

SHOPPING MALL DI TOMOHON

“ARSITEKTUR KONTEKSTUAL”

Febrin Jubelina Rayma Aleta Pusung¹

Alvin J. Tinangon, ST., MT²

Ir. Julianus A.R Sondakh, MT²

ABSTRAK

Shopping Mall adalah sebuah pusat perbelanjaan bagi masyarakat umum dimana tersedia fasilitas-fasilitas untuk berbelanja dan fasilitas penunjang lainnya yang dapat memenuhi segala kebutuhan hidup masyarakat. Kota Tomohon adalah salah satu kota di Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia dan merupakan salah satu kecamatan di kabupaten Minahasa yang dikenal sebagai kota wisata, kota religi, dan kota kuliner karena memiliki beragam tempat wisata, jenis bunga yang menarik dan beragam kuliner serta kesenian, juga memiliki bangunan-bangunan yang bersifat religius. Berdasarkan potensi-potensi yang ada di Kota Tomohon , maka dari GMIM sendiri berencana akan merancang suatu kawasan Superblock GMIM yang akan memberikan beberapa pelayanan diantaranya pelayanan dalam bidang perekonomian, pendidikan dan kesehatan.

Konsep Arsitektur Kontekstual merupakan salah satu konsep yang digunakan dalam perancangan bangunan Shopping Mall ini

Secara keseluruhan, Shopping Mall ini merupakan sebuah perancangan bangunan pusat perbelanjaan yang memiliki konsep yaitu kontekstual dengan bangunan gedung Gereja Sion sebagai pusat orientasi utama dari kawasan superblok ini serta bisa berinteraksi dan beradaptasi dengan bangunan dilingkungan sekitarnya.

Kata kunci : Shopping Mall, Arsitektur Kontekstual, Superblok GMIM

1. PENDAHULUAN

Kota Tomohon adalah salah satu kota di Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. Kota Tomohon dikenal sebagai kota wisata, kota religi, dan kota kuliner karena memiliki beragam tempat wisata, jenis bunga yang menarik dan beragam kuliner serta kesenian, juga memiliki bangunan-bangunan yang bersifat religius. Baik wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara dari berbagai daerah sering menjadikan Tomohon sebagai kota tujuan wisata budaya maupun wisata belanja. Pengaruh peningkatan ekonomi masyarakat kota dan perilaku konsumtif mendorong tumbuhnya sarana dan prasarana guna memberi kemudahan dan kenyamanan. Salah satu diantaranya adalah timbulnya pusat-pusat perbelanjaan. Pusat perbelanjaan sebagai tempat yang representatif dan menimbulkan multi efek yang positif. Sebagai sarana perbelanjaan dan rekreasi juga sebagai tempat yang tumbuh dan berkembangnya kegiatan ekonomi kecil serta membuka lapangan kerja dan usaha. Dengan kondisi ini, maka Yayasan GMIM (Gereja Masehi Injili di Minahasa) berencana untuk menghadirkan sebuah kawasan superblok GMIM yang melayani selain melayani dalam bidang kesehatan dan pendidikan, namun juga berkontribusi dalam bidang perdagangan demi meningkatkan perekonomian Kota Tomohon.

Persepsi awal yang terbentuk mengenai mall umumnya adalah bangunan super raksasa yang berdiri mega dengan etalase-etalase yang berjajar dalam interiornya. Ini dijumpai pada mall-mall di kota-kota penjuru indonesia sehingga masalah yang dihadapi yaitu bagaimana mendesain sebuah bangunan pusat perbelanjaan yang harmonis namun bisa memberikan gaya yang lebih baru dan bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan dapat diterima oleh masyarakat. Namun disini kita ingin menciptakan sebuah mall yang memiliki sentuhan berbeda, dimana “Asitektur Kontekstual” yaitu melibatkan lingkungan sekitar menjadi konsep rancangan dalam mengaktualisasikan makna mall.

2. METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan pendekatan perancangan ada beberapa hal yang harus dilakukan antara lain :

- Pendekatan Entertainment
- Pendekatan Arsitektur
- Pendekatan Fungsi
- Pendekatan Tipologi Objek
- Pendekatan Tematik : Pendekatan ini mengacu pada tema “Arsitektur Kontekstual”.
- Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

Untuk mendapatkan kelima pendekatan diatas maka diperlukan beberapa metode yaitu sebagai berikut :

- Studi Literatur

Mengumpulkan data-data melalui buku-buku, jurnal, makalah, dan internet serta mempelajari studi komparasi dengan membandingkan objek-objek yang memiliki dan mendekati fungsi dan tema yang sama.

