

## MALL DAN MUSEUM MAKANAN DI MANADO *Arsitektur Futuristik*

Threeva Rona Kaligis<sup>1</sup>

Frits O.P Siregar<sup>2</sup>

Herry Kapugu<sup>3</sup>

### Abstrak

*Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut C Kluckhohn ada 7 unsur kebudayaan secara universal yaitu bahasa, sistem pengetahuan, sistem teknologi dan peralatan, sistem kesenian, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan sistem kekerabatan. Dalam hal ini makanan tradisional masuk kedalam kategori kesenian. Secara sederhana kesenian dapat diartikan sebagai segala hasrat manusia terhadap keindahan atau estetika. Di seluruh Sulawesi masih banyak lagi makanan tradisional yang mempunyai makna tersendiri, maka dari itu dibutuhkanlah suatu wadah yang dapat menjadi sarana pembelajaran dan pelestarian sehingga keberadaannya dapat selalu dikenal dan tidak hilang sampai ke generasi-generasi selanjutnya. Namun masih banyak masyarakat yang kurang berminat dengan museum dikarenakan museum terkesan sebagai bangunan yang kuno, sepi dan hanya ramai pada hari-hari tertentu. Oleh karena itu, upaya untuk perancangan mix-use building merupakan salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menghadirkan mall.*

*Metode yang di gunakan mengarah pada pengembangan varieta- reduksi varietas yang di kembangkan oleh Horst Rittel. Dimana pengembangan varietas adalah identifikasi atau kreasi dari kemungkinan atau alternatif deskripsi permasalahan dan solusinya. Reduksi varietas adalah prediksi dan evaluasi performa alternatif deskripsi permasalahan dan solusinya. Reduksi varietas adalah seleksi dari alternatif yang terbaik. Dua aktivitas ini berlangsung secara berulang, bukan serial tapi berkelanjutan dengan argumentasi yang dalam.. Sehingga menghasilkan gambar-gambar desain perancangan Mall dan Museum Makanan Tradisional di Manado seperti, rencana tapak, layout, denah tampak, dan dengan konsep bangunan sesuai implementasi tema Arsitektur Futuristik.*

*Dengan begini tak hanya masyarakat Indonesia yang dapat mengenal makanan tradisional ini tapi juga masyarakat luar. Untuk menambah daya tarik dari museum itu, maka dihadirkan Mall yang merupakan suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota/lingkungan setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga berfungsi sebagai tempat berkumpul atau berekreasi.*

**Kata Kunci:** *Mall dan Museum Makanan, Arsitektur Futuristik*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang diwariskan dari generasi ke generasi. Makanan tradisional memiliki kaitan yang sangat erat dengan masyarakat dan mempunyai suatu keindahan bentuk tersendiri dalam pembuatannya. Dalam upacara tradisional makanan tradisional memiliki maksud-maksud tertentu dari jenis kue yang disajikan. Di seluruh Sulawesi masih banyak lagi makanan tradisional yang mempunyai makna tersendiri, maka dari itu dibutuhkanlah suatu wadah yang dapat menjadi sarana pembelajaran dan pelestarian sehingga keberadaannya dapat selalu dikenal dan tidak hilang sampai ke generasi-generasi selanjutnya. Ini dapat diwujudkan dengan adanya sebuah museum. Museum adalah lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum.

Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya untuk tujuan pembelajaran, penelitian ataupun biasa diartikan sebagai hiburan.

Namun masih banyak masyarakat yang kurang berminat dengan museum dikarenakan museum terkesan sebagai bangunan yang kuno, sepi dan hanya ramai pada hari-hari tertentu. Oleh karena itu, upaya untuk perancangan mix-use building merupakan salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menghadirkan mall.

Dari deskripsi di atas, untuk mengembangkan dan melestarikan kebudayaan serta melancarkan proses perekonomian dan sektor pariwisata maka di ambillah Judul Tugas Akhir yaitu Mall dan Museum Makanan di Manado dengan Tema Arsitektur Futuristik dapat menunjang dan mewadahi transaksi jual beli yang ada dan juga dapat memberikan edukasi bagi seluruh pegunjung.

