

SHOPPING MALL di AMURANG

“ARSITEKTUR FUTURISTIK”

Erikson B. Polii¹

Pierre H. Gosal²

Ir. Johannes Van Rate³

Dalam Kegiatan perdagangan dan jasa secara ekonomi Pusat Kota Amurang sangat menguntungkan dan mampu memberikan sumbangan terbesar bagi struktur perekonomian kota, sebagai pusat kegiatan wilayah perkembangan Kota Amurang dalam setiap bidang, baik itu bidang pembangunan, ekonomi ataupun bidang pendidikan. Untuk menjamin keberlanjutan tersebut, maka Kota Amurang dibutuhkan pembangunan Shopping Mall yang akan menjadi pusat perdagangan dan jasa di Kabupaten Minahasa Selatan dan sekitarnya. Shopping Mall merupakan bentuk Pusat Perbelanjaan yang sedang berkembang diberbagai Negara. Secara umum, masyarakat mengartikan Shopping Mall itu sebagai bangunan pertokoan ataupun Pusat Perbelanjaan. Shopping Mall menerapkan tema Arsitektur Futuristik yang merupakan suatu paham kebebasan dalam mengungkapkan atau mengekspresikan ide atau gagasan kedalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif. Hasil dari futuristik ini adalah sesuatu yang dinamis, selalu berubah – ubah sesuai keinginan dari zamannya. Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya.

Kata Kunci : *Kota Amurang, Shopping Mall, Arsitektur Futuristik*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shopping Mall diartikan sebagai suatu area pergerakan (linear) pada suatu Area Pusat bisnis Kota (Central City Business Area) yang diorientasikan bagi pejalan kaki, berbentuk pedestrian dengan kombinasi plaza dan ruang – ruang interaksi (Rubenstein, 1978). Amurang adalah sebuah Kecamatan sekaligus Ibu Kota Kabupaten Minahasa Selatan, Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. Kabupaten Minahasa Selatan dibentuk berdasarkan undang – undang nomor 10 Tahun 2003 tentang pembentukan Kabupaten Minahasa Selatan dan kota Tomohon di Provinsi Sulawesi Utara oleh DPR-RI. Namun kedua Daerah pemekaran baru ini diresmikan pada tanggal 4 agustus 2003. Dalam RTRW Kabupaten Minahasa Selatan Daerah dalam pengertian luas Wilayah adalah 1.497 Km. Dalam Kegiatan perdagangan dan jasa secara ekonomi Pusat, Kota Amurang sangat menguntungkan dan mampu memberikan sumbangan terbesar bagi struktur perekonomian kota, sebagai pusat kegiatan wilayah perkembangan Kota Amurang dalam setiap bidang, baik itu bidang pembangunan, ekonomi ataupun bidang pendidikan. Untuk menjamin keberlanjutan tersebut, maka Kota Amurang dibutuhkan pembangunan Shopping Mall yang akan menjadi pusat perdagangan dan jasa di Kabupaten Minahasa Selatan dan sekitarnya, menurut Pemerintah Kabupaten Minahasa Selatan berencana akan membangun Pusat perbelanjaan atau Mall di Pusat Kota Amurang, demikian disampaikan Kepala Dinas Perdagangan Minahasa Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan sector perdagangan dan jasa sebagai basis ekonomi Kota memiliki pengaruh besar terhadap perubahan pola pemanfaatan ruang Kota.

Dengan merancang Shopping Mall di Kota Amurang Kabupaten Minahasa Selatan diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi yang ada di Kabupaten Minahasa Selatan bahkan Provinsi Sulawesi Utara dan dapat menjadi icon baru di Kota Amurang dengan pendekatan

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staff Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

³ Staff Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

Arsitektur Futuristik ini diharapkan dapat mewadahi aktifitas kegiatan jual beli barang maupun jasa hingga sampai Masa depan.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang dapat diambil dari latar belakang diatas adalah:

1. Shopping Mall yang Representatif yang ada di Kota Amurang sebagai fasilitas perkotaan skala pelayanan Mall.
2. Dengan adanya bangunan Shopping Mall yang ada di Kota Amurang maka sangat menguntungkan dan mampu memberikan sumbangan terbesar bagi perekonomian yang ada di Kabupaten Minahasa Selatan.
3. Dengan adanya Shopping Mall yang ada di Kota Amurang maka memiliki daya Tarik bagi Kabupaten – Kabupaten yang berada dekat dengan Kabupaten Minahasa Selatan.

