

MANADO TOYOTA *AUTOMOBILE CLUB HOUSE* (*BLOB ARCHITECTURE*)

Brayn Marchel Sumampouw¹
Judy O. Waani²
Suryono³
Alvin J. Tinangon⁴

ABSTRAK

Kemunculan berbagai komunitas mobil merupakan suatu fenomena yang sedang marak di kota-kota besar di Indonesia. Fenomena ini berkembang seiring dengan peningkatan jumlah kendaraan akibat perkembangan ekonomi yang ada. Kota Manado yang juga salah satu kota besar di Indonesia turut mengalami fenomena ini. Namun sayangnya tanpa penyediaan fasilitas yang memadai di bidang otomotif, komunitas ini sering dianggap sebagai masalah bagi masyarakat awam. Sedangkan jika melihat dari sisi positifnya, komunitas ini memiliki potensi dalam bidang otomotif baik olahraga dan modifikasi yang perlu dikembangkan. Komunitas ini membutuhkan gedung perkumpulan untuk keperluan rekreasi, olahraga dan event untuk mewadahi komunitas ini. Toyota sebagai salah satu produsen mobil di kota Manado peduli terhadap fenomena ini turut bekerja sama dengan komunitas dalam mendukung operasional gedung perkumpulan ini. Gedung perkumpulan ini dihadirkan dengan menggunakan tema perancangan Blob Architecture karena dianggap mampu untuk merepresentasikan fungsi dan identitas gedung perkumpulan ini.

Perancangan ini menggunakan proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel. Proses desain dilakukan dalam beberapa siklus image-present-test untuk merespon terhadap data-data yang berpengaruh terhadap desain bangunan. Proses pengumpulan data-data tersebut meliputi observasi lapangan, wawancara dengan komunitas mobil, studi literatur mengenai Blobitecture dan studi komparasi terhadap gedung perkumpulan lainnya. Beberapa proses analisa terhadap data-data yang ada dilakukan guna menghadirkan objek rancangan yang dapat menunjang kegiatan komunitas mobil.

Perancangan Manado Toyota Automobile Club House dengan penerapan Blobitecture ini dapat menjawab kebutuhan komunitas mobil melalui berbagai fasilitas yang disediakan. Bentuk blob akan diterapkan pada ruang dalam, gubahan massa, dan selubung bangunan. Penerapan tema memberikan bangunan yang terkesan lega yang juga merupakan ciri khas gedung perkumpulan. Penerapan tema juga dilakukan pada ruang luar bangunan untuk mendapatkan konsep sirkulasi mobil layaknya lintasan balap. Sehingga secara keseluruhan hasil perancangan dapat menggambarkan bentuk perwujudan ketertarikan komunitas terhadap mobil yang menjadi pengikat dan landasan berdirinya komunitas.

Kata kunci : *club house, mobil, blob architecture*

I. PENDAHULUAN

Kehadiran komunitas mobil di Kota Manado yang semakin bertambah belakangan ini merupakan suatu fenomena yang muncul seiring dengan perkembangan tingkat ekonomi masyarakat. Peningkatan ekonomi masyarakat Kota Manado yang cukup pesat turut mempengaruhi perubahan gaya hidup. Salah satu bentuk perubahan gaya hidup ialah ketergantungan masyarakat pada transportasi khususnya mobil atau kendaraan beroda empat. Hal inilah mengakibatkan peningkatan mobil dan jumlah komunitas mobil di Kota Manado.

Namun sayangnya, sejumlah komunitas mobil cukup menimbulkan kerisauan karena terlibat dalam berbagai pelanggaran lalu lintas akibat penyalahgunaan area publik untuk kepentingan komunitas sebagai tempat untuk melakukan aktivitas otomotif komunitas. Kurangnya fasilitas yang menunjang untuk kegiatan otomotif mobil merupakan suatu dilema yang dihadapi komunitas mobil untuk dapat menyalurkan minat dan bakat di bidang otomotif. Karena di sisi lain, komunitas mobil memiliki berbagai potensi dalam bidang otomotif yang perlu diapresiasi dan dibimbing. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian-pencapaian beberapa pembalap dan modifikator asal Sulawesi utara pada beberapa kompetisi tingkat nasional.

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang ada, maka kehadiran Manado Toyota *Automobile Club House* dapat menjadi jawaban yang tepat. Gedung perkumpulan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan anggota komunitas dan mobilnya, dengan berbagai sarana aktivitas otomotif, sarana rekreatif untuk membuat relaks serta sarana yang mendidik namun tetap memiliki nuansa kekeluargaan.

Akhirnya untuk menghadirkan Manado Toyota *Automobile Club House* maka tema perancangan yang dipilih sebagai strategi desain adalah *Blobitecture (Blob Architecture)*, bentuk bangunan dengan konsep

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

⁴ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 3)

Blobitecture merupakan bentuk dengan dominasi bentuk yang melengkung dan dinamis. Penerapan *Blob Architecture* pada objek perancangan diharapkan memberikan karakteristik tersendiri yang dapat mewakili bentuk konsep suatu mobil yang merupakan kebanggaan setiap anggota komunitas, selain itu strategi ini diharapkan dapat membantu menghadirkan fasilitas yang dapat menunjang fungsi dan target Gedung Perkumpulan itu sendiri.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan Manado Toyota *Automobile Club House* dilakukan melalui 3 aspek pendekatan perancangan, antara lain:

- **Pendekatan Tematik**, yang bertujuan untuk mendalami dan memahami prinsip-prinsip *Blob Architecture* dan bagaimana penerapannya pada objek perancangan.
- **Pendekatan Tipologi Objek**, yang merupakan pemahaman tipe bangunan yang akan dihadirkan baik dari segi fungsi, bentuk dan langgam. Pemahaman tipologi terdiri dari identifikasi dan pengolahan tipologi bangunan.
- **Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan**, yang meliputi pemilihan lokasi dan tapak berdasarkan RTRW yang dimiliki Kota Manado, serta analisis tapak dan lingkungan.

Proses perancangan yang akan digunakan adalah proses desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel terdapat 2 tahapan proses yaitu:

- **Fase 1** (*Develop the Comprehensive Knowledge of the Designer*) merupakan tahap pengembangan ide atau wawasan terhadap 3 aspek pendekatan perancangan.
- **Fase 2** (Siklus *Image-Present-Test*) merupakan tahap untuk menghasilkan ide-ide perancangan melalui siklus berulang yang meliputi proses pembuatan konsep, penyajian dalam bentuk gambar dan evaluasi hasil perancangan.

Beberapa strategi perancangan yang akan digunakan untuk memperoleh data yang mendukung pendekatan serta proses perancangan meliputi studi literatur dan studi komparasi terhadap tipologi gedung perkumpulan serta *Blobitecture*, observasi lapangan terhadap kegiatan komunitas mobil di Kota Manado, serta wawancara dengan cara mengumpulkan informasi melalui komunikasi verbal dengan dosen pembimbing dalam proses asistensi.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Perancangan

Manado Toyota *Automobile Club house* adalah suatu bangunan dan kawasan yang berfungsi sebagai sarana yang hanya diperuntukkan bagi individu-individu yang masuk dalam keanggotaan komunitas dengan kepemilikan khusus mobil Toyota untuk dapat berinteraksi dengan sesama anggota, bertukar informasi, santai, makan, minum dan beristirahat layaknya beraktivitas di rumah, selain itu juga sarana untuk dapat menyalurkan hobi dan melakukan kegiatan yang berhubungan dengan bidang otomotif seperti olahraga otomotif, perawatan, modifikasi, perbaikan, dan lain-lain.

2. Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

a. Prospek objek rancangan.

Perkembangan ekonomi yang meningkat pada masyarakat Kota Manado telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat. Peningkatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada peningkatan jumlah mobil di Kota Manado dan telah mempengaruhi kehadiran berbagai jenis komunitas mobil yang ada di Kota Manado. Tidak dapat dipungkiri kehadiran komunitas mobil sering kali mencemaskan masyarakat awam. Sehingga permintaan untuk menghadirkan fasilitas otomotif bagi komunitas menjadi suatu hal tak terelakkan. Namun pada sisi baiknya, hadirnya komunitas mobil juga turut serta meningkatkan jumlah pembalap dan modifikator handal yang mampu bersaing dalam berbagai kompetisi otomotif. Sehingga permintaan untuk menghadirkan fasilitas otomotif yaitu Manado Toyota *Automobile Club house* bagi komunitas menjadi suatu hal tak terelakkan. Hal ini juga secara tidak langsung memperlihatkan besarnya prospek objek rancangan untuk dapat bertahan dan berkembang.

b. Fisibilitas objek rancangan.

Pesatnya peningkatan jumlah mobil dan perkembangan komunitas mobil di Kota Manado, banyaknya prestasi otomotif dalam berbagai kompetisi yang telah dicapai oleh sejumlah pembalap mobil dan modifikator Sulawesi Utara, adanya dukungan dari berbagai pihak baik swasta dan pemerintahan yang berpeluang menjadi pemilik atau investor, peluang yang menguntungkan secara finansial untuk operasional bangunan serta ketersediaan lokasi dan lahan yang besar di sekitar batas Kota Manado yang sesuai, mendukung kelayakan objek perancangan Manado Toyota *Automobile Club House* untuk dapat hadir di Kota Manado.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi logis tema dan objek perancangan.

Bentuk *blob* memiliki bentuk yang fleksibel dalam penerapannya karena didominasi garis-garis lengkung. Hal ini memungkinkan untuk memberikan kesan luas pada ruangan agar terlihat lebih lega sehingga sesuai dengan tipologi gedung perkumpulan. Melalui penerapan *blob* pada ruang luar yang didominasi bentuk yang

melengkung dan berkelok-kelok, memunculkan nuansa otomotif dengan memberikan sensasi berkendara pada lintasan yang menantang.

Tema *blobitecture* juga berfungsi untuk mengarahkan proses perancangan yang akan dilakukan dan memberikan ciri khas yang sesuai karakter pengguna bangunan. Manado Toyota *Automobile Club House* dihadirkan secara eksklusif bagi para anggota komunitas. Ciri khas yang membedakan komunitas pengguna gedung perkumpulan ini dengan komunitas lainnya adalah kepemilikan mobil terutama mobil Toyota.

Untuk itulah konsep bentuk mobil digunakan sebagai konsep gubahan bentuk bangun dengan tujuan memberikan identitas gedung perkumpulan pemilik mobil Toyota. Secara garis besar disimpulkan bahwa penerapan *Blob Architecture* pada objek perancangan “Manado Toyota *Automobile Club House*” merupakan hal yang tepat untuk dilakukan guna merepresentasikan fungsi dan sasaran gedung perkumpulan serta dapat memberikan identitas gedung perkumpulan untuk komunitas mobil.

b. Kajian tema perancangan

Pemahaman tema *Blobitecture (Blob Architecture)* berdasarkan kajian literatur yang ada. Maka pengertian per kata tema *Blob Architecture* yaitu:

1. *Blob* merupakan suatu gumpalan dari sesuatu yang lengket dan tebal.
Kata *Blob* merupakan istilah dalam dunia program gambar pada komputer. *Blob* (atau kata lainnya disebut *Binary Large Object*, *Basic Large Object*, BLOB, atau BLOb) adalah suatu kumpulan dari data-data biner yang tersimpan sebagai suatu kesatuan tunggal dalam sistem manajemen data pusat.
2. *Architecture* atau Arsitektur (terjemahan Bahasa Indonesia) adalah seni atau ilmu merancang dan konstruksi bangunan.

Berdasarkan pemahaman arti kata di atas, maka secara etimologis *blob architecture* adalah seni dan ilmu merancang dan konstruksi bangunan dengan berdasarkan pada bentuk gumpalan benda berbentuk jel padatan bisa dilakukan dengan menggunakan program gambar komputer berbasis manipulasi bentuk *Binary Large Object (BLOb)*. *Blobitecture* dari kata *Blob Architecture*, *blobisme* atau *blobismus* adalah definisi untuk pergerakan dalam bidang arsitektur yang mana bangunan memiliki bentuk yang organik, menyerupai *amoeba* atau bentuk menggembung. (Curl, 2006).

Greg Lynn menggambar karakteristik *blob* sebagai organisme atau makhluk hidup bukan benda mati, dan seakan memiliki pemikirannya sendiri. Karakteristik layaknya organisme inilah yang menjadi dasar dari penerapan *blobitecture* ke dalam objek perancangan. Karakteristik tersebut terdiri dari :

3. Memiliki material penyusun yang kenyal (menyerupai jel padatan) sehingga memungkinkan *blob* untuk menggandakan diri, mendistribusikan massanya, meregang, mengecil, membesar dan lain-lain.
4. Bentuk *blob* berbeda satu sama lain dan tidak dapat dikelompokkan dalam ragam bentuk tertentu.



Gambar 1. Bentuk blob beradaptasi
<http://en.wikipedia.org/wiki/Blobitecture>



Gambar 2. Keragaman bentuk blob
Sumber: <http://www.designboom.com>

- *Blob* memiliki permukaan yang lengket sehingga dapat menempel pada apa saja yang ada di sekitar baik pada lingkungan maupun pada komponen lainnya sehingga terkesan menyatu dengan lingkungan.
5. Bentuk *blob* aneh atau asing, *blob* yang dihasilkan memiliki keunikan bahkan sangat jarang untuk melihat bentuk *blob* yang serupa satu sama lain.

4. Analisis Perancangan

a. Analisis program dasar fungsional

Berdasarkan studi yang telah dilakukan maka pelaku kegiatan yang ada dalam gedung perkumpulan ini terdiri dari:

- Pengguna/ anggota komunitas adalah semua individu yang menggunakan fasilitas-fasilitas yang diperuntukkan bagi kegiatan dalam dan luar ruang pada gedung perkumpulan.
- Pengunjung adalah jenis pengguna yang datang hanya untuk menikmati *event* dengan akses terhadap fasilitas-fasilitas yang ada dibatasi.
- Pengelola adalah semua individu yang bekerja untuk menjalankan dan mendukung operasional bangunan.