<sup>1</sup> Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>3</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

## 1.2. Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

Maksud dari perancangan ini adalah untuk menghadirkan suatu wadah baru yang dapat melestarikan kebudayaan serta melancarkan proses perekonomian

- **Tujuan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan rancangan mixed use mall & museum makanan tradisional Sulawesi yang menarik minat masyarakat dan menjadi sarana edukasi

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, Bagaimana merancang desain *Mixed-Use Mall & Museum Makanan* dengan menggunakan tema Arsitektur Futuristik?

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang objek Mall & Museum Makanan di Manado penulis melakukan beberapa langkah pendekatan pada tiga aspek konsep yaitu:

- Pendekatan Kajian Tipologi Objek Perancangan  
Pendekatan ini dilakukan melalui kajian tipologi geometri yang mengkaji tentang bentuk-bentuk umum dari objek perancangan yang sudah ada, tipologi fungsi mengkaji fungsi-fungsi yang digunakan dalam menunjang objek perancangan dan Tipologi Historik mengkaji sejarah objek perancangan sehingga dapat ditemukan kekurangan yang menjadi solusi perancangan untuk lebih baik dan perancangan objek..
- Pendekatan Melalui Kajian Tapak dan Lingkungannya  
Dalam pendekatan ini diperlukan analisa tapak dan lingkungan sekitar untuk mendapatkan ide-ide arsitektural yang responsive dengan karakteristik lokasi dan tapak yang telah di kaji.
- Pendekatan Tematik  
Tema yang akan diterapkan dalam perancangan Mall dan Museum Makanan di Manado adalah Arsitektur Futuristik. Penggunaan tema ini adalah upaya untuk menghadirkan Mall dan Museum Makanan yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan..

### 2.2. Proses Perancangan

Proses perancangan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu yang dikemukakan oleh Horts Rittel (1972) dengan harapan sebagai berikut:

- *Understand the problem* merupakan tahap pemahaman masalah yang mencakup tentang pemikiran latar belakang, prospek dan fisibilitas objek.
- *Gather information* merupakan tahap pengumpulan data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan.
- *Analyze the information* merupakan tahap menganalisis proses perancangan yang terkait dengan objek
- *Generate solution* merupakan tahap dimana perancang menghasilkan solusi dari setiap analisis yang telah dilakukan
- *Asses the solution* merupakan tahap dimana perancang menerangkan atau menjelaskan maksud dari setiap konsep yang telah dihasilkan
- *Implement* merupakan tahap dimana perancang melakukan suatu tindakan untuk melaksanakan konsep yang telah dihasilkan
- *Test* merupakan tahap dimana perancang menguji setiap konsep yang telah dihasilkan
- *Modify the solution* merupakan tahap dimana perancang memperbaiki atau mengubah konsep-konsep yang belum sesuai dengan rancangan.

## 3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

### 3.1. Objek Rancangan

- **Prospek**

Sulawesi terkenal dengan kuliner yang beraneka ragam, dikarenakan masih banyaknya masyarakat yang masih menjaga tradisi turun temurun yang ada sejak zaman nenek moyang. Tetapi untuk menjaga budaya tersebut, terkadang masyarakat hanya sebatas mengetahui saja atau melakukannya sebagai kebiasaan tanpa mengetahui asal-usul mengapa makanan tradisional itu ada. Dengan tidak adanya tempat yang dapat memberi pengetahuan secara lengkap sebagai edukasi yang rekreatif, inovatif, dan komunikatif maka kebudayaan itu lama-kelamaan akan hilang dimakan zaman. Dengan diadakannya museum makanan khas Sulawesi dapat membantu mempertahankan warisan kebudayaan yang ada di Sulawesi. Dengan lokasi yang di rencanakan bertempat di kota Manado yang merupakan ibu kota provinsi Sulawesi utara juga dapat menarik minat dari para turis yang berkunjung ke manado. Dengan begini tak hanya masyarakat Indonesia yang dapat mengenal makanan tradisional ini tapi juga masyarakat luar. Untuk menambah daya tarik dari museum itu, maka dihadirkan Mall yang merupakan suatu wadah dalam masyarakat yang menghidupkan kota/lingkungan setempat. Selain berfungsi sebagai tempat untuk kegiatan berbelanja atau transaksi jual beli, juga berfungsi sebagai tempat berkumpul atau berekreasi.

