

ONE STOP ENTERTAINMENT DI KOTA MANADO (SIMBIOSIS MUTUALISME)

Jasson Stiven Singon¹

Suryono²

Rahmat Prijadi³

ABSTRAK

Setiap manusia membutuhkan hiburan supaya dapat menyegarkan pikirannya dan kembali bekerja dengan baik. Oleh karena itu diperlukan sebuah sarana hiburan dengan konsep One Stop Entertainment yang bisa menyegarkan pikiran pada saat sedang merasa suntuk dan bosan dalam suatu pekerjaan dan bisa juga untuk mengisi waktu senggang. Kota Manado saat ini mulai dilirik oleh wisatawan baik dalam maupun luar negeri. Untuk itu, dibutuhkan sarana-prasarana yang mampu menunjang akan sektor pariwisata. Dalam proses perancangan dilakukan pengumpulan data baik secara langsung maupun tidak langsung. Data yang didapatkan kemudian diolah dan digabungkan dengan konsep perancangan untuk mendapatkan sebuah hasil perancangan yang baik. Sebuah fasilitas hiburan terpadu merupakan daya tarik tersendiri. Dengan penerapan Symbiosis Mutualisme mampu menghadirkan sebuah fasilitas hiburan yang dapat membangkitkan kembali kompleks Shopping Center. Sebuah bangunan dengan berbagai fungsi untuk menjawab permasalahan yang ada di lokasi.

Kata kunci: *One Stop Entertainment, Kota Manado, Symbiosis Mutualisme.*

1. PENDAHULUAN

Kota Manado merupakan salah satu destinasi wisata dimana banyak wisatawan datang menghabiskan waktu liburan di tempat ini. Hal ini membawa dampak sosial, moral dan etika sehingga menuntut industri hiburan di kota ini untuk lebih berinovasi. Berbagai aktivitas dan rutinitas penduduk membuat kota ini tak pernah sepi dari pagi hingga malam hari.

Saat ini, Kota Manado sudah memiliki beberapa tempat hiburan. Namun, hiburan yang ada belum maksimal dikarenakan belum adanya tempat yang menyediakan semua jenis hiburan, mulai dari restoran, cafe, foodcourt, arena permainan hingga club/pub malam. Dibeberapa kota besar di Indonesia sendiri telah berkembang suatu fenomena konsep arsitektur baru, yaitu entertainment center yang merupakan perpaduan antara fasilitas-fasilitas entertaint (hiburan) seperti bioskop, tempat karaoke, pub atau cafe, game center, billiard ataupun restoran yang dikemas dalam satu wadah. Pembuatan arena hiburan yang terpusat akan sangat menguntungkan karena:

- Kemudahan dalam mendapatkan hiburan (bagi pengguna) karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap walau dalam satu tempat.
- Kecenderungan masyarakat kota sebagai pengguna menuju ke daerah pusat kegiatan kota untuk mencari hiburan.
- Dengan demikian dengan adanya fasilitas hiburan ini, maka diharapkan konsumen akan lebih dapat menikmatinya sebagai fasilitas hiburan yang menyenangkan, sehingga dapat ramai didatangi pengunjung.

Sebagai Ibukota Provinsi Sulawesi Utara, yang mulai berkembang sebagai kota besar, karena mulai banyak pembangunan Mall, hotel berbintang, dan sarana perkotaan yang diperbaiki. Tingkat lapangan kerja yang tinggi, dan UMP di tempat ini merupakan salah satu yang tertinggi di Indonesia, membuat Manado sangat potensial untuk mengembangkan pusat-pusat hiburan.

Entertainment Center merupakan solusi menjawab permasalahan kebutuhan hiburan di Manado, baik dalam sisi komersil yakni sebagai salah satu bentuk entertainment untuk masyarakat modern yang berkembang di Manado tetapi juga sebagai wadah komunitas berkumpul mencari hiburan, baik keluarga, grup, atau komunitas-komunitas lainnya. One Stop Entertainment akan memudahkan masyarakat mendapatkan banyak hiburan hanya dalam satu tempat.