Berdasarkan kajian terhadap jenis pengguna pada gedung perkumpulan maka didapatkan kebutuhan-kebutuhan ruang

Tabel 1. Total besaran ruang

No.	Ruang	Luas (m ²)
1.	Fasilitas Gedung Perkumpulan <i>Lobby, Lounge, Restoran, Bar, Coffee Shop, Indoor Swimming Pool, Ruang Soft Play, Kelas Advanced Driving Skill, Fasilitas Leisure Indoor, Sekretariat Komunitas dan Ruang Pengelola</i>	1893,2
2.	Fasilitas Umum Bengkel & Car Wash, Toko Suku, Cadang & Aksesoris Mobil, serta Ruang Serba Guna	1675,1
3.	Fasilitas Servis	117,8
4.	Fasilitas Outdoor Area Parkir Kendaraan, Kolam Renang, Fasilitas Rekreasi & Olahraga, <i>Drifting & Event Area & Fasilitas Otomotif</i>	22386
TOTAL		26.072,1

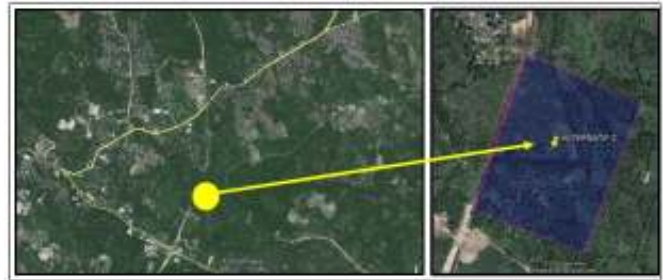
Sumber: Penulis, 2014

dikelompokkan yaitu fasilitas gedung perkumpulan, fasilitas umum, fasilitas servis dan fasilitas *outdoor*

b. Analisis tapak

Berdasarkan kriteria-kriteria pemilihan lokasi dan tapak, maka ditetapkan bahwa tapak terpilih adalah berlokasi di Kecamatan Mapanget.

- Batas Utara: Jalan *Ring Road* 1 pengerjaan tahap II & perkebunan
 - Batas Selatan: Lahan kosong & perkebunan
 - Batas Timur: Jalan *Ring Road* 1 pengerjaan tahap II & perkebunan
 - Batas Barat : Lahan kosong & perkebunan
- Berikut ini adalah data-data survei dan olah data fisik lapangan serta perhitungan kapabilitas tapak yang diuraikan sebagai berikut:

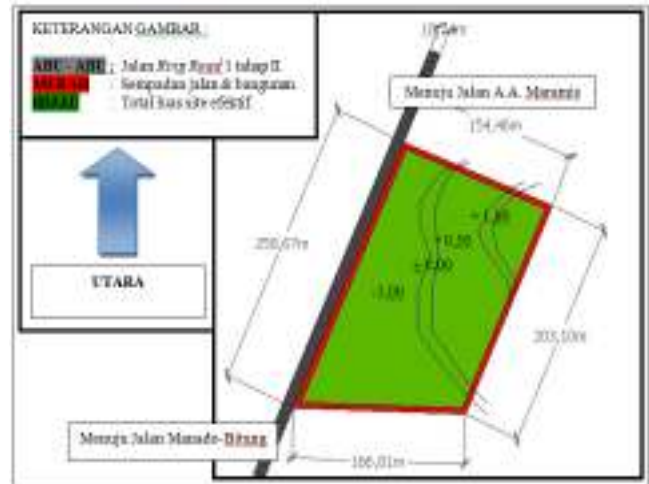


Gambar 3. Lokasi tapak
Sumber: Penulis, 2014

- Total Luas *Site* (TLS) = 43.453,5 m²
- Lebar jalan *Ring Road* 1 = 8 m
- Sempadan jalan = 5 m
- Luas sempadan tapak = 3.810 m²

• Perhitungan Kapabilitas Tapak:

1. Total Luas *Site* Efektif (TLSe)
Total Luas *Site* - Luas Sempadan =
43.453,5 m² - 3810 m² = 39.643,5 m²
2. Ruang Terbuka Hijau (RTH)
KDH x TLSe =
40 % x 39.643,5 m² = 15.857,4 m²
3. Luas Lantai Dasar (LLD)
KDB maksimal yang ditentukan adalah 50 %
luas tapak, bagi pengembangan bangunan ke
depan maka KDB yang digunakan 15 %.
KDB x TLSe =
15 % x 39.643,5 m² = 5.946,5 m²
4. Total Luas Lantai (TLL)
FAR x LLD =
150 % x 4.761 m² = 8.919,8 m²

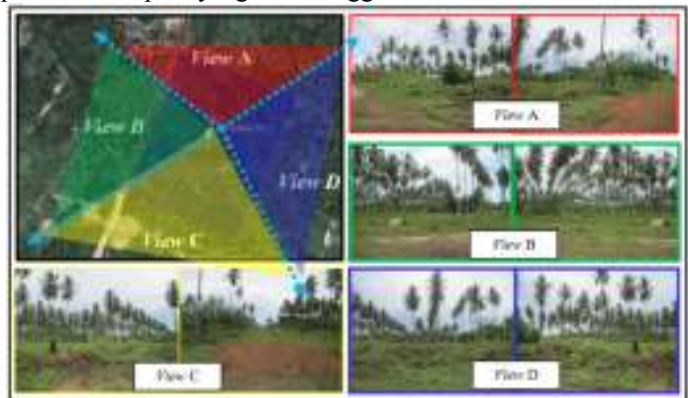


Gambar 4. Kondisi tapak
Sumber: Penulis, 2014

c. Analisis View

Berdasarkan survei data fisik lokasi objek perancangan maka data-data *view* keluar dan ke dalam tapak dapat diuraikan sebagai berikut:

- *View A* (-), *View* ke arah perkebunan kelapa dan lahan kosong dengan kontur yang lebih tinggi, sehingga *view* tidak terlalu maksimal akibat terhalau permukaan tapak yang lebih tinggi.
- *View B* (+), *View* ke arah perkebunan dan Jalan *Ring Road* 1 dengan kontur yang lebih rendah dari tapak sehingga memungkinkan mendapat *view* yang baik.
- *View C* (+), *View* ke arah memiliki *view* yang baik untuk pemandangan yang terkesan alami karena vegetasi yang ada pada area tersebut masih banyak dan belum diolah menjadi area perkebunan
- *View D* (+), *View* ke arah perkebunan yang masih baik, cocok untuk *view* dari dalam fasilitas sehingga memberikan kesan tenang. Dibandingkan dengan titik *view B* dan *C*, titik *view D* merupakan titik terbaik.



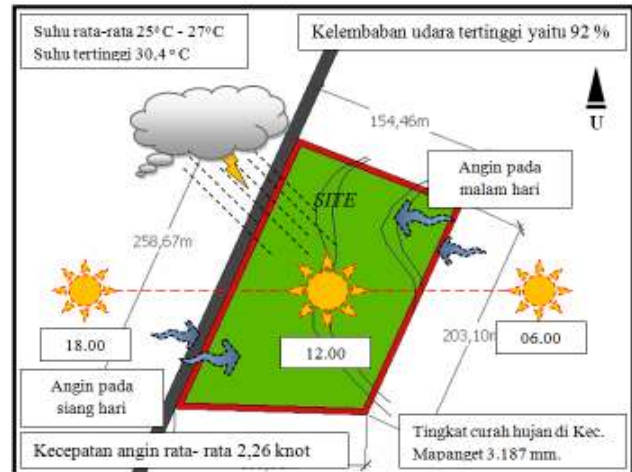
Gambar 5. View tapak
Sumber: Penulis, 2014

d. Analisis klimatologi

Berdasarkan data orientasi matahari yang tersaji, dilakukan analisa dan diperoleh tanggapan perancangan sebagai berikut :

- Pemanfaatan cahaya matahari sebagai pencahayaan matahari.
- Peletakan massa dapat disesuaikan dengan orientasi matahari untuk menyesuaikan tingkat dan jenis pencahayaan yang dibutuhkan suatu ruang.

