

SPORT MALL DI MANADO

'HYBRID'

Ali¹

Sangkertadi²

Rachmat Prijadi³

ABSTRAK

Sulawesi Utara merupakan salah satu daerah di Indonesia dengan berbagai latar belakang sosial, budaya, ekonomi, serta memiliki masyarakat yang majemuk. Semakin beragamnya masyarakat Sulawesi Utara, semakin beragam juga kebutuhan yang akan dipenuhi. Salah satunya kebutuhan akan perbelanjaan dan hiburan. Kota Manado merupakan Ibukota Provinsi Sulawesi Utara, dimana Kota Manado memiliki masyarakat yang sebagian adalah pemikat dan penikmat olahraga akan tetapi tidak memiliki pusat perbelanjaan alat-alat olahraga yang lengkap sehingga sebagian orang memilih untuk membeli alat-alat olahraga diluar daerah Kota Manado. Melalui perancangan Sport Mall ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat perbelanjaan dengan fasilitas-fasilitas yang menyediakan alat-alat pendukung kegiatan olahraga. Sport Mall di Kota Manado ini mengangkat tema Hybrid Arsitektur, konsep Hybrid penggabungan menjadi langka dalam pengolahan bentuk yang diharapkan dapat mempunyai nilai lebih dan bisa memberikan warna untuk pembangunan yang ada di Kota Manado.

Kata kunci : Sport, Mall, Hybrid

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan waktu yang pesat, dimana pusat-pusat perbelanjaan semakin marak bermunculan yang dipadukan dengan konsep hiburan, sehingga memunculkan tren-tren yang baru. Dalam hal ini masyarakat Kota Manado yang sebagian penikmat dan peminat olahraga, sehingga memunculkan ide tempat perbelanjaan yang mawadahi segala kebutuhan perlengkapan olahraga dan pusat informasi olahraga di Kota Manado.

Pusat perbelanjaan yang ada di Kota Manado sudah banyak, diantaranya adalah *Mega Mall*. *Mega Mall* yang merupakan pusat perbelanjaan *Modern* yang pertama ada di Kota Manado. Namun sebelum berdirinya pusat perbelanjaan ini, Kota Manado pernah memiliki pusat perbelanjaan yang pernah populer di zamannya sekitar tahun 1990-an, yaitu *President Shopping Center*. *President Shopping Center* ini menjadi saksi perkembangan Kota Manado di bidang perdagangan dan jasa, akan tetapi pusat perbelanjaan khusus untuk memfasilitasi alat-alat yang bersifat olahraga belum ada di Kota Manado.

Perencanaan *Sport Mall* sebagai fasilitas yang bisa memenuhi kebutuhan alat-alat pendukung kegiatan olahraga dikarenakan keterbatasannya di Kota Manado. Fasilitas yang disediakan pada *Sport Mall* berupa retail-retail penjualan lengkap alat-alat yang berhubungan dengan olahraga dan beberapa fasilitas olahraga seperti lapangan *Futsal*, *Bilyard* dan tempat *Fitness* serta tempat nonton bareng yang disediakan di *Sport Mall* ini. Perencanaan *Sport Mall* ini muncul dikarenakan belum adanya tempat perbelanjaan yang bersifat olahraga karena tempat perbelanjaan yang bersifat olahraga hanya berupa ruko-ruko yang menyebar di beberapa titik di Kota Manado dan Toko Akbar Ali di Jl. Samrat, akan tetapi memiliki keterbatasan akan alat-alat serta *Souvenir* olahraga, sehingga *Sport Mall* hadir sebagai pusat perbelanjaan lengkap untuk kebutuhan olahraga di Kota Manado.

2. METODE PERANCANGAN

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, maka dilakukan berbagai langkah pendekatan dalam memperoleh informasi yang diharapkan dapat mendukung objek dan tema perancangan, aspek-aspek pendekatannya yaitu:

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

-) Kajian Tipologi
Pendekatan yang dilakukan dengan kajian Tipologi Objek yang dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu pengidentifikasian Tipologi dan tahap pengolahan Tipologi.
-) Kajian Analisis Tapak
Kajian analisis tapak dan lingkungan dilakukan dengan observasi tapak pada lokasi yang terpilih.
-) Kajian Tema Perancangan
Pendekatan melalui tema rancangan *Hybrid Arsitektur* dimana penggunaan tema ini dilakukan dengan cara pengkajian *Literature* yang berhubungan dengan tema *Hybrid Arsitektur*.