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur UNSRAT

² Staff Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT

³ Staff Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT

2. METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

- Pendekatan **Tematik**; Tema yang di ambil adalah ‘**Simbiosis Mutualisme Sebagai Pendekatan Desain**’, di mana tema ini sangat memperhatikan hubungan antara fungsi-fungsi yang ada didalamnya, hubungan antara bangunan dan alam, maupun hubungan antara masa lalu dan saat ini.
- Kajian **Tipologi Objek**; Perancangan dengan pendekatan tipologis dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu pengidentifikasian tipe/tipologi dan tahap pengolahan tipe.
- Kajian **Analisis Tapak dan Lingkungan**; Dalam pendekatan ini perlu dilakukan analisis tapak eksisting yang akan digunakan beserta lingkungan sekitar.
- Pendekatan melalui **Intuisi**; bersifat subjektif/individual dalam menelusuri dan menanggapi produk arsitektur yang sedang di desain. Pendekatan intuitif ini diterapkan dalam beberapa tahap proses desain.

Proses Perancangan

Dalam menjalankan proses desain ini terdiri dari 2 tahap pengembangan wawasan komprehensif (*Develop the Comprehensive Knowledge of the Designer*), dan fase 2 (Siklus ImagePresent-Test). Pada fase 1 tahap pengembangan wawasan komperhensif di lakukan dengan mencari tahu hal-hal apa saja yang bisa melatar belakangi objek rancangan, seperti objek rancangan (judul), tema perancangan, dan lokasi yang kemudian dikembangkan lebih luas wawasannya dengan cara:

- Memahami dan mendalami arti dan definisi objek rancangan lewat studi tipologi dan studi komparasi.
- Memahami dan mengkaji tema perancangan yang sesuai dengan objek perancangan yang diperkuat dengan studi literatur dan komparasi, sehingga mengetahui prinsip-prinsip konsep tematiknya.
- Melakukan kajian lokasi dan tapak yang didukung dengan analisis tapak eksisting. Setelah memiliki cukup pengetahuan dan informasi sehingga sudah siap untuk memulai tahap selanjutnya Fase II (Siklus Image-Present-Test) sebagai proses kreatif untuk menghasilkan suatu ideide rancangan yang akan diuji berulang-ulang.

Strategi Perancangan

Proses kreatif pada siklus ini adalah proses desain generasi II oleh John Seizel. Proses ini dilakukan berulang-ulang, sampai tiba pada pengambilan keputusan untuk berhenti karena sudah mendapat *image* yang dirasa sudah memenuhi kriteria penilaian ataupun karena keterbatasan waktu.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. *One Stop Entertainment* di Kota Manado

Secara khusus fungsi dari objek rancangan ini adalah: *One Stop Entertainment*, dimana objek ini dilengkapi dengan sarana-sarana hiburan utama dan fasilitas penunjang yang tentunya dapat memenuhi segala kebutuhan masyarakat akan hiburan. Objek ini juga memiliki dasar konsep Simbiosis Mutualisme, dimana fungsi dari tiap-tiap jenis hiburan terhubung dan saling menguntungkan.

Objek ini dirancang untuk memfasilitasi semua aktifitas yang berkaitan dengan hiburan, baik itu saran utama ataupun penunjang. Fasilitas hiburan utama pada objek ini tentunya berkaitan dengan gaya hidup saat ini, yaitu: musik, film, billiard, pesta dan lounge. Dan juga objek dilengkapi dengan saran penunjang seperti toko-toko, café, community space yang nyaman dan elegan.

Dengan segmentasi menengah keatas atau *Middle Up*, objek ini akan menjadi sebuah tempat berkumpul dan bersosialisasi serta melepas lelah setelah seharian beraktifitas. Gaya hidup inilah yang sekarang menjadi trendsetter dikalangan anak muda di kota Manado.

3. 2. Simbiosis Arsitektur Sebagai Pendekatan Desain

Simbiosis merupakan suatu istilah yang biasa dipakai dalam dunia biologis. berasal dari bahasa Yunani *sym* yang berarti dengan dan *biosis* yang berarti kehidupan. Secara teoritis kata simbiosis biasa dipakai sebagai istilah untuk menjelaskan suatu interaksi antar organisme yang hidup berdampingan. Bisa saja saling merugikan, menguntungkan, atau netral. Ada beberapa bentuk dari simbiosis, yaitu: Simbiosis Mutualisme, adalah hubungan antar makhluk hidup yang saling menguntungkan. Contoh: Kupu-kupu membutuhkan madu pada bunga dan kupu-kupu membantu terjadinya proses penyerbukan.