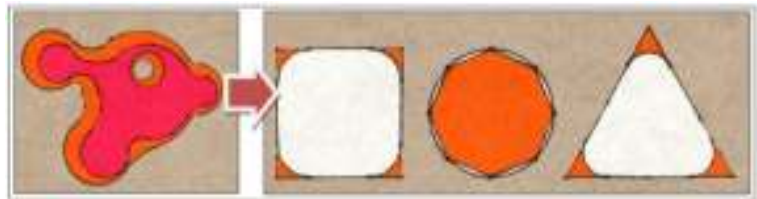
- Pemanfaatan RTH seperti taman untuk area resapan air hujan pada tapak.
- Sisi paling lebar dari masa gedung perkumpulan harus dipertimbangkan untuk menghadap bangunan utara atau selatan dengan tujuan menghindari luas permukaan yang akan menyerap panas.
- Penggunaan vegetasi pada area perkerasan tanpa atap seperti area parkir mobil.
- Posisi massa yang membutuhkan sinar matahari dirancang menghadap arah timur khususnya untuk mendapatkan sinar matahari pagi.
- Dampak panas matahari dapat dikurangi dengan vegetasi, mengingat bangunan yang dihadirkan bukan bangunan bertingkat banyak.
- Pemilihan material *facade* dengan kemampuan untuk mengurangi penyerapan panas dengan memantulkan sinar matahari terutama pada sisi barat dan timur.
- Potensi pemanfaatan curah hujan pada daerah Kecamatan Mapanget dapat difungsikan untuk membantu menyuplai jumlah air atau sebagai cadangan air tanah.
- Gabungan curah hujan dan arah angin yang dominan ke arah Barat, maka desain atap dapat diorientasikan lebih cenderung ke arah Timur untuk mengatasi air hujan.
- Penggunaan vegetasi sebagai filter alami, untuk menyaring aliran angin.
- Pemanfaatan angin dapat digunakan sebagai penghawaan alami pada beberapa bagian bangunan.
- Bangunan dapat dirancang dengan bentuk yang aerodinamis.
- Pengadaan bukaan dan ventilasi dapat lebih dominan pada bagian timur.



Gambar 6. Klimatologi tapak
Sumber: Penulis, 2014

e. Analisis perancangan gubahan bentuk

Dalam penerapannya dalam *Blob Architecture* bentuk-bentuk dasar yang ada dimodifikasi sesuai dengan karakteristik bentuk *amoeba*, kecuali bentuk dasar bulat. Bentuk-bentuk *blob* yang dihadirkan berdasarkan modifikasi bentuk-bentuk dasar tersebut. Hal ini dilakukan berdasarkan tuntutan dari faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk seperti tuntutan terhadap fungsi dari setiap ruang, tanggapan terhadap elemen klimatologi, kondisi kontur tapak, jenis ruang dan lain-lain.



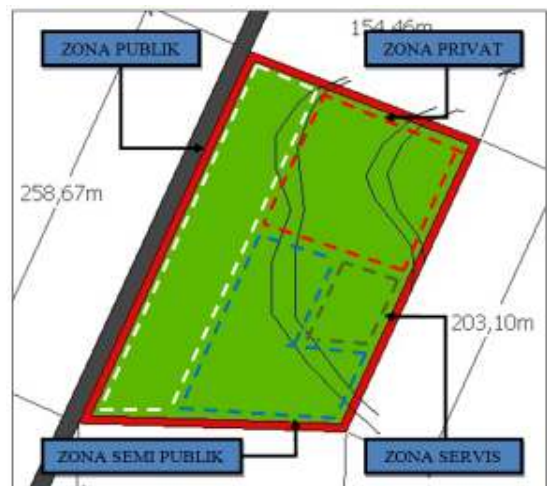
Gambar 7. Pengaruh bentuk amoeba pada bentuk dasar
Sumber: Penulis, 2014

Dengan tema *Blobitecture* maka dominan bentuk yang digunakan bentuk dasar lingkaran ataupun dengan menggunakan modifikasi bentuk lingkaran tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk dapat mewujudkan bentuk *blob* yang diinginkan baik pada bentuk denah, dinding dan atap.

f. Analisis Zonasi Tapak

Berdasarkan analisa akses jenis pengguna terhadap suatu zona dan analisa kondisi tapak, maka tanggapan peletakan zonasi pada tapak dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Zona publik dapat diletakkan berdekatan dengan jalan primer karena dapat diakses oleh berbagai pengguna maka zona ini biasanya tergolong menimbulkan kebisingan dan memerlukan akses yang dapat dijangkau langsung.
- Zona semi- publik dapat diletakkan pada bagian utara tapak agar berdekatan dengan zona privat, dengan tujuan agar mempermudah akses menuju fasilitas-fasilitas area privat.
- Zona privat dapat diletakkan pada bagian kontur tertinggi tapak dengan demikian fasilitas atau ruang yang terdapat pada area tersebut memiliki *view* yang lebih baik. Selain itu dengan jarak yang jauh dari



Gambar 8. Zonasi Tapak
Sumber: Penulis, 2014

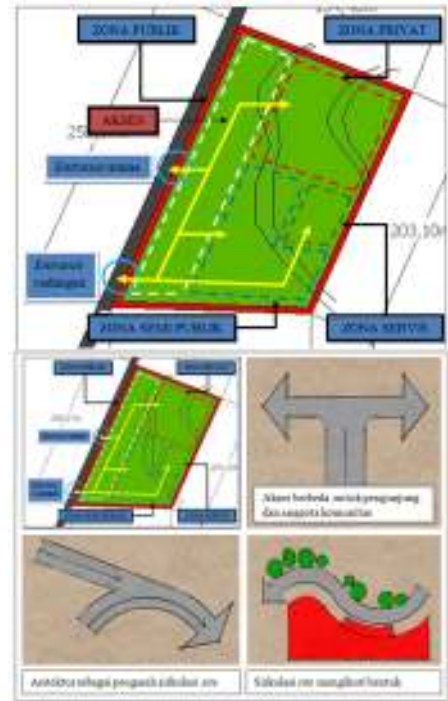
jalan primer dapat menurunkan tingkat kebisingan.

- Zona servis dapat diletakkan berdekatan dengan sumber kebisingan lain, agar tidak menimbulkan kebisingan yang baru dan bertujuan untuk memperpendek jangkauan pelayanan.

g. Analisis sirkulasi tapak dan peletakan *entrance*

Berdasarkan data-data yang mendukung tersebut, maka dihasilkan tanggapan perancangan seperti yang diuraikan sebagai berikut:

- 2 *entrance* yang dapat disediakan berdasarkan jenis zona yang membutuhkan.
- *Entrance* menuju zona servis dapat digunakan sebagai akses kendaraan servis dan juga sebagai cadangan.
- Jalan *Ring Road* adalah satu-satunya jalan untuk mengakses tapak, maka jalan masuk dapat diletakkan sepanjang jalan tersebut.
- Perancangan sirkulasi lebih menitikberatkan kenyamanan pengendara mobil.
- Akses pejalan kaki dapat dibuat dengan menyesuaikan sirkulasi kendaraan masuk dan keluar site sehingga dibuat pada bagian bahu jalan setelah *entrance* utama.
- Sirkulasi luar bangunan untuk bangunan atau kawasan dapat dirancang secara informatif, efektif dan efisien. Sirkulasi ruang luar dihadirkan dapat dengan sistem 1 arah sehingga lebih terkesan nyaman.
- Untuk menghadirkan kesan/ nuansa lintasan balap pada sirkulasi mobil, bentuk sirkulasi dapat disesuaikan dengan tema *Blobitecture* yang cenderung didominasi garis lengkung yang nantinya berperan sebagai pengarah sirkulasi mobil.
- Sirkulasi utama dibuat bercabang untuk membedakan akses menuju gedung perkumpulan dan fasilitas umum.



