang tidak diproses dan semi olahan (*unprocessed and semi processed food*), makanan yang tidak diproses termasuk makanan mentah seperti; buah-buahan, sayur-sayuran, sedangkan makanan semi proses adalah beras; (2). Makanan siap saji (*Prepared food*), yaitu pedagang makanan dan minuman yang sudah dimasak; (3). Barang bukan makanan (*non food item*), kategori ini terdiri dari barang-barang dalam skala yang luas, mulai dari tekstil hingga obat-obatan;

Jenis-jenis sarana fisik dagangan pedagang kaki lima (PKL) (Waworoentoe, 1973) antara lain adalah; (1) Kios, pedagang yang menggunakan bentuk sarana ini dikategorikan pedagang yang menetap, karena secara fisik tidak bisa dipindahkan. Biasanya merupakan bangunan semi permanen yang dibuat dari papan.; (2) Restoran, Restoran berasal dari bahasa latin yaitu *restaurare*, dalam bahasa inggris berarti *a public eating place*, yaitu rumah makan atau tempat makan umum.

Souvenir adalah benda yang identik dengan suatu daerah atau suatu *event* tertentu, bentuknya biasa mungil, ringkas, dan memiliki nilai artistik yang berfungsi sebagai pengingat akan suatu pengalaman tertentu, diproduksi secara komersial dan seringkali dihubungkan secara universal dengan turisme. (Dwi Satria, 2018). *Souvenir* dalam kelas kata benda memiliki arti tanda mata, kenang-kenangan, atau cenderamata.

Menurut Gordon (1986), Produk *Souvenir* dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori yaitu *pictorial images souvenir*, *piece of the rock souvenir*, *symbolic shorthand souvenir*, *markers*, dan *local product souvenir*,

1.2 Arsitektur Kontemporer

Arsitektur kontemporer tidak muncul secara tiba-tiba, gaya arsitektur ini didasari oleh semangat perubahan yang berakar dari revolusi Industri di Inggris. Revolusi Industri mengakibatkan munculnya tipologi bangunan baru yang sebelumnya belum pernah ada, seperti tipologi pabrik, gudang, dan sebagainya. Revolusi industri juga mengakibatkan adanya material dan teknik baru dalam arsitektur. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru pada masa tersebut kemudian terus berkembang ke era *art* dan *craft*, yaitu situasi masyarakat mulai jenuh dengan fabrikasi dan melakukan gerakan sosial *craftmanship*. Arsitektur kontemporer berlanjut ke era perkembangan seni, seperti *kubisme*, *futurisme*, dan *neoplastisme*. Arsitektur kontemporer

semakin lama semakin berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak ingin terpaku pada aturan-aturan klasik lagi. (Hilberseimer, L., 1964)

Kritikus arsitektur Schimbeck menyatakan bahwa karya arsitektur kontemporer berkembang dari suatu pemikiran bahwa arsitektur harus mampu membuat perubahan dan pemecahan bagi arsitektur masa sekarang dan masa yang akan datang. Kritikus arsitektur Charles Jenks memperkenalkan suatu teori yang terdapat berbagai macam metode/cara perancangan untuk mengembangkan dan menerapkan arsitektur yang dinamakan dengan arsitektur kontemporer, teori inilah yang menjadi dasar arsitektur kontemporer, dimana teori ini bergantung pada banyak faktor yang mempengaruhi masa gaya arsitektur tertentu. Arsitektur kontemporer berkembang akibat perkembangan zaman yang menuntut terjadinya perubahan, perubahan dalam bentuk karya arsitektur. Hal ini terjadi karena ketidakpuasan arsitek terhadap teori-teori yang mengikat arsitektur itu sendiri. Arsitektur kontemporer mempunyai sifat untuk selalu menuntut terjadinya perubahan seiring perkembangan zaman yang diikutinya. Schimbeck, E. (1988).

Di Indonesia arsitektur kontemporer, yang ditolak ukur dalam satu dasawarsa terakhir memiliki dominasi oleh pengaruh langgam arsitektur modern. Secara garis besar arsitektur kontemporer memiliki aspek kekinian yang tidak terikat oleh beberapa konsep konvensional. Menurut Gunawan, E. (2011) indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yaitu: Ekspresi bangunan bersifat subjektif; Kontras dengan lingkungan sekitar; Bentuk simple dan sederhana namun berkesan kuat, Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat.