Jika istilah Symbiosis dapat diartikan sebagai interaksi antara dua organisme, maka, bila arsitektur dapat kita letakkan menjadi suatu “makhluk hidup”, maka konsep Symbiosis dalam arsitektur bisa diartikan

sebagai hubungan antara dua fungsi atau lebih, yang dapat berdiri sendiri namun juga dapat berinteraksi antara keduanya dan dapat saling menguntungkan.

Interpretasi Arsitektural

Men-simbiosis-kan beberapa hal yang berbeda bukan berarti menyatukan perbedaan-perbedaan tersebut, karena pada dasarnya perbedaan tidak dapat disatukan, namun dapat diterima sehingga menghasilkan sesuatu baru, karena Teori Simbiosis bukanlah sebuah teori dominasi, dimana yang terkuat dari dua elemen bertentangan memimpin yang lemah. Sebaliknya adalah sebuah percobaan untuk menemukan elemen-elemen dasar atau aturan-aturan tanpa menghapus oposisi antara elemen-elemen tersebut. Filosofi simbiosis menghancurkan dualisme. Ada dua unsur yang paling penting dari simbiosis, yaitu konsep "*sacred zone*" dan "*intermediary space*" kedua unsur inilah yang merupakan hal yang diperhatikan dalam pembentukan simbiosis.

"With the concepts of sacred zones and intermediate space as its source, the philosophy of symbiosis is clearly distinct from all previous philosophies. It opens our eyes to the horizon of a new world"

"Dengan konsep zona suci dan ruang perantara sebagai sumber, filosofi simbiosis jelas berbeda dari semua filsafat sebelumnya. Ini membuka mata kita untuk cakrawala dunia baru."

a. *Sacred zone*

"In the age of life, the movement will be from dualism to the philosophy of symbiosis. Symbiosis is essentially different from harmony, compromise, amalgamation, or eclecticism. Symbiosis is made possible by recognizing reverence for the sacred zone between different cultures, opposing factors, different elements, between the extremes of dualistic opposition."

"Sepanjang hidup, pergerakan akan berasal dari dualisme ke filsafat simbiosis. Simbiosis ini dasarnya berbeda dari harmoni, kompromi, amalgamasi, atau ekletisme. Simbiosis ini dimungkinkan oleh penghormatan untuk zona suci antara budaya yang berbeda, faktor berlawanan, unsur yang berbeda, antara pertentangan dualistik yang ekstrim."

Keberadaan sacred zone adalah konsep kunci dalam mendiskusikan arti yang lebih dalam lagi dari simbiosis. Simbiosis sebisa mungkin dibuat dengan menanamkan rasa hormat pada *sacred zone* (zona suci) antara faktor-faktor oposisi, elemen-elemen yang berbeda dan kebudayaan yang berbeda.

"The philosophy of symbiosis, on the other hand, seeks to recognize the respective sacred zones of different cultures."

"Filosofi simbiosis, di sisi lain, berusaha untuk mengenali zona suci masing-masing budaya yang berbeda."

Sacred zone dimiliki oleh suatu individu atau tradisi budaya sebuah wilayah namun harus dihargai dalam kelangsungan proses simbiosis karena setiap negara, wilayah, memiliki sacred zone dengan kebudayaannya masing-masing. Intinya dalam simbiosis tidak ada peleburan antara dua nilai yang berbeda kedalam suatu nilai yang baru. Karena dalam simbiosis, nilai-nilai asli suatu sacred zone tetap dipertahankan untuk melindungi keanekaragaman budaya dan mendukung keberagaman tersebut.

"Protecting the diversity of life means protecting the diversity of culture, and supporting that diversity. A symbiotic order is an order in which we recognize others' differences and their sacred zones, and compete on that basis."