- **Fisibilitas**

Di tinjau dari aspek fisibilitas, perencanaan perancangan Mall dan Museum Makanan di Manado sangat memiliki apresiasi yang tinggi karena :

- Objek yang memberikan pelayanan kepada konsumen, dalam hal ini selaku masyarakat, dengan menyediakan barang dan jasa sesuai dengan fungsi objek.
- Memberikan pelayanan dalam bidang edukasi agar masyarakat lokal maupun yang dari luar daerah dapat lebih mengenal makanan-makanan tradisional yang ada di Sulawesi
- Menjadi objek pusat perbelanjaan dan rekreasi dan edukasi yang baru dengan konsep yang baru sehingga dapat menambah ikon baru di kota Manado
- Menunjang kota manado yang juga mempunyai julukan kota kuliner
- Selain dapat membantu tingkat perekonomian kota Manado, objek ini juga sekaligus sebagai penyediaan lapangan kerja bagi masyarakat sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran.

### 3.2. Lokasi dan Tapak

Lokasi objek ini terletak di Sulawesi Utara Kota Manado. Tapak terpilih di Jalan Piere Tendean, kecamatan wenang. Lokasi Tapak ini di kelilingi oleh bangunan komersial lain seperti hotel dan ruko, teluk manado.site ini terletak di pusat keramaian kota manado. Dengan Luas Site 26.026 m<sup>2</sup>.



Gambar 1. Lokasi Tapak Secara Makro



Gambar 2. Lokasi Tapak Secara Mikro

Untuk menentukan tapak yang sesuai dengan kebutuhan, digunakan penilaian tapak melalui kriteria-kriteria yang dapat membantu dalam proses pemilihan. Kriteria-kriteria tersebut antara lain, kesesuaian peruntukan lahan dengan RTRW Kota Manado, kondisi tapak, klimatologi, infrastruktur, dan aksesibilitas.

### 3.3. Program Fungsional

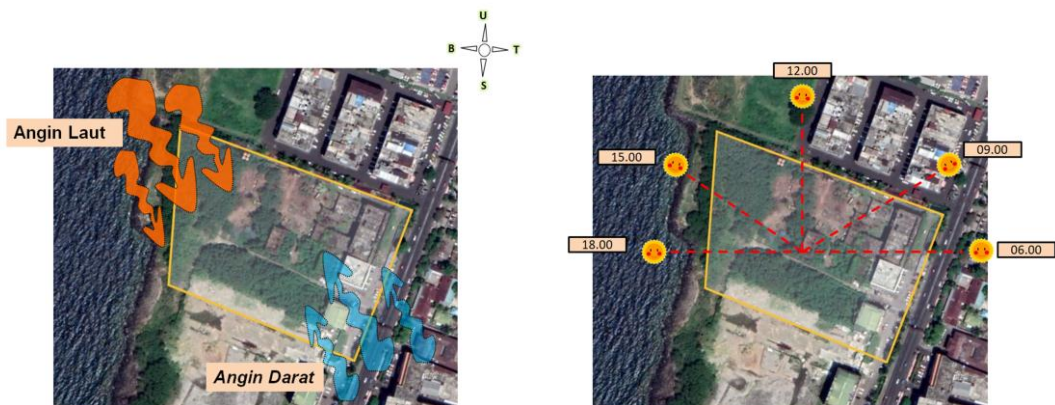
Program dasar fungsional rancangannya merupakan substansi konsep programatik yang pertama-tama harus dikemukakan pada perancangan Mall & Museum Makanan di Manado. Berdasarkan dari analisis tapak yang telah dilakukan, maka hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

- Luas Site 26.026 m<sup>2</sup>
- Sempadan Jalan :  $(1/2 N + 1) \times 134$   
:  $8 \times 134$   
: 1.072 m<sup>2</sup>
- Luas Sempadan Pantai (-50m dari garis pantai)  
:  $50 \times 154$   
: 7.700 m<sup>2</sup>
- Total Luas Sempadan  
:  $7.700 + 1.072$   
: 8.772
- Luas Efektif : 17.254 m<sup>2</sup>
- BCR / KDB :  $60\% \times 17.254 \text{ m}^2$   
: 10.352 m<sup>2</sup>
- FAR :  $400\% \times 17.254 \text{ m}^2$   
: 69.016 m<sup>2</sup>
- KLB : FAR/BCR  
:  $69.016 \text{ m}^2 / 10.352 \text{ m}^2$   
: 6 Lantai Maksimal