Pada setiap jaman, arsitektur akan mengalami perubahan sinkron dengan perkembangan waktu. Pada umumnya, meski perkembangan arsitektur terasa laju, namun tetap mematuhi beberapa prinsip dasar yang ada. Beberapa prinsip dasar arsitektur kontemporer menurut Ogin Schimbeck adalah sebagai berikut: Bangunan yang kokoh; Gubahan yang ekspresif dan dinamis; Konsep ruang terkesan terbuka; Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar; Memiliki fasad transparan; Kenyamanan Hakiki; Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Menurut Konnemann (dalam Sakina, 2016) ciri-ciri arsitektur kontemporer adalah: Ekspresi bangunan bersifat subjektif; Kontras dengan lingkungan sekitar; Bentuk simple tapi terkesan kuat.

Kritikus arsitektur Charles Jencks, 1981 (dalam Hidayatullah, 2017) memberikan daftar ciri-ciri arsitektur kontemporer sebagai berikut: (1) *Ideologi* adalah suatu konsep yang memberikan arah, tujuan dan maksud agar pemahaman arsitektur kontemporer bisa lebih terencana dan sistematis. Meliputi : *Double coding Style, Popular and pluralist, Semiotic form, Tradition and choice, Artist or client, Elitist and participative, Piecemal, Architect, asrepresentative and activist.*; (2) *Style* (ragam) adalah gaya-gaya dalam arsitektur kontemporer sehingga memberikan pengertian mengenai pemahaman bentuk, cara, rupa dan sebagainya yang khusus mengenai arsitektur kontemporer. Meliputi : *Hybrid expression, Complexity, Variable space with surprise, Conventional and abstract form, Eclectic, Variable mixed aesthetic depending on context expression on content and sematic appropriateness toward function, Pro or organic applied ornament, Pro or representation, Pro metaphor, Pro historical reference, Pro humor, Pro symbolic.*; (3) *Ide Desain* merupakan gagasan awal dalam perancangan suatu karya. Pengertian ide-ide desain dalam Arsitektur Kontemporer ialah merupakan suatu gagasan perancangan yang mendasari atau menjadi titik awal karakteristik Arsitektur Kontemporer. Meliputi : *Contextual urbanism and rehabilitation, Functional mixing, Mannerist and baroque, All phetorical means, Skew space and extensions, Ambiguity, Trends to asymmetrical symmetry, Bersifat hi-tech.*

2. METODE PENELITIAN

Metode pembahasan yang dipakai adalah metode deskriptif, pembahasan mengenai aspek-aspek yang menyangkut fasilitas Bangunan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* hingga konsep arsitektural dengan metode studi kompilasi data primer dan data sekunder. Untuk mendesain sebuah fasilitas Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari dengan penekanan Arsitektur Kontemporer sebagai akomodasi terpusat dan terintegrasi untuk memudahkan rekreasi yang dikunjungi oleh seseorang atau beberapa orang untuk berwisata yang menyediakan makanan dan minuman dengan cita rasa khas budaya dan bermacam-macam souvenir unik yang ada di Kota Kendari dengan bentuk bangunan yang unik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2.1 Lokasi dan Obyek Penelitian

Lokasi perancangan berada pada yang terpilih untuk perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari ini terletak di Jl. Edi Sabara, Kelurahan Lahundape, Kecamatan Kendari Barat, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Berada di kawasan komersial dan kawasan wisata yang sangat efisien untuk perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* yang berfungsi sebagai tujuan wisata dan edukasi tentang kebudayaan. memiliki luas lahan $\pm 19.000 \text{ m}^2$.



Gambar 1. Lokasi Perancangan
Sumber :Penulis

Pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari, site akan dibagi menjadi tiga zona yaitu zona privat untuk pengelola yang terletak di fasad belakang site, zona publik untuk pusat *souvenir* yang terletak di tengah site, dan zona publik untuk pusat kuliner yang terletak di fasad depan site.



Gambar 2. Orientasi dan Situasi Sekitar Tapak
Sumber :Penulis

2.2 Pengumpulan Data

Beberapa tahapan analisa tapak di dilaksanakan untuk menghasilkan rancangan yang sesuai kebutuhan dan nyaman pengguna Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari ini. Lokasi perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari ini berada pada kawasan komersial sehingga perancangan ini selaras dengan konteks lingkungan bangunan sekitar. View depan pada site ini berada di Jl. Edy Sabara yang merupakan satu-satunya akses jalan pada site yang apabila dilihat dari dalam ke luar site akan di suguhkan pemandangan hutan bakau dan Teluk Kendari yang indah.