"Melindungi keanekaragaman kehidupan berarti melindungi keragaman budaya, dan mendukung keberagaman itu. Perintah simbiotik adalah perintah dimana kita mengenali perbedaan orang lain dan zona suci mereka, dan bersaing pada dasar.

b. *Intermediary Space*

"The second condition necessary to achieve symbiosis is the presence of intermediary space. Intermediary space is so important because it allows the two opposing elements of a dualism to abide by common rules, to reach a common understanding."

"Kondisi kedua yang diperlukan untuk mencapai simbiosis adalah kehadiran ruang perantara. Ruang perantara begitu penting karena memungkinkan unsur-unsur yang berlawanan menarik dualisme untuk mematuhi aturan umum, untuk mencapai pemahaman bersama."

Intermediary Space atau ruang penengah, memiliki pengertian tentative dan bersifat dinamis yaitu pembentukan zona sementara antara dua elemen yang bertentangan. Dapat juga dikatakan sebagai zona ketiga yang dibuat untuk memenuhi tujuan menengahi kedua elemen tersebut. Kurokawa memberi contoh

tentang penerapan *intermediary space* pada budaya jepang, dapat kita temui pada rumah jepang yang bergaya sukiya.

3.3 Lokasi dan Tapak



Gambar 1 Kecamatan Wenang

Setelah ditinjau dari beberapa aspek, yakni dari letak lahan, potensi objek terhadap kawasan, dan utilitas site serta RTRW Kota Manado, maka lokasi yang terpilih adalah kecamatan Wenang.

3.4 Analisis Perancangan

3.4.1 Program Dasar Fungsional

Kebutuhan fasilitas dan ruang yang ada ditentukan dari aktivitas pemakai dan pengelola secara umumserta hasil identifikasi ruang berdasarkan studi komparasi objek sejenis. Selain itu penentuan ruang dan fasilitas pada objek juga akan dipertimbangkan mengenai keterkaitan/keterikatan tema terhadap objek rancangan ini sehingga tidak menutup kemungkinan akan ada ruang-ruang tertentu yang hadir sebagai output dari pengaplikasian tema.

Fasilitas dalam Pusat Hiburan Musik dibagi atas empat bagian penting yaitu:

- Fasilitas Utama
- Fasilitas Pengelola
- Fasilitas Penunjang
- Fasilitas Servis

3.4.2 Analisis Lokasi dan Tapak

- Luas site 7959m²
- Berdasarkan asumsi penulis, sempadan jalan pada bangunan dimanfaatkan sebagai RTH mengingat luasan site yang terbatas.
- Menurut aturan Pemerintah Kota Manado, BCR maksimal untuk kawasan perdagangan dan jasa adalah 40% sedangkan untuk FAR disesuaikan dengan kebutuhan. Sedangkan untuk KDH minimal 30%. Namun melalui banyak pertimbangan penulis menetapkan BCR 90% sesuai dengan peraturan pemerintah pusat.

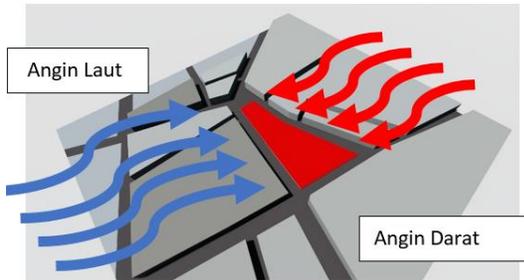
FAR yang digunakan 300%

$$\begin{aligned} \text{BCR} &= 90\% \times 7959\text{m}^2 \\ &= 7163,2,4\text{m}^2 \end{aligned}$$

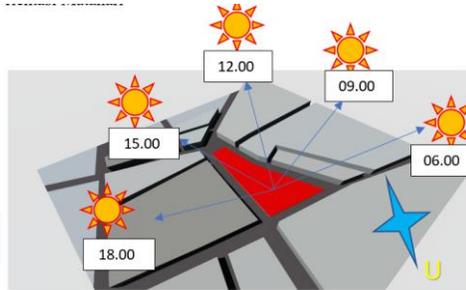
$$\begin{aligned} \text{FAR} &= 300\% \times 7959\text{m}^2 \\ &= 23877\text{m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KDH} &= 40\% \times 7959\text{m}^2 \\ &= 3183,6\text{m}^2 \end{aligned}$$

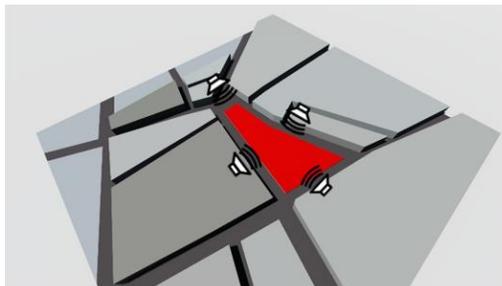
- Untuk ketinggian bangunan menurut aturan bisa semaksimal mungkin.