Gambar 9. Sirkulasi dan entrance
Sumber: Penulis, 2014

h. Analisis ruang luar

Berdasarkan data-data yang mendukung tersebut, maka dihasilkan tanggapan perancangan seperti yang diuraikan sebagai berikut:

- Tata hijau
Pemanfaatan vegetasi yang lebih terfokus pada fungsi vegetasi sebagai pengendali iklim, pengontrol pandangan dan nilai estetis. Pemilihan pohon-pohon yang cukup besar dan rindang bertujuan untuk membuat area lebih terasa teduh terutama pada area parkir mobil dan lintasan yang material aspal.
- Pembatas ruang
Pengolahan batas tapak lebih berfokus pada pembatas untuk mengatur kebisingan dan pemandangan yang terjadi ketika kegiatan *event* berlangsung. Pemanfaatan kontur pada tapak merupakan strategi utama, sehingga area yang memiliki potensi menimbulkan kebisingan diletakkan pada area yang lebih rendah. Di sisi lain, hal ini juga dapat membatasi pemandangan dari area publik ke area privat.

IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

a. Konsep perancangan

- Konsep aplikasi tematik

Penerapan prinsip-prinsip tema *Blobitecture* dan sifat-sifat bentuk *blob* pada objek perancangan merupakan strategi perancangan yang akan dilakukan. Berikut ini adalah beberapa penjelasan singkat mengenai strategi-strategi yang akan digunakan antara lain:

1. Bentuk massa

Bentuk bangunan akan dirancang lebih berpatokan pada kriteria prinsip *Blobitecture*. Bentuk bangunan dirancang akan menyerupai *amoeba* yang dipadukan dengan bentuk konvensional. Bentuk *blob* yang dihasilkan mengikuti kondisi tapak hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan organisme. Bentuknya yang besar akan terkesan mendominasi lingkungan namun hanya secara



Gambar 10. Aplikasi tematik
Sumber: Penulis, 2014

visual.

2. Penataan massa

Massa bangunan akan terfokus pada *club house* sebagai bangunan utama., sedangkan bangunan pendukung seakan menjadi bagian-bagian dari bangunan utama yang memisahkan diri. Konsep ini lebih merujuk pada penerapan prinsip *Blobitecture* yaitu “menjadi organisme”.

3. Pola sirkulasi

Strategi sirkulasi bangunan akan dirancang mengikuti bentuk *BLOB* bangunan namun tetap berpatokan pada efisiensi penggunaan tapak dan standar. Bentuk yang diterapkan lebih mengarah pada bentuk/ pola *amoeba* 2 dimensi. Selain itu melalui penerapan bentuk lengkung pada sirkulasi dapat menciptakan bentuk sirkulasi yang dinamis.

4. *Facade*

Aplikasi tematik pada *facade* lebih terfokus untuk menggambarkan sifat *blob* terutama pada kriteria memiliki “permukaan yang lengket” dan “material penyusun yang kenyal”. Pemilihan material dengan tekstur yang licin dan dapat memantulkan cahaya sehingga dapat menimbulkan kesan lengket. Penggunaan material yang mudah dibentuk sehingga dapat menciptakan bentuk *blob* yang terlihat fleksibel. Penggunaan gradasi warna diterapkan untuk lebih menonjolkan bentuk *blob*.

5. Penataan ruang luar

Penataan elemen-elemen ruang luar akan dirancang lebih terfokus dilakukan melalui penerapan bentuk *amoeba* 2D pada *layout* bangunan dan sirkulasi pada objek perancangan.

6. Ruang dalam

Strategi bentuk ruang dalam akan dibuat mengikuti konsep *blob* pada bagian gedung perkumpulan sedangkan bagian fasilitas umum seperti pada bagian bengkel tetap berpatokan pada efisiensi penggunaan ruang dan ruang gerak pengguna. Bentuk *blob* memungkinkan ruang dalam bangunan dapat terlihat lega. Hal ini mendukung tipologi bangunan gedung perkumpulan yang bertujuan memberi kesan relaks pada penggunaannya.

• Konsep pengembangan tapak

Berikut ini adalah penjelasan mengenai penempatan zona fasilitas-fasilitas tersebut dalam tapak berdasarkan gambar di samping, yaitu:

1. Zona Parkir Pengelola dan Anggota Klub

Parkir ini akan diletakkan bersampingan dengan bangunan *club house* sehingga akses ke bangunan lebih mudah untuk dicapai.

2. Zona Gedung Perkumpulan

Penempatan zona ini didasarkan pada faktor analisa *view* di mana bagian Selatan tapak tidak terekspos bagi *view* dari luar tapak. Dengan daerah yang tinggi memungkinkan untuk dapat melihat ke seluruh kawasan dan terkesan eksklusif

3. Zona Utilitas

Area utilitas akan dirancang berdekatan dengan jalan raya dan gerbang dengan pertimbangan untuk membuat akses jalan tersendiri bagi keperluan utilitas.

4. Zona Bengkel & *Spare Part Shop*

Area atau zona ini akan diletakkan berdekatan dengan zona utilitas dan *driving track*. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan akses untuk keperluan bengkel dan logistik barang. Selain itu dengan lokasi yang berdekatan dengan lintasan balap memudahkan setiap pengunjung atau anggota klub yang memodifikasi, perbaikan, dan mengganti *spare part* dapat langsung menguji coba mobil, serta jika terjadi gangguan kendaraan semasa *test drive* maka dapat ditanggulangi dengan cepat.

5. Zona *Driving Track & Event*

Zona ini terdiri dari fasilitas olahraga otomotif *outdoor* dan akan diletakkan di dekat jalan *Ring Road*, sehingga menyatu dengan area sumber kebisingan yang sudah ada. *View* yang mudah dari luar dapat menarik perhatian para pengendara yang melintas dan warga sekitar ketika sedang dilakukan suatu *event* ataupun kegiatan harian anggota.

6. Zona Parkir Pengunjung

Pengunjung yang datang untuk menonton *event* tertentu atau untuk membeli suku cadang mobil disediakan area parkir yang terletak bersebelahan dengan akses masuk. Hal ini sengaja dilakukan untuk memberikan



Gambar 11. Konsep zonasi

Sumber: Penulis, 2014

akses terbatas pada pengunjung biasa yang datang sehingga eksklusifitas klub terjaga dan juga dengan tujuan keamanan *club house*.