- Wawancara

Mengumpulkan data dengan narasumber dan berkonsultasi langsung dengan dosen.

- Pengamatan langsung

Melakukan observasi langsung pada lokasi objek perancangan.

3.DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

3.1 Deskripsi Objek

Shopping Mall merupakan sebuah plaza umum, tempat jalan-jalan, dengan belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki. Jadi mall dapat disebut sebuah pusat perbelanjaan bagi masyarakat umum dimana tersedia fasilitas-fasilitas untuk berbelanja dan fasilitas penunjang lainnya yang dapat memenuhi segala kebutuhan hidup masyarakat, sebagai tempat berjalan-jalan, duduk-duduk, bersantai, dan dilengkapi dengan unsur-unsur dekoratif untuk melengkapi kenyamanan.

Sehingga kita dapat menyimpulkan shopping mall merupakan sebuah wadah atau pusat perbelanjaan dalam wadah yang tertutup dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas dan kebutuhan hidup masyarakat.

3.2 Kajian Tema

Tema dalam sebuah perancangan merupakan suatu acuan dasar dalam perancangan arsitektural, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan. Dalam perancangan Shopping Mall di Tomohon ini, tema yang diangkat yaitu Arsitektur Kontekstual. Arsitektur Kontekstual adalah suatu usaha untuk tetap mempertahankan keadaan eksisting lingkungan sekitar. Konsep yang nantinya dibuat akan lebih difokuskan pada fungsi bangunan tersebut yang memperhatikan lingkungan sekitar.

3.3 Analisis Perancangan

3.3.1 Program Dasar Fungsional

A. Program Pelaku dan Kegiatan

Berdasarkan aktifitas yang dilakukan didalam Shopping Mall, pelaku pada Shopping Mall di Tomohon dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu :

- a. Pengunjung : Seorang diri / individu ataupun kelompok yang bermaksud berbelanja, jalan-jalan, makan
- b. Pengelola : Pengelola adalah institusi yang ditunjuk oleh pemilik dalam hal ini pemerintah daerah yang terdiri dari developer atau investor sebagai pihak yang menyediakan dan mengelola mall ini.
- c. Retailer : Retailer adalah para pengecer barang dan pengusaha di bidang jasa penjualan. Menyewa tempat untuk berjualan.

B. Program Kegiatan

- Kegiatan utama, yaitu : Kegiatan yang berfungsi sebagai aktifitas berbelanja. Main anchor, retail-retail, tempat makan atau pun *cafe / restaurant* yang dapat menyajikan kebutuhan konsumen dan menjadi tempat wisata kuliner.
- Kegiatan penunjang, yaitu : Kegiatan pengelolaan yang bersifat hiburan dan rekreasi.
- Kegiatan pelengkap, yaitu : *Servicedan parkir.*

C. Besaran Ruang

FASILITAS	LUASAN
• Perbelanjaan dan Jasa	13.245,5 m ²
• Rekreatif	3002,4 m ²
• Pengelola Administratif	453,2 m ²

• Service	405,2 m ²
Luas Lantai	17.106,4 m ²
Sirkulasi 50%	8.553,2 m ²
TOTAL	25.659,6 m²

3.3.2 Analisis Lokasi dan Tapak

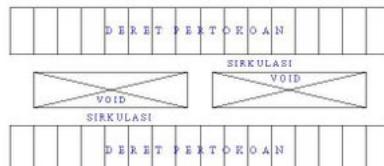


Site berada di Jalan Raya Tomohon, Kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Sulawesi Utara dengan perhitungan kapabilitas tapak :

- BCR/KDB : $10.999,1 \times 0,4$: 4.399 m²
- FAR/KLB : $32.997,3 \text{ m}^2$
- KDH : $LLE \times 60\%$: $10.999,1 \times 0,6$: 6.599,46 m²
- KLB/KDB : $32.997,3 \text{ m}^2 / 4.399 \text{ m}^2$: 7 lantai
- Total Luas lahan: $14.819,1 \text{ m}^2 = \pm 1,4 \text{ ha}$
- Luas Sempadan: $3.819,9 \text{ m}^2$: $LLE \times 40\%$
- Luas Lahan Efektif : $LLE \times 300\%$

