

URBAN ENTERTAINMENT CENTER DI MANADO *The Architecture of Happiness*

Jerry Joshua Antou¹, Windy J. Mononimbar², Rieneke L. E. Sela³

¹Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

Email: jerryjoshuaantou@gmail.com

Abstrak

*Pertumbuhan ekonomi dan perkembangan pariwisata di Provinsi Sulawesi Utara khususnya di Kota Manado saat ini semakin meningkat, apalagi dengan dinyatakan Provinsi Sulawesi Utara sebagai salah satu dari 5 provinsi yang memiliki destinasi super prioritas. Perkembangan ini perlu didukung dengan menghadirkan sebuah sarana hiburan dan rekreasi yang bisa menambah daya tarik dan bahkan bisa menjadi icon baru di Kota Manado, bahkan di Provinsi Sulawesi Utara. Menjawab kebutuhan tersebut, urban entertainment center menjadi sarana dan hiburan yang sangat tepat untuk dihadirkan di ibukota Provinsi Sulawesi Utara, Kota Manado. Selain mampu menunjang pariwisata, objek ini juga dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan stress dan hadir untuk menjadi tempat hiburan keluarga maupun kelompok ataupun perorangan. Dengan menggunakan metode perancangan glass box membentuk tahapan dari pengumpulan data, analisis dan sampai pada transformasi bentuk, dengan mengusung tema *The Architecture of Happiness*, objek ini menghadirkan gaya desain yang memfokuskan pada perwujudan kebahagiaan, dengan penerapan poin-poin desain seperti bangunan-bangunan yang berbicara lewat desain yang memiliki pola cerita atau story line, serta penerapan bentuk massa bangunan yang menggunakan garis, warna dan material sebagai manifestasi dari emosi seseorang, pemanfaatan genius loci tapak sebagai perwujudan dari prinsip berinteraksi dengan alam, mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan, serta mengoptimalkan keunikan lahan, menghasilkan sense of place dan penerapan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegan dan keterpaduan.*

Kata Kunci: Architecture of Happiness, Entertainment Center, Manado, Urban

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

“Indonesia Maju” adalah sebuah slogan yang kini digaungkan Presiden Republik Indonesia Joko Widodo setelah sebelumnya ia mengaungkan slogan “kerja, kerja, kerja”, slogan ini menjadi acuan masyarakat untuk terus meningkatkan kinerja dan SDM mereka, pembangunan infrastruktur pun kini terus mengalami peningkatan dan pertumbuhan dunia kerja juga semakin massive. Kondisi ini membuat banyak orang berlomba-lomba dalam mengasah kemampuan mereka agar mampu bersaing maupun bertahan dalam dunia kerja, tapi ternyata hal ini juga sering menimbulkan stress kepada kebanyakan orang, karena tuntutan kemajuan zaman serta tuntutan-tuntutan pekerjaan yang terkadang menguras pikiran dan tenaga membuat kebanyakan orang sering merasa stress dan depresi. Kondisi ini tentunya membawa sarana hiburan dan rekreasi sebagai kebutuhan yang memegang peranan penting dalam mengatasi kondisi stress pada manusia, Menurut psikolog Abraham Maslow, rekreasi mempunyai tujuan yang sangat penting untuk memenuhi kebutuhan estetika dan stimulasi kognitif pelakunya dan merupakan proses dimana jasmani dan pikiran diremajakan melalui partisipasi dari para pelakunya yang menganggap apa yang telah dilakukannya telah dirasa memuaskan dirinya (Pigram dan Jenkins dalam *The Entertainment Industry: An Introduction*, 2009).

Melihat kebutuhan mendasar manusia akan fasilitas-fasilitas hiburan dan rekreasi membawa tren *entertainment center* sebagai fasilitas hiburan yang tepat untuk mengatasi masalah ini, konsep *entertainment center* yang menggabungkan beberapa fasilitas hiburan kedalam satu rancangan kawasan dan yang tentunya memberikan kemudahan bagi para pengunjung.

Kota Manado yang merupakan ibukota dari Provinsi Sulawesi Utara ini menjadi lokasi yang sangat tepat untuk di bangun urban entertainment center. Pertumbuhan angka kunjungan Wisatawan di Provinsi Sulawesi Utara selang 4 tahun terakhir mengalami pertumbuhan signifikan. Berdasarkan data Dinas Pariwisata Daerah Provinsi Sulawesi Utara tahun 2020, jumlah wisatawan mancanegara di tahun 2016 sebanyak 47,103 orang, pada tahun 2017 meningkat jadi 87.976 orang, di tahun 2018

sebanyak 127.879 orang, dan tahun 2019 menjadi 153.656 orang. Sedangkan, jumlah wisatawan Nusantara pada tahun 2016 sebanyak 1.484.402 orang, di tahun 2017 sebanyak 1.698.523 orang, tahun 2018 sebanyak 1.958.899 orang, dan pada tahun 2019 menjadi 2.200.000 orang. Angka-angka tersebut belum termasuk dengan wisatawan lokal atau wisatawan yang berasal atau tinggal di Provinsi Sulawesi Utara.