1.3 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat pada perancangan ini berdasarkan identifikasi masalah diatas adalah :

1. Bagaimana merancang bangunan Shopping Mall yang representative ?
2. Bagaimana Mengelola bangunan yang representative ?
3. Bagaimana merancang Shopping Mall yang mampu menjadi daya Tarik utama di Kabupaten Minahasa Selatan bahkan di daerah sekitaran kabupaten Minahasa Selatan ?

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Maksud dari perancangan Shopping Mall yangada di Amurang yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai tempat perbelanjaan dan rekreasi yang menyediakan fasilitas kebutuhan masyarakat yang kompleks dan juga sebagai tempat hiburan.
2. Merencanakan dan merancang desain tempat perbelanjaan dan rekreasi yang menarik dengan konsep berbeda dengan pengolahan ruang dalam dan ruang luar yang optimal.
3. Merencanakan dan merancang bangunan Shopping Mall agar memiliki daya Tarik kepada Masyarakat di Kabupaten Minahasa Selatan bahkan di daerah sekitaran kabupaten Minahasa Selatan.

1.4.2 Tujuan

1. Merencanakan suatu rancangan yang menjadi sarana dan fasilitas yang menunjang kegiatan perekonomian guna pemenuhan kebutuhan Masyarakat Kabupaten Minahasa Selatan khususnya di Amurang.
2. Merancang suatu bangunan yang dapat mewadahi interaksi sosial untuk aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat secara umum.
3. Merancang suatu tempat perbelanjaan yang tidak hanya sebagai wadah untuk sekedar berbelanja, akan tetapi juga sebagai tempat rekreasi, hiburan, bermain, dan melakukan kegiatan lainnya juga memiliki system dan pola sirkulasi yang baik dan mampu menunjang kegiatan perekonomian kabupaten Minahasa Selatan khususnya Kota Amurang.

2. METODE PERANCANGAN

Dalam proses perancangan menggunakan metode perancangan kotak kaca (glass box method)

➤ Pengertian metode glassbox

metode glassbox adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang fidak rasional (irasional), misalnya sentimen dan selera. Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Metode berpikir seperti ini lazim pula disebut sebagai reasoning.

➤ Proses desain dari metode glassbox

Sasaran, variabel, dan kriteria telah ditetapkan sebelumnya lalu mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah, mencoba mensintesis hal-hal yang didapat secara sistematis, mengevaluasi secara logis (lawan dari eksperimental) suatu masalah dan konsisten terhadap strategi yang ditetapkan sebelumnya.

- Ciri ciri metode glassbox
Sasaran serta strategi desain telah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum telaah (analisis) dilaksanakan.
Telaah desain dilaksanakan secara tuntas sebelum solusi atau keputusan yang diinginkan ditetapkan.
Sebagian besar evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis.
- Strategi perancangan
Strategi ditetapkan sebelumnya pada umumnya tapi dapat berupa operasi paralel, kondisi operasi dan recycling. Biasanya dalam susunan sekuensial, walau ada kalanya dalam bentuk proses paralel, meliputi komponen atau bagian persoalan yang dapat dipilah.

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Objek

Shopping Mall di Amurang adalah Pusat perbelanjaan yang berisikan satu atau beberapa Department Store besar sebagai daya tarik dari retail - retail kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama Mall, dan juga menyediakan sarana – sarana penunjang, sarana hiburan, dan sarana rekreasi.

3.2 Kajian Tema secara Teoritis

Futurisme adalah sebuah gerakan seni murni Italia dan sebuah pergerakan kebudayaan pertama dalam abad ke-20 yang diperkenalkan secara langsung kepada masyarakat luas. Bermula dari konsep dalam pergerakan sastra, kemudian merasuk ke dalam bidang kesenian seperti: seni lukis, seni patung, seni musik, desain dan arsitektur. Falsafah yang dipakai oleh kaum futurism hampir sebagian besar diambil dari latar belakang sejarah kemunculan Moderism. Sebab Futurism ini merupakan gerakan awal lahirnya Moderism.