7. Zona Parkir Utilitas

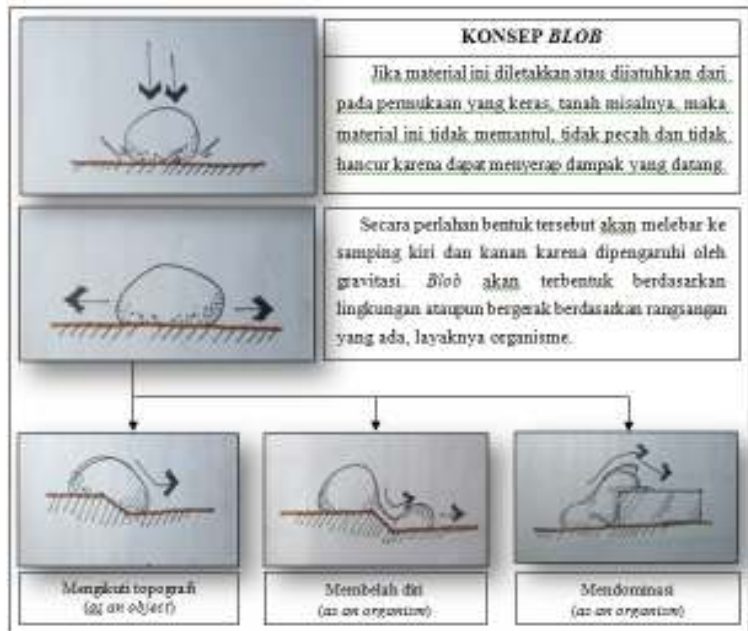
Zona parkir ini dirancang akan berdekatan dengan gerbang khusus untuk keperluan utilitas yang akan dibuat terpisah dengan akses pengunjung sehingga tidak akan mengganggu kegiatan utama di dalamnya atau ketika suatu *event* sedang dilakukan.

- Konsep perancangan bangunan.

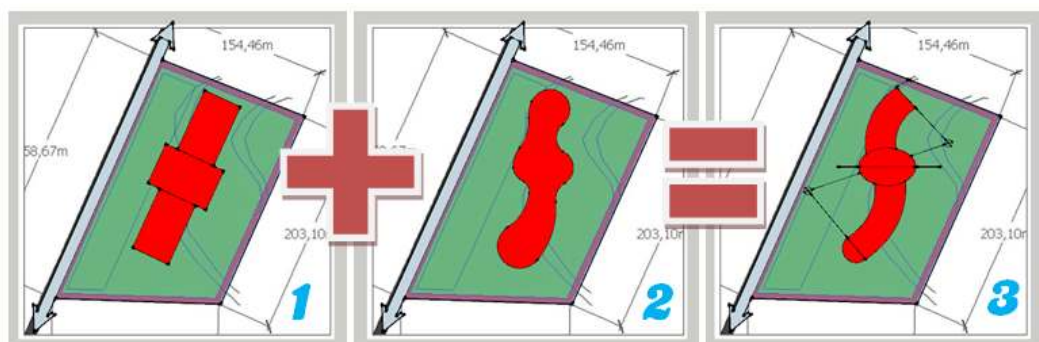
Berdasarkan kajian terhadap tema *Blob Architecture* dan Konsep Aplikasi Tematik Manado Toyota *Automobile Club House* dirancang dengan berpatokan pada prinsip-prinsip dasar *Blobitecture* serta si fat-si fat *blob*, antara lain:

1. Bentuk dipengaruhi lingkungan
Blobitecture menekankan bahwa produk arsitektur yang dihasilkan pada suatu perancangan merupakan produk dari tapak tersebut. Dengan demikian bentuk yang dihasilkan dipengaruhi oleh elemen-elemen tapak seperti yang telah dikaji pada Analisa Lokasi dan Tapak.
2. Menjadi organisme
Menurut Greg Lynn, bentuk *blob* yang dirancang harus selalu dianggap sebagai suatu organisme. Salah satu contohnya adalah merespon kondisi tapak.
3. Membaur/ mendominasi lingkungan
Bentuk bangunan yang dihasilkan akan mendominasi bangunan dengan tujuan untuk memberikan kesan kontras pada tapak. Kesan kontras pada bentuk bangunan juga bertujuan menarik perhatian pengguna jalan.
4. Bentuknya ekspresif

Bentuk *blob* bangunan akan dirancang mengikuti bentuk *blob* yang telah banyak diterapkan pada mobil dengan tujuan untuk aerodinamis. Penerapan bentuk ini pada bangunan bertujuan untuk menggambarkan identitas gedung perkumpulan untuk komunitas mobil.



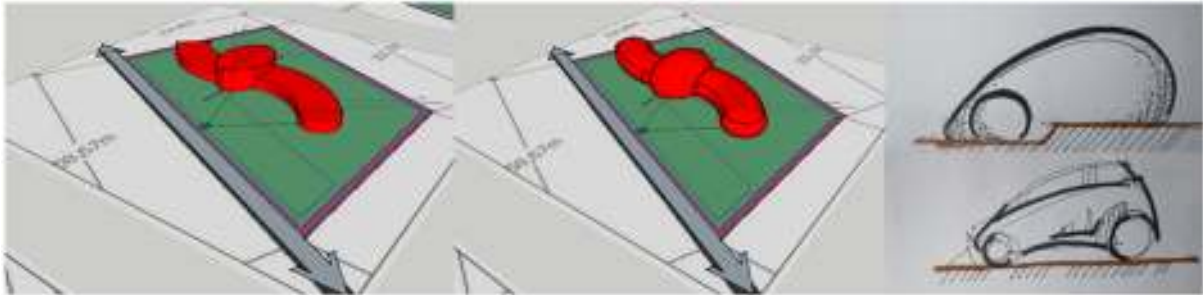
Gambar 12. Konsep *blob*
Sumber: Penulis, 2014



Gambar 13. Konsep 2D gubahan massa
Sumber: Penulis, 2014

Konsep gubahan massa yang dihasilkan pada bangunan merupakan kombinasi bentuk konvensional gedung perkumpulan dengan bentuk *blob*. Bentuk gedung dengan penataan linear memungkinkan untuk membuat bangunan dalam bentuk yang cukup panjang dengan tujuan agar setiap ruangan pada gedung perkumpulan mendapatkan akses keluar bangunan seperti yang dapat dilihat pada no.1 pada gambar di atas. Sedangkan bentuk *blob* yang akan dikombinasikan dengan bentuk tipikal gedung perkumpulan merupakan bentuk *blob* yang sudah mengalami modifikasi oleh lingkungan atau kondisi tapak. Untuk membatasi respon yang akan mempengaruhi bentuk *blob* maka konsep gubahan yang diterapkan terbatas pada prinsip-prinsip *blobitecture* yang telah dijelaskan sebelumnya. Dapat dilihat pada no.2 pada gambar di atas merupakan aplikasi bentuk yang telah dipengaruhi oleh bentuk garis kontur tapak.

Penerapan bentuk *blob* sebagai organisme juga diterapkan dengan cara menggambarkan bahwa bentuk tersebut memanjang ke berbagai penjuru. Perpanjangan bentuk tersebut menggambarkan bahwa bangunan memiliki satu pusat kegiatan yang diwadahi. Pusat bangunan menjadi titik kumpul untuk melakukan kegiatan sebelum menuju ke bagian fasilitas yang diinginkan. Untuk itulah bangunan dibuat seperti memanjang dan ingin membelah diri namun tetap terikat oleh pusat bangunan. Hasil kombinasi bentuk tipikal gedung perkumpulan dan *blob* dibuat lebih simetri sehingga dibuat menggunakan patokan radial pada 2 titik yang terhubung dengan “bagian pusat” seperti yang dapat dilihat pada no.3 pada gambar di atas.