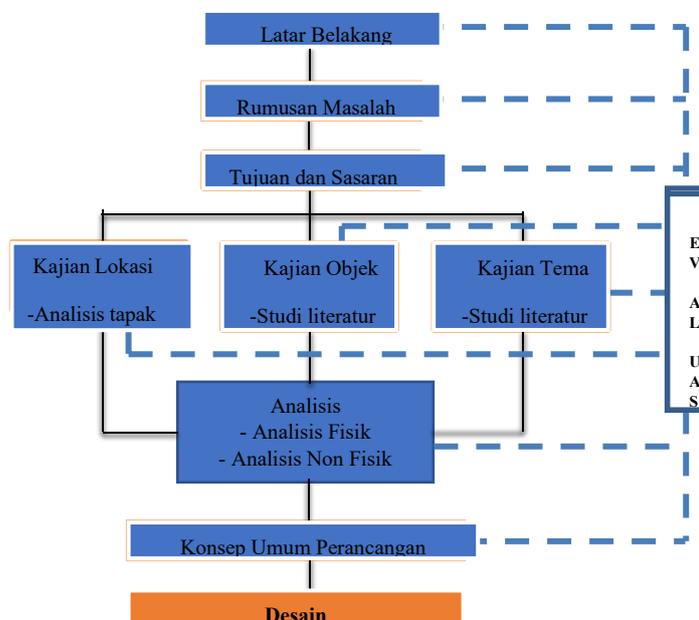
Oleh karena itu, pengadaan pusat hiburan kota atau *urban entertainment center* menjadi solusi yang sangat tepat, selain sebagai pemenuhan kebutuhan mendasar manusia akan hiburan, *urban entertainment center* ini juga dapat meningkatkan pendapatan ekonomi daerah, serta membuka lapangan pekerjaan yang baru. Warga Kota Manado dan sekitarnya yang terbilang sangat suka dengan tempat atau fasilitas-fasilitas hiburan yang ikonik dan menyenangkan tentunya juga menjadi satu nilai tersendiri, ditambah lagi tema yang di terapkan yaitu *architecture of happiness* dinilai juga sangat cocok dalam menunjang objek *urban entertainment center* ini, Provinsi Sulawesi Utara yang menduduki 3 besar indeks kebahagiaan penduduk berdasarkan hasil pelayanan statistic terpadu (PST) BPS, menambah daya tarik dari pemilihan tema *architecture of happiness* yang mana menekankan pada perwujudan kebahagiaan dalam perancangan.

2. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini, perancang menerapkan metode glass box yang dikembangkan oleh Christoper Jones yang memiliki ciri – ciri seperti; Variabel, objektif dan kriteria yang ditentukan terlebih dulu; yang kemudian melengkapi Analisis terlebih dulu sebelum menemukan solusi-solusi. Pada tahap evaluasi, sebagian besar memiliki bentuk linguistik dan juga logis.

terdapat beberapa tahapan metode perancangan Glass Box, diantaranya:

- Tahapan Pengumpulan Data
- Tahapan Analisa Data
- Tahapan Transformasi Konsep



Gambar 1. Proses Kerangka Pikir

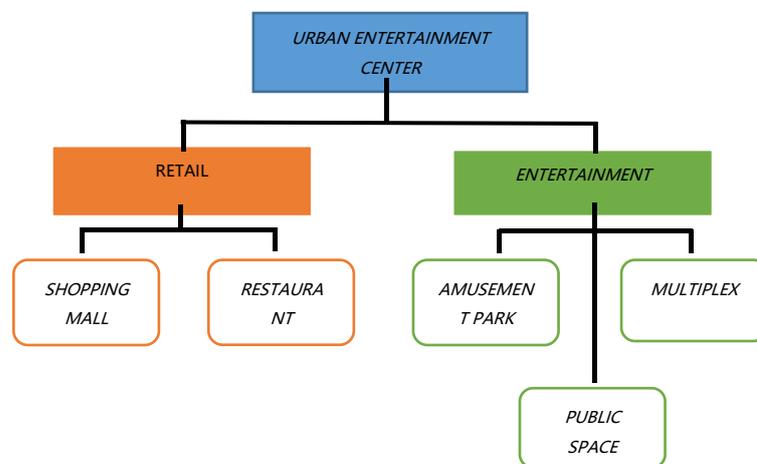
3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

3.1. Objek Rancangan

Menurut KBBI, Urban adalah berkenaan dengan kota, bersifat kekotaan, sedangkan *Entertainment* atau hiburan berasal dari kata hibur atau menghibur, menyenangkan dan menyejukkan hati yang susah. Hiburan bersifat subjektif, tergantung pada masing-masing orang. Jika seseorang

merasa terhibur terhadap sesuatu hal, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu hiburan/ *entertainment*. Center atau pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan berbagai hal, urusan dan sebagainya. *Urban Entertainment Center (UEC)* adalah sebuah kawasan atau tempat hiburan keluarga, kompleks ini merupakan gabungan antara pusat perbelanjaan dan hiburan yang bertujuan untuk menciptakan sebuah pengalaman yang baru. Retail membutuhkan tempat hiburan untuk menunjang dan menarik pelanggan, sebaliknya tempat hiburan memerlukan retail untuk mendukung keseluruhan kegiatan atau operasi dari tempat hiburan. Tujuan utama dari *UEC* ini juga adalah untuk meningkatkan pendapatan daerah lewat pajak yang dihasilkan, menjual barang dagangan dan makanan dengan menawarkan konsep hiburan untuk setiap pengunjung. *UEC* memerlukan keseimbangan antara retail dan tempat hiburan, jika salah satu terlalu dominan maka akan terasa seperti tidak seimbang dan bisa mengakibatkan timpang sebelah. Kombinasi ini menciptakan variasi baru didalam *UEC* yang bergantung pada kondisi budaya atau warisan dari Kawasan tersebut.

UEC ini hadir dengan kombinasi retail yang didalamnya *shopping mall* dan restoran, serta *entertainment* yang didalamnya *amusement park*, *multiplex* dan *public space*.