Dengan melihat pengertian futuristic yang ada, maka diambil kesimpulan pedoman dalam perencanaan berdasarkan ungkapan futuristic, yaitu :

- Mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur. Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang dekonstruksi.
- Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi menggunakan strutur yang dekonstruksi.
- Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi dan bahan-bahan baru, seperti kaca, baja, aluminium, dll.
- Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim, maksudnya adalah bentuk yang tidak bisa diduga sebelumnya, dinamis sebagai konsekuensi dari perubahan.

3.3 Asosiasi Logis Tema

Penerapan futuristik ini hanya terlihat pada penampilan atau tampaknya dengan tetap memperhatikan dan memperhitungkan fungsi dari objeknya. Arsitektur Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi dimana dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan manusia maka keberadaan futuristik itu juga akan semakin berkembang. Sama seperti teknologi, futuristik ini merupakan upaya untuk menciptakan suatu masa depan yang lebih baik. Pemikiran akan futuristik itu sendiri jauh lebih kreatif dan inovatif ke depannya dan jauh lebih maju dari masanya.

3.4 Implementasi Tema

Tabel.1 Strategi Implementasi Tema

Denah	Penggunaan tipologi denah dari studi kasus tema kedalam bangunan Shopping Mall.
Massa	massa bangunan yang berorientasi vertikal yang berada tepat di tengah tapak, yang akan di masukkan ke dalam Shopping Mall.
Ruang Dalam	Ruang dalam pada bangunan umumnya akan berbentuk kotak

	segi empat memanjang yang merupakan pengembangan dari denah dari Studi Kasus yang ada.
Selubung	Penggunaan Material Modern yang berteknologi tinggi ke dalam bangunan Shopping Mall.

4. LOKASI

Berdasarkan strategi pengembangan struktur tata ruang kota, Wilayah Kabupaten Minahasa Selatan mendorong Amurang menjadi Pusat Kegiatan Wilayah (PKW) bukan lagi PKWp, menjadi pusat pelayanan utama Kabupaten Minahasa Selatan yang terintegritas dengan sistem Kota – Kota di Wilayah Provinsi Sulawesi Utara.

Lokasi perancangan yang diambil merupakan lokasi peruntukkan untuk kawasan strategis untuk kepentingan kawasan barang dan jasa perdagangan yang mengacu pada struktur tata ruang Kabupaten Minahasa Selatan. Lokasi tapak terletak di Kabupaten Minahasa Selatan tepatnya di Desa Uwuran Satu Kecamatan Amurang.

4.1 Tinjauan Lokasi Makro

Lokasi perencanaan Shopping Mall di Amurang berada di Kabupaten Minahasa Selatan yang merupakan salah satu dari Propinsi Sulawesi Utara. Kabupaten Minahasa Selatan yang mempunyai luas wilayah 1.497 Km², yang terdiri atas 17 Kecamatan, 167 Desa / Kelurahan (Perda No 2 Tahun 2014). Secara geografis Minahasa Selatan terletak pada Lintang Utara 0°47' - 1°24' , dan Bujur Timur 124°18' -124°45

Kabupaten Minahasa Selatan berbatasan dengan :

- Sebelah utara : Berbatasan Kabupaten Minahasa.
- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Minahasa Tenggara.
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Bolaang Mongondow.
- Sebelah Barat dengan :Berbatasan dengan Laut Sulawesi.