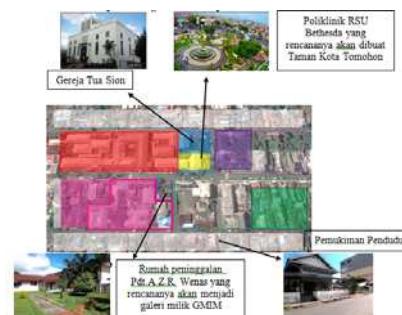
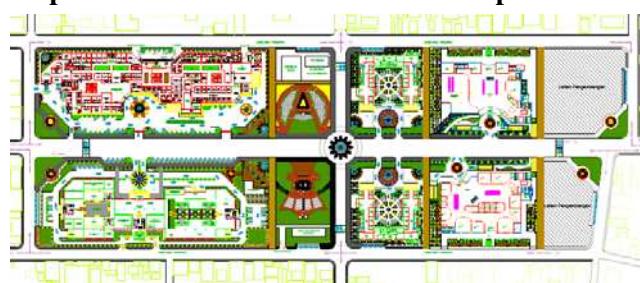
3.3.3 Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang

Dikonsentraskan pada sebuah jalur utama yang menghadap dua atau lebih magnet pertokoan dapat menjadi poros massa, dan dalam ukuran besar dapat berkembang menjadi sebuah atrium.