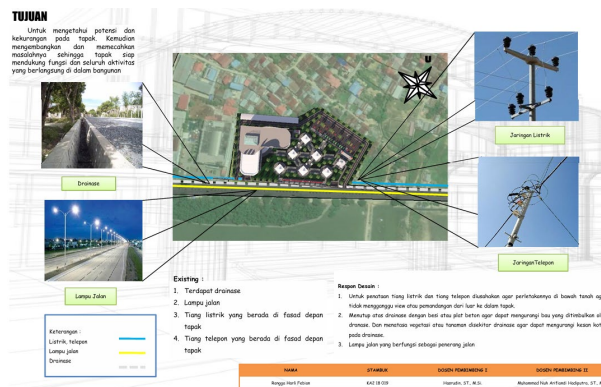
Gambar 3. Analisa & Respon Desain View
Sumber :Penulis

Kebisingan tinggi terdapat pada depan fasad yang disebabkan oleh kendaraan, samping kanan fasad yang disebabkan oleh aktivitas hotel seperti adanya acara besar, dan di belakang fasad bangunan yang disebabkan oleh pemukiman warga. Sehingga perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari untuk mereda atau meminimalisir kebisingan yang terjadi yaitu dengan penanaman vegetasi yang tinggi dan rapat agar dapat menghalangi atau mengurangi kebisingan yang terjadi. Selain itu pemilihan vegetasi yang tepat juga penting agar dapat menambah estetika dan tidak mempengaruhi fungsi yang akan dicapai dari vegetasi tersebut.



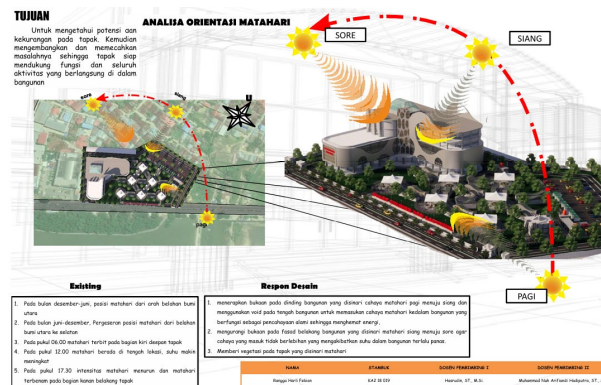
Gambar 4. Analisa & Respon Desain Kebisingan
Sumber :Penulis

Adapun existing pada situasi tapak yaitu terdapat drainase, lampu jalan, tiang listrik yang berada di fasad depan tapak, tiang telepon yang berada di fasad depan tapak.



Gambar 5. Analisa & Respon Desain Utilitas Kota
Sumber :Penulis

Pada lokasi perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari satu-satunya akses jalan untuk menuju ke lokasi yaitu Jl. Edi Sabara yang berada di tenggara dari lokasi, sehingga otomatis dijadikan sebagai fasad depan untuk perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari. Dengan demikian matahari pagi akan terbit di sebelah kiri depan lokasi, matahari siang akan berada di tengah lokasi, dan matahari sore akan terbenam disebelah kanan belakang lokasi. Cahaya matahari dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami dengan menerapkan bukaan-bukaan pada bangunan dan penggunaan kaca pada fasad bangunan, tetapi juga perlu menggunakan *hollow*, kisi-kisi, atau roster untuk menetralsir atau memblok cahaya yang masuk berlebihan.

