

MALL OTOMOTIF DI MANADO

(Arsitektur Metafora)

Kevin Lontoh¹
Papia J. C. Franklin²
H K 2

ABSTRAK

Kota Manado sebagai ibu kota Provinsi Sulawesi Utara, merupakan sebuah ibu kota di bagian Indonesia Timur yang sedang dalam tahap perkembangan dalam berbagai bidang termasuk juga dalam bidang otomotif, yang dapat di lihat dari jumlah kepemilikan dan presentase peningkatan jumlah kendaraan di Kota Manado. Namun dengan peningkatan jumlah pengguna kendaraan bermotor di Kota Manado, belum tersedianya suatu wadah yang memfasilitasi segala keperluan dalam bidang otomotif dalam satu wadah atau terkonsentrasi dalam satu gedung.

Telah banyak hadir bengkel, retail/toko, dan dealer otomotif di Manado, namun letaknya tersebar di pusat maupun di pinggiran kota yang membuat kesulitan bagi para masyarakat pengguna kendaraan bermotor untuk memenuhi keperluan nya dalam bidang otomotif, dimana jarak yang terlalu jauh antar toko-toko ataupun lokasi yang agak sulit untuk di temukan. Mall Otomotif adalah solusi untuk mengatasi keperluan masyarakat dalam bidang otomotif, dengan menyatukan dan mengkonsentrasikan segala keperluan otomotif dalam satu lokasi atau satu gedung.

Penerapan Arsitektur Metafora dengan dalam bangunan Mall Otomotif merupakan sebuah cara untuk mengekspresikan suatu objek bangunan yang dapat menghasilkan suatu rancangan yang memiliki wujud yang unik untuk menraik minat masyarakat dan menjadi identitas yang unik untuk mewakili fungsi Mall Otomotif di Manado.

Kata kunci: Otomotif, Arsitektur Metafora

I. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi di zaman ini sudah semakin maju, terjadi banyak perubahan dan perkembangan pada berbagai aspek seperti pada aspek ekonomi, sosial, serta juga pada aspek sejarah. Seiring dengan perkembangan yang terjadi pada zaman sekarang ini, timbul juga akan keperluan masyarakat dalam bidang otomotif yang berguna memperlancar dan memfasilitasi akan aktifitas masyarakat sehari-hari. Istilah otomotif bukanlah sebuah kata yang baru kita dengar di jaman sekarang ini yang dimana kendaraan-kendaraan bermotor sudah sangat menjamur di semua golongan masyarakat yang ada di Indonesia.

Perkembangan dalam bidang Otomotif bergerak dengan cepat seiring dengan perkembangan jaman yang lebih modern setiap harinya, hal ini dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik-Kepolisian Republik Indonesia dimana jumlah kendaraan bermotor di Sulawesi Utara pada tahun 2009 berjumlah 755.798 unit dan pada tahun 2012 berjumlah 1.099.021 unit³. Peningkatan jumlah kendaraan bermotor dari tahun 2009 sampai dengan tahun 2012 terjadi pada tiap moda kendaraan dengan total

¹ Mahasiswa PS1 Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

³ <http://sulut.bps.go.id/>

presentase peningkatan diatas 10,97% dimana jumlah terbesar pada moda sepeda motor dengan presentase peningkatan sebesar 13,11%.

Namun belum ada Pusat Perbelanjaan yang khusus untuk menampung dan juga memfasilitasi keperluan Otomotif di Manado, terdapat banyak bengkel dan juga fasilitas otomotif di Manado yang lokasinya tersebar di pusat kota maupun pinggiran kota Manado yang membuat konsumen mendapat kesulitan dalam membandingkan beberapa produk dengan tipe yang sejenis. Terdapat banyak pabrikan otomotif dalam hal ini seperti Yamaha, Honda, Suzuki, Daihatsu, Ford, Chevrolet, KIA, Hyundai, Nissan, Toyota, Mazda, VW berlomba-lomba untuk mempromosikan produk terbaru nya untuk menarik perhatian konsumen, namun dengan lokasi promosi yang tersebar membuat konsumen kesulitan dalam membandingkan beberapa produk. Untuk memenuhi keperluan dan kebutuhan konsumen dalam bidang otomotif yang sudah sangat meningkat ini maka perlu dihadirkan suatu wadah yang terpusat yang bisa mempertemukan pihak distributor, pihak pedagang, dan pihak konsumen agar terjadi saling tukar pikiran dan informasi dalam usaha meningkatkan pelayanan yang memuaskan untuk semua pihak, yang meliputi akan fasilitas retail penjualan alat-alat atau spare parts otomotif, showroom, tempat pameran, bengkel yang meliputi bengkel servis, bengkel modifikasi, dsb. Untuk itu diperlukan suatu kegiatan perniagaan otomotif yang teratur dan terkonsentrasi dalam satu bangunan yang menyediakan segala kebutuhan konsumen dalam bidang otomotif yaitu Mall Otomotif di Manado.