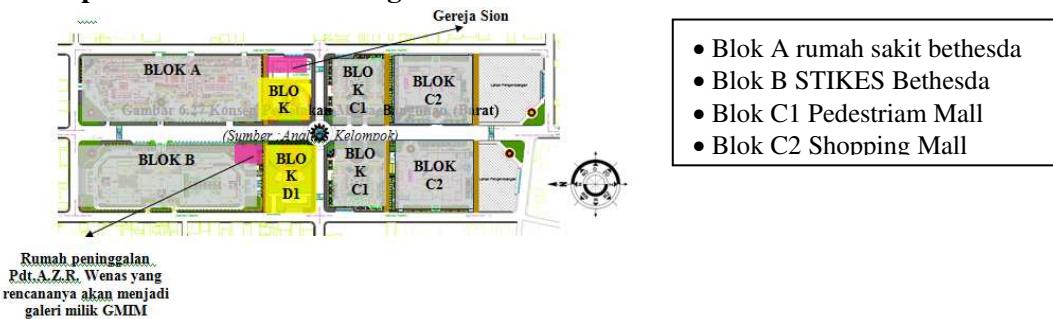
4. KONSEP UMUM PERANCANGAN

4.1 Konsep Parkir Entrance dan Sirkulasi Tapak Makro

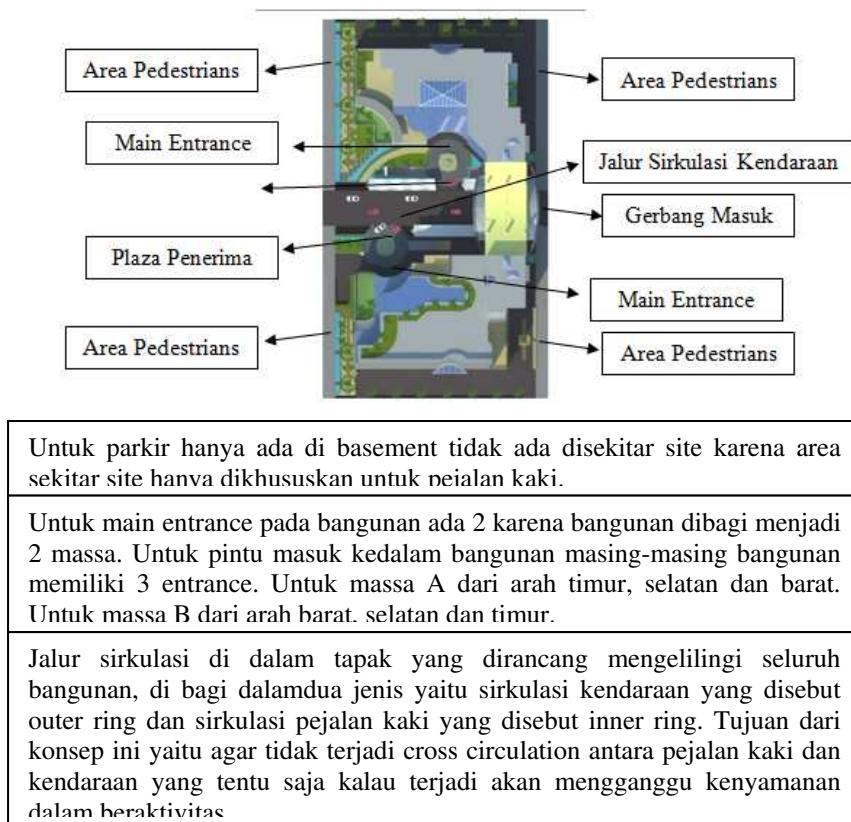


Jalur sirkulasi utama dalam kawasan *Superblock GMIM* ini dibedakan dengan jalur sirkulasi jalan umum. Sehingga untuk sirkulasi jalan umum dialihkan ke jalan bagian belakang Rumah Sakit Bethesda khusus dari arah Manado, sedangkan untuk dari arah Minahasa melewati jalan bagian belakang STIKes bethesda. Untuk angkutan umum seperti mikrolet dan bus kota tidak dapat masuk kedalam kawasan sehingga disediakan *dropoff* untuk menaik-turunkan penumpang dan halte sebagai tempat menunggu angkutan umum.

4.2 Konsep Perletakan Massa Bangunan Secara Makro

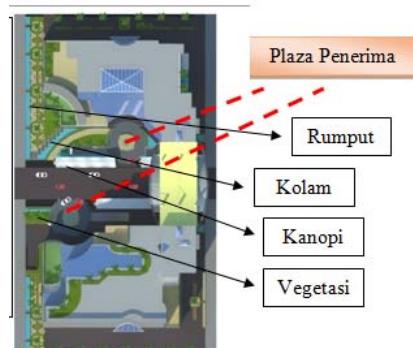


4.3 Konsep Parkir Entrance dan Sirkulasi Tapak Mikro



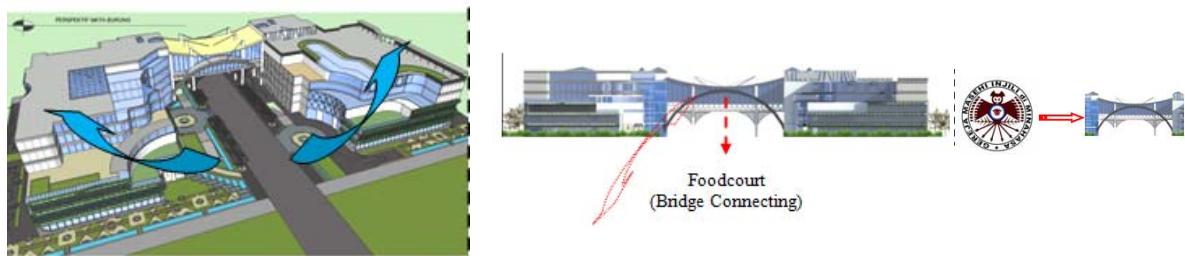
4.4 Konsep Elemen-elemen Perancangan Tapak

Plaza penerima dapat dikatakan sebagai area pada tapak yang memiliki aktivitas paling besar karena pada bagian ini merupakan akses utama sebelum masuk ke bangunan mall. Sehingga dirancang beberapa elemen antara lain plasa terbuka, scrupctur sebagai area gathering, sirkulasi utama dirancang dengan konsep mobility, kolam untuk memberi kesan lembut pada plaza, sirkulasi plaza dirancang dengan dinamis dan adanya konsep meminimalisir perkerasan untuk memberikan kesan tenang dan sejuk pada plaza.