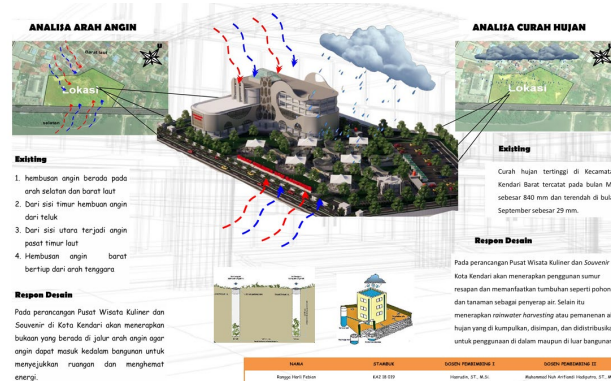


Gambar 6. Analisa & Respon Desain Orientasi Matahari
Sumber :Penulis

Menurut Stasiun Meteorologi Maritim Kendari, suhu udara rata-rata di Kecamatan Kendari Barat berkisar antara 21°C sampai dengan 35°C. Suhu tertinggi terjadi pada bulan Januari dan Oktober dengan suhu udara rata-rata maksimal sebesar 35°C. Untuk Kelembapan udara rata-rata bervariasi dari 65,8 persen hingga 97,4 persen. Rata-rata tekanan udara yaitu 1.009,5 mb dan hembusan angin berada pada arah selatan dan barat laut. (dikutip dari Kecamatan Kendari Barat dalam Angka 2018, Kota Kendari dalam Angka 2019, dan BPS Sulawesi Tenggara 2019). Curah hujan tertinggi di Kecamatan Kendari Barat tercatat pada bulan Mei sebesar 840 mm dan terendah di bulan September sebesar 29 mm.

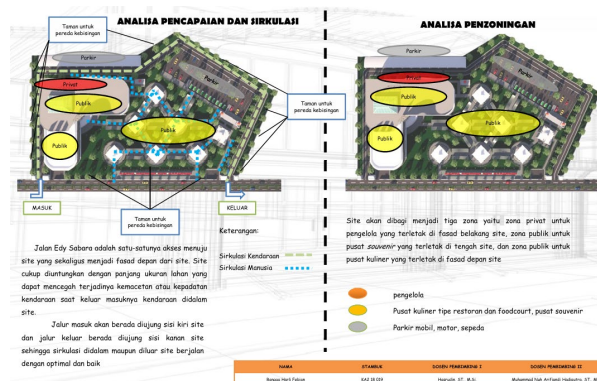
Pemanfaatan bukaan yang berada di jalur arah angin agar angin dapat masuk kedalam bangunan untuk menyejukkan ruangan dan menghemat energi. Serta penerapan penggunaan sumur resapan dan memanfaatkan tumbuhan seperti pohon dan tanaman sebagai penyerap air. Selain itu

menerapkan *rainwater harvesting* atau pemanenan air hujan yang di kumpulkan, disimpan, dan didistribusikan untuk penggunaan di dalam maupun di luar bangunan. Menjadi strategi dalam merespon analisa iklim curah hujan dan arah angin pada tapak.



Gambar 7. Analisa & Respon Desain iklim Angin & Curah Hujan
Sumber :Penulis

Jalan Edy Sabara adalah satu-satunya akses menuju site yang sekaligus menjadi fasad depan dari site. Site cukup diuntungkan dengan panjang ukuran lahan yang dapat mencegah terjadinya kemacetan atau kepadatan kendaraan saat keluar masuknya kendaraan didalam site. Jalur masuk akan berada diujung sisi kiri site dan jalur keluar berada diujung sisi kanan site sehingga sirkulasi didalam maupun diluar site berjalan dengan optimal dan baik. Berikut pemaparan jalur sirkulasi didalam site :



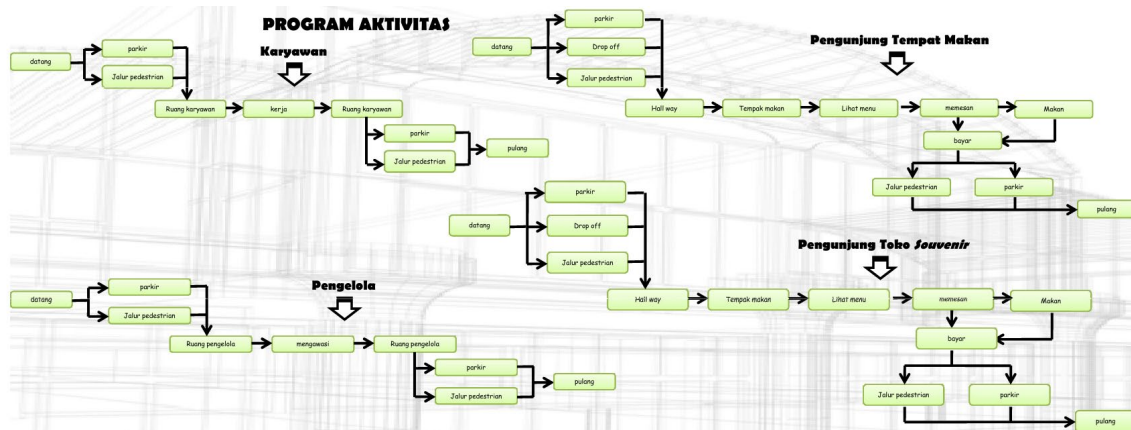
Gambar 8. Analisa & Respon Desain Sirkulasi dan Zoning
Sumber :Penulis

Pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari site akan dibagi menjadi tiga zona yaitu zona privat untuk pengelola yang terletak di fasad belakang site, zona publik untuk pusat *souvenir* yang terletak di tengah site, dan zona publik untuk pusat kuliner yang terletak di fasad depan site.