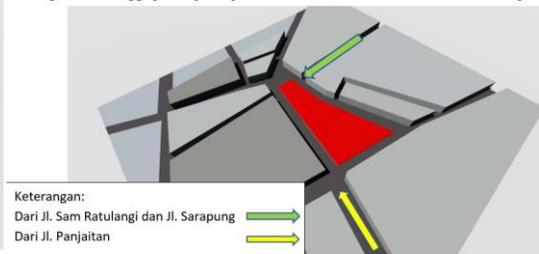
Gambar 5. 9 Analisa Angin



Gambar 5. 8 Orientasi Matahari



Gambar 5. 11 Analisa Kebisingan



Gambar 5. 7 Sirkulasi Sekitaran Site

Gambar 2 Analisa Site

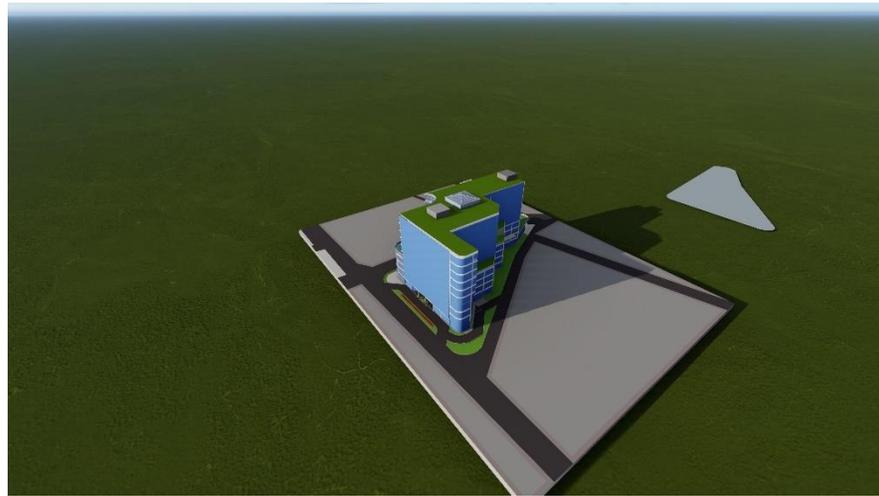
- Kantong sinar matahari terjadi pada waktu setelah matahari terbit hingga sekitar pukul 11.00 dan pada pukul 16.00 hingga terbenam. Dalam konteks arah mata angin, kantong sinar matahari ini berada pada sudut 20° ke selatan pada sumbu barat-timur / siklus matahari. (Peterson dan Connery, 1997).
- Rata-rata kebisingan berada pada tingkatan yang cukup tinggi.
- Utilitas site lengkap berupa jaringan listrik, air bersih, dan saluran pembuangan air.
- Vegetasi yang ada berupa pepohonan, dan rumput.
- Tingkat kepadatan pada daerah ini relatif tinggi.

Tanggapan Rancangan:

- Untuk orientasi bangunan dimaksimalkan bukaan pada sisi utara.
- Jendela-jendela yang besar dan ventilasi diperbanyak pada sisi barat laut, sehingga pada musim hujan, angin yang sejuk dapat dengan leluasa masuk ke dalam bangunan.
- Vegetasi yang diperlukan adalah tanaman yang dapat mengurangi tingkat kebisingan.