### 3.4. Analisis Tapak dan Lingkungan

#### • Klimatologi

Klimatologi merupakan tahap dimana perancang melakukan analisis terhadap iklim setempat dan menghasilkan sebuah tanggapan ataupun solusi dari permasalahan iklim yang didapati, Analisis klimatologi diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3. Analisis Klimatologi Angin, Hujan dan Matahari

Tanggapan:

- Analisis angin pada tapak  
Untuk mengurangi atau memperkecil aliran angin, dapat diterapkan: mengurangi bukaan bangunan (ventilasi, jendela, dan pintu) pada sisi bangunan yang menghadap ke daerah bukaan angin.
- Analisis matahari pada tapak  
Bukaan pada objek merupakan salah satu upaya untuk memanfaatkan sinar matahari sebagai pencahayaan alami. Namun pada bagian tertentu matahari mengganggu aktifitas didalam objek, untuk itu penggunaan *oversteak*, penerapan area taman, atap yang lebar, pemasangan kanopi, dan penggunaan kaca film dapat meminimalisir sinar matahari yang masuk.

## 4. TEMA PERANCANGAN

### 4.1. Asosiasi Logis

Asosiasi logis antara objek, tema yang diangkat pada rancangan ini yaitu Arsitektur Futuristik. *Mixed-use* adalah penggunaan campuran berbagai tata guna lahan atau fungsi dalam satu bangunan/gedung yang menampung penggunaan beberapa kegiatan yang memiliki keterikatan yang erat antara masing-masing fungsi digabungkan dengan area transisi yang dapat menyatukan & menyelaraskan. Citra futuristik pada bangunan *Mixed-Use* ini berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.. Struktur dan bahan bangunan yang akan menjelaskan penggunaan material, dan jenis struktur yang digunakan dalam mendukung fungsi bangunan.

### 4.2. Kajian Tema

Pengaplikasian tema Arsitektur Futuristik didasarkan pada fungsi utama objek rancangan yaitu sebagai mall & museum makanan. Arsitektur Futuristik mempunyai konsep masa depan terutama sesuai dengan paradigma perkembangan arsitektur. Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja, tetapi bentuk bebas yang dekonstruksi. Prinsip tema Arsitektur Futuristik adalah sebagai berikut:

- Satu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam), Merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis.
- Berupa khayalan, idealis
- Bentuk tertentu, fungsional, Bentuk mengikuti fungsi
- Less is more ,Semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut.
- Ornamen adalah suatu kejahatan sehingga perlu ditolak, Penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien. Karena dianggap tidak memiliki fungsi
- Kejujuran bahan ,Jenis bahan/material yang digunakan diekspos secara polos, ditampilkan apa adanya. Tidak ditutup-tutupi atau dikamufase sedemikian rupa hingga hilang karakter aslinya

## 5. KONSEP PERANCANGAN

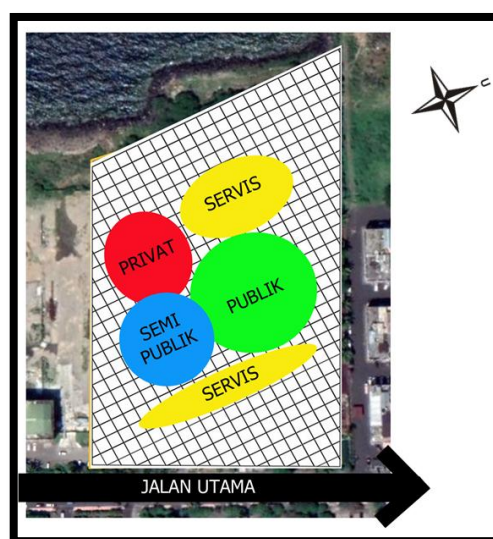
### 5.1. Konsep Pengembangan Tapak

konsep penembangan tapak mencakup aspek-aspek yaitu sebagai berikut:

- Perancangan tapak yang menggunakan sistem modular atau grid 8m x 8m yang disesuaikan dengan garis pantai yang ada pada belakang tapak.
- Pemanfaatan lahan yang terbagi dalam empat zona yaitu, privat, service, publik, dan semi publik dapat dilihat pada

### 5.2. Konsep Zoning Tapak

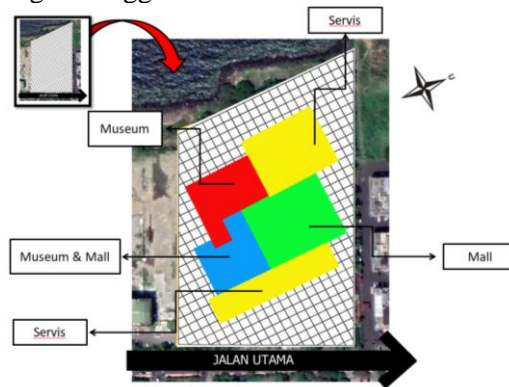
Diperoleh dari hasil analisis tapak dan lingkungan serta mengacu pada tema perancangan yang dipilih untuk diterapkan pada objek Mall dan Museum Makanan ini.:



Gambar 4. Konsep Zoning Tapak dan Bangunan

### 5.3. Konsep Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan

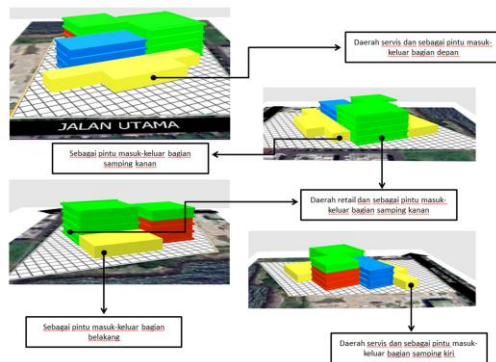
Bentuk dan ruang pada Mall dan Museum Makanan ini mengikuti garis pantai, maka penempatan massa bangunan menghadap bagian tenggara.



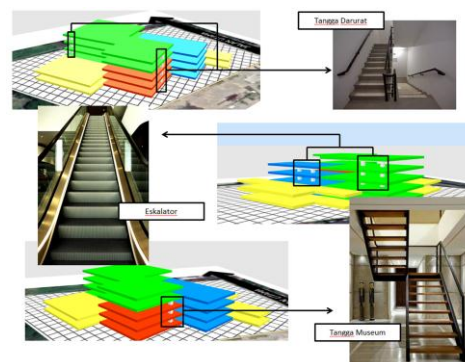
Gambar 5. Perletakan Relatif Massa Bangunan Pada Tapak

### 5.4. Konsep Tata Ruang

Konsep rancangan tata ruang / pola denah bangunan mix-use mall dan museum ini mempunyai substansi rancangan yang mencakup aspek-aspek berikut ini :



Gambar 6. Perletakan Zona Akses



Gambar 7. Titik Sirkulasi Vertikal

### 5.5. Konsep Sistem Struktur dan Selubung Bangunan

Struktur yang digunakan dalam rancangannya ini adalah sistem rangka ruang dikembangkan dari sistem struktur rangka batang dengan penambahan rangka batang ke arah tiga dimensinya. Struktur rangka ruang adalah komposisi dari batang-batang yang masing-masing berdiri sendiri, memikul gaya tekan atau gaya tarik yang sentris dan dikaitkan satu sama lain dengan sistem tiga dimensi atau ruang. Bentuk rangka ruang dikembangkan dari pola grid dua lapis, dengan batang-batang yang menghubungkan titik-titik grid secara tiga dimensional.

## 6. HASIL PERANCANGAN

Berikut adalah hasil final desain dari perancangan Mall & Museum Makanan di Manado dengan menggunakan tema Arsitektur Futuristik