Mall otomotif ini coba dihadirkan dengan konsep yang berbeda, Mall Otomotif ini merupakan bangunan komersil yang harus menarik perhatian bagi masyarakat di Manado, dengan mengambil unsur otomotif untuk di aplikasikan pada bangunan Mall Otomotif dengan penerapan tema Arsitektur Metafora.

II. METODE PERANCANGAN

a. Pendekatan Perancangan

Metode pendekatan perancangan yang digunakan mempunyai 3 bagian utama yaitu melalui pendekatan tipologi objek, pendekatan melalui tema perancangan, dan melalui pendekatan terhadap kajian tapak. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan pendekatan wawancara, studi literatur, observasi lapangan, studi komparasi, dan analisa. Kerangka piker yang digunakan adalah proses desain generasi II (John Zeisel, 1981), yang di mana proses desain ini merupakan proses yang berulang-ulang secara terus menerus yang pada akhirnya perancangan di batasi oleh waktu perancangan.

b. Proses Perancangan

Proses desain generasi II memiliki 2 fase, yaitu pengemban 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*) yang memungkinkan perancang dalam mengolah data untuk menghasilkan ide-ide rancangan berdasarkan 3 aspek pada fase pertama.

III. KAJIAN PERANCANGAN

Mall Otomotif di Manado adalah suatu wadah yang menampung segala jenis kegiatan otomotif, mulai dari merawat / menservis kendaraan, memodifikasi kendaraan, pusat penjualan dan spare parts, showroom mobil baru dan bekas, dan area pameran. Secara etimologi Mall Otomotif di Manado adalah :

- Mall adalah jenis dari pusat perbelanjaan yang secara arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu yang diatur dan memiliki jalur untuk berjalan jalan yang teratur sehingga berada di antara antar toko-toko kecil yang saling berhadapan.
- Otomotif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama mobil dan sepeda motor.

Jadi, berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan “Mall Otomotif di Manado” adalah pusat perdagangan dan pusat perbelanjaan otomotif yang terpusat dan terletak di kota Manado, yang menyediakan segala fasilitas otomotif yang di butuhkan oleh para peminat otomotif.

1. Prospek Objek Perancangan

Dengan seiring bertumbuhnya perekonomian Kota Manado, yang dapat dilihat dengan pertumbuhan kendaraan bermotor di Manado yang menunjukkan besarnya minat masyarakat manado akan bidang otomotif, sehingga membuat kebutuhan akan tempat khusus untuk memfasilitasi akan keperluan di bidang otomotif yang meliputi menservis, jual beli kendaraan dan suku cadang serta aksesorisnya, memodifikasi. Dengan kehadiran Mall Otomotif ini juga dapat menjadi lapangan kerja baru , serta menjadi saran bagi para pabrikan otomotif untuk memamerkan produk terbarunya di satu tempat terpusat yang sangat memfasilitasi bagi para peminat otomotif di Manado.