Gambar 14. Konsep 3D gubahan massa
Sumber: Penulis, 2014

Bentuk 3D gubahan massa merupakan hasil inspirasi dari bentuk mobil futuristik Toyota. Bentuk ini cukup tepat karena pada umumnya konsep kendaraan atau khususnya mobil futuristik lebih mengarah pada bentuk-bentuk yang simpel, elegan dan fungsional. Oleh karena itu, cukup banyak produsen mobil terkemuka yang memakai konsep ini. Bentuk mobil futuristik yang diambil sebagai patokan penerapan bentuk *blob* pada gedung perkumpulan bertujuan untuk menggambarkan dan merepresentasikan pengguna yang diwadahi oleh bangunan tersebut yaitu komunitas mobil.

- Konsep selubung

Berdasarkan studi komparasi yang dilakukan terhadap beberapa objek perancangan dengan penerapan konsep *Blobitecture*, material *facade* yang digunakan adalah material kaca dan metal, kedua material ini menjadi pilihan karena proses pembentukan dan pemasangan yang mudah.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang ada, maka material yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

1. Kaca Insulasi

Material ini akan digunakan pada bagian bangunan yang menghadap matahari langsung, terutama yang berorientasi ke arah barat atau timur. Kaca ini juga berfungsi untuk insulasi kebisingan dan panas yang diakibatkan sinar matahari langsung. Selain mengurangi panas yang masuk, jenis kaca ini juga dapat mengurangi jumlah suara atau kebisingan. Sehingga penggunaan kaca ini dapat membantu mengurangi kebisingan ketika *event* sedang berlangsung.

2. Aluminium Composite Panel (*Alucopan*)

Material selubung ini lebih menarik karena memiliki berbagai pilihan warna dan tekstur dan lebih mudah untuk digunakan pada bangunan dengan bentuk dinding yang melengkung. Penggunaan material ini dapat mengurangi beban struktur terutama untuk memberi kesan solid pada *facade*.

3. Atap Tegola

Atap tegola merupakan atap yang ringan dan kuat, serta praktis dalam pemasangannya. Material atap tegola sangat fleksibel dan mudah dibentuk. Penggunaan atap tegola pada bangunan untuk menggantikan *Alucopan* yang memiliki resiko kebocoran lebih tinggi. Selain itu, tegola memiliki berbagai macam pilihan warna yang dapat disesuaikan dengan bangunan.

4. Kaca *Film*

Material ini digunakan pada bagian dengan posisi yang tidak menghadap ke arah matahari, penggunaan material ini dimaksudkan sebagai penghematan, mengingat harga unit *double glazing* yang cukup mahal namun tetap berfungsi mengurangi



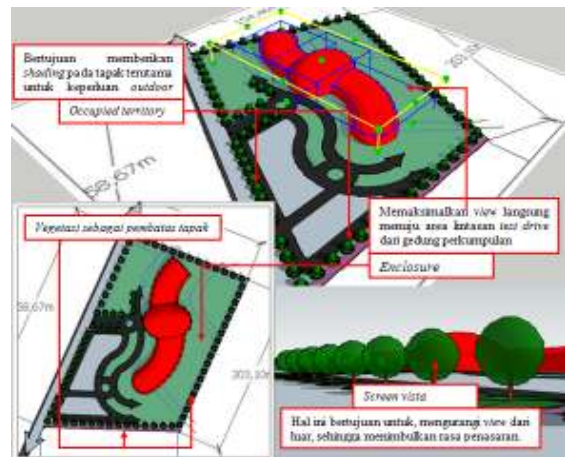
Gambar 15. Konsep selubung
Sumber: Penulis, 2014

dampak sinar matahari.

- Konsep ruang luar.

Beberapa elemen ruang luar yang dapat digunakan untuk memperkuat identitas obyek rancangan, yaitu:

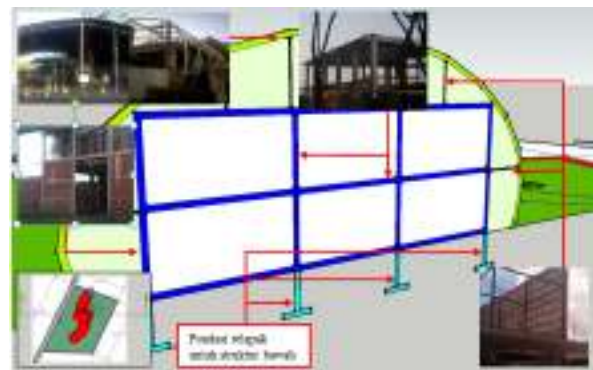
1. *Occupied territory*, suatu daerah pada ruang luar yang digunakan oleh pengguna objek perancangan karena rindang dan teduh oleh bayangan pohon-pohon sekitar pada siang hari. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan rasa nyaman pada pengunjung ketika sedang menikmati *event* yang sedang berlangsung.
 2. *Pedestrian Ways*, akses pejalan kaki yang dibuat berada di sisi jalan kendaraan dengan tujuan mempermudah pencapaian ke dalam bagian-bagian dalam kawasan.
 3. *Screen vista*, membatasi atau menyamarkan pandangan ke beberapa bagian dalam kawasan sehingga menimbulkan rasa keingintahuan orang-orang sekitar untuk datang dan melihat keadaan lebih dekat, terutama ketika kegiatan *outdoor event* sedang berlangsung.
 4. *Enclosure* yaitu bertujuan untuk memberikan kesan luas, dengan cara menyediakan area dengan *groundcover* rumput tanpa meningkatkan jumlah tanaman besar dan rindang. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan jarak aman dengan daerah *test drive track* jika terjadi kecelakaan.
- Konsep struktur dan konstruksi bangunan.



Gambar 16. Konsep ruang luar
Sumber: Penulis, 2014

Berikut ini adalah penjelasan masing-masing sistem struktur bangunan yang akan digunakan pada bangunan, antara lain:

1. Struktur bagian bawah
Pondasi yang dipakai adalah pondasi telapak pada area bangunan 2 lantai dan pondasi jalur pada bangunan yang tidak bertingkat. Ukuran/ dimensi pondasi disesuaikan dengan beban yang diterima oleh pondasi.
2. Struktur bagian tengah
Struktur bagian tengah bangunan untuk *facade* tetap menggunakan material rangka baja dengan selubung bangunan *aluminium composite panel*. Untuk bagian dalam bangunan menggunakan struktur rangka beton dengan penulangan besi baja. Untuk grid peletakan struktur disesuaikan dengan pola kurva linier pada bangunan.
3. Struktur bagian Atas
Struktur atap yang digunakan merupakan bagian dari struktur tengah, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan *facade* tunggal pada bangunan. Penulangan rangka atap bangunan diletakkan pada bagian ujung kolom-kolom beton. Secara keseluruhan bangunan ini akan menggunakan konstruksi beton bertulang dan konstruksi rangka baja. Konstruksi beton bertulang akan digunakan untuk bagian bangunan dengan partisi dinding beton sehingga mampu mengatasi beban beton yang ada dan juga dapat berperan sebagai konstruksi tahan api. Sedangkan konstruksi rangka baja berbentuk cangkang akan digunakan untuk menahan beban material atap, baik metal maupun kaca. Hal ini juga dimaksudkan untuk dapat mempermudah pembentukan rangka bangunan untuk mendukung bentuk *blob* bangunan.



