

MALL OTOMOTIF MANADO

(High Tech Architecture)

Georgy S.V. Watung¹
Vicky H. Makarau²
Johannes Van Rate²

ABSTRAK

Pada desain Mall Otomotif di Manado menggunakan tema Arsitektur *High Tech*. Mall yang awalnya merupakan suatu pusat perbelanjaan di tempat terbuka berubah menjadi pusat perbelanjaan pada bangunan tertutup dengan mengutamakan kenyamanan pengunjung.

Arsitektur *High Tech* adalah konsep desain yang diartikan sebagai suatu aliran gaya arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan struktur dan teknologi pada suatu bangunan. Dengan ciri khasnya, Arsitektur *High Tech* menjadi pilihan untuk menjawab tantangan perancangan Mall Otomotif ini dengan transparansi, fleksibilitas perletakan unsur utilitas, dan ekspresi teknologi dapat memberikan identitas unik pada suatu bangunan. Oleh karena itu, masalah dalam desain Mall ini adalah belum tersedianya bangunan khusus untuk mewadahi berbagai macam kegiatan yang mewadai minat masyarakat Manado terhadap bidang Otomotif serta bagaimana menghadirkan suatu bangunan yang dapat menarik minat masyarakat agar datang berkunjung. Tujuannya adalah menghadirkan suatu bangunan dalam memfasilitasi minat masyarakat pada bidang otomotif selain dapat mengekspresikan bidang otomotif melalui bentuk dan penerapan tema juga dapat menarik pengunjung serta mendukung fungsi komersial bangunan.

Untuk menghasilkan objek desain Mall ini maka dilakukan pendekatan perancangan dengan pendekatan tipologis bentuk bangunan mall, pendekatan tematik *High Tech Architecture*, serta pendekatan lokasi dan tapak dengan tujuan menghadirkan suatu objek mall di manado untuk menampung kegiatan jual beli dan pameran.

Kata kunci: *Arsitektur High Tech, Otomotif*

I. PENDAHULUAN

Otomotif bukanlah menjadi kata yang asing kita dengar saat ini dengan jumlah kendaraan yang ada di Indonesia. Dalam jangka waktu satu tahun saja, jumlah kendaraan bermotor dapat meningkat dari 84 juta unit pada tahun 2011 menjadi 94 juta pada tahun 2012.

Meningkatnya perekonomian masyarakat Manado mempengaruhi jumlah kendaraan bermotor. Menurut data yang dirilis Dirlantas Polda Sulut, untuk sementara total kendaraan hingga Agustus mencapai 776.163 unit dengan penambahan sejak Januari hingga Agustus sekitar 4000-5000 kendaraan memenuhi jalanan. Meskipun begitu dunia otomotif di Manado belum memiliki wadah khusus untuk para pelaku otomotif untuk menyelenggarakan kegiatan pameran maupun tempat jual beli segala jenis *spareparts* dalam satu atap.

Pabrikat Otomotif seperti Chevrolet, Daihatsu, Ford, Honda, Hyundai, KIA, Mazda, Nissan, Suzuki, Toyota, dan VW berlomba-lomba mempromosikan produknya untuk menarik minat masyarakat manado. Belum tersedianya tempat untuk mengadakan pameran membuat para produsen otomotif memilih pusat perbelanjaan sebagai tempat promosi untuk menarik perhatian pengunjung.

Bangunan Mall menjadi pilihan yang tepat karena dapat menampung banyak ruang retail *spareparts*, *showroom*, tempat pameran, beserta bengkel yang ditempatkan di daerah parkir khusus. Bangunan Mall ini selain harus ditempatkan pada lokasi strategis, harus menjadi bangunan komersial yang dapat menarik perhatian masyarakat Manado. Untuk itu pemilihan tema *High Tech Architecture*

¹Mahasiswa PS1 Arsitektur UNSRAT

²Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

yang memiliki ciri khas menarik menjadi pilihan tema rancangan untuk bangunan Mall Otomotif di Manado.

II. METODE PERANCANGAN

a. Pendekatan Perancangan

Metode pendekatan perancangan yang digunakan pada objek rancangan ini meliputi 3 aspek utama, yaitu pendekatan terhadap tipologi objek, pendekatan terhadap tema perancangan, dan pendekatan terhadap kajian tapak dan lingkungannya. Kemudian metode yang digunakan untuk memperoleh informasi pada pendekatan perancangan, yaitu melalui wawancara, studi literatur, observasi lapangan, studi komparasi, dan analisa.