Gambar.1 Peta Kota / Kabupaten Minahasa Selatan, Peta Kecamatan Amurang
Sumber : Google maps 2019

4.2 Tinjauan Lokasi Mikro



Gambar.2 Luasan Site
(Sumber : Analisa Penulis, 2019)

Diketahui :

- Total Luas Site : 27.900 m²
- BCR 60% : Luas Site x 60%
: 27.900 x 0,6
: 16.200 m²
- FAR 200% : Luas Site x FAR : BCR
: 27.900 x 2 : 16.740
: 55.800 : 16.740 = 3,3 minimal
- KDH / RTH 30% : 30 % x Luas Site
: 0,3 x 27.900 = 8.370 m²

4.3 Analisa View

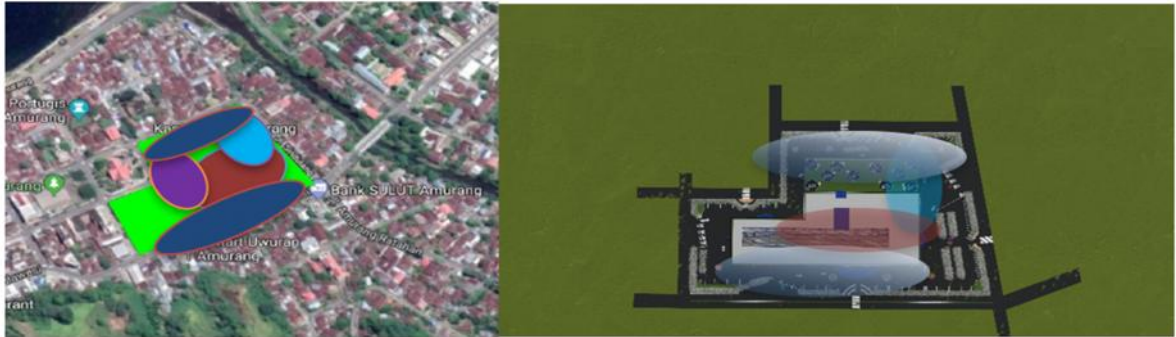


Gambar.3 Analisa Zonasi Eksisting Tapak
Sumber : Analisa Pribadi 2019

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Zoning pada Tapak

Zoning tapak dari objek Shopping Mall di Amurang ini ditentukan melalui proses penggabungan tanggapan perancangan dari analisa-analisa yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Tanggapan-tanggapan tersebut menghasilkan konsep zoning tapak sesuai dengan keperluan serta melalui pertimbangan-pertimbangan desain tematik yang ada dan karakteristik dari ruang dalamnya, terbagi menjadi empat kategori yakni, Publik, Semi-publik, Privat, Service.



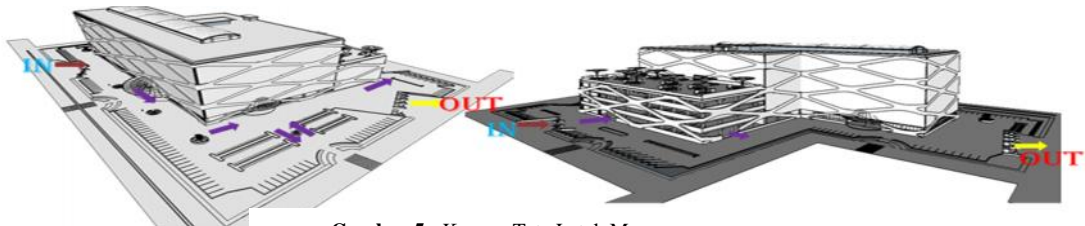
Ket :



Gambar.4 Konsep zoning tapak
Sumber : Analisa Pribadi 2019

5.2 Tata Letak Massa Bangunan pada Tapak

Tata letak massa bangunan mengikuti keadaan tapak yaitu di arahkan searah dengan pencahayaan, arah utara dan selatan di sesuaikan dengan orientasi cahaya matahari dan arah angin.



