

SHOPPING MALL DI KOTAMOBAGU

“METAFORA DALAM ARSITEKTUR”

**I Kadek Edi Subali
Ir. Vicky H. Makarau
Steven Lintong**

ABSTRAK

Kota Kotamobagu adalah salah satu kota di provinsi Sulawesi Utara. Kotamobagu termasuk kota dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang lumayan tinggi. Kotamobagu juga direncanakan akan menjadi ibu kota provinsi Bolaang Mongondow Raya yang merupakan hasil pemekaran dari Provinsi Sulawesi Utara. Pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat setiap tahunnya ini tentunya memerlukan sarana penunjang perekonomian dan investasi dalam bidang perdagangan dan jasa. Kotamobagu sebagai pusat pengembangan wilayah menunjang peranan penting baik dalam pemerintahan maupun kegiatan sosial ekonomi dan pusat distribusi jasa yang melayani kegiatan lokal, karena peran tersebut Kota Kotamobagu menjadi kota model jasa untuk daerah Bolaang Mongondow Raya. maka perlu dihadirkan sebuah Shopping Mall yang dapat menampung kegiatan berbelanja sekaligus refreshing. Dalam perancangan ini akan menerapkan tema Metafora dalam Arsitektur. Metafora adalah kiasan atau ungkapan bentuk yang diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang melihat atau pengguna bangunan tersebut. Perumpamaan bentuk akan diambil dari bentuk sebuah kapal, dimana kata Bolaang yang berarti perkampungan yang ada di pinggir laut, serta nenek moyang suku Bolaang Mongondow merupakan pelaut maka bentuk sebuah kapal akan menjadi acuan dari bentuk dari Shopping Mall ini, dengan harapan dapat menjadi icon baru serta dapat menunjang perekonomian daerah.

Kata Kunci : Kotamobagu, Metafota, Mall

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Kotamobagu adalah salah satu kota di provinsi Sulawesi Utara. Kotamobagu termasuk kota dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang lumayan tinggi, yaitu pada tahun 2010 jumlah penduduknya sebanyak 107.459 jiwa dan pada tahun 2015 jumlah penduduknya sebanyak 119.427 jiwa (Badan Pusat Statistik Kota Kotamobagu). Kotamobagu juga direncanakan akan menjadi ibu kota provinsi Bolaang Mongondow Raya yang merupakan hasil pemekaran dari Provinsi Sulawesi Utara. Jika dilihat Bolaang Mongondow Raya dalam angka maka jumlah penduduknya sebanyak 525.198 jiwa per Tahun 2011 dengan laju pertumbuhan 1,76 % per tahunnya. Jika diakumulasikan untuk 10 Tahun ke depan maka jumlah penduduknya mencapai 617.632 jiwa.

Pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat setiap tahunnya ini tentunya memerlukan tambahan investasi dan sarana pendukung untuk kesejahteraan masyarakat seperti sarana pendidikan, kesehatan, perdagangan dan jasa. Dalam bidang perekonomian khususnya perdagangan dan jasa tercatat di Kotamobagu dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2015 terdapat 1537 buah sarana perdagangan yang terdiri dari 4 pasar, 154 toko, 538 kios dan 841 warung. Dari 4 jenis sarana perdagangan tersebut hanya kios dan warung yang mengalami peningkatan jumlah selama 4 tahun tersebut yaitu kios jumlahnya meningkat sebanyak 19,6%, warung sebanyak 20% sedangkan pasar dan toko 0%. Semuanya tidak sebanding dengan pesatnya pertumbuhan penduduk di Kota Kotamobagu.

Kotamobagu sebagai pusat pengembangan wilayah menunjang peranan penting baik dalam pemerintahan maupun kegiatan sosial ekonomi dan pusat distribusi jasa yang melayani kegiatan lokal, karena peran tersebut Kota Kotamobagu menjadi kota model jasa untuk daerah Bolaang Mongondow Raya, namun saat ini aktualitanya di Kotamobagu belum ada sebuah fasilitas komersial sebagai tempat berbelanja sekaligus refreshing yang dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas tempat hiburan yang diharapkan dapat menjadi icon baru di Kota Kotamobagu dan dapat merangsang pertumbuhan ekonomi pada sektor perdagangan dan jasa disekitarnya.

1.2 Permasalahan

-) Besarnya pertumbuhan penduduk Kota Kotamobagu dengan konsumtifitas yang tinggi tidak sepadan dengan jumlah sarana perdagangan dan jasa yang ada.
-) Pengembangan wilayah setempat menjadi sebuah Provinsi baru yang tentunya akan menuntut sarana pusat perekonomian untuk kedepannya.