Kerangka pikir yang diadopsi menggunakan proses desain generasi II (John Zeisel, 1981), dimana proses desain ini merupakan proses yang berulang-ulang secara terus menerus (*cyclical/spiral*) yang pada akhirnya perancangan dibatasi oleh waktu/*deadline* perancangan.

b. Proses Perancangan

Terdiri dari II fase, yaitu pengembangan wawasan komprehensif dimana perancang harus memahami dan mengkaji 3 aspek utama, yaitu kedalaman objek, tema perancangan, dan tapak dengan berbagai analisa. Fase berikutnya yaitu (Siklus *Image-Present-Test*) memungkinkan perancang dalam mengolah data untuk menghasilkan ide-ide rancangan berdasarkan 3 aspek pada fase pertama.

III. KAJIAN PERANCANGAN

Pemahaman Mall Otomotif Manado berdasarkan studi literatur yang ada :

- Mall : pusat pebelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur.
- Otomotif : segala sesuatu yang berhubungan dengan alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama mobil dan sepeda motor
- Manado : Ibu kota provinsi Sulawesi Utara.

Maka Mall Otomotif adalah pusat perbelanjaan segala sesuatu yang berhubungan dengan alat transportasi darat tertutup dan suhu diatur berlokasi di kota Manado.

1. Prospek Objek Perancangan

Dengan semakin bertumbuhnya perekonomian kota Manado, jumlah kendaraan yang kian bertambah, dan besarnya minat masyarakat Manado pada dunia otomotif membuat kebutuhan akan tempat khusus untuk kegiatan jual-beli kendaraan, modifikasi, perawatan, dan layanan purna jual. Selain itu juga kehadiran Mall Otomotif dapat menjadi tempat bagi pabrikan otomotif yang ada di Manado untuk memamerkan dan mempromosikan jenis-jenis kendaraan yang tersedia. Event pameran tersebut selain menjadi sarana promosi dapat juga menjadi sarana rekreasi alternatif bagi masyarakat Manado.

2. Fisibilitas Objek Perancangan

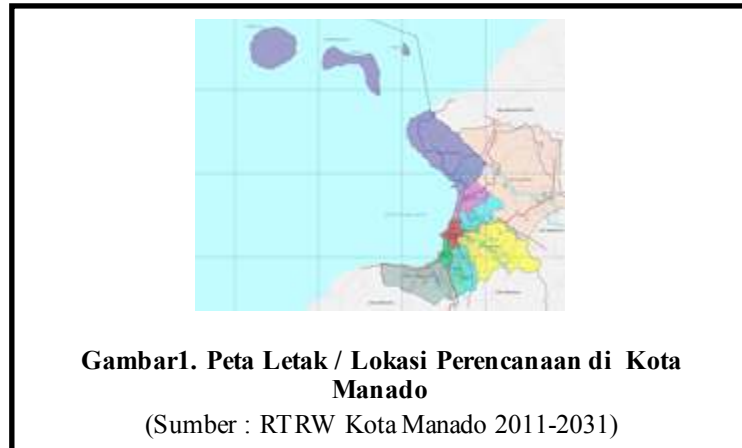
Minat masyarakat dan keadaan dunia otomotif Manado membuat Mall Otomotif perlu dihadirkan. Banyaknya event otomotif yang diselenggarakan dan dengan didukung oleh perkembangan ekonomi masyarakat yang membuat minat terhadap dunia otomotif ikut meningkat. Oleh karena itu objek rancangan Mall selain merupakan tempat jual beli dapat menjadi sarana rekreasi bagi pecinta bidang otomotif dengan adanya *showroom* kendaraan, pusat modifikasi, serta sarana pendukung hiburan, *lifestyle*, dan kuliner. Hal-hal tersebut dapat menarik pengunjung dan mendukung fungsi dari Mall sebagai bangunan Capital Investment.

3. Pelayanan Objek

Mall Otomotif ini diperuntukan bagi masyarakat didalam kota Manado, maupun diluar kota Manado (wisatawan).