2. Fisibilitas Objek Perancangan

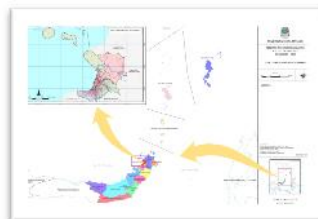
Pertumbuhan akan kebutuhan otomotif mencerminkan minat akan bidang otomotif oleh masyarakat Manado dan peningkatan nilai ekonomi pada masraknya. Dengan dihadirkan objek ini dapat menopang dari segi kebutuhan masyarakat pengguna otomotif maupun nonotomotif, karena fasilitas yang dihadirkan oleh Mall Otomotif ini selain menjadi tempat jual beli kebutuhan otomotif juga menjadi pusat rekreatif dan *lifestyle* untuk masyarakat Kota Manado yang mendukung fungsi dari Mall sebagai bangunan *Capital Investment*.

3. Pelayanan Objek

Mall Otomotif ini diperuntukan bagi masyarakat Kota Manado, maupun diluar Kota Manado.

4. Tinjauan Lokasi

Lokasi perencanaan perancangan Mall Otomotif ini terletak di Kota Manado, Sulawesi Utara. Secara geografis, Kota Manado terletak di antara 1° 30' - 1° 40' Lintang utara dan 124° 40' - 126° 50' Bujur Timur.

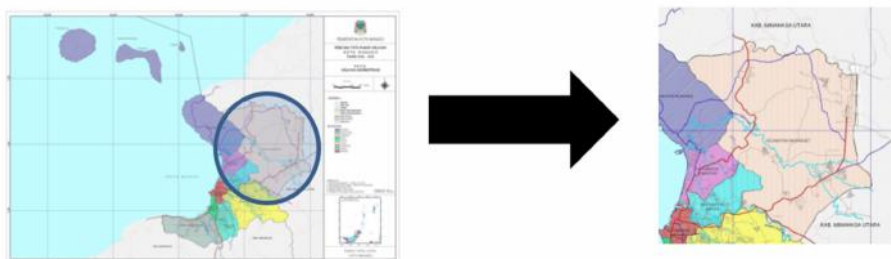


Gambar 1. Peta Kota Manado.
Sumber : RTRW 2014-2034

5. Lokasi Terpilih

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

- Pengembangan lahan : Daerah diperuntukan untuk daerah pembangunan ekowisata.
- Aksesibilitas : Pencapaian dari pusat kota Manado menuju lokasi objek yang akan di bangun adalah ± 20 menit.
- View : Site berhadapan langsung dengan jalan raya, topografi ± 3 meter.
- Infrastruktur : Kondisi jalan baik, air bersih suda tersedia, sumber listrik berasal dari PLN.



Gambar 2. Peta Kota Manado dan Kecamatan Mapanget
Sumber : RTRW 2014-2034

6. Tema Perancangan

Metafora merupakan konsep yang akan digunakan dalam pencapaian ide bentuk dalam arsitektur. Cara pencapaiannya adalah dengan mengumpamakan sesuatu sebagai sesuatu yang lain. Ada tiga cara dalam pencapaiannya, yaitu secara literal atau jelas dan berangkat dari visual yang disebut *Tangible Metaphor*, secara tersembunyi dan berangkat dari konsep yang disebut dengan *Intangible Metaphor*, dan dengan cara keduanya disebut dengan *Combine Metaphor*. Secara epistemologis, sesuai dengan pengertiannya, metafora dalam arsitektur merupakan pentransferan konsep suatu makna atau objek lain sehingga mempermudah pemahaman lewat perbandingan yang lebih sederhana.

Untuk proses desain terhadap Mall Otomotif di Manado, akan menggunakan proses desain *Tangible Metaphor*. Dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan objek atau visual yang sudah ada yang akan diterapkan pada objek rancangan. Seperti pada bangunan ini dimana yang akan ditampilkan yaitu objek-objek yang berkaitan dengan unsur otomotif yaitu Dasbor Mobil. Dasbor Mobil memiliki fungsi sangat penting dalam mobil karena dasbor merupakan inti tempat segala macam indikator mobil mulai dari radio/tape/cd, tempat micum laci, tombol kontrol ac, dan indikator speedometer, tachometer, petunjuk BBM, suhu mesin, oli, handbrake, dll. Dasbor mobil merupakan perwakilan yang menunjukkan fungsi dimana segala pusat kendali untuk melihat aktifitas dan keadaan mobil yang menjadi penerapan metafora pada ojek Rancangan Mall Otomotif yang dimana memiliki persamaan fungsi menjadi tempat / sarana yang memfasilitasi kegiatan otomotif.