1.3 Tujuan

-) Menyediakan sarana perdagangan yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat
-) Menyediakan lapangan kerja baru bagi masyarakat khususnya di Kota Kotamobagu

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Pendekatan Perancangan

-) Pendekatan Tipologi Objek
Pendekatan ini dilakukan melalui identifikasi dan pendalaman pada objek perancangan. Memahami lebih dalam mengenai kasus agar tak keluar dari pemahaman judul objek, fungsi, maksud dan tujuan. Studi komparasi digunakan dalam metode pendekatan ini yaitu : melakukan pengamatan dan perbandingan objek atau fasilitas sejenis objek rancangan. Analisa tipologi bangunan mulai dari fungsi, desain bentuk, ruang dalam, penataan kawasan, struktur, material dan teknologi sampai hal istimewa yang didapat pada setiap studi kasus yang dapat menjadi referensi dan contoh untuk objek rancangan.
-) Pendekatan Kajian Tapak dan Lingkungan
Analisis tapak menurut Edward T. White yaitu : pre-programming, programing, dan post-programing. Dilakukan pendekatan analisa lokasi, tapak dan lingkungan serta *genius loci* yang telah ditentukan untuk mengoptimalkan potensi objek rancangan metode yang dilakukan yaitu observasi dan survei.
-) Pendekatan Tema
Melalui tema “Metafora dalam Arsitektur” diperlukan pengetahuan yang lebih agar bisa tercipta dialog antara hubungan dimensional ruang dengan hubungan psikologi dan emosional bentuk arsitektural

Metode-metode yang akan di lakukan untuk memperoleh informasi yang mendukung pendekatan perancangan di atas yaitu dengan :

-) Wawancara
Dalam hal ini mengumpulkan informasi melalui hasil konsultasi dengan dosen pembimbing (asistensi) yang dilakukan selama penyusunan proposal. Selain itu juga, melakukan tanya jawab secara langsung dengan orang, lembaga/instansi ataupun sumber lain yang berkaitan dengan objek rancangan.
-) Studi Literatur
Dalam hal ini mengumpulkan, merangkum dan mempelajari data-data yang di butuhkan untuk judul dan tema perancangan melalui buku-buku dan refrensi yang ada.
-) Observasi Lapangan
Melakukan penelitian atau pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek rancangan yang mana berdasarkan dengan RTRW Kota Kotamobagu
-) Studi Komparasi
Mengadakan studi komparasi dengan mengumpulkan data-data tentang objek yang serupa (fungsi dan tema) melalui data-data buku , internet serta media lainnya, kemudian disesuaikan penerapannya terhadap objek rancangan.
-) Analisa
Semua data-data yang dikumpulkan melalui metode wawancara, studi literature, observasi dan studi komparasi akan disortir dan dianalisa agar mendapatkan data-data yang lebih maksimal dalam mendukung proses perancangan.

3. Deskripsi Proyek Perancangan

3.1. Definisi Objek Perancangan

3.1.1. Pengertian Shopping Mall

Shopping mall merupakan pusat perbelanjaan yang berisikan satu dan beberapa department store besar sebagai daya Tarik retail-retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama mall atau pedestrian yang merupakan unsur utamadari sebuah shopping mall dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang. Tipe mall digolongkan menjadi tiga bagian yaitu:

) Mall Terbuka

Awalnya mall terbuka berkembang di Eropa, daya tarik dari mall terbuka terletak pada façade bangunan yang mengapi jalur pedestrian. Mall tipe ini juga memberikan kesan alami, hal ini terlihat pada arcade seperti pohon, semak-semak, bunga dan kursi taman.

) Mall Tertutup

Mall tertutup memiliki konsep yang lengkap dimana penjual dan pembeli terlindung dalam satu area tertutup (bangunan) dan tempat pengaturan pengkondisian ruang, sehingga kegiatan jual beli dapat berlangsung dalam keadaan cuaca apapun. Mall tertutup dapat menjadi community centre bagi kegiatan sosial seperti kegiatan promosi, eksepsi, sekedar tempat berjalan-jalan dan lain-lainnya. Pada dasarnya Mall Tertutup menerapkan konsep mall kedalam bangunan. Konsep ini door street ini diterapkan secara konsekuen, sehingga elemen-elemen luar dan elemen jalan seperti lampu-lampu jalan hadir secara nyata dalam mall tertutup. Selain terdapat pengaturan pengkondisian ruang, jenis mall ini juga menggunakan pecahan buatan (artificial lighting) untuk membantu menciptakan suasana yang diinginkan, tetapi ada juga yang menggunakan skylight sebagai salah satu elemen utama mall.