4. Tinjauan Lokasi

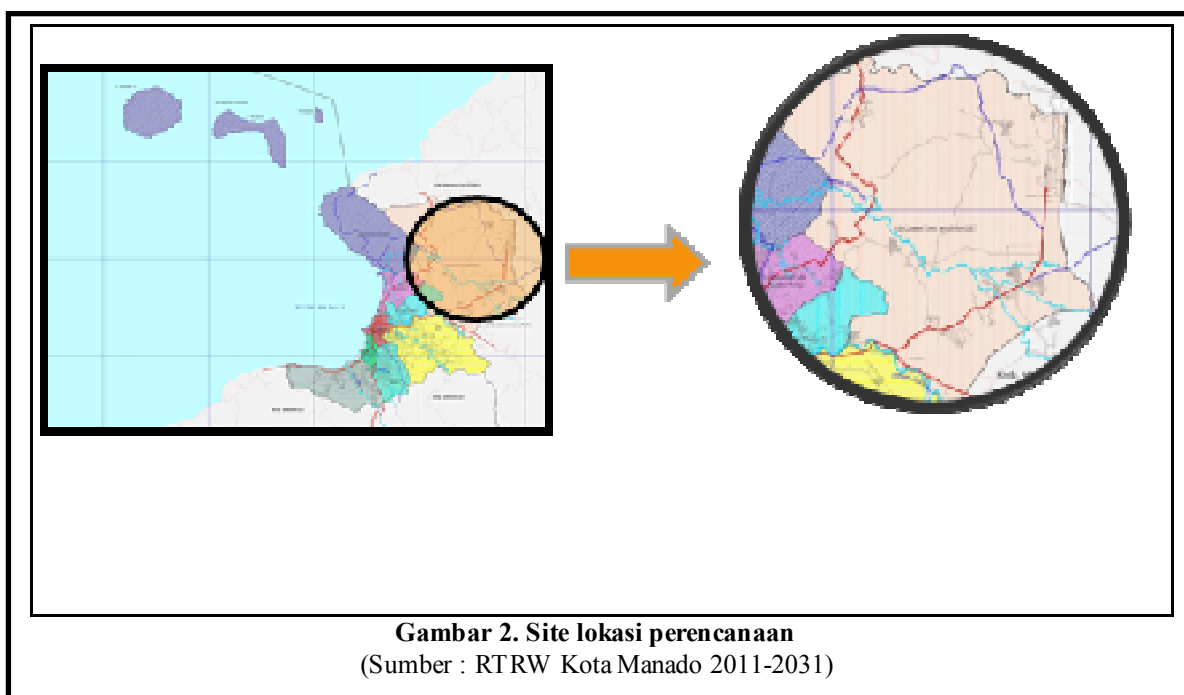
Lokasi terpilih untuk perencanaan perancangan Mall Otomotif ini terletak di Kota Manado, Sulawesi Utara. Secara geografis kota Manado terletak pada $124^{\circ}40' - 124^{\circ}50'$ BT dan $1^{\circ}30' - 1^{\circ}40'$ LU, beriklim tropis dengan suhu rata-rata $24^{\circ}C$.



5. Lokasi Terpilih

Pemilihan tapak disesuaikan dengan struktur Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado dimana seharusnya fungsi objek itu berada, dan dilihat dari beberapa pertimbangan, antara lain sebagai berikut :

- Pengembangan lahan : Daerah di peruntukan untuk area pembangunan ekowisata
- Aksesibilitas : Pencapaian dari pusat kota Manado menuju lokasi objek yang akan di bangun adalah ± 20 menit.
- View : Site berhadapan langsung dengan pantai dan jalan raya, topografi site berkontur ± 8 meter.
- Infrastruktur : Kondisi jalan baik, air bersih sudah ada, sumber listrik berasal dari PLN.