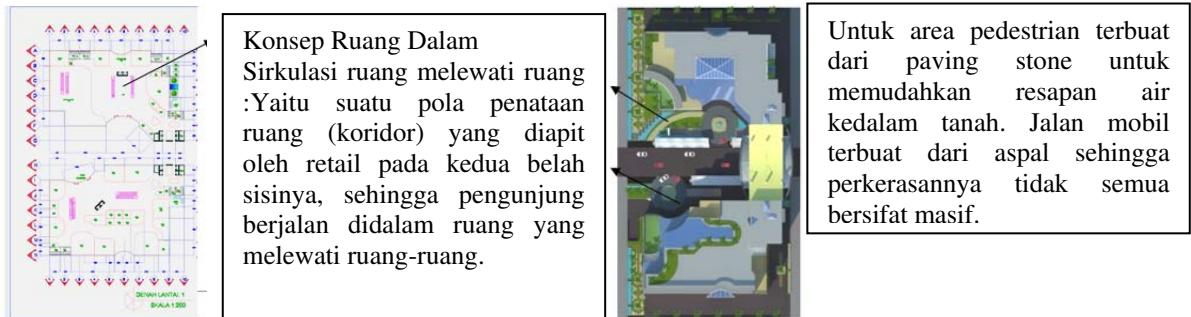
4.5 Konsep Perancangan Bangunan

Bentuk geometri bangunan juga disesuaikan dengan tipologi mall yang kelihatan fleksibel, berkelanjutan dan monumental dengan menghindari sudut-sudut tegas pada bangunan membuat sirkulasi angin menjadi baik. Ketinggian tiap lantai pada massa bangunan yaitu 6 lantai pada kedua massa bangunan dan berbeda-beda sehingga menciptakan skylight yang sangat baik dengan arah view ke pusat orientasi kawasan yaitu Gereja Tua Sion.



Untuk konsep jembatan pada bangunan shopping mall ini bentukannya diambil dari lambang GMIM lalu ditransformasi dengan secara tidak langsung yang akhirnya menjadikannya sebagai gerbang kota untuk memasuki kawasan superblok ini.

4.6 Konsep Pengolahan Sirkulasi



5. HASIL PERANCANGAN

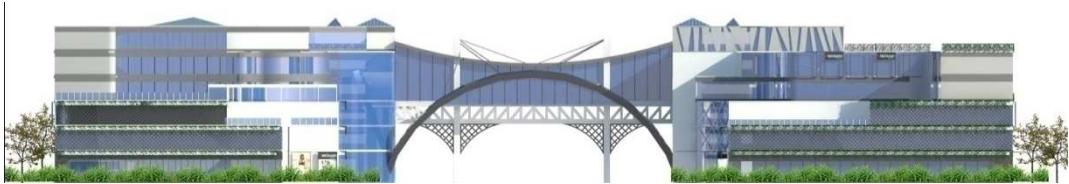
Untuk denah lantai 1-2 tipikal terdapat retail – retail antara lain seperti supermarket, departement store, atm gallery, dan retail – retail sedang dan kecil. Juga terdapat void pada atrium dimulai dari lantai 2-5.

Untuk denah lantai 3-4 non tipikal terdapat retail – retail antara lain seperti fitness center, toko buku, hair dresser, retail – retail sedang dan kecil.

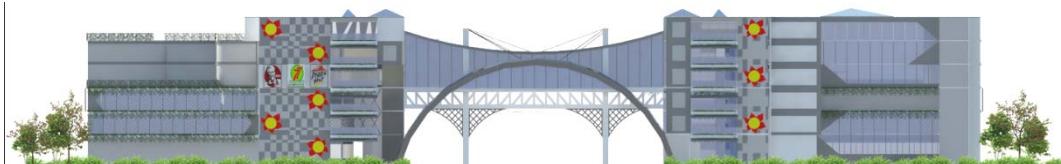
Untuk denah lantai 5 - 6 non tipikal terdapat retail – retail antara lain seperti gamezone, cinemax, retail – retail sedang dan kecil, dan kantor pengelola pada lantai paling atas. Untuk parkir hanya ada di basement. Area masuk ke basement dibagi menjadi 2 area dikarenakan terdiri dari 2 massa bangunan, dan terdapat penghubung antara area basement massa A dan basement massa B.