Dalam merencanakan Mall tertutup, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

- *Magnet*

Dalam menghidupkan susana dan minat pengunjung, maka suatu perbelanjaan haruslah dibuat unsur penarik yang disebut magnet atau anchor. Magnet tersebut dapat berupa supermarket atau fasilitas rekreasi lainnya seperti cineplex, food court/restorant, playground. Penempatan dari magnet ini dapat bermacam-macam. Tetapi umumnya penempatan magnet menggunakan pola 'Pimpong Effect/Dumb Bell'. Dengan adanya pimpong Effect tersebut, membuat mall menjadi daerah pergerakan aktivitas yang tinggi sehingga tidak ada retail shop yang tidak dilalui oleh pengunjung.

- *Tenant Mix*

Pengaturan dari pihak-pihak penyewa yang akan menempati retail- retail shop dan anchor, ditempatkan sesuai dengan tingkat ekonomi mayoritas pengunjung dan selera dari pengunjung. Pengaturan dan penempatan jenis-jenis retail tersebut harus sesuai dengan penempatannya, sehingga antara retail yang satu dengan yang lainnya tidak saling mengganggu. Perbandingan jumlah antara anchor dan retail-retail tersebut adalah 40 : 60. Hal ini dipertimbangkan dari infestasi dan pengambilan modal.

- *Desain Kriteria*

Dalam perencanaan suatu mall haruslah terdapat kriteria-kriteria tertentu bagi para penyewa dalam mengatur retail yang di sewanya, agar dapat membentuk satu kesatuan dengan retail-retail lainnya. Juga harus memperhatikan orientasi mall kedalam dan tidak banyak bukaan-bukaannya. Perencanaan suatu mall harus memperlihatkan kesan santai atau rilex,

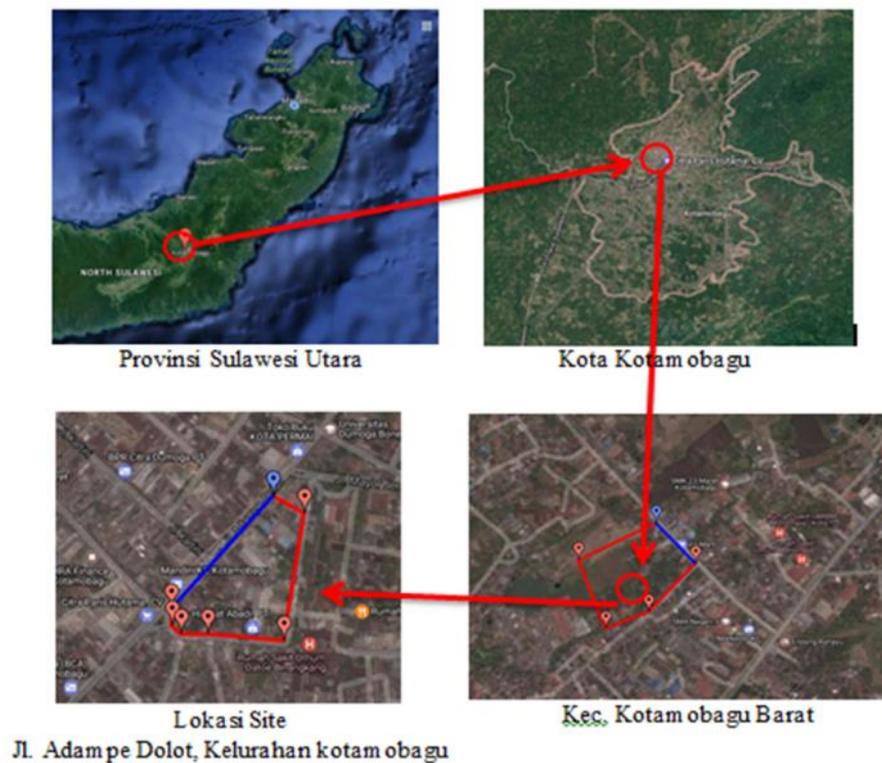
menyenangkan dan mudah dilalui juga harus diperhatikan pintu masuk yang jelas dan pintu keluar dari unit utamanya. Lay Out dari mall dibuat secara sederhana, mudah diidentifikasi serta tidak membosankan.

-) Gabungan Mall Terbuka dan Tertutup (The Composite Mall Center).
Merupakan mall yang sebagian terbuka atau sebagian tertutup maksudnya yaitu selasar disepanjang arcade toko-toko ditutup oleh atap tembus pandang dan ada atap penghubung antara toko-toko yang saling berhadapan. Sehingga tidak semua pedestrian mall perlu ditutup. Hal ini untuk mengantisipasi keadaan dimusim dingin.