Gambar.5 : Konsep Tata Letak Massa

5.3 Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak

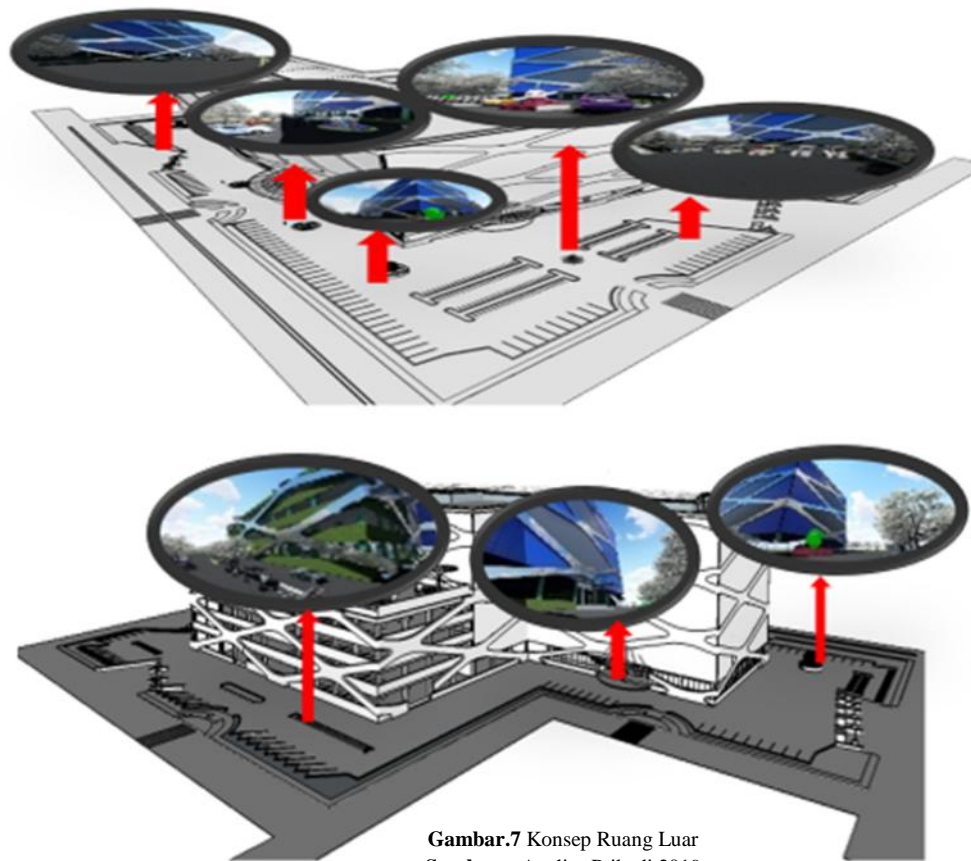
Untuk sirkulasi dalam tapak, akses penghubung ke dalam site menggunakan dua main entrance yang linier dan memiliki satu jalur, memberikan akses langsung ke arah pintu masuk utama. Tempat parkir mobil dan motor berada di depan dan samping massa bangunan. Area drop off berada pada pintu masuk utama bangunan.



Gambar.6 Sirkulasi tapak
Sumber : Analisa Pribadi 2019

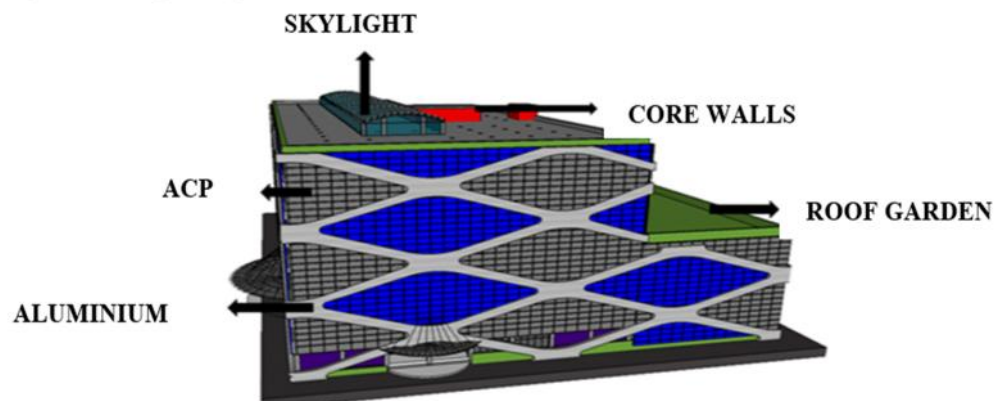
5.4 Konsep Ruang Luar

- Vegetasi sebagai pembatas jalan antara lingkungan tapak.
- Menempatkan vegetasi diantara bangunan sebagai pembayangan matahari.
- Menggunakan penutup tanah berupa pavin blok dengan rumput sebagai resapan.
- Penempatan vegetasi sebagai pengarah untuk membelokkan ataupun penyaring.
- Memanfaatkan vegetasi sebagai tanaman rambat pada bangunan.