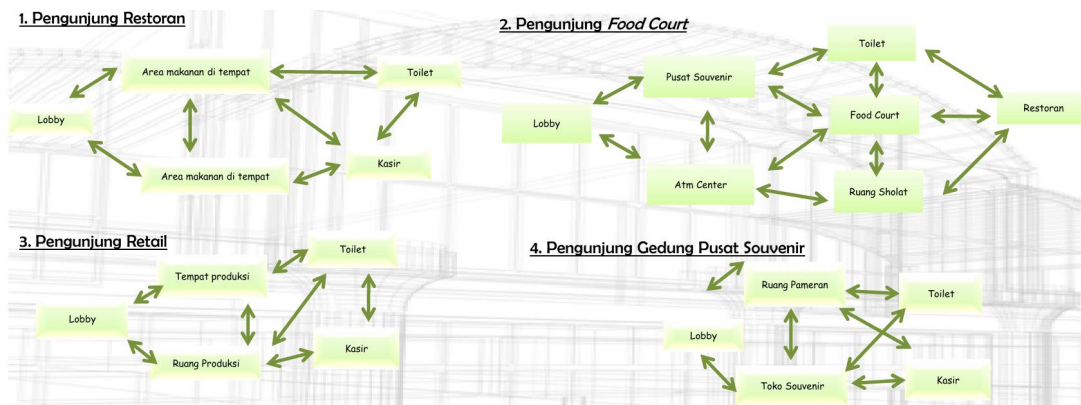
3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Perencanaan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari ini mengusung konsep penggabungan antara *market festival* dan *Mall*, yang mana *market festival* untuk pusat wisata kuliner berupa *food court* atau *food street*, sedangkan *mall* untuk pusat *souvenir* sehingga konsep Arsitektur Kontemporer lebih cocok untuk diterapkan karena berpacu pada salah satu ciri Arsitektur Kontemporer yaitu konsep ruang terkesan terbuka dan harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar.

Pelaku kegiatan pada Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari dikelompokkan menjadi 4 yaitu pengunjung tempat makan, pengunjung took souvenir, karyawan serta pengelola. Program aktivitas dan program ruang dilampirkan dalam diagram sebagai berikut :



Gambar 9. Program Aktivitas Pusat Wisata Kuliner & Souvenir
Sumber :Penulis



Gambar 9. Program Ruang Pusat Wisata Kuliner & Souvenir
Sumber :Penulis

Berdasarkan Analisa pelaku kegiatan dihasilkan kebutuhan ruang sesuai kebutuhan pengguna. Besaran dan Kebutuhan Ruang Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* sebagai berikut :

Tabel 1. Besaran Ruang Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir*

No	Nama Ruang	Besaran Ruang
1	Kuliner (Tipe Restaurant)	176,62 m ²
2	Kuliner (Tipe Cafe)	88.31 m ²
3	Kuliner (Tipe Food Court)	1.776,8 m ²
4	Pusat Souvenir	150,4 m ²
5	Ruang Servis	681,15 m ²
TOTAL KESELURUHAN		2.873,28 m ²

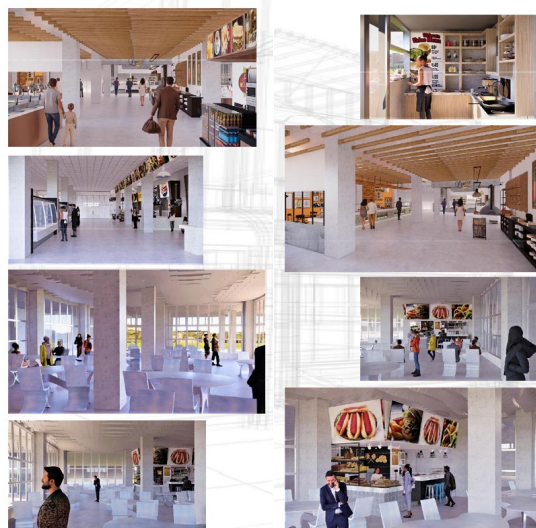
Pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* ini mengusung konsep arsitektur kontemporer yang dibuat dan dikenal pada masa kini dengan bentuk bangunan monumental. Material yang digunakan untuk mendukung tampilan fasade yaitu penggunaan kaca pada dinding dan *skylight*, ACP, *double skin* serta perpaduan batu alam. Konsep ruang luar usung pada perancangan yang

diusung yaitu *open-space* dengan memaksimalkan lahan dengan menyediakan taman yang berfungsi sebagai *food court outdoor*, fasilitas parkir kendaraan serta sirkulasi yang baik bagi pengunjung.