3.2. Tinjauan Lokasi

3.2.1. Deskripsi Kondisi Tapak

-) Kasus Perancangan : Shopping Mall di Kota Kotamobagu
-) Lokasi Site : Jl. Adampe Dolot, Kelurahan kotamobagu, kecamatan Kotamobagu Barat.
-) Batas Utara : Pertokoan
-) Batas Selatan : Permukiman
-) Batas Barat : Pertokoan
-) Batas Timur : perkantoran
-) Luas Lahan : 2.8 Ha
-) Kontur : Relatif datar



Gambar 1. Lokasi Site
Sumber : Analisa Pribadi, 2019

4. TEMA PERANCANGAN

4.1. Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Tema merupakan tolak ukur dan batasan yang hadir dalam dalam sebuah ide desain. Tema perancangan yang digunakan harus memiliki asosiasi logis dengan objek desain, dimana setiap tema dapat mengarahkan rancangan objek desain untuk memiliki karakter yang dimiliki oleh tema

Pengaplikasian tema “Metafora dalam Arsitektur” pada perancangan bangunan Shopping Mall di Kotamobagu ini merupakan suatu usaha untuk menciptakan sebuah pusat perbelanjaan yang dapat menjadi icon baru di Kotamobagu yang tentunya dapat merangsang pertumbuhan ekonomi daerah. Pendekatan Metafora dalam arsitektur biasanya dilakukan dengan menganalogikan suatu benda. Dalam mencari suatu bentuk arsitektur ketika merancang, tidak jarang seorang desainer menggunakan analogi dari sebuah benda baik yang bersangkutan dengan objek maupun tidak bersangkutan dengan objek dan diterjemahkan ke dalam bentuk -bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini, desainer memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik benda tersebut. Dalam perancangan Shopping Mall di Kotamobagu ini penggambaran bentuk dari mall akan di ambil dari sebuah bentuk kapal, dimana kata “Bolaang” yang berarti perkampungan yang ada di pinggir laut, serta nenek moyang suku Bolaang Mongondow merupakan pelaut maka bentuk sebuah kapal akan menjadi acuan dari bentuk dari Shopping Mall ini, dengan harapan dapat menjadi icon baru serta dapat menunjang perekonomian daerah.

4.2. Kajian Tema Secara Teoritis

Arsitektur dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah seni dan keteknikan bangunan, digunakan untuk memenuhi keinginan praktis dan ekspresif dari manusia-manusia beradab. Sedangkan Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan persamaan dan perbandingan. Jadi, sesuai dengan pengertiannya Arsitektur Metafora adalah sebuah teknik seni bangunan yang menjelaskan tentang persamaan dan perbandingan yang diekspresikan melalui cara mentransfer konsep suatu objek kepada objek yang lainnya.

pada tahun 1970-an ketika muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa. Metafora bukan lagi menjadi tujuan, namun lebih berperan sebagai pemicu dalam proses kreatif penciptaan desain. Proses desain menemukan sebuah pintu menuju ruang kreatif baru yaitu dengan melihat dari sisi pandang disiplin ilmu lain untuk tujuan menciptakan konsep konsep yang autentik. Hal ini terlihat dari berbagai metafora dari modern movement, *the ruin metaphor* dari post modern, teknologi / kekuatan social metafora dari *Russian constructivist ; anthropomorphy & vertebrata (no core, no heart)* metafora dari arsitek Peter Eisenman dan Frank Gehry (Antoniades, 1990).

Tabel 1. Prinsip dan Karakteristik menurut para Ahli

<i>Prinsip atau Karakteristik menurut para Ahli</i>				
Antoniades, A.C. Poetics of Architecture van nostrand Reinhold, New York, 1990.	Broadbent, Geoffry / Bunt, Richard / Jencks; sign, symbol and architecture; John Wiley and sons; New York; 1980.	James C. Snyder dan Anthony J. Cattanesse dalam “Introduction to Architecture” (1979).	Charles Jencks dalam “ The Language of Post Modern Architecture” .	Geoffrey Broadbent, dalam buku “Design in Architecture” (1995).
Kategori metaphor dalam arsitektur menurut antoniades (1990): Intangible metaphor :	Kategorisasi desain dari Broadbent tentang analogic design mengindikasikan	Metafora mengidentifikasikan pola pola yang mungkin terjadi dari hubungan hubungan parallel	Metafora dianggap sebagai kode yang ditangkap pada suatu	Transforming : figure of speech in which a name of description term is transferred to some object different form.