4. KONSEP – KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perletakan Masa Bangunan



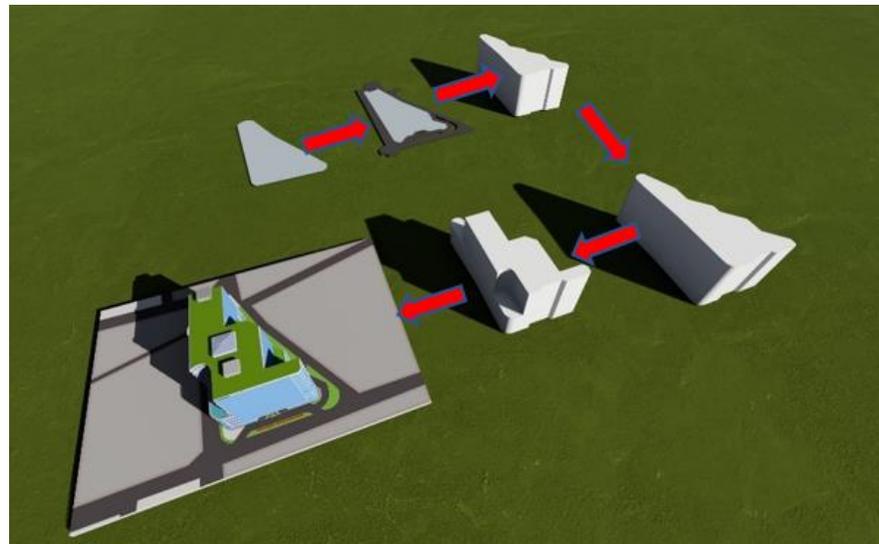
Gambar 3 Perletakan Masa

Perletakan massa bangunan berdasarkan site, dimana 90% luas site didirikan bangunan.