Metode yang digunakan dalam memperoleh informasi yang berkaitan dalam mendukung perancangan objek yang sesuai dengan aspek-aspek di atas adalah sebagai berikut:

-) Studi Literatur
Melakukan pendekatan dengan Studi Literatur dengan mempelajari tentang penjelasan mengenai Judul dan Tema
-) Opini
Merangkum, menganalisa, memproses, mengembangkan hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing tugas akhir, kemudian dikombinasikan dengan pemikiran sendiri mengenai judul dan tema.
-) Observasi
Melakukan pengamatan langsung pada lokasi objek yang akan dirancang.
-) Studi Komparasi
Melakukan perbandingan objek maupun fasilitas sejenis mengenai objek desain melalui internet, buku-buku, majalah dan objek terbangun.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Deskripsi Objek

Sport Mall dapat dibagi menjadi dua kata yaitu *Sport* dan *Mall*, dimana pengertian *Sport* adalah merupakan aktifitas yang melatih tubuh seseorang tidak hanya secara jasmani akan tetapi juga secara rohani. Sedangkan *Mall* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "*Mall*" yang diterjemahkan menjadi gedung atau kelompok gedung yang berisi macam-macam toko dengan dihubungkan oleh lorong/koridor, *Mall* juga bisa diartikan dengan jenis dari pusat perbelanjaan yang secara Arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu diatur dan memiliki jalur untuk berjalan-jalan yang teratur sehingga berada diantara toko-toko kecil yang berhadapan

Menurut pengertian diatas, maka *Sport Mall* adalah tempat atau wadah yang dibuat oleh manusia dimana aktifitas didalamnya berupa pusat perbelanjaan dan aktifitas rekreasi yang melingkupi kegiatan yang bersifat olahraga.

3.2. Kajian Tema

Dalam perancangan *Sport Mall* ini, tema yang diangkat adalah *Hybrid Arsitektur* yang mana tema ini lebih menekankan pada konsep penggabungan antara dua objek atau lebih. Konsep *Hybrid* merupakan salah satu Metode perancangan dalam sebuah karya Arsitektur yang muncul di Era *Postmodern*. Secara Etimologis, *Hybrid* merupakan penggabungan beberapa aspek yang berbeda (Binari Oposisi), tentunya dalam bidang Arsitektur.

Penerapan Konsep *Hybrid Arsitektur* tercipta dengan adanya konsep-konsep yang mendukung dalam pengolahan bentuk yang akan dirancang, konsep *Hybrid* yang merupakan penggabungan, persilangan, dan pencampuran beberapa bentuk sehingga menghasilkan sesuatu bentuk yang baru. Dalam konsep perancangan *Sport Mall* ini akan menggunakan metode penggabungan dimana proses yang dilakukan akan menggabungkan konsep olahraga dan konsep hiburan yang mana merupakan konsep dasar (konsep hiburan dan konsep olahraga) yang akan menjadi landasan untuk menciptakan hasil yang baru.

Metode Penggabungan dalam konsep Hybrid.

"Produced from the mixture of two species, as plants of hybrid nature"

(Diproduksi dari penggabungan dua spesies, seperti tanaman alam hibrida). Penggabungan dua hal atau lebih yang digabungkan untuk membentuk satu kesatuan.

A. Identifikasi Kegiatan Dalam Objek

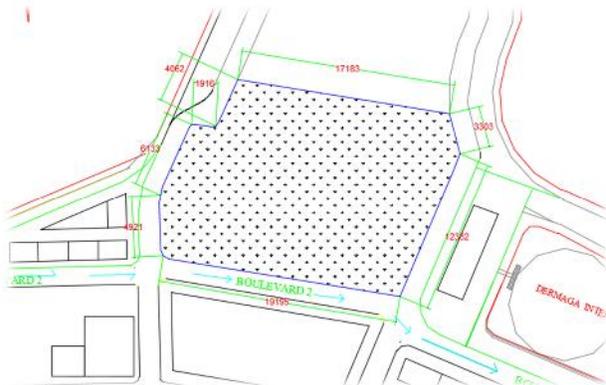
-) Pengunjung
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan mendapatkan barang-barang yang dibutuhkan sesuai keinginan kemudian pulang.
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan untuk olahraga kemudian pulang.
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan bersantai untuk menikmati fasilitas hiburan yang ada dalam objek kemudian pulang.
-) Karyawan
 - ✓ Datang, ganti pakaian, melakukan aktifitas kemudian pulang.
-) Pengelola
 - ✓ Kegiatan pengelola dengan tujuan untuk bekerja melakukan pengecekan kegiatan pengelolaan, melakukan pertemuan dengan karyawan dan tamu kemudian pulang.