### 6.1. Tata Letak dan Tata Tapak



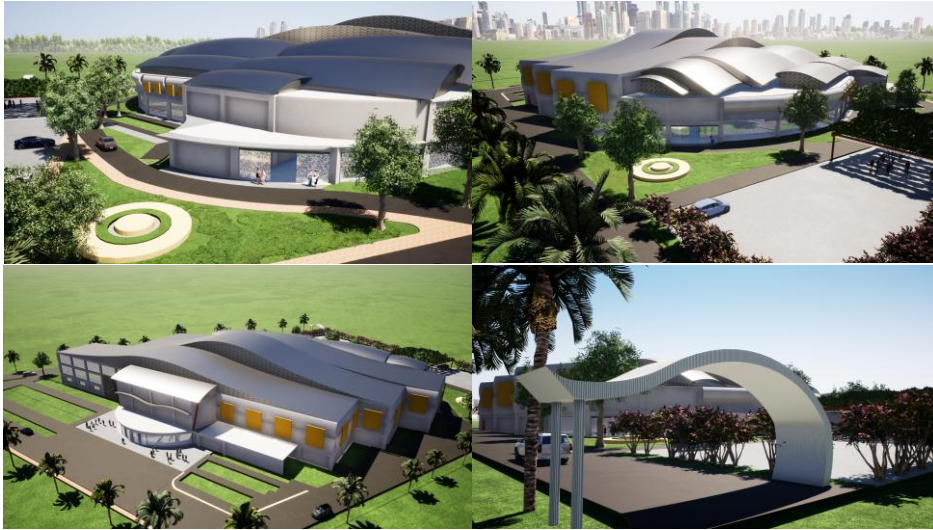
Gambar 8. Site Plan



Gambar 9. Layout

### 6.2. Gubahan Bentuk Arsitektural

Bentuk Bangunan Mall dan Museum Makanan disesuaikan dengan bentuk tapak yang bertujuan untuk mengefektifkan penggunaan lahan.



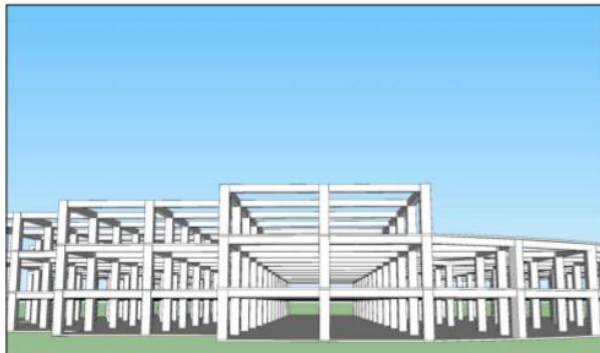
Gambar 12. Bentuk Arsitektural Bangunan

### 6.3. Gubahan Ruang Arsitektural

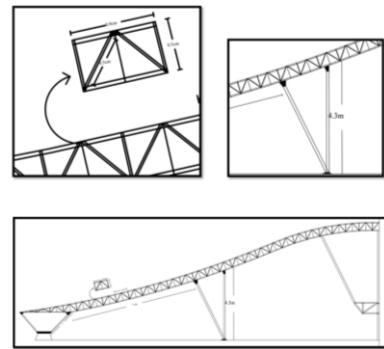


Gambar 12. Bentuk Arsitektural Bangunan

### 6.4. Struktur dan Konstruksi



Gambar 13. Isometri Struktur

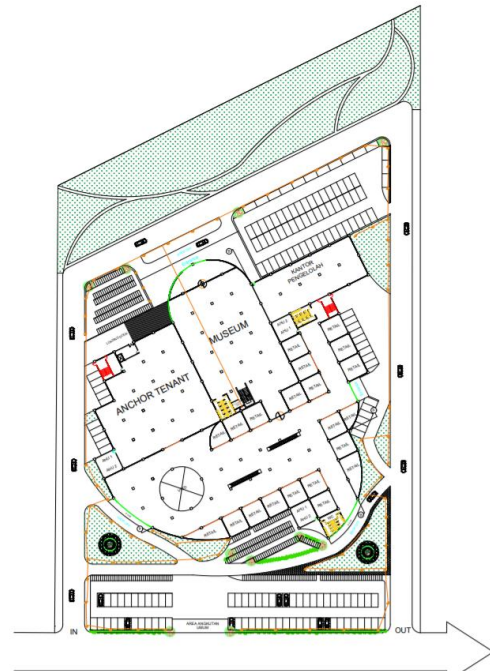


Gambar 14. Struktur Atap

## 6.5. Utilitas Bangunan



Gambar 15. Layout Sistem Utilitas (Listrik)



Gambar 16. Layout Sistem Utilitas Tapak (Listrik)

## 7. PENUTUP

Perancangan Mall dan Museum Makanan di Manado dapat menjadi tempat rekreasi sekaligus wadah untuk melestarikan kebudayaan khususnya dibidang seni makanan yang ada di Sulawesi. Perancangan ini disesuaikan dengan lingkungan sekitar dan juga tema rancangan sehingga menghasilkan suatu rancangan yang menurut penulis sudah berhasil menjadi salah satu jawaban terhadap uraian latar belakang dan rumusan masalah.