6. Tema Perancangan

Perancangan Mall Otomotif ini mengambil tema “*High Tech Architecture*”. Dalam Penerapannya *High Tech Architecture* memiliki beberapa pedoman yang menyatakan pengertian *high tech* dalam arsitektur berbeda dengan pengertian dalam industri. Bila dalam industri pengertiannya diartikan sebagai teknologi canggih, dalam arsitektur *high tech* diartikan sebagai suatu aliran gaya arsitektur yang bermuara pada ide gerakan modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Berikut merupakan pedoman dalam perancangan *High Tech Architecture* menurut Collin Davies:

- Fungsi dan Representasi
High Tech Architecture merupakan simbolisasi dari sebuah teknologi. Struktur baja yang diekspose, *ducting* AC yang terlihat, dan sistem bongkar pasang merupakan karakter dalam tema arsitektur ini.
- Produksi Masal
Masalah produksi masal merupakan hambatan yang dihadapi. Kolaborasi antara arsitek dan desainer produk menentukan dalam hal perancangan, seperti pada contoh pembangunan Hongkong Bank Headquarters dimana semua elemen utama bangunan di desain, dikembangkan serta diuji bersama oleh arsitek dan produsen material.
- Struktur dan Servis
Struktur dan servis yang diekspos merupakan hal yang paling mencolok pada *High Tech Architecture*. Struktur baja dalam tema perancangan ini menjadi struktur yang ekspresif, baja merupakan salah satu material bangunan yang memiliki daya tegang yang kuat dan mampu memberikan kesan dramatis pada elemen bangunan.
- Ruang dan Fleksibilitas - *Omniplatz*
Omniplatz adalah istilah yang digunakan dalam *High Tech Architecture* dimana ruangan internal dan eksternal dianggap sebagai zona servis. Contoh jelas yang bisa dilihat adalah bangunan museum *Pompidou Centre* di Paris.

Elemen-elemen pada bangunan *High Tech Architecture* seperti struktur rangka baja, pipa yang diekspos juga *ducting ac* memberikan ekspresi yang kuat dilihat dari fungsi teknisnya. Ruang tidak bisa hanya memiliki satu fungsi karena keseluruhan desain dirancang untuk fleksibilitas. Bangunan tipikal *High Tech Architecture* menyerupai bangunan pabrik, sehingga muncul anggapan bahwa bangunan dengan tipikal *High Tech Architecture* merupakan bangunan pabrik.

7. Analisa Perancangan

Secara umum kajian analisa yang ada mencakup tentang kondisi lingkungan, klimatologi, suhu, topografi, aksesibilitas, dan kebisingan. Beberapa hasil analisa diantaranya adalah :

8. Program Ruang dan Fasilitas

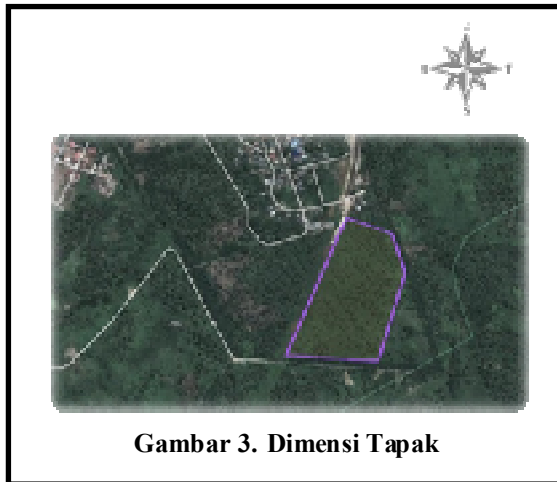
Secara umum hasil analisa untuk pengelompokan ruang dan luasan yang didapat adalah sebagai berikut :

Tabel 1.Rekapitulasi Program Dimensi Fasilitas Ruang

NO	FASILITAS	LUASAN
1	FASILITAS PENGELOLA	517,2 m ²
2	FASILITAS OPERASIONAL	60 m ²
3	FASILITAS PENUNJANG	386,1 m ²
4	FASILITAS PENGUNJUNG	32.704 m ²
5	FASILITAS MAKAN & MINUM	3408 m ²

6	FASILITAS SERVIS	1670,4 m ²
7	PARKIR	15285 m ²
TOTAL		58.360 m ²

9. Analisa Lokasi dan Tapak



Berdasarkan pemilihan tapak yang ada, berikut ini adalah perhitungan kapabilitas tapak :

Total luas site : 74.000 m² (7 Ha)

Lebar sempadan jalan : ($\frac{1}{2}$ lebar jalan + 1)
: $\frac{1}{2} \cdot 10 + 1 = 6$ m