B. Program Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.

Dengan adanya program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang, maka dapat ditentukan fasilitas-fasilitas yang akan direncanakan dengan ketentuan penganalisaan program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang, sedangkan analisis program besaran ruang bangunan *Sport Mall* ini menggunakan berbagai ketentuan yang menjadi dasar standar ukuran ruang, ketentuan diambil dari buku data Arsitek Jilid 1 dan 2 (*Ernst Neufert*, alih bahasa *Sunarto Tjahjadi*).

-) Retail/Tenant
-) Fasilitas olahraga
-) Tempat nonton bareng (noreng)
-) Fasilitas pengelola
-) Fasilitas hiburan
-) Service

C. 5.2.1 Analisis luasan Tapak.



Total Luas site (TLT) : 30471 m²
 BCR / KDB : 70 %
 FAR : 500 %
 KDH : 20 %
 KDNH : 30 %
 GSB : $\frac{1}{2} (l_{e} + j_{e}) + 1m$
 : $\frac{1}{2} (15) + 1m = 8.5 m$

Luas Lantai Dasar Bagunan : $TLS \times BCR = 30471 m^2 \times 50\% = 15235,5m^2$

Luas Ruang Terbuka Hijau : $TLS \times KDH = 30471 \text{ m}^2 \times 20\% = 12188,4\text{m}^2$

Luas Ruang Terbuka Non Hijau: $TLS \times KDNH = 30471 \text{ m}^2 \times 30\% = 9141,3\text{m}^2$

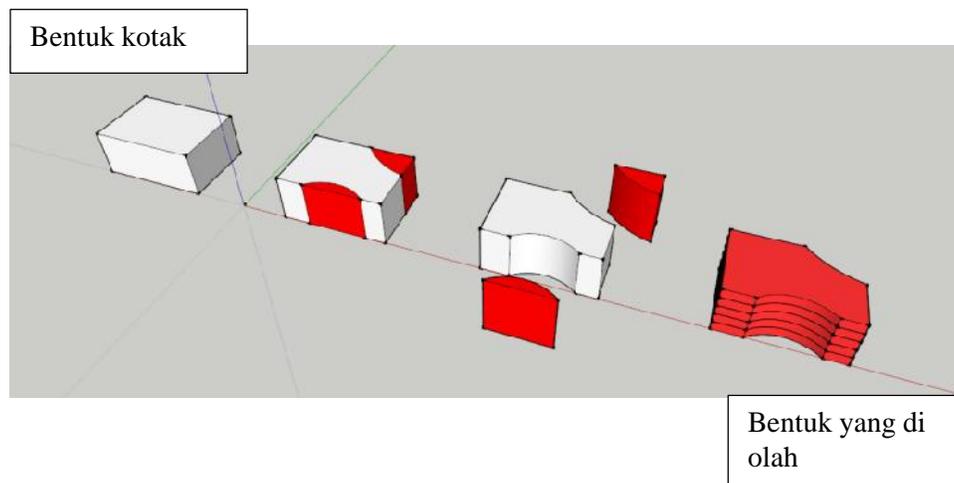
Total Luas Lantai yang harus “ Dicapai” : $TLS \times FAR = 30471 \text{ m}^2 \times 500\% = 152355 \text{ m}^2$

3.4.2. Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang

Bentuk dan ruang merupakan suatu kombinasi yang tidak bisa dipisahkan, perancangan *Sport Mall* juga mengacu pada bentukan-bentukan dasar dengan mempertimbangkan fungsi didalamnya.

Bentukan awal merupakan awal dari bentukan yang *Estetika* yang melalui berbagai manipulasi bentuk sehingga menghasilkan bentuk yang telah termanipulasi berdasarkan karakteristik suatu bangunan yang dirancang.