Gambar 2. *Komponen UEC*

- **Prospek**

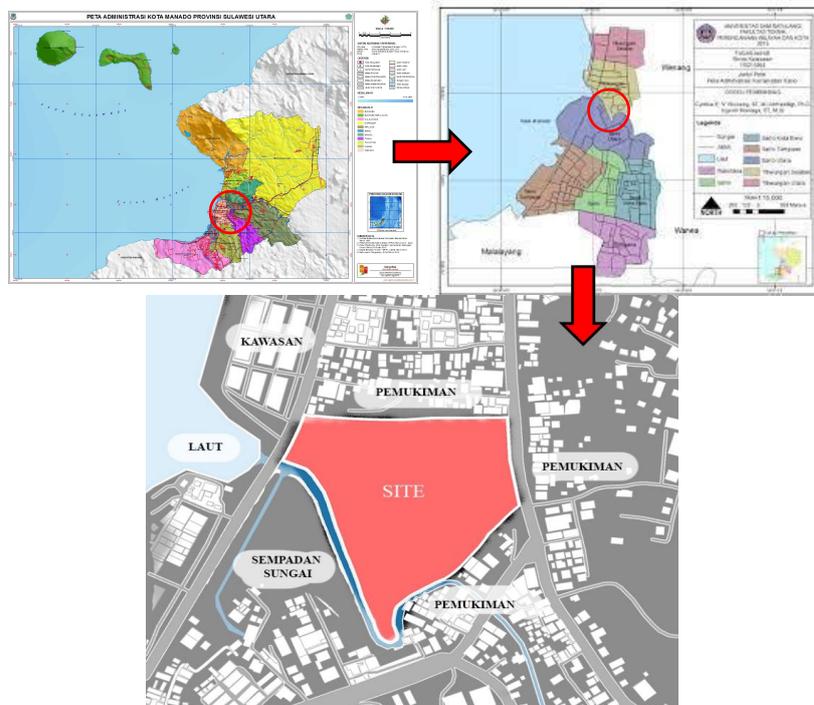
Prospek *UEC* di Manado ini antara lain mampu mengakomodasikan kebutuhan terhadap kegiatan hiburan didalam satu kawasan atau tempat bagi masyarakat Kota Manado, pendatang dan bahkan wisatawan lokal maupun mancanegara. Dengan hadirnya berbagai fasilitas rekreatif dan hiburan, diharapkan mampu menambah daya tarik Kota Manado bahkan Provinsi Sulawesi Utara sebagai kota pariwisata yang memiliki segudang objek wisata dan bahkan disebut sebagai salah satu dari lima provinsi yang menjadi desitinasi wisata super prioritas sehingga dapat menambah peminat wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Objek ini juga tentunya dapat menunjang program kerja pemerintah baik dari segi pariwisata dan pertumbuhan ekonomi kota karena hadirnya destinasi rekreasi modern di Kota Manado. Bukan hanya itu saja, objek ini mampu menghadirkan lapangan pekerjaan yang baru bagi masyarakat Kota Manado dan sekitarnya.

- **Fisibilitas**

Perancangan objek *UEC* ini mengusung tema *Architecture of Happiness* sehingga dapat memberikan keunikan dan karakteristik yang berbeda dibandingkan tempat rekreasi dan hiburan di Kota Manado bahkan di Provinsi Sulawesi Utara pada umumnya. Dengan menerapkan nuansa alami yang dapat mempengaruhi terhadap *mood*, selain dari segi fungsinya sendiri sebagai tempat hiburan *modern*, objek ini juga akan menjadi daya tarik tersendiri dan akan menjadi icon Kota bahkan pariwisata baru di Provinsi Sulawesi Utara.

3.2. Lokasi dan Tapak

Urban Entertainment Center dengan tema *The Architecture of Happiness* ini berlokasi di Kelurahan Titiwungen Selatan, Kecamatan Sario, Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara. Dalam pemilihan tapak terdapat 2 Alternatif, dengan Alternatif 1 berlokasi di Kecamatan Mapanget dan Alternatif 2 berlokasi di Kecamatan Sario, dengan melakukan pendekatan metode Analisis multi kriteria, tapak di Kecamatan Sario mendapatkan skor yang tertinggi dengan mempertimbangkan potensi aksesibilitas yang terdapat di dua sisi jalan, sarana dan prasarana yang menunjang, potensi tapak yang berada di pusat Kota Manado, serta tapak yang memiliki genius loci di samping sungai dan laut



Gambar 3. *Tapak Terpilih*
Sumber: Google, Google earth pro

Berdasarkan peraturan RTRW Kota Manado 2014-2034, Tapak diketahui sebagai berikut:

Total Luas Lahan (TLL) : 69,567 m² / 6.9 Ha

KDB : 40%

KDH : 20%

KLB : max 5 Lantai

GSB : 4 Meter

Sempadan Sungai : 15 Meter

Lebar jalan : 13 Meter

Garis Sempadan sungai : 478 m

Hasil

Total Luas Lantai Dasar : $40/100 \times 69,567 \text{ m}^2 = 27,826 \text{ m}^2$

Luas Sempadan Sungai : $15 \times 478 \text{ m} = 7,170 \text{ m}^2$

Ruang Terbuka Hijau Minimum (RTH min) = $20/100 \times 69,567 \text{ m}^2 = 13,913 \text{ m}^2$

Luas Ruang Terbuka Non Hijau maksimal (RTNH Maks) = $20/100 \times 13,913 \text{ m}^2 = 2,782 \text{ m}^2$