Total luas sempadan : 10.765 m²

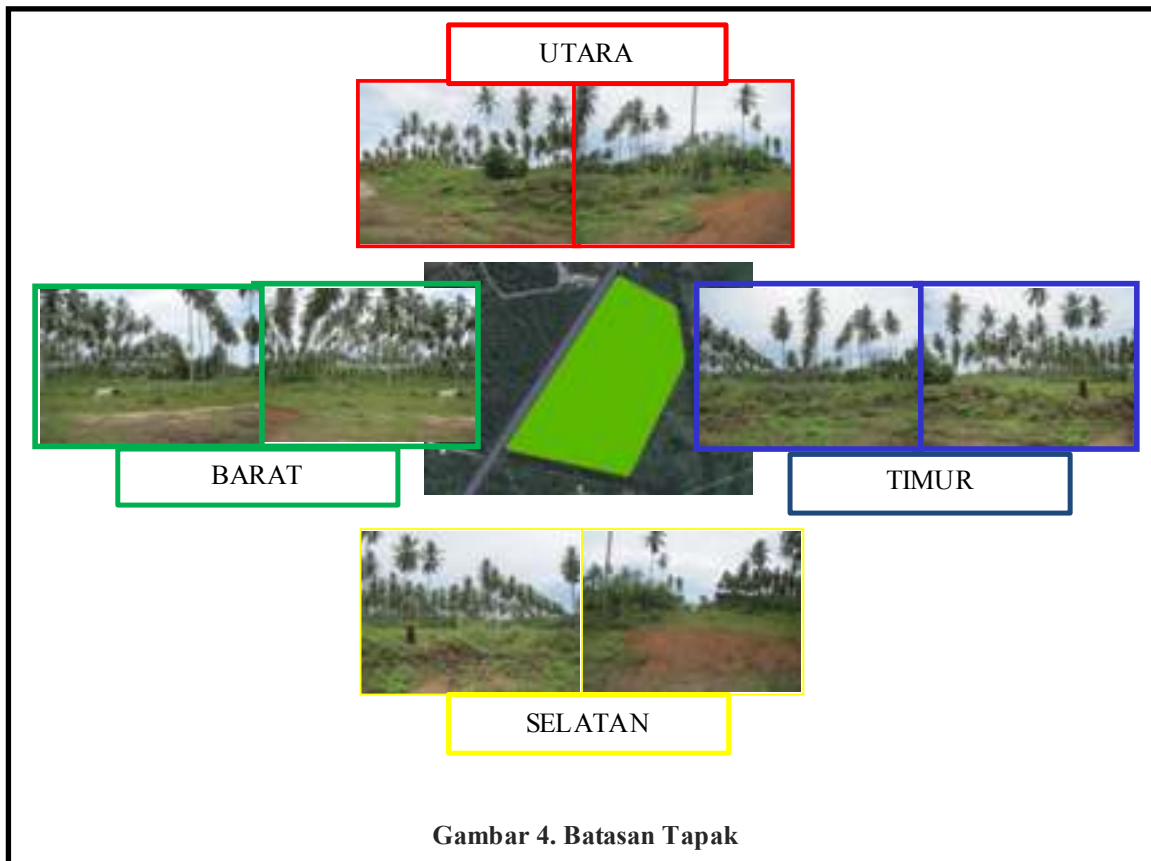
Luas site efektif

: Total luas site - Total luas sempadan

: 74.000 – 10.765 = 63.235

: **63.235 m²**

10. Batas-Batas Site

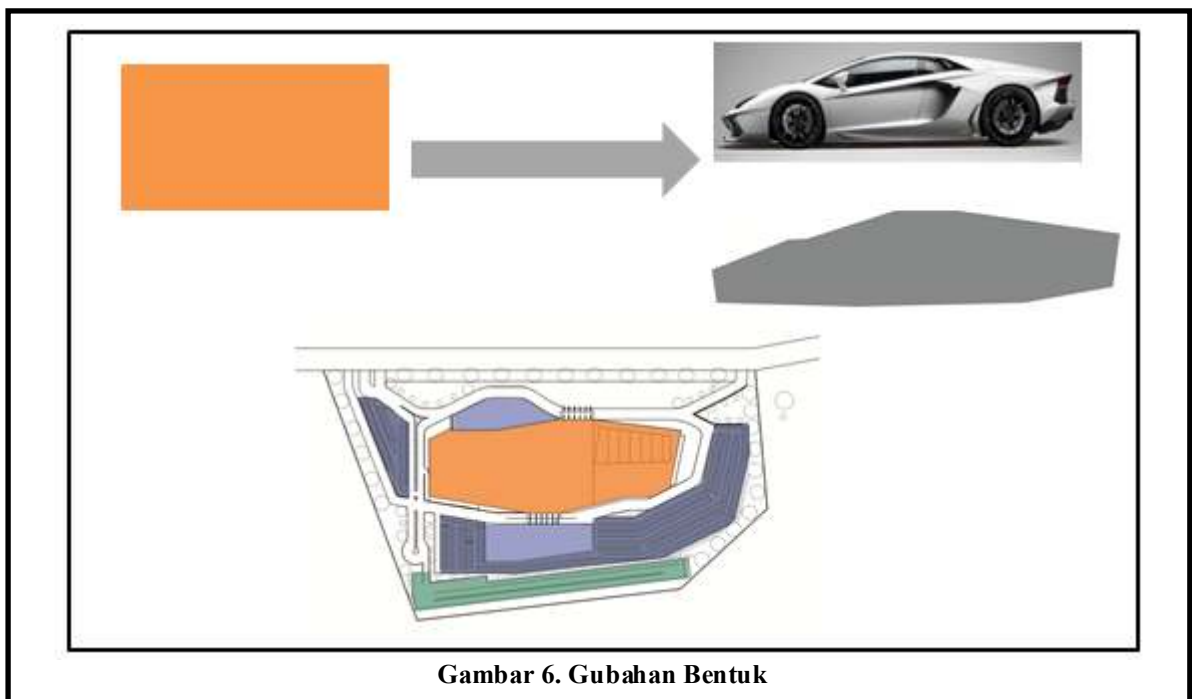


11. Analisa Zoning



12. Gubahan Bentuk Bangunan

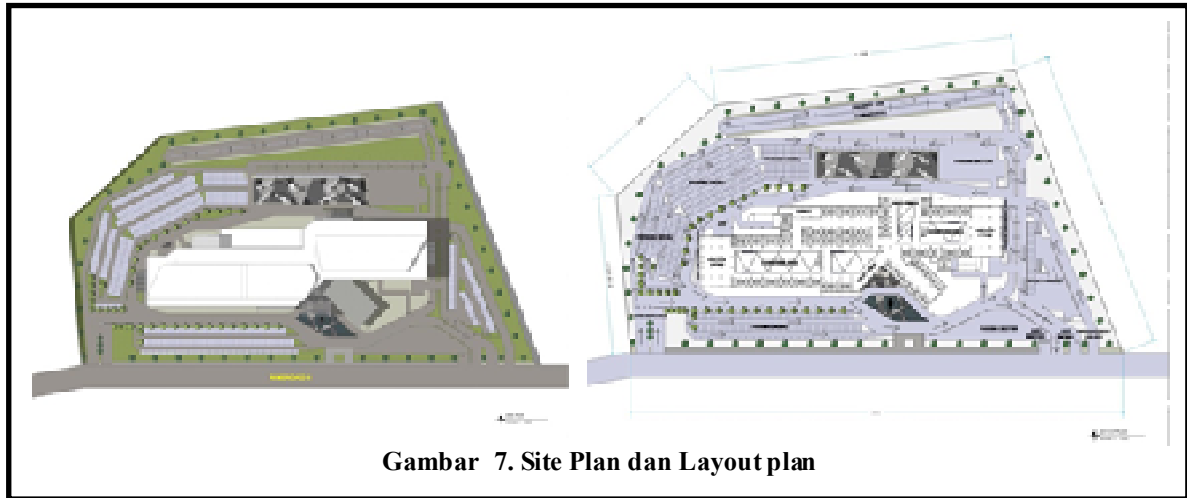
Dalam proses transformasi bentuknya, gubahan bentuk massa tersinspirasi dari objek dunia otomotif. Adapun gagasan yang uncul terkait dengan tema yang dijadikan acuan perancangan adalah bagaimana menghadirkan suatu objek dari dunia otomotif yang menarik ke dalam objek rancangan. Berangkat dari tema dan gagasan yang ada maka yang menjadi bentuk dasar untuk mengembangkan ide awal rancangan melalui transformasi bentuk dari kendaraan roda empat. Bentuk ini dipilih karena massa bangunan merupakan masa tunggal sehingga dapat dipadukan dengan bentuk kendaraan roda empat