<p>metafora dalam tataran ide, konsep atau kualitas khusus.</p> <p>Tangible metaphor : Metafora yang berangkat dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dari sebuah benda seperti sebuah rumah adalah puri atau istana, maka wujud rumah menyerupai istana. Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material.</p> <p>Combination : Merupakan penggabungan intangible metaphors dan tangible metaphors dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Dapat dipakai sebagai acuan kreativitas perancangan. Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.</p>	<p>n pembagian metaphor dalam 3 kategori yaitu :</p> <p>Visual, metafora secara visual</p> <p>Structural, metafora dalam aspek struktur, fungsi, system</p> <p>Filosofikal, metafora dalam aspek ide, konsep dan nilai.</p>	<p>dengan melihat keabstrakannya berbeda dengan analogi yang melihat secara literal.</p>	<p>saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.</p>	<p>Dan menurutnya pada metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metode kreativitas yang ada pada desain spectrum perancang. Kegunaan Penerapan Metafora dalam Arsitektur, sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none">) Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.) Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.) Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya) Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.
--	--	--	---	--

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Tabel 2. Pembahasan dan Kesimpulan

Pembahasan		Kesimpulan
Arsitektur sebagai Proses	Arsitektur sebagai Produk	
Jika dilihat dari sudut arsitektur sebagai proses, terdapat beberapa	Dilihat dari sudut arsitektur sebagai produk, terdapat tipe	Jika mengikuti kategori metafora menurut Antoniades

<p>strategi desain yang menunjukkan penggunaan metafora di dalamnya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Antoniades yang mengategorikan desain berdasarkan prosesnya menunjukkan bahwa kategori strategi adopsi merupakan strategi desain yang menggunakan metafora pada prosesnya. - Broadbent yang mengategorikan desain berdasarkan aktivitas atau cara menunjukkan bahwa kategori <i>analogic design</i> menggunakan metafora dalam cara mendesainnya. <p>Persamaan kedua pendapat tersebut terletak pada aspek proses atau aktivitas dalam desain yang menggunakan metode penglihatan (adopsi dan analogi) konsep dari suatu objek kepada objek yang lain.</p>	<p>desain dan konsep desain yang menunjukkan penggunaan metafora di dalamnya yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pierce yang mengategorikan desain sebagai sistem tanda menunjukkan bahwa kategori symbol lebih memperlihatkan penggunaan metafora dalam karya fisiknya. Kategori symbol memerlukan pemahaman yang cukup kompleks, karena melibatkan aspek yang lebih bersifat abstrak dari pada literal. - White dengan konsep metafora yang menengok hubungan antar hal secara abstrak (looking at abstraction) jelas menunjukkan metafora dalam konsep arsitektur. Konsep adalah gagasan-gagasan yang memadukan berbagai elemen dalam satu kesatuan. Suatu konsep mensyaratkan bagaimana tuntutan programatik, konteks dan filosofi perancang serta klien dapat disatukan, jika diurutkan menjadi makin kompleks, makin realistis dan makin dipikirkan secara mendalam, maka dapat diperoleh urutan : angan-angan, idea, konsep, scenario. 	<p>dan Broadbent, maka kualitas penggunaan metafora dapat dinilai berdasarkan aspek yang dijadikan acuan (referens) dan penampakkannya dalam suatu hasil desain. Aspek yang lebih bersifat substansial dianggap lebih baik daripada yang hanya bersifat visual literal dan keberadaan metafora yang memerlukan identifikasi mendalam dianggap lebih baik dari pada penampakan metafora secara langsung.</p>
---	---	---

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Kebutuhan Ruang

Tabel 3. Kebutuhan ruang sesuai pengguna dan kegiatan

Fungsi	Fasilitas	Pemakai	Kegiatan	Kebutuhan ruang
Perbelanjaan	Book store	Pengelola	Mengatur pemasukan dan pengeluaran barang, administrasi, isoma	R. Penjualan R. Pengelola R. Karyawan Toilet
		Karyawan	Melayani pembeli, memeriksa kondisi barang, isoma	R. penitipan barang Hall Kasir Gudang
		Pengunjung	Membaca, melihat-lihat,	