7. Analisa Perancangan

Analisa perangan meliputi beberapa point utama yaitu.

8. Program Ruang dan Fasilitas

Hasil analisis untuk pengelompokan ruang dan luasan yang didapatkan adalah

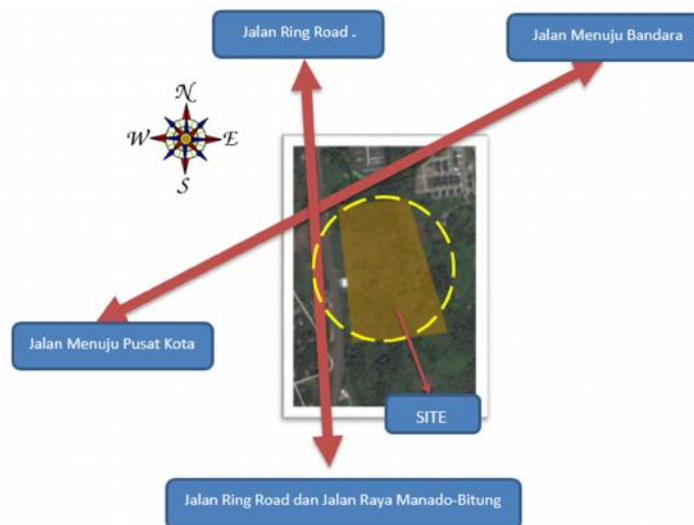
:

No	Jenis Fasilitas	Luasan
1	Fasilitas Umum	1500 m ²
2	Fasilitas Utama	96881 m ²
3	Fasilitas Penunjang Pengunjung	11120 m ²
4	Fasilitas pengelola	431 m ²
5	Fasilitas Penunjang	297 m ²
6	Fasilitas Servis Pengelola	340 m ²
7	Fasilitas Servis Pengunjung	930 m ²
8	Fasilitas Parkir	2500 m ²
	TOTAL	114.000 m ²

Tabel 1. Total Luas Lantai dan Luasan pada Jenis-jenis Fasilitas.