### 7.1. Kesimpulan

Setelah ditinjau secara keseluruhan, dapat ditarik kesimpulan dari penyusunan serta perancangan Tugas Akhir ini yaitu objek Mall dan Museum Makanan di Manado telah disesuaikan dengan regulasi setempat seperti peraturan yang berlaku pada tapak dan tanggapan rancangan terhadap klimatologi maupun konsep-konsep yang telah di hasilkan sebelumnya. Dengan mengacu pada tema Arsitektur Futuristik rancangan ini telah mengimplementasikan tema dengan cukup baik sesuai dengan prinsip-prinsip dari tema. Walaupun beberapa hal telah berjalan dengan baik, tentunya masih ada kekurangan dalam setiap hasil perancangan, diantaranya konsep yang belum maksimal, aspek utilitas serta masih luasnya aspek implementasi tema yang masih perlu dikaji kembali.

### 7.2. Saran

Sebagai saran, penulis percaya untuk jangan terlalu bangga dengan hasil yang dicapai namun jadikan acuan untuk lebih berkembang lagi. Hasil perancangan harus terus dievaluasi dan dijadikan pembelajaran pokok agar lebih meningkatkan hasil dari rancangan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Ali, 2010, Museum di Indonesia Kendala dan Harapan, Papas Sinar Sinanti, Jakarta.
- Alfansyah, 2019, Perencanaan Struktur Gedung Mall, Repository, Bandung.
- Alfari Shabrina, 2016, Mengenal Arsitektur Futuristik, Arsitag Articiel, Jakarta.
- Allen, Edward, 2002, Dasar-dasar Konstruksi Bangunan Edisi Ketiga, Erlangga, Jakarta.
- Andie Wicaksono, Endah Tisnawati, 2014, Teori Interior, Griya Kreasi, Jakarta.
- Arsitur Media Desain, 2015, Definisi Mall, Arsitur, Jakarta.
- Boedhi Laksito, 2014, Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur, Griya Kreasi, Jakarta.
- Broadbent, Geoffrey, 1980, Design In Architecture, John Willey and Sons, New York.
- De Chaira Maitland Barry, 1985, Shopping Malls Planning and Design, Nichols Pub Co, New York.



- Maitland, Barry, 1987, Shopping malls Planning and Design, Costruction Press, London.
- Murphy,2004, The Definition of the Museum Social Recognition and Service, ICOM News, Canberra.
- Neufert, Ernst, 1995, Data Arsitektur Jilid 1, Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernst, 1995, Data Arsitektur Jilid 2, Erlangga, Jakarta.
- Rubenstein Harvey M, 1978, Central City Of Mall, A Willey-Interscience Publication, New York.
- Rubenstein, Harey M, 1983, Aguide to Site and Environment Planing, Mc Graw Hill Book Company, New York.
- Solata, 2015, Kebudayaan Minahasa, Jarah Budaya, Bandung.
- Sudrajat, Fitri Novianti, 2015, Prinsip Dasar Estetika, Papas Sinar Sinanti, Jakarta.
- Snyder C. James dan Anthony J. Catanese, 1985, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta.
- Uli, 1985, Shopping Center Development Handbook, Lakman Group Limited, New York.
- White, Edward T, 1986, Analisis Tapak, Erlangga, Jakarta.

### **Peraturan**

- Pemerintah daerah Kota Manado, 2014, Peraturan Daerah Kota Manado No.1, Tahun 2014, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah KotaManado 2014-2034, Dinas PUPR Kota Manado, Manado.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2007, Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112, Tahun 2007, tentang Penataan dan Pembinaan Pasar Tradisional, Pusat Perbelanjaan Dan Toko Modern. Pasal 3 dan 4, Kementerian PUPR RI, Jakarta.