IV. KONSEP-KONSEP HASIL PERANCANGAN

Hasil perancangan merupakan hasil akhir dari serangkaian proses perancangan yang ada. Hasil-hasil perancangan tersebut diantaranya adalah :

a. Site Plan

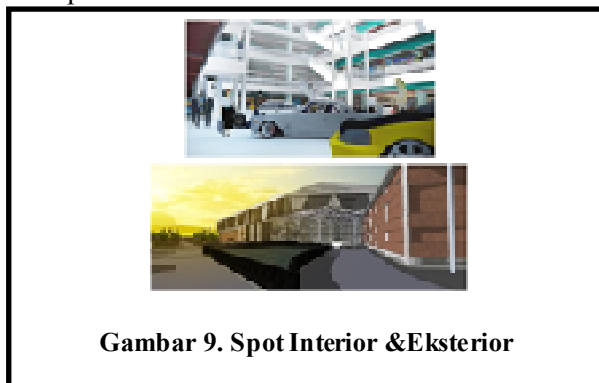


b. Fasade Bangunan

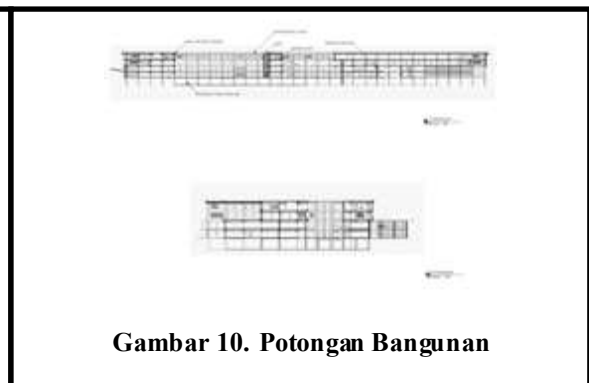


c. Luar dan Potongan Bangunan

▪ Spot Interior & Eksterior



Ruang Dalam & Ruang



V. KESIMPULAN

Membangun Mall sebagai wadah untuk menjawab permasalahan yang muncul menjadi salah satu cara yang dapat ditempuh. Untuk memperoleh rancangan Mall dibutuhkan suatu tulisan ilmiah sebagai proses dalam rangka mencapai tujuan dan sasaran perancangan. Arsitektur High Tech merupakan tema perancangan dengan penekanan terhadap ekspresi fungsi suatu elemen bangunan. Penggunaan material transparan, elemen utilitas yang diekspos, konsep plug-in pod dan konsep omniplatz merupakan ciri dari tema perancangan untuk Mall ini. Penggunaan Arsitektur High Tech diharapkan agar pengunjung dapat melihat dan mengerti tiap fungsi bangunan dengan jelas dan menghadirkan ciri khas yang unik untuk Mall Otomotif.

DAFTAR PUSTAKA

- Barry Maitland, *Shopping Mall: Planning and Design*, Langman Group Limited, New York, 1985, p 1-36
- Nadine Beddington, *Design for Shopping Centre*, Butterworth Scientific, London, 1982, p.16-21
- Time Saver Standard for Building Types (1973)
- Lion Edger, *Shopping center, Planning and Administration*, John Wiley and Sons. Inc. USA, 1976
- Zeisel, John. (1981). *Inquiry by Design, Tools for Environment - Behavior Research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Davies, John. (1988). *High Tech Architecture*, Rizzoli International Publications, Incorporated
- Jencks, Charles. 1990. *High Tech Maniera*. Academy Edition
- Ching, Francis. D. K. (1943). *Architecture: Form, Space, and Order, Second Edition*. United States of America: John Wiley & Sons Inc.
- Juwana, Jimmy S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Jakarta: Erlangga.

Referensi :

<http://en.wikipedia.org>

www.windfinder.com

http://mobil.otomotifnet.com/read/2011/05/07/319057/17/7/Lokasi_Belanja_Otomotif_Sentra_Onderdil_Atium_Senen

<http://www.panoramio.com/photo/85032734>

<http://titinwulan.files.wordpress.com/2013/04/gamb1a.jpg>

<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab3/2009-2-00601-IF%20BAB%203.pdf>

www.gaikindo.com

<http://regional.kompas.com/>