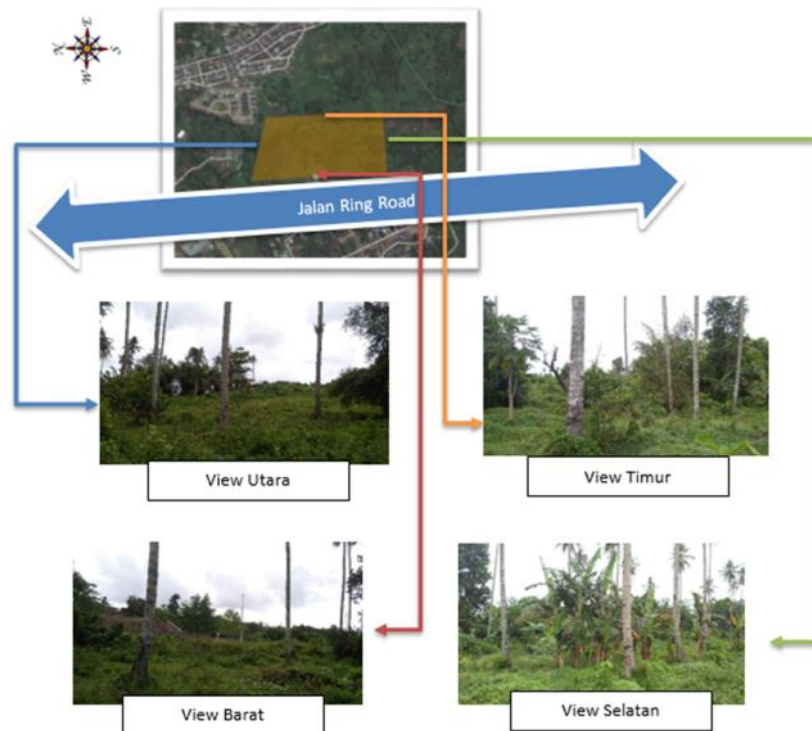
9. Analisa Lokasi dan Tapak

Gambar 3. Aksesibilitas dan Dimensi Tapak



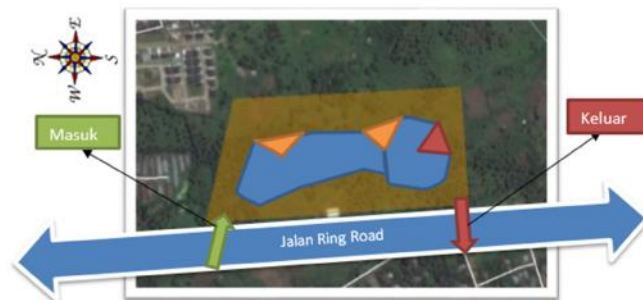
- Total Luas Site : 57.000 m²
- Ketinggian Bangunan Maksimal : 4 Lantai.
- Sempadan Jalan : $18\text{m} / 2 + 1 = 10\text{ m}$

10. Batas-Batas Site



Gambar 4. View dan Batasan Tapak

11. Analisa Zoning



Gambar 4. 6 View Zoning Tapak

Area Publik untuk zona utama objek seperti dealer otomotif, bengkel otomotif, area pameran, retail suku cadang dan aksesoris, dan area penunjang fasilitas utama seperti supermarket, foodcourt dan kafe .

Area Private untuk zona pengelola bangunan seperti ruang direktur, ruang amanager, ruang administrasi, ruang sekretaris, ruang rapat, dll.

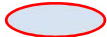
Area Servis untuk zona servis seperti ruang genset, ruang pompa, ruang badah, ruang toilet, dan juga sirkulasi masukdan keluar kendaraan ke dalam bangunan


Gambar 5. Zoning


12. Gubahan Bentuk Bangunan


Gubahan bentuk dan ruang terjadi merupakan tipologi dari bangunan yang ada seperti Mall, Dealer Center, Shopping Center, sehingga menghasilkan gubahan massa dan penataan ruang dalam yang di pengaruhi pendekatan tema dengan metafora objek-objek dalam dunia otomotif.

Pada gambar di atas menjelaskan metafora yang di ambil dari dashboard mobil Bmw i8 yang menjadi konsep selubung pada bangunan ini.

 : Pada bagian ini speedometer di dashboard di ambil elemen kaca dan bentuk bukaan yang di ekspos sebagai pacuan metafora ke dalam objek bangunan, dimana pada sisi massa ini di tutup bungkus dengan kaca untuk menampilkan unsur futuristik dan bukaan yang besar seperti halnya pada dashboard kendaraan.

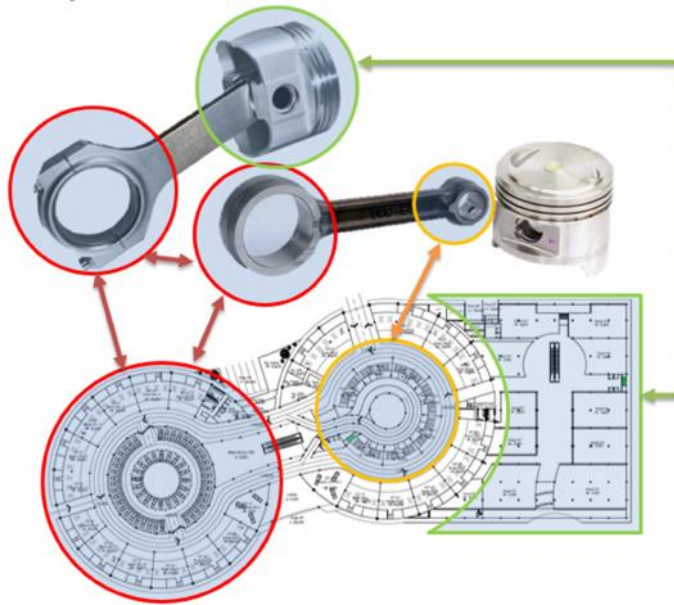
 : Pada bagian ini panel-panel lubang ac pada dashboard yang di metafora ke dalam selubung bangunan dengan mengikuti bentukan panel ac kendaraan yang memiliki garis-garis pembatas.