			menitipkan barang, membeli buku, membayar barang	
	Pertokoan / retail	Penyewa	Mengatur penjualan, melayani pembeli	retail
		Karyawan	Melayani pembeli, isoma	
		Pengunjung	Melihat-lihat, belanja, membayar barang	
	Depeteman Store	Pengelola	Mengatur pemasukan dan pengeluaran barang, administrasi, isoma	R. Penjualan R. Pengelola R. Karyawan Toilet
		Karyawan	Melayani pembeli, memeriksa kondisi barang, isoma	R. penitipan barang Kasir Gudang
		Pengunjung	Melihat-lihat, membeli barang, bayar	
	Supermarket	Pengelola	Mengatur pemasukan dan pengeluaran barang, administrasi, isoma	R. Penjualan R. Pengelola R. Karyawan Toilet
		Karyawan	Melayani pembeli, memeriksa kondisi barang, isoma	R. penitipan barang Kasir Gudang
		Pengunjung	Melihat-lihat, membeli barang, bayar	
Hiburan dan Rekreasi	Game center	Pengelola	Administrasi, mengontrol	R.pengelola R.karyawan Toilet R.permainan
		Karyawan	Melayani pengunjung, memeriksa kondisi alat dan barang	R.counter koin R.antrian R.hall R.keamanan
		Pengunjung	Lihat-lihat, duduk-duduk, bermain	
	Cafe	Pengelola	Administrasi, mengontrol, isoma	R.pengelola R.karyawan Toilet
		Karyawan	Melayani pengunjung, memberishkan dan	Dapur Bar R.operator

			merawat, mempersiapkan hiburan	Kasir Gudang
		Pengunjung	Makan/minum, duduk-duduk, memesan makanan, bayar	
	Restouran	Pengelola	Administrasi, mengontrol	R.pengelola R.karyawan Toilet
		karyawan	Melayani pengunjung, servis	R.makan Dapur Kasir Gudang
		Pengunjung	Makan/minum, duduk-duduk, memesan makanan, bayar	
Fasilitas Pendukung dan pelayanan	Kantor pengelola	Pengelola Utama	Administrasi, isoma	R.pimpinan R.wakil
		Karyawan	Administrasi	R.manager R.sekretaris R.bendahara R.karyawan R.rapat R.tamu Pantry Toilet Gudang arsip
	Toilet umum	Penyewa, karyawan, pengunjung	Buang air, cuci muka	Toilet umum
	Keamanan	Petugas keamanan	Menjaga keamanan, menindak kriminal, istirahat	Pos jaga
	Utilitas	Karyawan	Mengawasi alat bekerja, menjalankan dan mengatur alat, isoma	R.pompa R.AHU R.genset R.trafo R.mesin lift R.sampah R.karyawan
	Pergudangan	Karyawan	Mengontrol, servis, administrasi	R.bongkar muat Gudang utama
		Penyewa	Menitipkan barang dagangan, administrasi.	
	Mall	pengunjung	Duduk, jalan,mengambil uang di ATM, mencari informasi	Jalur pedestrian R. Informasi R.mesin ATM
	Parkir	Pengelola, karyawan	Parkir mobil dan motor	R.parkir pengelola dan

		Pengunjung	Parkir mobil dan motor	karyawan R. Parkir pengunjung
--	--	------------	------------------------	----------------------------------

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Tabel 4. Total Besaran Ruang

Fasilitas Umum (Publik)	1.306,8m ²
Fasilitas Berbelanja	25.209,5 m ²
Fasilitas Rekreasi (Hiburan)	3.194,4 m ²
Fasilitas Administrasi	1.048,8 m ²
Fasilitas Parkir	1507,5m ²
TOTAL	32.267 m²

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

5.2. Konsep Site Development

Pada konsep pengembangan tapak, yang menjadi tinjauan utama adalah luas lahan yang terbangun yang telah ditentukan berdasarkan perhitungan BCR dan FAR dari ketentuan RTRW Kota Kotamobagu. Tapak memiliki luasan 29.600m², dengan luas terbangun 13.236 m² dan luas lahan tak terbangun sebesar 16.364m² yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai RTH, RTNH dan kawasan outdoor.

5.2.1. zoning



Gambar 2. Zoning

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

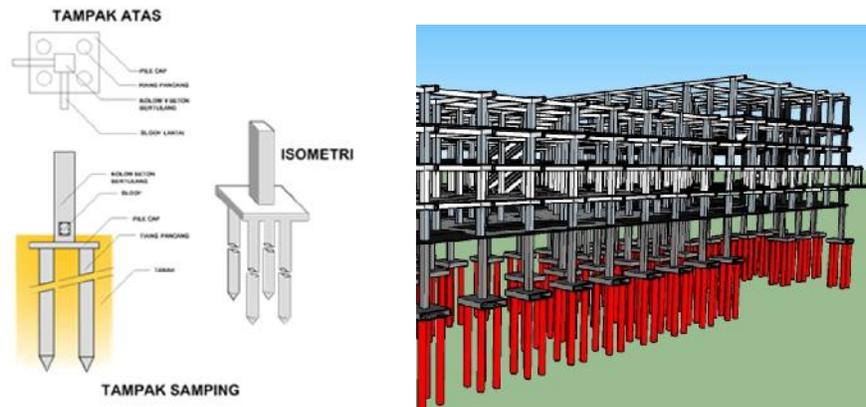
5.2.2. Rencana Ruang Luar dan Entrance



Gambar 3. Rencana Ruang Luar dan Entrance

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

5.3. Konsep Struktur dan utilitas



Gambar 4. Konsep Truktur
Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Struktur yang digunakan adalah pondasi tiang pancang, karena bangunan berada pada tapak berdaya dukung rendah dan tanah keras yang cukup dalam. Modul struktur yang digunakan adalah kelipatan 10m, dikarenakan pertimbangan efektifitas dan fleksibilitas ruangan.