Garis Sempadan Jalan (GSB) = $(\frac{1}{2} \times 13) + 1 = 7.5 \text{ m}$

4. TEMA PERANCANGAN

The Architecture of Happiness yang diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia : *Architecture* = Arsitektur atau ilmu bangunan; *of* = dari; *Happiness* = kebahagiaan. Dan secara Etimologi menurut KBBI, Arsitektur itu ialah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan dan sebagainya; metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. Arsitektur menurut Mangunwijaya dan Wastu Citra (1995: 12) mengungkapkan bahwa arsitektur berasal dari bahasa Yunani “*archee*” dan “*tectoon*”. *Archee* berarti yang asli, yang utama, yang awal. Sementara *Tectoon* berarti kokoh, tidak roboh atau stabil. Maka *archeetectoon* berarti orisinal dan kokoh. Kebahagiaan dari asal kata “bahagia” menurut KBBI keadaan atau perasaan senang dan tenteram (bebas dari segala yang menyusahkan). Menurut Wikipedia, Kebahagiaan atau kegembiraan adalah suatu keadaan pikiran atau perasaan yang ditandai dengan kecukupan hingga kesenangan, cinta, kepuasan, kenikmatan, atau kegembiraan yang intens. Secara keseluruhan dapat dipahami bahwa *architecture of happiness* atau Arsitektur Kebahagiaan ialah suatu seni dalam merancang bangunan yang orisinal dan mampu membangkitkan perasaan atau *mood* bahagia, dengan kata lain bangunan yang memberi kebahagiaan.

Architecture of Happiness yang dituangkan dalam sebuah buku karangan seorang berkebangsaan Inggris yang bernama Allain De Botton dengan judul “*The Architecture of Happiness*” yang terinspirasi dari moto Sthendal “*beauty is the promise of happiness*” yang berarti kecantikan adalah sebuah janji dari kebahagiaan. Berdasarkan kajian yang dilakukan dalam pengertian dan konsep dari *architecture of happiness* dan beberapa daftar pustaka, *the architecture of happiness* dapat dirunut dalam beberapa poin, yaitu;

1) Bangunan-bangunan yang berbicara

Setiap detail bentuk, permainan warna dan material akan selalu merepresentasikan suatu cerita dan kenangan bahkan karakter seseorang, bangunan tidak serta-merta hanya dibangun tanpa memperhitungkan penggunaan bentukan-bentukan, warna, tekstur dan material.

Garis yang lurus dapat menandakan seseorang yang stabil, garis bergelombang menandakan solek dan tenang, dan yang bergerigi menandakan marah dan bingung. Seorang psikolog Jerman Rudolf Arnheim pernah meminta murid-muridnya untuk menggambarkan kehidupan pernikahan yang baik dan buruk hanya dengan menggunakan garis, setiap coretan yang kasar dan lembut pada sebuah kertas akan mendefinisikan ekspresi-ekspresi yang dalam dan menunjukkan kondisi psikis kita.

Dalam pemahaman ini, penetapan permainan garis, bentuk dan tekstur akan menentukan perwujudan perasaan seseorang yang mencerminkan kebahagiaan.

2) Berinteraksi dengan lingkungan alam

Alam merupakan suatu ciptaan Tuhan yang menyimpan berbagai keindahan kehidupan dan menjadi sumber daya yang begitu indah yang bisa dimanfaatkan oleh setiap manusia. Ketika seseorang menikmati suatu tempat yang dipenuhi dengan keindahan alam, akan secara langsung membawa orang tersebut tenggelam dalam setiap hembusan angin dan terhanyut dalam perasaan yang menenangkan, sejenak melepas beban dan tekanan. Dalam menciptakan *architecture of happiness* haruslah mampu memanfaatkan lingkungan alam dengan baik sehingga dapat mewujudkan perasaan yang tenang dan bahagia.

3) Mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan

Menurut Montessori, karakteristik dari sebuah lingkungan yang menyenangkan adalah dengan menghadirkannya dekorasi atau ruang yang indah, selaras dan tidak membosankan, serta adanya area taman atau *public space*. Bentuk penerapannya juga pada permainan ruang yang dapat mewedahi perasaan seseorang.

4) Mengoptimasi keunikan lahan (*The Promise of a field*)

Setiap lokasi atau tapak mempunyai keunikan dan ciri khasnya sendiri, seperti kondisi kontur atau kondisi tanah suatu lahan, keadaan lingkungan sekitar dan bahkan cerita menarik mengenai tempat tersebut. Dengan memanfaatkan bentuk, kondisi kontur dan keunikan lahan tersebut akan memberikan karakter tersendiri dan membuatnya berbeda dengan rancangan lainnya.

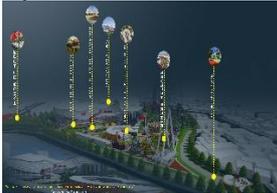
5) Menghasilkan *sense of place*

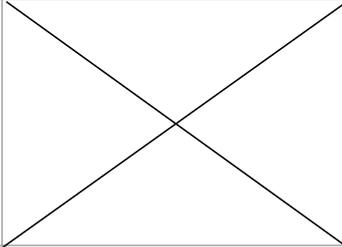
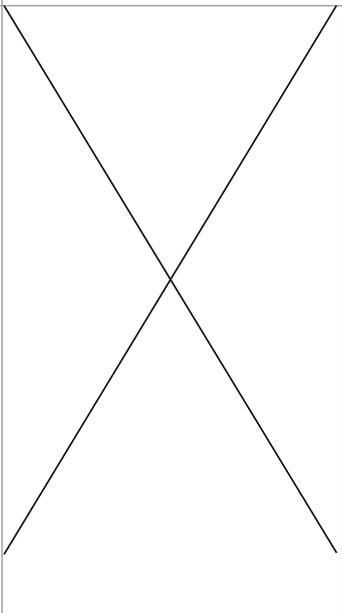
Disebut juga sebagai suasana atau *vibes* suatu tempat, kualitas dari lingkungan dan daya tarik dari suatu tempat yang menyebabkan rasa damai, tenang, sejahtera dan Bahagia dapat membantu mengikat suasana hati seseorang atau masyarakat sehingga mampu menciptakan suatu rasa atau keinginan untuk kembali lagi ke tempat tersebut.