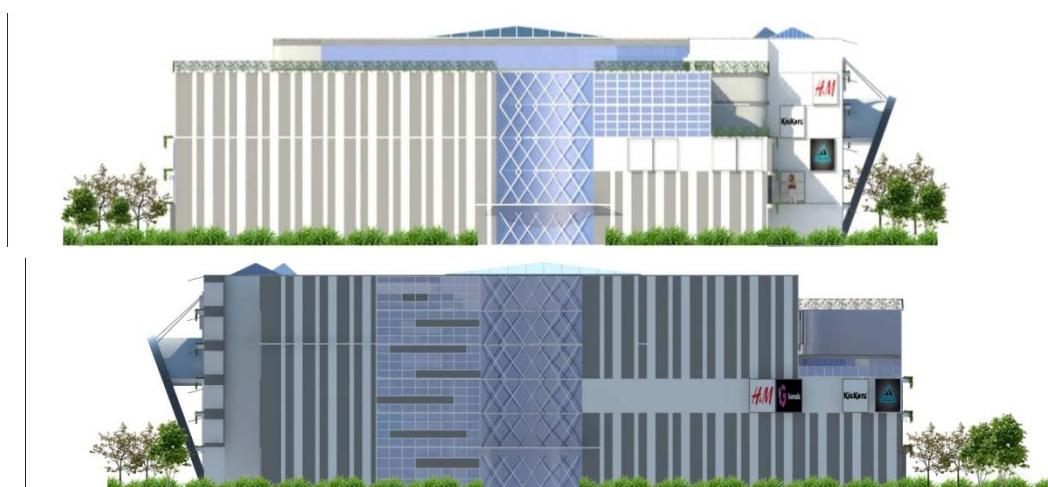
Pada perencanaan ruang luar terdapat beberapa elemen sebagai pendukung terhadap rancangan bangunan dengan memperhatikan lingkungan sekitar. Elemen-elemen itu antara lain plaza penerima sebagai area drop off dan terdapat air mancur untuk memberikan kesan lembut pada main entrance, penggunaan pohon sebagai peneduh dan penunjuk arah. Kemudian terdapat area pedestrian dalam site dan luar site.



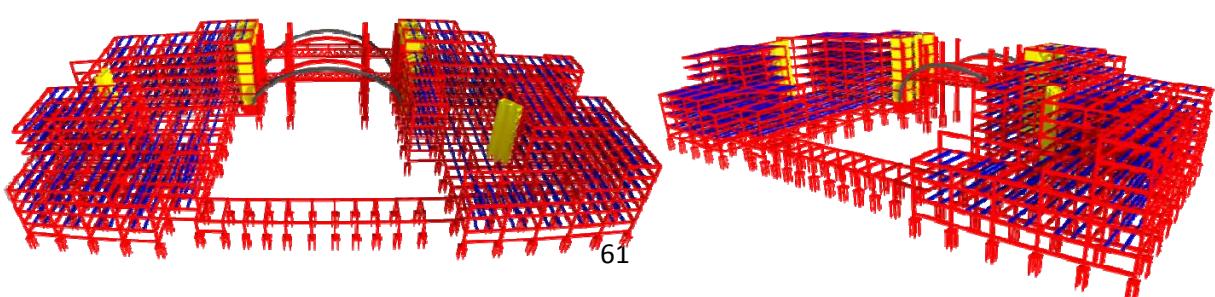
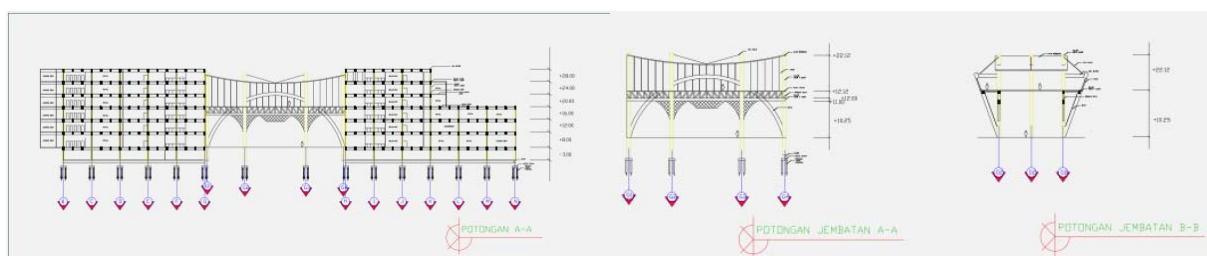
Untuk tampak muka bangunan dilihat dari arah manado – minahasa dan ketinggian tiap lantai berbeda sehingga terbentuk skyline yang sangat baik mengingat orientasi dari kawasan ini yaitu ke Gereja Tua Sion. Untuk material yang digunakan adalah kaca insulasi untuk meredam panas langsung kedalam bangunan, kayu agar memberikan kesan natural dan ramah lingkungan, dan ACP sebagai estetika warna dari bangunan.