Gambar 17. Konsep struktur dan konstruksi
Sumber: Penulis, 2014

b. Hasil perancangan

Hasil perancangan Manado Toyota *Automobile Club House* merupakan suatu bangunan bermassa tunggal yang terdiri dari 2 lantai dan didesain berdasarkan prinsip-prinsip *Blob Architecture*. Bangunan ini didesain dengan penekanan atau fokus implementasi konsep bentuk *blob* yang unik dan kontras dari segi bentuk yang berbeda dengan bangunan-bangunan di sekitarnya. Tidak hanya bentuk massa bangunan, tetapi juga perancangan komponen-komponen lainnya seperti penataan ruang luar dan sirkulasi yang menggunakan konsep *blob* sehingga memberikan kesan berkendaraan di lintasan balap kepada pengguna ataupun pengunjung. Untuk mendukung tema

perancangan *Blob Architecture*, bentuk *blob* bangunan yang dihasilkan merupakan hasil desain dari respon bentuk *blob* terhadap kondisi fisik tapak yang merupakan prinsip dari *Blobitecture*.

Selain itu, hasil perancangan Manado Toyota *Automobile Club House* juga merepresentasikan identitas bangunan yang berfungsi sebagai wadah komunitas mobil di Kota Manado karena bentuk bangunan yang didesain sesuai dengan konsep futuristik mobil, yang juga merupakan kebanggaan dari komunitas. Untuk mewujudkannya, beberapa pertimbangan terhadap sistem struktur dan konstruksi telah dipertimbangkan seperti pada penerapan sistem struktur rangka batang untuk membentuk konsep selubung yang menyatu dengan atap sehingga bentuk *blob* yang dihasilkan terlihat lebih maksimal.

Berikut ini adalah beberapa gambaran hasil perancangan Manado Toyota *Automobile Club House* dengan implementasi tema *Blob Architecture*



Gambar 18. Hasil-hasil perancangan
Sumber: Penulis, 2014

V. PENUTUP

Dewasa ini, meningkatnya jumlah komunitas mobil di Kota Manado cukup pesat mengingat hal ini didukung oleh pertumbuhan ekonomi masyarakat. Seiring dengan kehadiran komunitas mobil, berbagai permasalahan muncul dan kerap menimbulkan keresahan bagi masyarakat awam. Namun di sisi lain, hadirnya komunitas mobil juga turut berperan mendorong pengembangan bakat-bakat otomotif yang berpotensi mengharumkan nama Indonesia pada umumnya dan lebih khusus Kota Manado pada berbagai kompetisi di bidang otomotif. Hal inilah yang mengakibatkan kebutuhan untuk wadah komunitas mobil semakin besar dan memiliki prospek serta fisibilitas yang baik untuk dihadirkan di Kota Manado. Berdasarkan hal tersebut, maka

semakin meyakinkan penulis bahwa Manado Toyota Automobile Club House dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan yang ada di Kota Manado.

Perancangan Manado Toyota Automobile Club House dengan tema *Blob Architecture* merupakan suatu perancangan yang menitikberatkan pada pelayanan eksklusif terhadap anggota komunitas yang menginginkan sarana untuk dapat melakukan relaksasi dan rekreasi namun dilakukan bersama anggota-anggota komunitas yang sama. Selain itu juga dihadirkan beberapa fasilitas berfungsi untuk menunjang perawatan kendaraan milik anggota klub.

Proses perancangan yang dilakukan dirasakan cukup sulit oleh penulis. Salah satunya dalam hal penerapan tema. Tema yang digunakan merupakan strategi desain yang menitikberatkan pada penerapan bentuk *blob* pada bangunan namun dengan pertimbangan akan kondisi tapak dan klimatologi sekitar. Objek rancangan ini juga memiliki fungsi sebagai area penyelenggaraan acara otomotif. Oleh karena itu setiap beberapa fasilitas dibuat memiliki fungsi ganda mengingat penyelenggaraan acara yang tidak dilakukan secara terus-menerus.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan objek rancangan ini cukup rumit. Di mana tema yang digunakan merupakan tema yang cukup rumit untuk dicocokkan dengan tipologi objek perancangan. Namun penulis telah cukup berhasil mengupayakan sebisa mungkin untuk dapat menerapkan konsep *Blobitecture* pada objek perancangan walaupun dibatasi oleh persyaratan Tugas Akhir. Hasil perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih baik. Untuk itu penulis dengan terbuka menerima kritik, saran-saran dan masukan. Penulis juga berharap agar kiranya, seluruh kajian yang telah dilakukan dapat membantu Pembaca memahami dasar-dasar tema *Blob Architecture* sehingga dapat mengembangkan dan mengeksplorasi tema ini lebih lanjut.

Perancangan Manado Toyota Automobile Club House dengan tema *Blob Architecture* memerlukan perhatian yang khusus dalam penerapannya. Perancangan ini bisa lebih dikembangkan lagi supaya diperoleh hasil akhir yang lebih maksimal.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Budihardjo, Eko. (1987). *Percikan Masalah Arsitektur, Perumahan, Perkotaan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Cayne, Bernard S. (1970). *The Encyclopedia Americana*. New York: Americana Corp.
- Ching, Francis. D. K. (1943). *Architecture: Form, Space, and Order, Second Edition*. United States of America: John Wiley & Sons Inc.
- Crow, Graham., & Allen, Graham. (1994). *Community of Life: Introduction to Life Social Relationships*. London: Harvester Wheatsheaf
- Curl, James S. (2006). *A Dictionary of Architecture and Landscape Architecture 2nd Edition*. Oxford: Oxford University Press.
- DeChiara, Joseph. (1990). *Time Saver Standards for Building Types: 3rd Edition*. Ohio: McGraw - Hill Companies.
- Tim Redaksi Manado Post. (2012, 13 November). Jumlah Ranmor Sulut Kalahkan Penduduk Manado. *Manado Post*, halaman 1.
- Juwana, Jimmy S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Jakarta: Erlangga.
- Laksmiwati, Triandi. (1989). *Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Perancangan Interior*. Jakarta: CV. Rama M.G. Jakarta.
- Littlefield, David (penyunting). (2008). *Metric Handbook - Planning and Design Data: Third Edition*. Oxford: Architectural Press.
- Luhulima, James. (2012). *Sejarah Mobil & Kisah Kehadiran Mobil di Negeri Ini*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Lynn, Greg. (1998). *Folds, Bodies & Blobs; Collected Essays (Book-By-Author)*. Bruxelles: La Lettre Volée.
- MacIver, Robert M., & Page, Charles. H. (1949). *Society: An Introductory Analysis*. New York: Rinehart.
- Neufert, Ernst & Peter. (2002). *Neufert Architect's Data: Third Edition*. Diedit Bousmaha Baiche & Nicholas Walliman. London: Blackwell.
- Sangkay, Franky L. V. (2013, 15 November - 14 Desember). "Balitka" Sirkuit atau.... *InfoSulut*, Halaman 24 - 25.
- Sunarto, Kamanto. (1993). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Zeisel, John. (1981). *Inquiry by Design, Tools for Environment - Behavior Research*. Cambridge: Cambridge - University Press.