6) Menerapkan prinsip keseimbangan, keteraturan, keterpaduan dan elegan (*Virtues of Building*)

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1. Implementasi Tema Perancangan

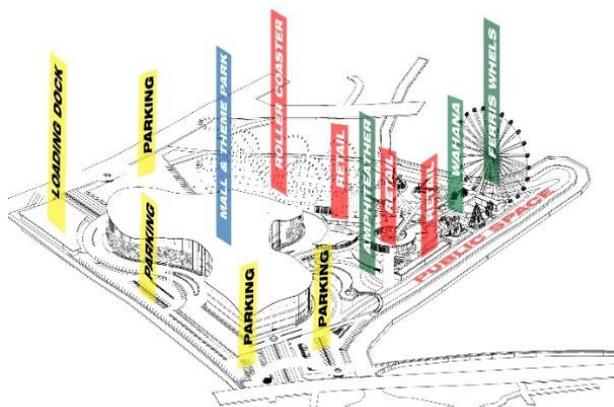
		Aspek-Aspek Rancangan		
		<i>Site Development</i>	Massa Bangunan	Ruang luar & Ruang Dalam
Prinsip-Prinsip Tematik	<p>Bangunan yang berbicara</p> <p>Pada pengembangan tapak diterapkan desain yang mampu memberikan <i>story line</i> pada pengunjung dengan menempatkan titik-titik tapak yang mampu memberikan cerita tersendiri mulai dengan area masuk tapak sampai area keluar tapak.</p>		<p>Massa bangunan dibuat dengan menggabungkan beberapa unsur garis diantaranya garis lengkung, garis lurus dan garis tajam sebagai bentuk manifestasi dari perasaan seseorang. Penggunaan garis lengkung yang menandakan ketenangan, garis lurus yang menandakan kestabilan, sedangkan garis tajam menandakan ketegangan dan intensitas, sehingga konsep massa ini merupakan perpaduan dari setiap perasaan seseorang.</p> 	<p>Konsep penerapan ruang luar dan ruang dalam merupakan sarana yang memperkuat <i>story line</i> dari konsep pengembangan tapak. Pada area masuk tapak dihadirkan jalur yang ditumbuhi pohon diatas tangan terbuka dengan maksud memberikan sensasi harapan, area ini di namai <i>Hands of hope</i></p>  <p>agar pengunjung yang masuk ke dalam tapak ini yang mungkin sedang mengalami putus asa dan hilang harapan dapat mengobati perasaannya lewat sensasi area masuk tapak. Kemudian ruang luar menghadirkan sarana berupa <i>healing space, jogging track, amphiteater, dan area</i> hiburan lainnya.</p>  <p>Sedangkan pada Ruang dalam juga diterapkan permainan garis, tekstur, warna dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi perasaan seseorang sehingga pengunjung yang masuk dapat merasakan sensasi bangunan yang berbicara.</p>

<p>Berinteraksi dengan Alam</p>	<p>Konsep <i>Story line</i> yang di hadirkan juga merupakan konsep yang dapat berinteraksi dengan alam, pada konsep ini ditekankan pada pemanfaatan area hijau dan area sungai serta laut.</p>	 <p>Pada massa bangunan dikonsepskan dengan banyak bukaan dan kaca sehingga pengunjung dapat menikmati keindahan alam sekitar. Pada konsep massa juga dihadirkan <i>feriss whels</i> dan <i>roller coster</i> yang mampu menghadirkan pengalaman menikmati keindahan udara, darat dan laut.</p>	<p>Menghadirkan kolam buatan yang mengelilingi objek shopping mall serta menempatkan banyak pepohonan merupakan konsep ruang luar dalam menunjang prinsip berinteraksi dengan alam. Pada ruang dalam tentunya dibuat banyak kaca serta didukung juga dengan beberapa lukisan-lukisan yang bertemakan tentang alam pada beberapa ruangan tertentu.</p>
<p>Mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan</p>	<p>Penerapan <i>story line</i></p>		<p>Menghadirkan taman, area hiburan dan <i>public space</i> yang dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung serta dekorasi yang indah dan selaras untuk mengoptimalkan dan mendukung munculnya perasaan yang menyenangkan.</p>
<p>Mengoptimalkan keunikan lahan (<i>the promise of the fields</i>)</p>	<p>Kondisi lahan yang cenderung rata mempermudah dalam menghadirkan sarana prasana yang menarik serta kondisi tapak yang memiliki <i>genius loci</i> sangat membantu dalam perwujudan tema <i>architecture of happiness</i> maka dalam perwujudannya di hadirilah konsep <i>story line</i> pada pengembangan tapak.</p>	<p>Lahan yang cenderung datar mempermudah dalam menhadirkan masa bangunan.</p>	<p>Lahan yang memiliki keunikan dengan adanya sungai serta bersebelahan dengan laut dan area hijau dimaksimalkan dengan ruang-ruang yang dapat menunjang seperti area <i>jogging track</i> tepi sungai dan <i>healing space</i> dekat sungai dan area hijau.</p> 
<p>Menghasilkan Sense of place</p>	<p>Prinsip ini merupakan tujuan utama dalam menghadirkan konsep <i>story line</i> karena sangat mempengaruhi pada hasil akhir perasaan seseorang ketika keluar dari objek hiburan ini. Maka pada perancangannya setiap titik dikonsepskan keunikan tersendiri baik permainan area atau cahaya dan bentuk sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan membuat pengunjung merasa puas dan menjadi satu pengalaman yang</p>		<p>Ruang luar dan ruang dalam memiliki pengaruh yang sangat penting dalam mewujudkan "<i>sense of place</i>", oleh karena itu konsep ruang luar dimaksimalkan dengan menghadirkan area-area yang dapat dinikmati segala usia, jalur-jalur yang mudah diakses dan spot-spot yang dapat menikmati keindahan alam serta dapat memberikan ketenangan.</p>