Gambar.7 Konsep Ruang Luar
Sumber : Analisa Pribadi 2019

5.5 Konsep Selubung Bangunan



Gambar.8 Konsep Selubung Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi 2019

- Skylight atau Atap Kaca adalah jendela horizontal yang umumnya ditempatkan di atap bangunan.
- ACP (Aluminium Composite Panel) merupakan bahan perpaduan antara plat aluminium dan bahan composite.
- Roof Garden (Atap Hijau).
- Aluminium adalah salah satu jenis logam yang terdapat pada kerak bumi.
- Core Walls adalah dinding geser yang terletak didalam wilayah inti pusat dalam Gedung yang biasanya diisi tangga atau poros lift. Dinding yang terletak dikawasan inti pusat yang memiliki fungsi ganda dan dianggap menjadi pilihan ekonomis.

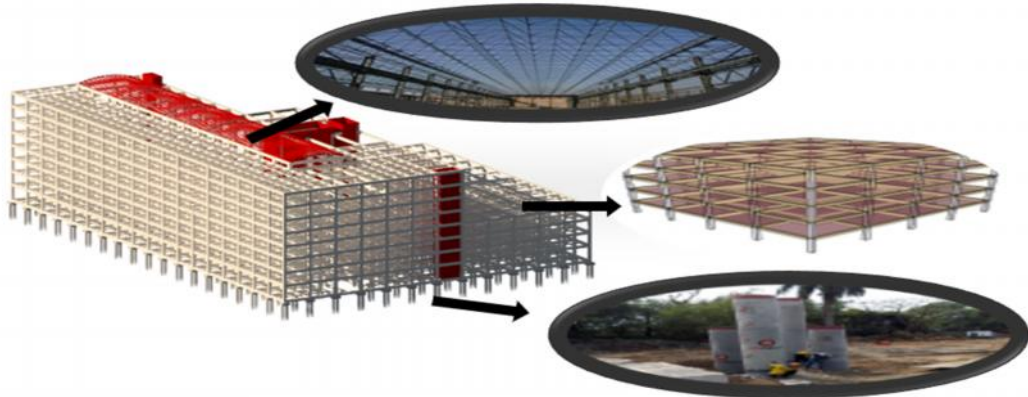
5.5 Konsep Struktur Bangunan

Pada konsep system struktur dibagi menjadi dalam beberapa sub-sub system struktur, yaitu :

1. Struktur atas (atap)
2. Struktur tengah (kolom dan balok)
3. Struktur bawah (pondasi)

Pada struktur bawah bangunan Shopping Mall ini menggunakan pondasi Tiang Pancang dan letaknya dibawah kolom. Kedalaman pondasi ini disesuaikan sampai mencapai tanah keras.

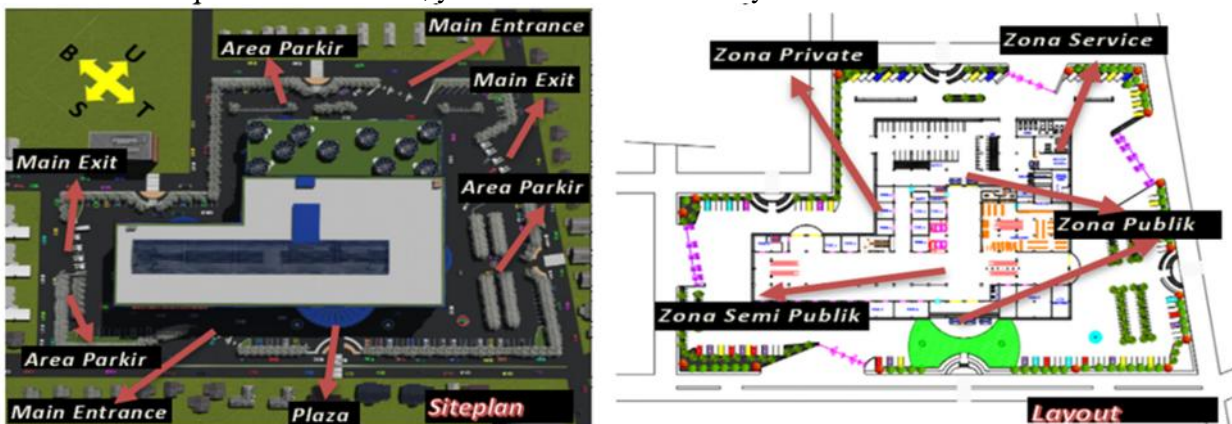
Pada struktur tengah bangunan ini adalah struktur rangka kaku yaitu kolom dan balok. Balok memikul beban sepanjang batang an menyalurkannya ke kolom. Selanjutnya kolom menyalurkan beban tersebut ke pondasi. Dan pada struktur atas menggunakan struktur rangka baja.