Gubahan bentuk pada sport mall ini tidak lepas dari konsep tematik yang dalam Proses pengaplikasia konsep dasar yang mengambil landasan dari konsep olahraga dan konsep hiburan dimana konsep olahraga merupakan konsep yang terkesan kuat (didalam arsitektur terkesan kokoh), sedangkan konsep hiburan identik dengan refresing dan santai (didalam arsitektur terkesan dinamis).



6.2.1 Konsep Perancangan Tapak

Ruang Luar merupakan salah satu sarana yang menunjang aktivitas pengunjung dan pengguna objek ini. Bentuk ruang luar akan terjadi berdasarkan pengaruh orientasi terhadap tapak, lingkungan, serta bangunan-bangunan yang ada disekitar tapak.

Konsep ruang luar juga merupakan bagian yang penting dalam pengolahan rancangan bangunan *Sport Mall* ini, pengolahan ruang luar akan disesuaikan dengan fungsi yang semestinya. Penempatan fasilitas Olahraga *Indor* merupakan salah satu pengolahan ruang luar yang harus diperhatikan agar supaya tidak berseberangan dengan objek rancangan.



Gambar 6.1 Rencana Tapak
(Sumber: Gambar Pribadi)

6.2.2 Konsep Ruang Luar

-) Konsep Ruang Luar yang di gunakan.
 - Penempatan Fasilitas *Jogging Track* untuk mendukung aktifitas olahraga *Indor*

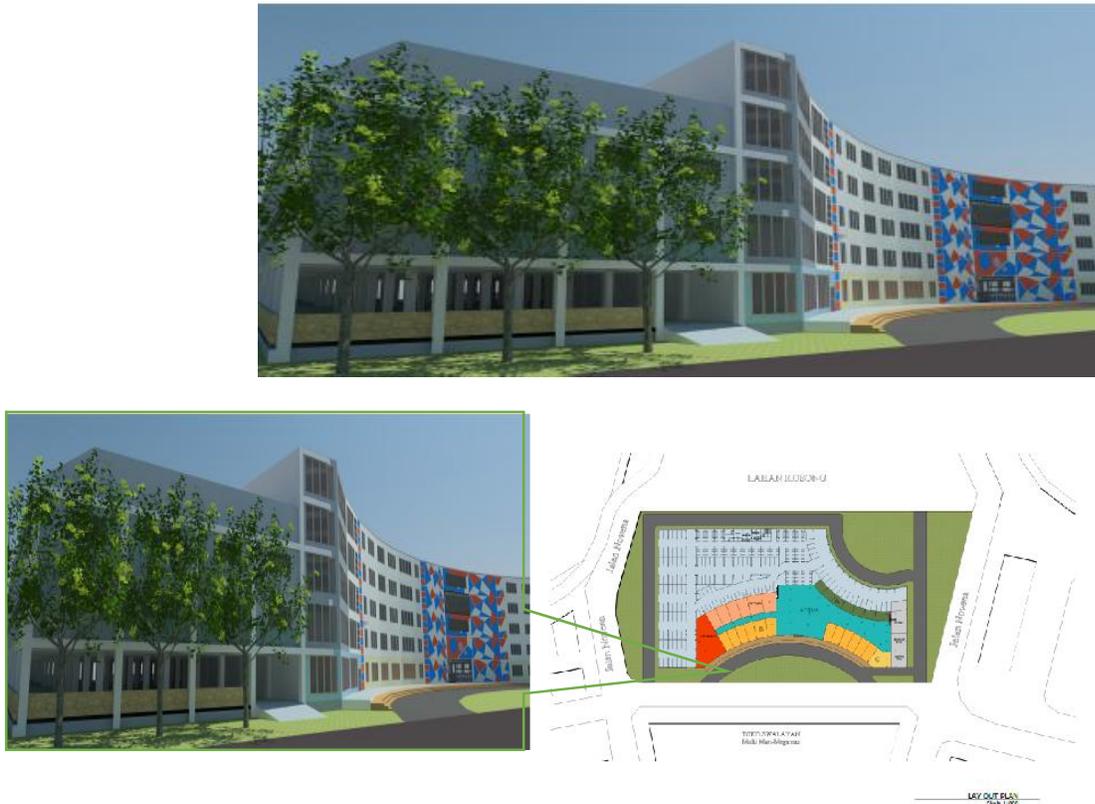


Gambar 6.2 *Jogging Track*
(Sumber: Gambar Pribadi)

Jogging Track sebagai fasilitas pendukung olahraga menjadi pilihan utama untuk olahraga *Indor*, alasan pemilihan *Jogging track* karena sebagian masyarakat Kota manado menggunakan Jalan2 kendaraan sebagai alternatif *olahraga Jogging Track*.