Gambar 10. Situasi Eksterior Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari
Sumber :Penulis

Konsep interior pada perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* mengusung gaya desain interior kontemporer. Gaya kontemporer merujuk pada gaya dan tren masa kini, dalam beberapa hal dapat mengakomodasi ciri khas yang dibawa pada desain interior modern. Memiliki ciri khas dan karakteristik tampilan ruangan yang bersih, rapi, dan cenderung minim hiasan atau dekorasi-dekorasi. Penggunaan bahan-bahan atau material alami juga merupakan karakteristik lain pada desain modern. Kayu, kulit, dan linen serta furniture berbahan plastik merupakan unsur dominan, yang berpadu dengan penggunaan material dari metal dan atau logam yang dipoles. pewarnaan sering kali menggunakan warna-warna netral, terutama putih, dengan flooring yang terbuka



Gambar 11. Situasi Interior Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari
Sumber :Penulis

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai perancangan Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* di Kota Kendari dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer sebagai upaya menciptakan bangunan dengan tujuan wisata, rekreasi, dan edukasi dapat ditarik kesimpulan yaitu : (A). Menentukan fungsi Pusat Wisata Kuliner dan *Souvenir* ini yang tidak hanya mewadahi fungsi kegiatan berwisata dan rekreasi tetapi juga memiliki unsur edukasi dengan pengenalan tentang kebudayaan Sulawesi Tenggara; (B). Pengolahan tapak dengan mempertimbangkan aspek iklim, baik iklim secara makro maupun iklim dalam konteks lingkungan sekitar yaitu iklim mikro yang kemudian ditanggapi dengan desain fisik pada saat perancangan; (C). Bangunan juga dirancang dengan tema penggabungan antara *outdoor* dan *indoor* sehingga pengunjung dapat merasakan suasana didalam ruangan dan diluar ruangan dengan orientasi, bukaan, serta berbagai macam manipulasi bentuk dilakukan untuk menunjang penghawaan dan pencahayaan alami yang bertujuan untuk menciptakan bangunan yang nyaman bagi pengunjung dan sesuai dengan penekanan konsep arsitektur yang telah dipilih.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kegiatan yang telah dilaksanakan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu dan mengizinkan untuk melakukan penelitian. Terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap pembimbing skripsi saya yaitu Bapak Ir. Hasrudin, ST., M.Si dan Bapak Muh. Nuh Arifinadi, ST., MT. Selain itu, penulis juga berterimakasih kepada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara. Serta teman-teman mahasiswa Teknik Arsitektur.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Dwi, Satria, 2018. "Pusat Perbelanjaan *Sovenir* di Makassar." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Arlinda, Umi Rahmawati 2016. "Sudirman Street, Wisata Kuliner di Pusat Kota Bandung"
- Endlessafe, Sinergi Safetindo, 2018. "Mengenal Sistem Pemadam Kebakaran dan Fungsinya" <https://www.endlessafe.com/sistem-pemadam-kebakaran-dan-fungsinya/>
- Erwin, Lilly T. 2008. Dalam Sakina, Taman Wisata Kuliner Lokal Konsep Arsitektur Kontemporer." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Hall, Colin Michael, Et Al 2003 *Food Tiurism Around The Word : Development, Management And Markets New York*. Dalam Intan, Sakina, 2016. "Taman Wisata Kuliner Lokal Konsep Arsitektur Kontemporer." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Indryani, Rahima, 2016. "Pusat Kuliner dan *Souvenir* khas Melayu di Kawasan Wisata Sejarah Kota Pekanbaru." Universitas Islam Indonesia.
- Intan, Sakina, 2016. "Taman Wisata Kuliner Lokal Konsep Arsitektur Kontemporer." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Nirmala, 2009. 'Pusat Wisata Kuliner Di Kendari' Skripsi Sarjana, Fakultas Teknik Hasanudin Makassar'
- Zulkarnain, 2011. 'Wisata Kuliner Di Pantai Barombong Makassar'. Skripsi Sarjana, Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.