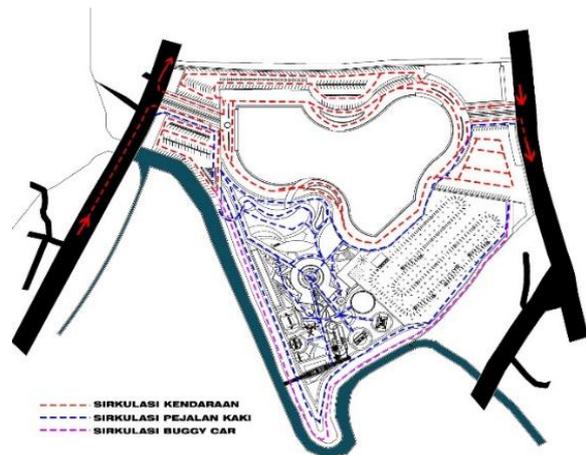
		tak terlupakan dan ketagihan ketika mengunjungi <i>UEC</i> .	
--	--	--	--

5.2. Rencana Tata Tapak (*Site Development Plan*)

Konsep pengembangan tapak mengoptimalkan potensi dari zona-zona yang ada. Pada area tepi sungai ditempatkan zona *public space* untuk memanfaatkan potensi dari sungai tersebut dan menghadirkan wahana-wahana bermain serta *healing space*. Menempatkan bangunan utama yang langsung bisa diakses oleh kedua sisi jalan, menciptakan sirkulasi yang membentuk *story line*, mulai dari pengunjung yang masuk ke dalam tapak yang langsung disambut dengan objek area *hands of hope* sebagai bentuk perwujudan harapan dan emosi seseorang, setelahnya diperhadapkan dengan masa utama yang disebut sebagai area *stress release*, kemudian masuk ke area terbuka terdapat amphiteater atau perancang menyebutnya *the art of performance*, di antara ruang terbuka dan masa utama terdapat jembatan penghubung (*the connection*) untuk memudahkan akses sekaligus mengoptimalkan spot yang ada dan ketika masuk lebih dalam ke dalam area terbuka terdapat *space of interaction* yang mana itu merupakan retail-retail dan restoran sebagai wujud interaksi satu sama lain, kemudian setelah masuk lebih dalam terdapat area *stress release* atau wahana-wahana bermain juga. Setiap area dimanfaatkan sebaik-baiknya dan semuanya memiliki alur cerita yang merupakan perwujudan dari tema *the architecture of happiness*, sehingga pengunjung mendapatkan pengalaman yang tak terlupakan.

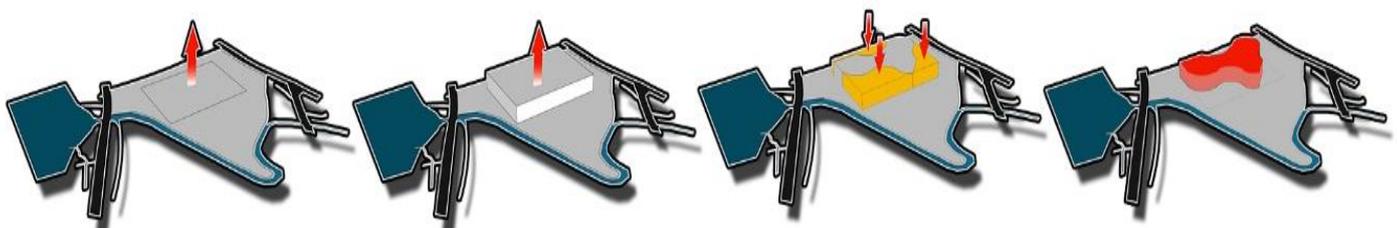


Gambar 4. Konsep Pemanfaatan



Gambar 5. Konsep Sirkulasi Tapak

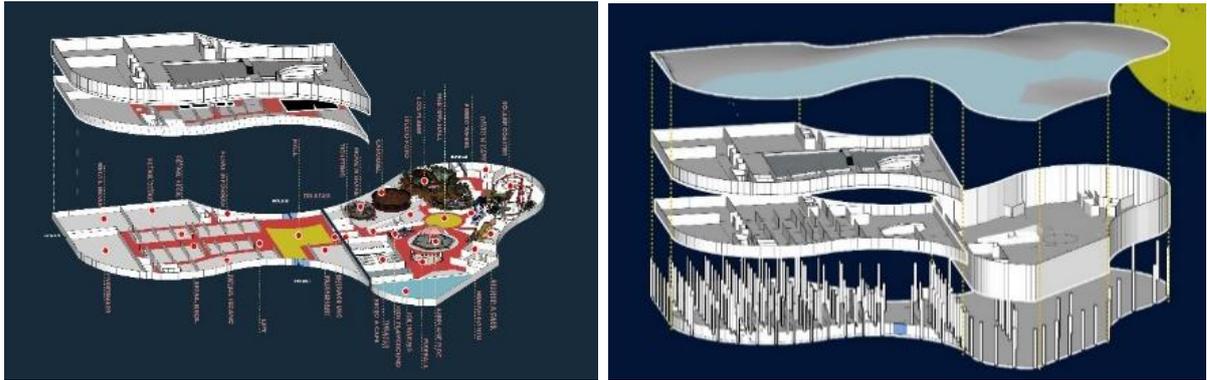
Konsep Gubahan Massa Bangunan



Gambar 6. Transformasi Bentuk

Dalam menciptakan gubahan bentuk bangunan, terdapat beberapa tahapan, yang pertama dengan mengambil +30% dari luasan tapak efektif, selanjutnya mengambil bentukan awal persegi Panjang dan ditransformasikan dengan metode substraksi untuk membentuk bangunan yang mengiuti emosi seseorang, setelahnya terciptalah bentukan final yang merupakan penggabungan unsur garis, diantaranya garis lengkung, garis lurus dan garis tajam sebagai manifestasi dari emosi seseorang.