Sistem penghawaan / pengkondisian udara

Jenis AC yang digunakan:

- AC Split
Tipe ini digunakan pada ruang kantor pengelola, ruang karyawan.
- AC Package
Tipe ini digunakan untuk ruang yang berukuran besar seperti tenant dan termasuk juga retail-retail

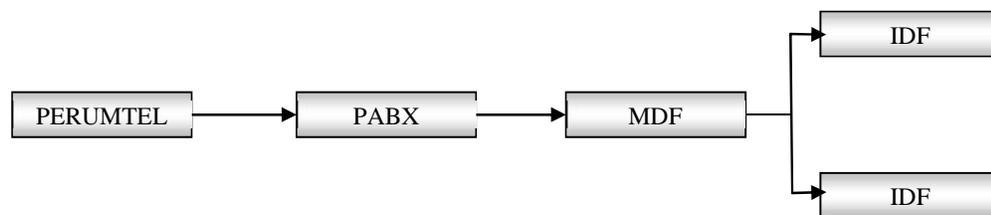
Sistem pencahayaan

Jenis pencahayaan yang digunakan :

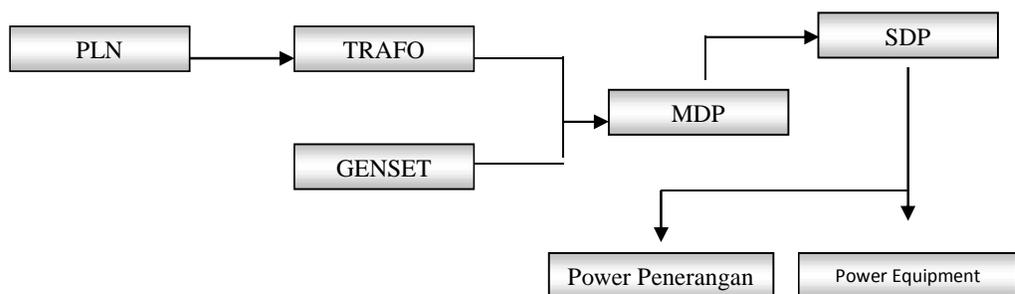
- General Lightning, yaitu penerangan yang menerangi hampir semua ruang-ruang yang ada pada objek perancangan, misalnya seperti pada retail-retail, koridor, tenant.

Sistem Komunikasi

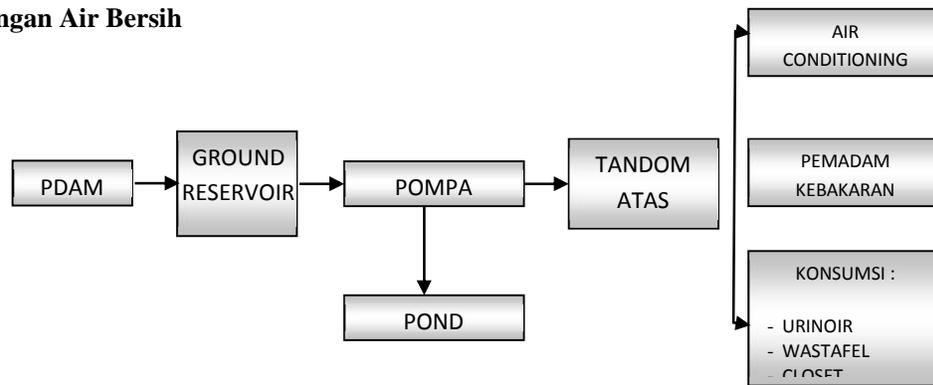
Sistem komunikasi yang digunakan pada rancangan adalah :