4.2 Konsep Perancangan Bangunan

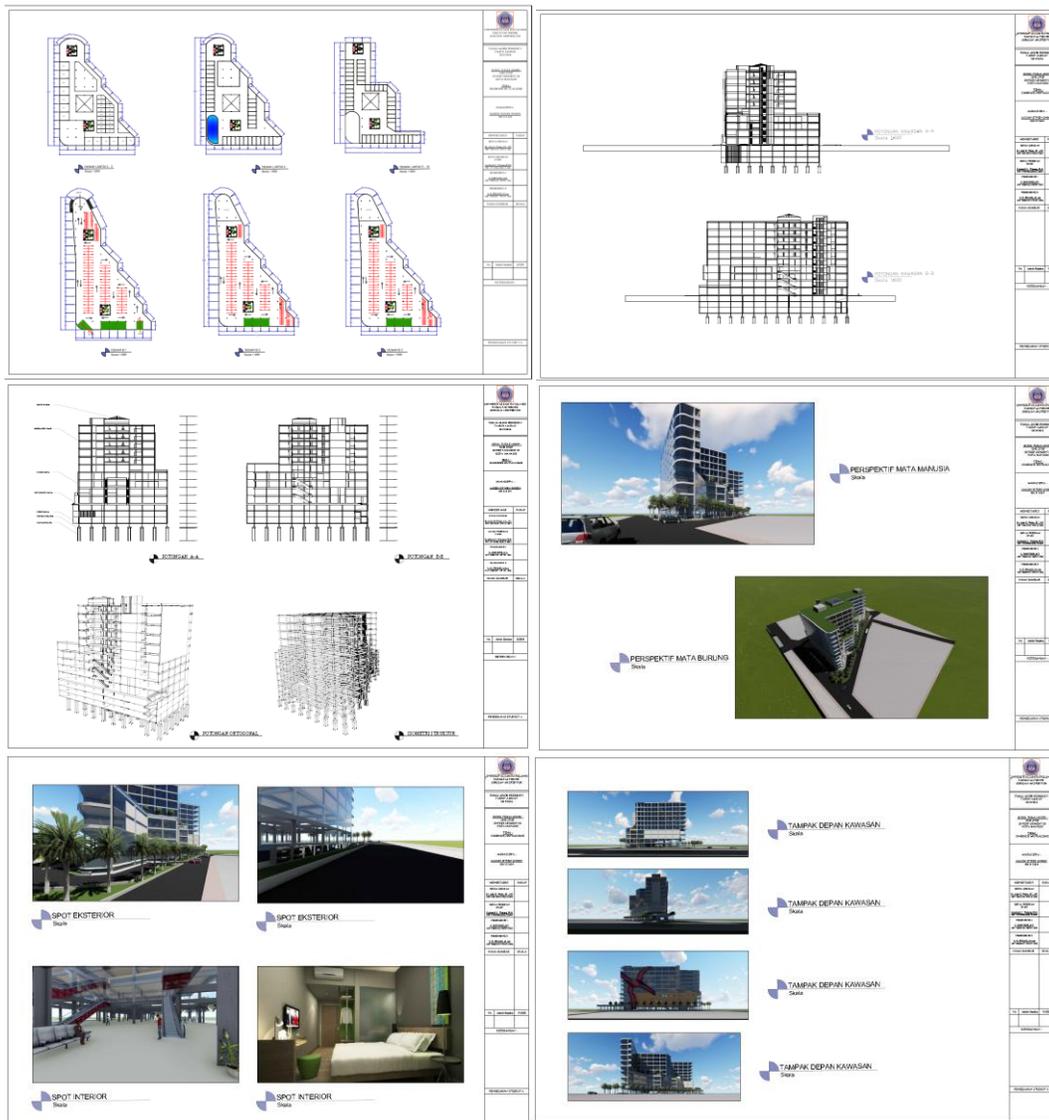
Gubahan Bentuk Dan Ruang

Sesuai dengan konteks optimalisasi tema, secara keseluruhan untuk memperoleh gubahan bentuk dan ruang di dasari sesuai dengan metode dari kajian teori tematik Simbiosis Mutualisme



Gambar 4 Gubahan Bentuk

4.3 Hasil Perancangan.



Gambar 5 Hasil Perancangan

5. PENUTUP

Perancangan One Stop Entertainment di Kota Manado, oleh penulis, dihadirkan sebagai sebuah respon akan pesatnya pertumbuhan sector pariwisata di Kota Manado.

Gagasan dan proses perancangan One Stop Entertainment di Kota Manado menggandeng tema “*Simbiosis Arsitektur*”, beserta kajian tipologi objek sejenis, dan pemahaman terhadap fungsi yang hendak dihadirkan – sebagai faktor-faktor vital, yang melebur dan diuji coba bersama tema sehingga menghasilkan *output* rancangan arsitektural yang memiliki unsur psikologi.

Dalam konteks tematik dan konteks gubahan bentuk objek, tema “*Simbiosis Mutualisme*” bersama objek rancangan *One Stop Entertainment* memiliki tautan yang logis dan saling menunjang. Tema, yang telah diidentifikasi di awal proses perancangan, mengandung unsur yang mampu menggabungkan berbagai hal. Temuan mengenai tema tersebut berhasil menjadi modal yang kuat sebagai pendekatan dalam proses perancangan.

Dengan penerapan tema perancangan ini, bangunan yang nantinya akan menjadi pusat hiburan terpadu ini akan lebih maksimal, karena banyaknya fungsi di dalam bangunan tidak akan menimbulkan sebuah efek negatif tapi akan saling menguntungkan.

Penulis sadar masih banyak kekurangan dalam penulisan mengingat lokasi site yang memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, namun selama proses perancangan terdapat berbagai alternatif yang dipakai hingga mendapatkan output hasil perancangan yang merupakan kombinasi antara kemampuan penulis serta pemahaman tema perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. Departemen Pendidikan Nasional. 2001, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, Balai Pustaka; Jakarta
- Anonymous. Pemerintah Kota Manado, 2014; Peraturan Daerah Kota Manado Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado Tahun 2014 – 2034. Manado
- Ching, F.D.K 1991. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1995, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II, Balai Pustaka; Jakarta
- Kurokawa, Kisho.1991; *Intercultural Architecture-The Phylosophy of Symbiosis*, ACADEMY EDITION; London
- Marsum, WA. 1996. *Banquet table manners & napkin folding: jamuan makan resmi, etika di meja makan, lipatan serbet makan*. Ed.1, Cet 1 – Andi; Yogyakarta
- Neufert Ernst. 1993. *Data Arsitektur Jilid 1*. Erlangga; Jakarta
- Neufert Ernst. 1993 *Data Arsitektur Jilid 2*. Erlangga; Jakarta
- Zeisel, John. 1981, *Inquiry by Design: Tools for Environment - Behavior Research*