5.3. Konsep Pemanfaatan Lantai Bangunan

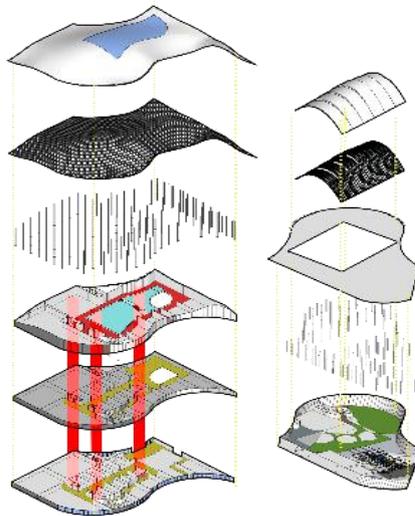


Gambar 7. Denah massa utama

Konsep pemanfaatan lantai bangunan pada lantai satu dipisah menjadi dua area yang berbeda, area *shopping mall* dan *theme park indoor*, walaupun memiliki dua area yang berbeda, tapi mempunyai satu fungsi yang sama yaitu sebagai sarana hiburan.

5.4. Rancangan Sistem Struktur Bangunan

Rancangan sistem struktur bawah atau *down structure* menggunakan pondasi bore pile, pada area floor plate menggunakan dak komposit baja, *middle structure* menggunakan struktur rangka kaku beton bertulang, kolom, balok dan konsol. *Upper structure* menggunakan konstruksi rangka ruang atau space frame dengan menggunakan material titanium karena jauh lebih ringan dari baja. *Outer skin* menggunakan *secondary skin*, GRC serta kaca.



Gambar 8. Isometri Struktur

6. HASIL PERANCANGAN

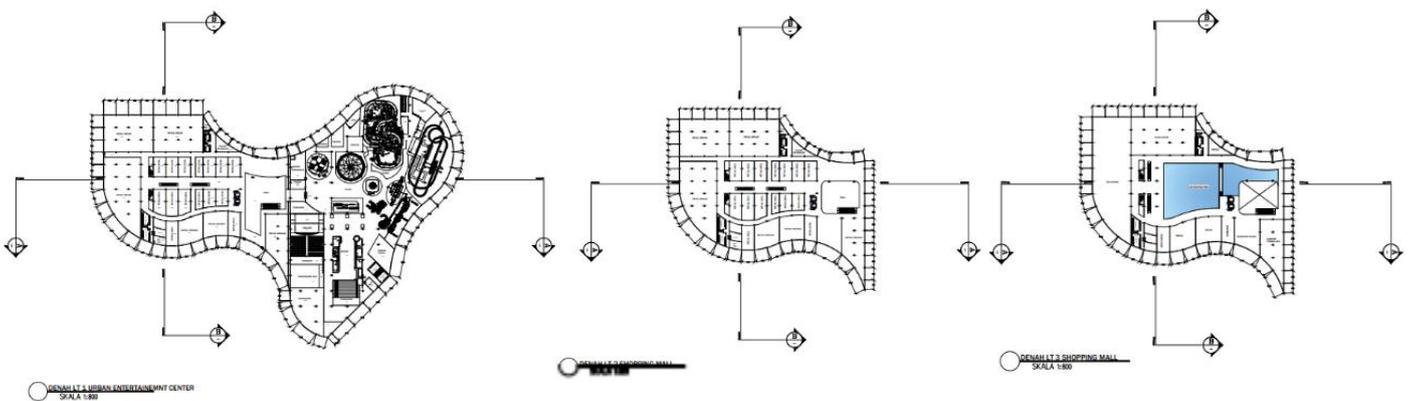
Perancangan tapak berdasarkan konsep desain yang telah dirancang sebelumnya menghasilkan beberapa zona, diantaranya:

- Zona A
 Pada zona ini terdapat massa utama yang didalam gabungan antara shopping mall dan theme park indoor
- Zona B
 Area ini merupakan pintu masuk kedalam Kawasan terbuka atau amusement park, di dalam area ini terdapat arena pertunjukan atau amphiteater dan jembatan penghubung antara ruang luar dan masa utama dan menjadi salah satu spot unggulan.
- Zona C
 Pada bagian ini terdapat area retail, pusat informasi, restoran dan *ticketing*.
- Zona D
 Pada bagian ini terdapat area retail dan restoran
 Zona ini merupakan area amusement park atau wahana-wahana outdoor yang diklasifikan mulai dari normal sampai extream
- Zona E
 Pada zona berada di tepi sungai atau area sempadan sungai, dimana terdapat *public space*, *healing space* dan *jogging track*.