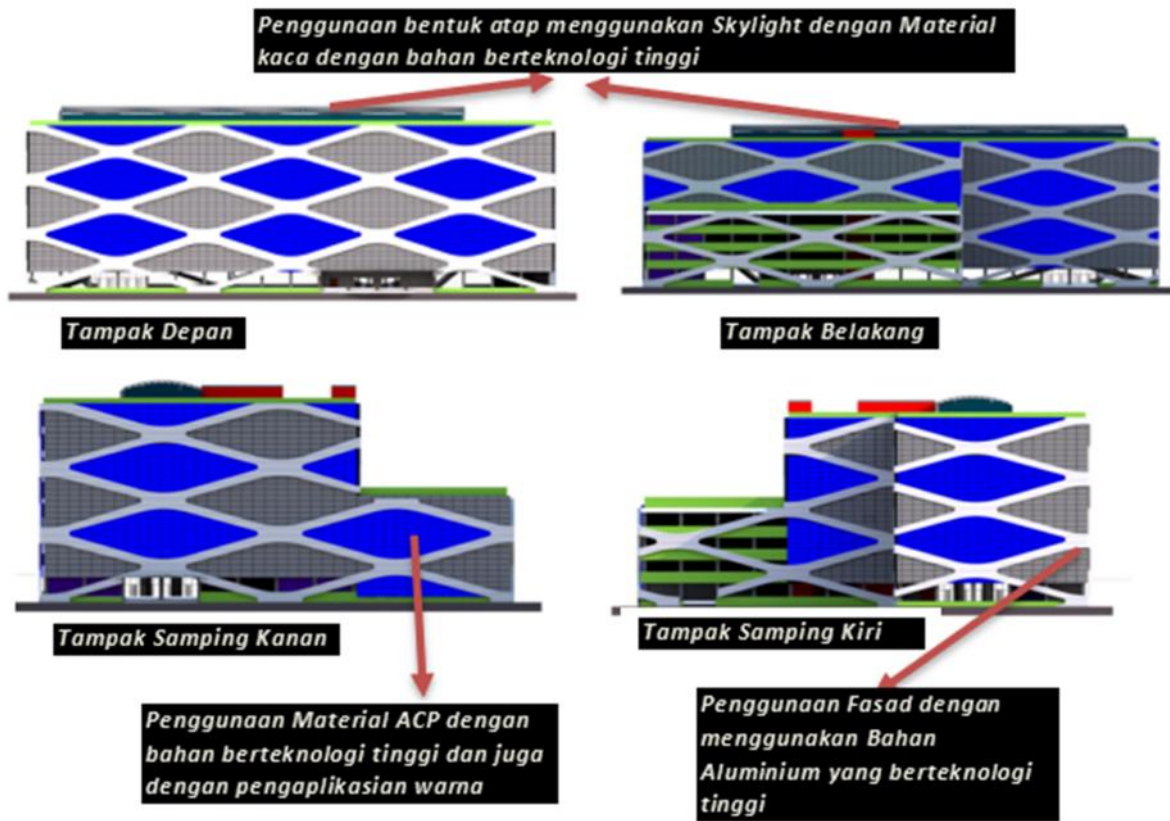
Gambar.9 Konsep Struktur Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi 2019