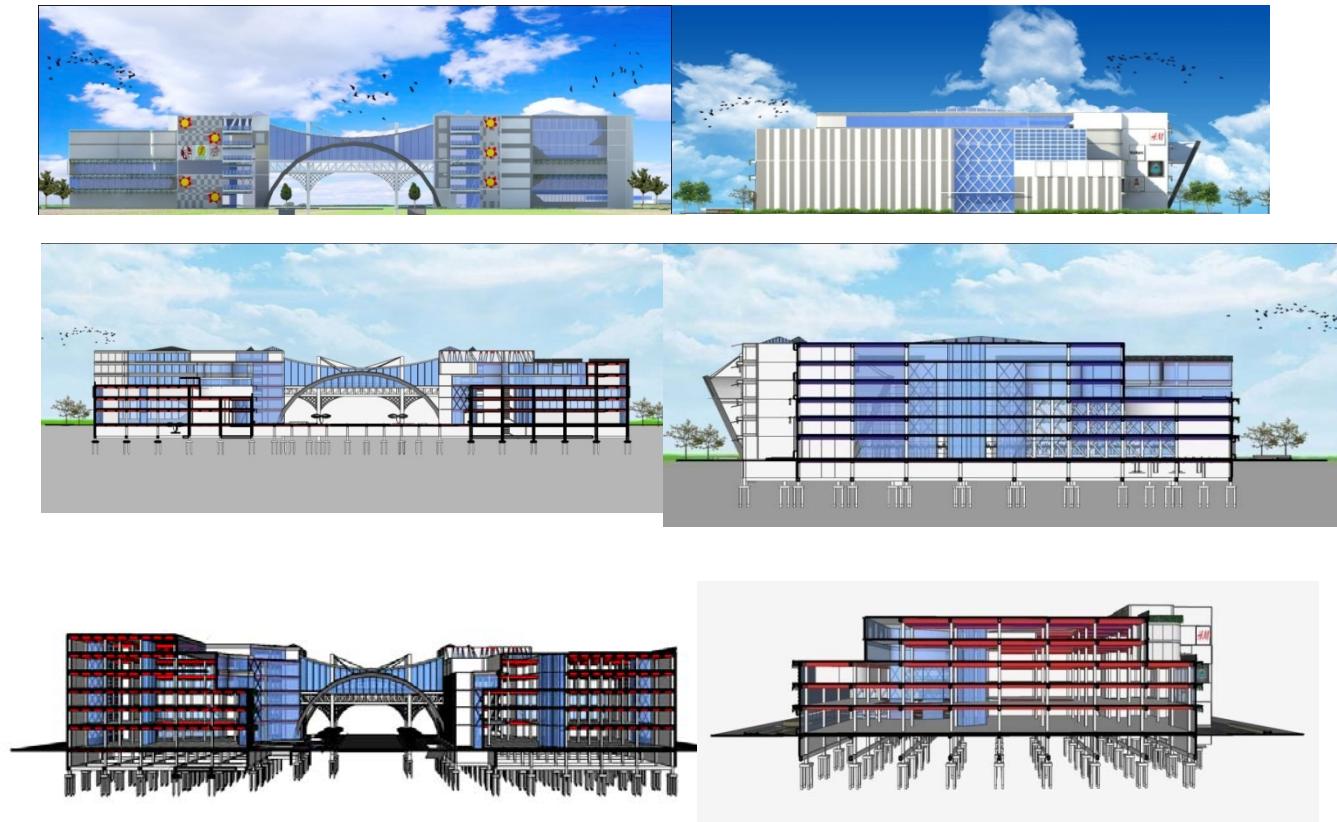
Untuk tampak belakang bangunan dilihat dari arah minahasa – manado. Untuk konsep jembatan diambil dari lambang GMIM. Area ini berfungsi sebagai foodcourt agar pengunjung dapat menikmati ruang luar secara langsung dan area ini sekaligus menjadi gerbang kota dari kawasan superblok ini.