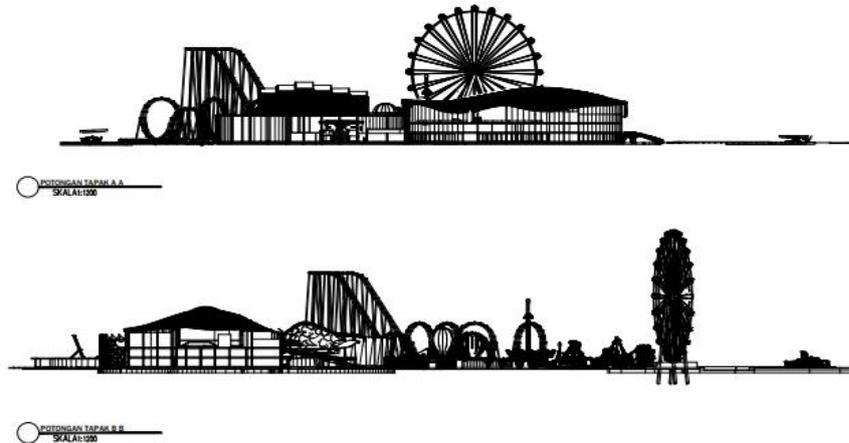
Gambar 9. Site Plan

Denah bangunan utama terdapat dua area berbeda pada lantai satu yang terpisah oleh dilatasi, area kiri merupakan shopping mall dan area kanan merupakan theme park indoor. Untuk lantai 2 dan 3 merupakan bagian dari shopping mall dan pada lantai 3 juga terdapat *ice skating rink*.



Gambar 10. Denah massa utama

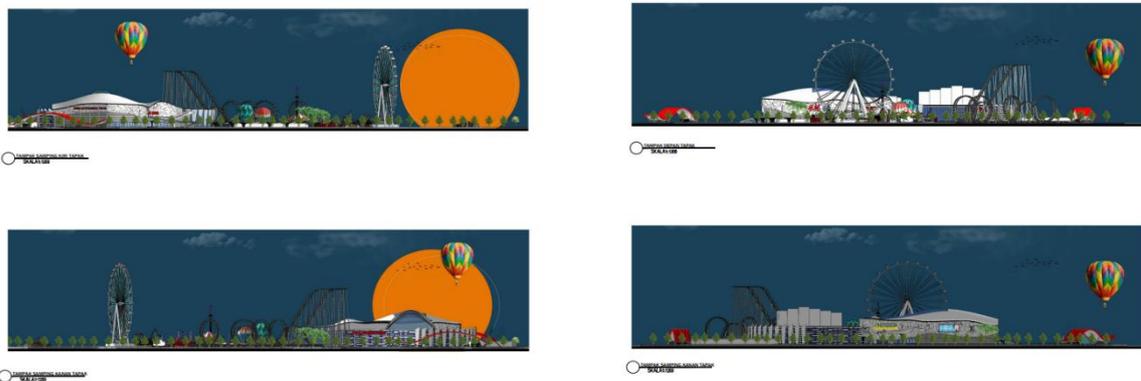
Pada potongan tapak, terlihat sistem struktur yang menggunakan konstruksi rangka kaku dengan jarak kolom 8x8 meter pada masa utama.



Gambar 11. Potongan Tapak

Perancangan selubung bangunan pada tampak menggunakan *secondary skin* sebagai estetika dan sekaligus alternatif dalam penghawaan agar sinar matahari tidak mudah masuk. Material yang digunakan juga terdapat GRC, kaca dan batu alam. Penggunaan warna cerah untuk menambah kesan dari judul dan tema objek yaitu *urban entertainment center – the architecture of happiness*.

Pada perspektif dan beberapa spot *eksterior*, *interior* terlihat permainan warna yang cerah namun tetap selaras, serta penggabungan bentuk lengkung, lurus dan tajam pada massa dan area lanscape sebagai manifestasi dari emosi seseorang dan upaya dalam beradaptasi dengan karakter dari tapak dan bentukan sungai yang unik.



Gambar 12. Tampak Site



Gambar 13. Perspektif Mata Burung



Gambar 14. Spot Eksterior & Interior
Sumber: Hasil Rancangan

7. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan hadirnya objek rancangan *Urban Entertainment Center* di Manado ini dapat menunjang pertumbuhan ekonomi daerah dan menunjang citra kota yang juga disebut sebagai salah 1 dari 5 provinsi yang memiliki destinasi wisata super prioritas. Selain itu juga objek ini juga diharapkan dapat hadir sebagai salah satu solusi dalam mengatasi rasa stress yang diakibatkan dari beberapa faktor yang ada dan objek ini kiranya mampu menciptakan kebahagiaan dan mempererat hubungan keluarga, pertemanan dan bahkan percintaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Botton, A, 2006, *The Architecture of Happiness*, Vintage Books, a division of Random House, Inc., New York.
- Ching, Francis D.K., 2008, *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi 3rd, Erlangga, Indonesia.
- Jardon, Vallerie,, *Happiness by Design – multi-sensory wellness spaces*, IIDA, LEED AP ID +C, BOX STUDIO,
- Karnadi, J, Machdijar, S, 2019, *Urban Entertainment Hub*” *Jurnal Stupa*, Vol. 1, No 2, Oktober 2019.
- Neufert, Ernst, 1996, *Data Arsitek Jilid 1*, Erlangga, Indonesia.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Manado, 2014, *Peraturan Daerah Kota Manado Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034*, Manado.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Manado, 2018, *DBPS Kota Manado, Kota Manado dalam Angka Tahun*, Pusat Data Statistik Kota manado, Manado.
- Pertiwi, P., 2015, *Entertainment Center di Purwokerto*” eprints.undip.ac.id
- Prapawuttikul, P. Hu, Y. Luo, S., 2020, *Through Our Eyes – Through service design perspectives*, SERV 727, Spring.
- Rathi, Keshav, 2017, *City Center, Indoor – An Urban Lifestyle Complex*, BARCH THESIS,
- Sutifin, Putri, 2011, *Semarang Entertainment Center* digilib.uns.ac.id, Semarang.
- Tooy, R, 2020, *Pusat Rekreasi Anak di Kota Manado – Architecture of Happiness*, *Daseng-ejournal Unsrat*, Vol. 9, No 1, Mei 2020
- Zeisel, John, 1981, *Design’s Development Spiral*,,