Jaringan listrik



Sistem Jaringan Air Bersih

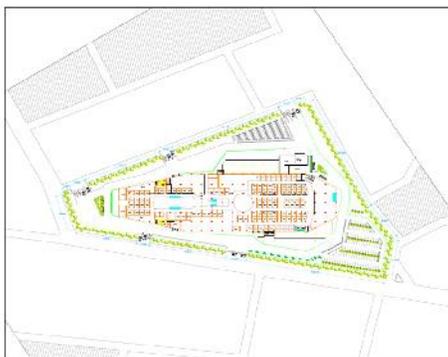


Sistem Penangkal Petir

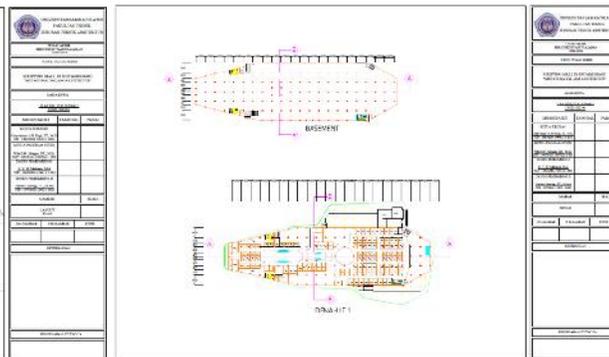
Sistem yang dipilih :

-) Untuk penangkal utama dipakai sistem tongkat Franklin, menggunakan batang merah runcing dan ditempatkan pada bagian tertinggi bangunan.
-) Untuk bangunan yang belum terlayani / terjangkau dari pangkal utama, dipakai sistem elektrostatik (lighting protection system) dengan perlindungan 30 m horisontal dan seterusnya 45 ° secara vertical.

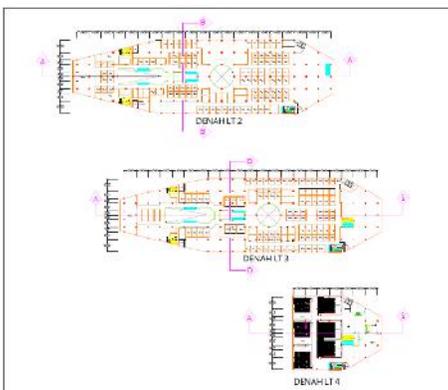
6. HASIL PERANCANGAN



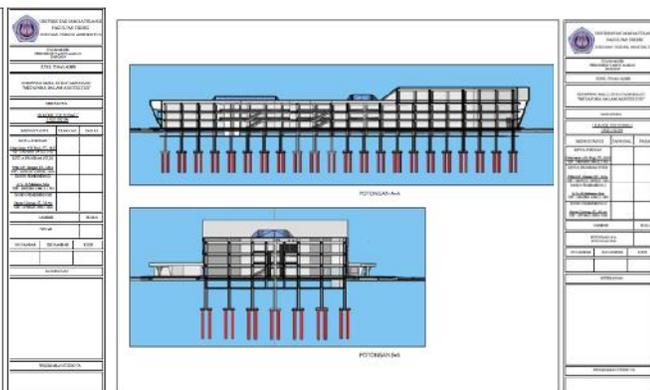
Gambar 5. Layout Plan
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 6. Denah-Denah
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



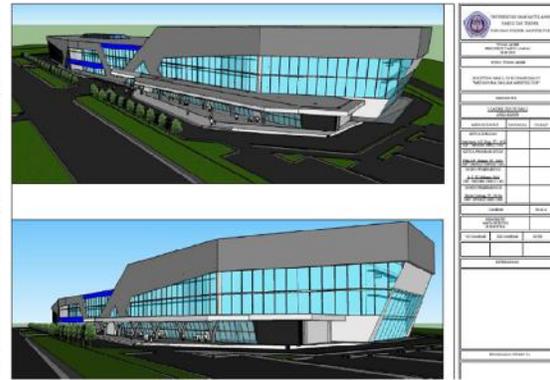
Gambar 7. Denah-Denah
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 8. Potongan Bngunan
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 9. Spot Eksterior
Sumber : Analisa Pribadi, 2019



Gambar 10. Perspektif
Sumber : Analisa Pribadi, 2019

7. PENUTUP

Kesimpulan

Perancangan “Shopping Mall di Kotamobagu” yang mengusung penerapan tema “Metafora dalam Arsitektur” bertujuan menghadirkan sebuah bangunan yang dapat menampung kegiatan jual beli dalam skala besar serta menjadi tempat rekreasi dan menjadi icon baru Kotamobagu dengan tujuan dapat merangsang pertumbuhan perekonomian daerah.

Daftar Pustaka

Balai Pustaka: *Kamus Besar Bahasa Indonesia*: Jakarta, 1993

Echols J. M: *Kamus Inggris Indonesia*: Gramedia, Jakarta. 1990

Neufert, E. 1991. *Data Arsitek*. Jilid 1 dan 2. Erlangga. Jakarta.

Antoniades, Anthony C. *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold 1990

Broadbent, Geoffrey *Design In Arsitektur*, Jhon Willey and Sons. London. 1975

www.arsitektur.net

www.scribd.com

www.googleEarth.com. Search: Manado