Untuk tampak kiri dan kanan bangunan material yang digunakan yaitu kaca insulasi karena area ini menghadap langsung matahari dari timur – barat sehingga panas tidak masuk secara langsung. Sebagian area menggunakan material ACP untuk permainan warna.



Untuk potongan bangunan struktur yang digunakan yaitu baja, struktur pondasi yaitu pondasi tiang pancang. Jarak tiap kolom adalah 9 meter. Balok yang digunakan untuk balok utama 75x40, dan balok anak 60x40. Untuk core pada bangunan terdapat 4 core. 2 core pada jembatan sebagai struktur utama untuk menopang jembatan sepanjang 54 meter dan lebar 18 meter.



Untuk potongan tapak dapat dilihat area parkir pada lantai paling bawah yaitu basement. Area ini dapat diakses dari dalam bangunan menggunakan lift. Dan untuk penghubung basement dirancang untuk memudahkan pengunjung dalam beraktivitas dari bangunan satu ke bangunan yang lain.



Untuk layout utilitas tapak memperlihatkan sistem utilitas yang berada diluar bangunan yaitu pada tapak. Untuk air hujan disalurkan dari talang ke riol kota. Untuk listrik pada lampu taman disalurkan dari panel distribusi jaringan listrik, dan untuk air bersih pada kolam yang ada pada tapak disalurkan dari PDAM.

Untuk sistem jaringan listrik pada bangunan terdapat lampu, sakelar dan stop kontak pada setiap ruangan dan area yang diperlukan. Jaringan ini disalurkan dari panel distribusi kemudian ke tiap lantai bangunan untuk disalurkan ke area-area yang diperlukan.

Untuk sistem jaringan plumbing air bersih disalurkan dari PDAM – tandon bawah – pompa – tandon atas kemudian distribusi ke ruangan – ruangan yang diperlukan. Untuk air kotor cair disalurkan ke tiap shaft kemudian disalurkan ke STP. Untuk air tinja disalurkan ke tiap shaft kemudian disalurkan ke septictank dan kemudian STP.



Untuk interior diambil interior dari foodcourt. Material – material yang digunakan yaitu untuk lantai sebagian area menggunakan tegel, dan sebagian menggunakan kayu sebagai estetika pada ruangan. Area ini didesain agar terlihat lebih natural dan kontekstual terhadap ruang luar. Untuk exterior ruang luar memperlihatkan elemen ruang luar salah satunya kanopi sebagai peneduh agar pengunjung yang berjalan di area pedestrian bisa merasa nyaman untuk berjalan dan disediakan tempat untuk duduk agar pengunjung bisa beristirahat.



6.KESIMPULAN

Perancangan ini merupakan hasil eksplorasi arsitektur yang telah dikaji dan dirancang secara imajinatif dengan beberapa strategi perancangan yang ditempuh dan akhirnya lahirlah sebuah Shopping Mall dengan konsep bangunan yang kontekstual atau bangunan yang memperhatikan dan melibatkan lingkungan yang ada disekitar. Bangunan ini nantinya didesain lebih kontras daripada bangunan yang ada disekitar, namun tetap harmoni dengan bangunan-bangunan disekitar melalui penggunaan material dan bentuk fisik dari bangunan. Sehingga Mall ini akan mampu menarik perhatian masyarakat untuk datang.

➤ Perancangan Mall ini akan meningkatkan kualitas ekonomi, kualitas ruang kota serta menghidupkan kembali kawasan yang menyimpan Historical Character kota Tomohon jaman dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Brent C. Brolin. 1980. *Architecture in Context*. New York: Van Nostrand Reinhold Company
- Broadbent, Geofrey. 1980. *Design In Architecture*, New York : John Willey and Sons
- De Chiara, Joseph, & Calladar, John Hancock : *Time Saver Standards For Building*. USA : The McGraw-Hill Companies, Inc., 1973.
- D. K Ching, Francis. Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Jakarta : Erlangga, 2000.
- Neufert, Ernst (2002), Data Arsitek Jilid 2, Trans Sunarto Tjahjadi dan Ferryanto Chaidir, Jakarta : Erlangga.
- Neo, Lynda Wee Kend : Wing, Tong Kok. *Four R's of Asian Shopping Centre Management*. 2005.
- Rencana Tata Ruang Wiayah dan Kota (RTRW) Kota Tomohon Tahun 2013-2033.
- Snyder, C. James dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.