 : Pada bagian ini panel pengaturan pada dashboard yang di metafora menjadi bentukan sebuah lubang memanjang yang bertumpuk tersusun rapih seperti halnya panel pengaturan pada dashboard kendaraan.

 : Pada bagian ini bagian pembuka dan penutup kaca pada dashboard yang di metafora sebagai pintu entrance ke dalam Mall perbengkelan.

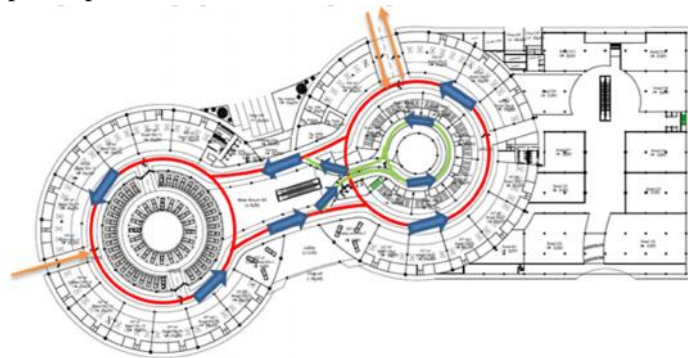


Gambar 6. Gubahan Bentuk



Gambar 7. Konsep Ruang Dalam

Pengambilan bentuk seher/piston kendaraan bermotor yang di metaforakan sebagai konsep gubahan ruang dan denah pada konsep perancangan Mall Otomotif ini menghasilkan sebuah pola sirkulasi yang mendukung jalannya sirkulasi aktifitas utama dalam bangunan untuk area perbengkelan dan servis. Pola sirkulasi mengikuti skema perputaran seher/ piston pada mesin kendaraan bermotor.



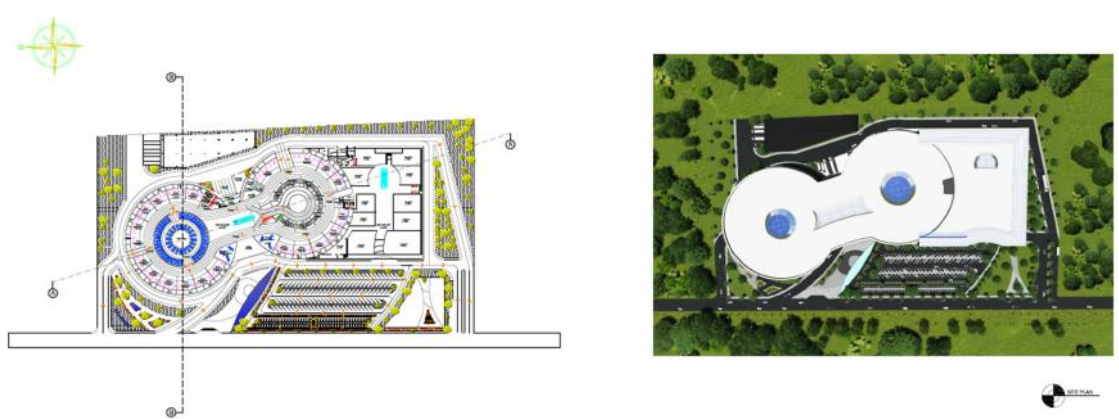
Gambar 8. Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

- : Sirkulasi utama pada area massa bangunan perbengkelan.
- : Akses Masuk dari Site ke dalam massa bangunan , dan akses keluar dari dalam massa ke luar site.
- ➔ : Arah pergerakan sirkulasi dalam site, dimana pola arah/ gerak mengikuti skema perputaran piston/seher pada kendaraan bermotor.
- : Akses menuju ramp yang menjadi poros penyambung/ penghubung sirkulasi ke lantai selanjutnya.