- Pengolahan ruang luar sebagai taman dan Ruang Terbuka Hijau

Taman dan Ruang Terbuka Hijau juga sangat penting untuk mendukung suatu objek bangunan yang akan dirancang, maka pembuatan taman dan ruang terbuka hijau di daerah sempadan pantai untuk sangat mendukung untuk relaksasi dan penghijauan yang telah berkurang di Kota Manado.



Gambar 6.3 Taman dan Ruang Terbuka Hijau
(Sumber: Gambar Pribadi)

6.2.3 Konsep Ruang Dalam

Penentuan ruang dalam, sesuai dengan kebutuhan pemakai dan aktifitas. Kebutuhan ruang dalam juga memperhitungkan penggunaan besaran ruang agar tidak ada ruang yang disia-siakan. Pengelompokan ruang dalam dibagi atas dua bagian yaitu fasilitas perbelanjaan dan fasilitas olahraga dengan menggunakan jalur penghubung antara dua fasilitas yang utama itu, dengan *Center poinnya* adalah *Hall* yang merupakan poin utama dari ruang-ruang lainnya.



Gambar 6.4 *Hall Sport Mall (Sumber: Gambar Pribadi)*

7.1 Hasil Perancangan *Sport Mall* di Manado

Sport Mall di Manado ini hadir untuk mawadahi kebutuhan konsument akan alat-alat dan fasilitas yang berhubungan dengan olahraga, dimana Kota Manado belum memiliki pusat perbelanjaan yang bersifat olahraga.

) Lay Out Plan



Gambar 7.1 Lay Out Plan



Gambar 7.22 Perspektif Mata Burung

DAFTAR PUSTAKA

<http://id.wikipedia.org/wiki/olahraga/>

<http://rafinda-ega.blogspot.com/2011/01/sejarah-mall.html/>

<http://thesis.binus.ac.id/doc/Bab2/2009-2-00474-AR Bab 2.pdf>

<http://rafinda-ega.blogspot.com/2011/01/sejarah-mall.html/>

<http://rafinda-ega.blogspot.com/2011/01/sejarah-mall.html/>

<http://rafinda-ega.blogspot.com/2011/01/sejarah-mall.html/>

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Grand_Bazaar,_Istanbul/

http://en.wikipedia.org/wiki/Gostiny_Dvor/

http://en.wikipedia.org/wiki/Burlington_Arcade/

http://en.wikipedia.org/wiki/Galleria_Vittorio_Emanuele_II/

tesis, gaya hidup ‘shopping mall’ sebagai bentuk perilaku konsumtif pada remaja di perkotaan.
abstract.pdf/

<http://rafinda-ega.blogspot.com/2011/01/sejarah-mall.html/>

<http://anditriplea.blogspot.com/2011/05/fungsi-shopping-center.html/>

<http://johnconnor1507.wordpress.com/2012/12/14/dampak-perkembangan-ipitek-dalam-memenuhi-kebutuhan-primer/>

tesis, gaya hidup ‘shopping mall’ sebagai bentuk perilaku konsumtif pada remaja di perkotaan.
abstract.pdf/

<http://desaininterior.me/2012/04/starhill-gallery-mall-iconic-dengan-arsitektur-menakjubkan/>

Endrotomo. 2010. Tesis: KAJIAN ESTETIKA DALAM KARYA ARSITEKTUR. Surabaya:
Program Magister ITS

Karlen Mark. Dasar-dasar perencanaan ruang. Jakarta: Erlangga

Menggali pemikiran *Postmodernisme* dalam *Architecture*. UGM press.

Theori And Manifestoes, Philosophi Of Symbiosis.

Ningsar¹, Erdiono Deddy². 1 mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, 2 Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Unsrat. KOMPARASI KONSEP ARSITEKTUR HYBRID DAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS.

Online :

Wikipedia.org

Google Maps

Google Earth