5. HASIL PERANCANGAN

Hasil -hasil proses perancangan yang dikaji melalui pendekatan kajian objek ,pendekatan kajian tapak serta melalui pendekatan tematik, yaitu Arsitektur Futuristik yaitu :



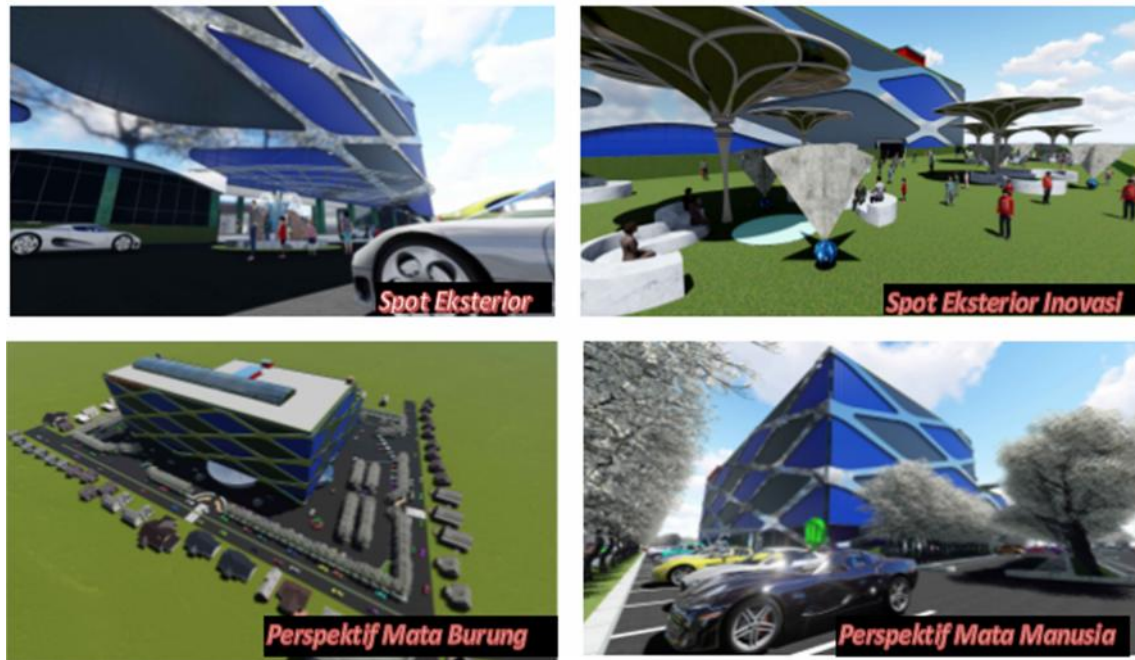
Gambar.10 Site Plan. Layout
Sumber : Analisis Pribadi 2019



Gambar.11 Tampak Depan,Belakang,samping kanan,
Samping Kiri
Sumber : Analisis Pribadi 2019



Gambar.12 Spot Interior
Sumber : Analisis Pribadi 2019



Gambar.13 Spot Eksterior, Perspektif
 Sumber : Analisis Pribadi 2019

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio Sant'Elia, Filippo Tommaso Marinetti: *Futurist Architecture-in* 1914.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Minahasa Selatan 2017
- Ching, D.K , (1991). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Jakarta:Erlangga.
- Mike Aling and Mark Gracia, *Diagram of the Details of the Histories,Teoris and Futures of Architecture* at the University of Greenwich, 2014
- Maitland, Barry. 1987. *Shopping Malls: Planning and Design*. New York: Nichols Publishing Co.
- Neufert, Ernst and Peter. (1991). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta:Erlangga.
- Nadine, Bendington. 1982. *Design for Shopping Center. Butterworth Design series*.
- Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Selatan Nomor 3 Tahun 2004, RT RW Kabupaten Minahasa Selatan , Tahun 2014 – 2034.
- Rubenstein, Harvey M. 1978. *Centrall City Mall*. New York: John Willy and Sons.
- White T. Edward. Analisis Tapak. Intermedia. Bandung. 27 November 1985
- Gosal P. H, kajian pembangunan pusat perbelanjaan modern sebagai program revitalisasi pusat kota amurang.