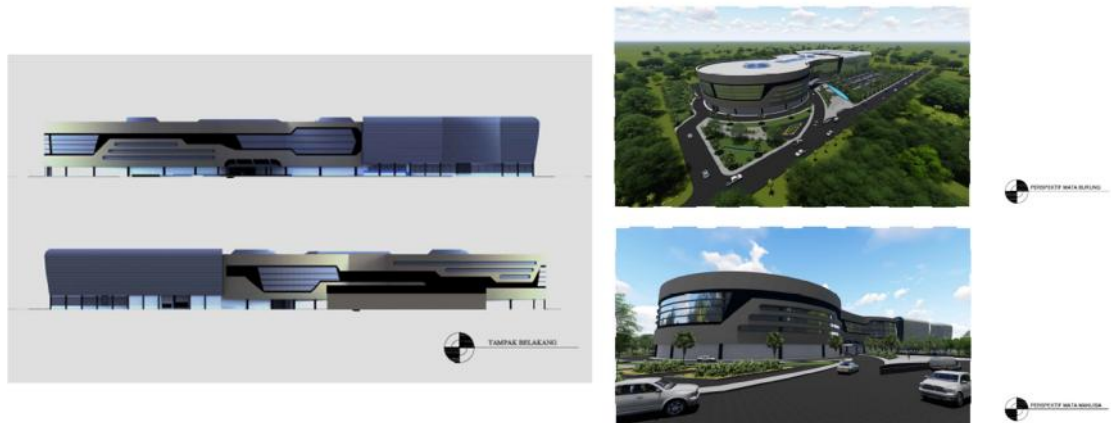
Pola Sirkulasi yang di hadirkan merupakan metafora dari pergerakan seher/piston itu sendiri, sehingga menghasilkan sebuah sirkulasi *one stop shopping*

untuk area Mall Otomotif pada masa perbengkelan. Ramp berfungsi menjadi titik penghubung sirkulasi dari lantai dasar ke lantai di atasnya, begitu juga lantai atas ke lantai yang ada di bawahnya.

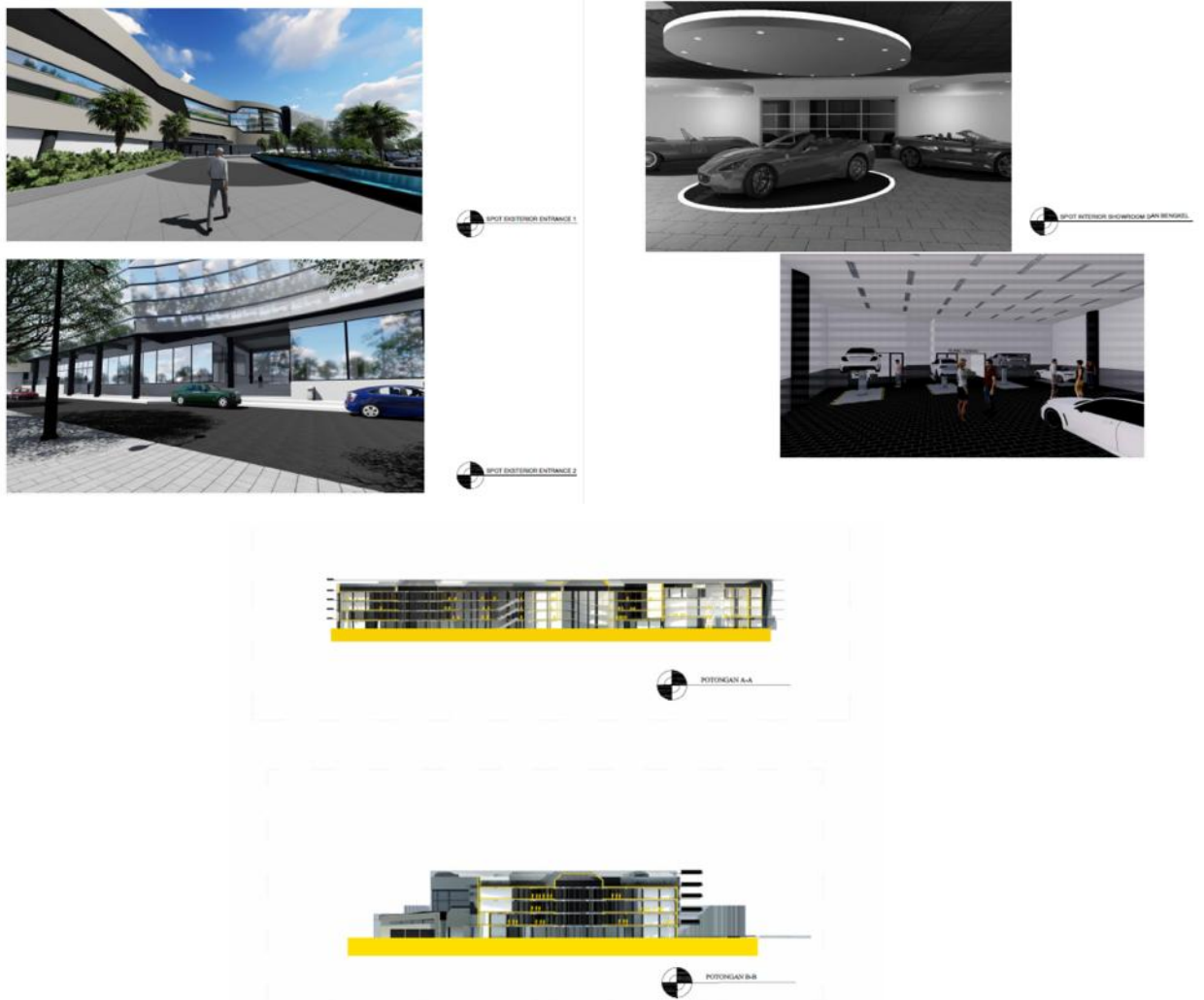
IV. KONSEP-KONSEP HASIL RANCANGAN



Gambar 9. Layout & Siteplan.



Gambar 10. Tampak Bangunan dan Perspektif Bangunan



Gambar 11. Spot Eksterior,Spot Interior, dan Potongan Bangunan

V. KESIMPULAN

Perancangan Mall Otomotif di Manado menghasilkan suatu rancangan bangunan yang mewadahi akan fasilitas perbengkelan yang terpusat dan juga pertokoan/ Dealer showroom yang terpusat. Dengan bersatu nya kedua elemen yang sangat berkaitan ini dalam satu wadah menjadi sebuah fasilitas yang menjanjikan bagi para pengguna otomotif, serta membantu perekonomian Kota Manado dengan terbukanya lapangan pekerjaan yang baru dengan banyaknya bengkel dan retail baru dalam Mall Otomotif.

Dengan menggunakan pendekatan tema Arsitektur Metafora juga, hasil rancangan memiliki daya tarik unik dalam bidang bentuk dan tatanan ruang dalamnya yang mengambil bentuk objek dari bidang otomotif yang di metaforakan sehingga terciptanya konsep *one stop shopping* pada Mall otomotif ini yang mempermudah jalannya aktivitas pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C, 1990. Poetics Of Architecture : Theory of Design, Van NostrandReinhold, NewYork.
- Barry Mait land, 1985, Shopping Mall: Planning and Design, Langman Group Limited, New York, p.1- 36.
- Broadbent, Geoffrey, 1973. Design in Architecture, London, Wiley.
- Ernst, Neufert, 1987. Data Arsitek jilid 1 edisi kedua, Erlangga, Jakarta
- Francis D. K. Ching, 2000. Bentuk, Ruang dan Tatanannya, Erlangga. Jakarta.
- Frederick Gibbert, 1959, Town Design, London : The Architectural Press.
- Harvey M. Ruberstein, 1978, Central City Mall, A. Wiley Interscience Publication, New York.
- Lion Edger, 1976, Shopping center, Planning and Administration, John Wiley and Sons. Inc. USA.
- Nadine Beddington, 1982, Design for Shopping Centre, Butterworth Scientific, London, p.16-21
- Soedarsono, Pratomo, 2000. Metafora Dalam Arsitektur. Kilas jurnal arsitektur FTUI vol2. Indonesia.
- Time Saver Standard for Building Types (1973)
- Referensi :
- <https://www.bps.go.id/>
- <http://sulut.bps.go.id/>
- www.google.com
- openbuildings.com
- www.autopia.com.tr
- www.automallrangsit.com
- www.archdaily.com