

SHOPPING MALL DI MINAHASA SELATAN *Arsitektur Kontemporer*

Prisilia Simbar¹, Aristotulus E, Tungka², Alvin J. Tinangon³

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

Email : prisiliasimbar19@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Minahasa Selatan terletak di kota Amurang, dengan jumlah penduduk sebanyak 238.455 jiwa tercatat pada tahun 2019. Secara garis besar Amurang merupakan pusat kota Kabupaten Minahasa Selatan yang berbatasan dengan kota Manado, Kabupaten Minahasa Tenggara dan Kotamobagu. Shopping Mall bisa dikatakan dibutuhkan oleh masyarakat minsel sebagai kebutuhan dan rekreasi hiburan. Dan juga selain sebagai sarana kebutuhan masyarakat, shopping mall juga merupakan pintu gerbang menuju perubahan gaya hidup yang semakin global. Berbagai kebutuhan masyarakat, mulai dari kebutuhan pokok hingga sekolah menengah atas, tidak dapat dipenuhi dari satu pusat perbelanjaan saja. Kota Amurang juga merupakan tempat perdagangan ekonomi yang sangat menguntungkan yang kemungkinan akan memberikan kontribusi terbesar bagi struktur perekonomian. Kab. Minahasa Selatan memiliki kawasan yang luas untuk pembangunan perdagangan dan jasa skala besar, itulah mengapa saya mengangkat objek ini.

Kata Kunci: Shopping Mall, Minahasa Selatan, Kontemporer

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Shopping Mall bisa dikatakan dibutuhkan oleh masyarakat minsel sebagai kebutuhan dan rekreasi hiburan. Dan juga selain sebagai sarana kebutuhan masyarakat, shopping mall juga merupakan pintu gerbang menuju perubahan gaya hidup yang semakin global. Berbagai kebutuhan masyarakat, mulai dari kebutuhan pokok hingga sekolah menengah atas, tidak dapat dipenuhi dari satu pusat perbelanjaan saja. Pusat perbelanjaan menjadi salah satu alternatif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Mall ini juga menawarkan pengunjung tempat yang nyaman untuk berbelanja. Fungsi pusat mall tidak semata mata sebagai tempat berbelanja tetapi juga sebagai tempat hiburan bagi penghuni dan keluarganya. Oleh karena itu, pembangunan mall sekarang, dengan adanya ketersediaan unit toko yang lengkap, namun juga harus mampu menciptakan kesan yang menyenangkan dan menarik dalam hal desain interior. Konsep belanja dan hiburan dalam wadah berupa pusat perbelanjaan menjadi kebutuhan bagi warga Minsel. Maka disini kita membutuhkan mall yang memenuhi standar yang telah ditetapkan, baik dari segi performa ataupun penduduk pendukung. Perencanaan pusat perbelanjaan dan hiburan merupakan perencanaan untuk menciptakan kawasan perbelanjaan yang nyaman dan kawasan hiburan daerah. Selain itu penyediaan pusat perbelanjaan ini tersebut secara langsung dapat meningkatkan kualitas lingkungan dan mendukung fungsi kawasan dalam hal pemenuhan tata guna lahan, dimana Kabupaten Minahasa Selatan telah merencanakan pembangunan pusat perbelanjaan pada tahun 2015. Kemajuan pembangunan Indonesia hingga saat ini telah menghasilkan pertumbuhan ekonomi yang pesat. peningkatan pendapatan masyarakat, mengubah struktur harga, mengubah model penawaran jasa/barang, peningkatan kuantitas dan kualitas barang/jasa, sampai pada perubahan model dan karakter masyarakat dan mempengaruhi perubahan kebiasaan konsumsi masyarakat secara umum. Kontemporer adalah gaya arsitektur mall ini. pilih tema ini karena dinamis. Gaya arsitektur kontemporer terus berubah dan tidak mengikuti gaya arsitektur tradisional. Konsumen saat ini menggunakan pusat perbelanjaan untuk hiburan, inspirasi, belajar, dan bertemu orang lain

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mewujudkan atau merancang shopping mall sebagai sebuah pusat perbelanjaan yang bertujuan mewartakan kegiatan perbelanjaan, memenuhi kebutuhan pokok, rekreasi yang mampu memberi kepuasan bagi pengunjung?

1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan

- **Tujuan Perancangan**

1. Merancang Tujuan merancang shopping mall dengan mewujudkan pusat perbelanjaan yang memenuhi kebutuhan pokok, tempat rekreasi yang membuat minat masyarakat untuk berkunjung lebih tinggi.

- **Sasaran Perancangan**

1. Terwujudnya kebutuhan kebutuhan pengunjung
2. Konsep tempat rekreasi dan hiburan yang menarik/unik
3. Konsep bangunan yang bergaya kontemporer, sesuai dengan gaya hidup yang semakin global

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tipologi

Pendekatan tipologi mengkaji fungsi-fungsi yang digunakan untuk mendukung objek desain, mendukung objek desain dan objek perancangan sehingga dapat di temukan kekurangannya. Tipologi mall berdasarkan komposisi dan bentuk, meliputi sistem cluster, loop dan linear. Mall yang berhasil dalam tata letak pada umumnya memiliki bentuk yang sederhana, yaitu berbentuk-I, berbentuk-T dan berbentuk-L.

- Pendekatan Lokasi

Mencakup kondisi sekitar objek yang sedang dibangun, dan analisis tapak merupakan kelanjutan dari kondisi lingkungan yang lebih terfokus pada lokasi tapak untuk selanjutnya akan dianalisa, diselidiki, dan disiapkan kembali sesuai dengan persyaratan yang diperlukan untuk proyek objek.

- Pendekatan Tematik

Upaya menampilkan bangunan mal yang dinamis dan mandiri pada suatu zaman. Tema ini dipakai untuk menonjolkan desain yang lebih keren, fleksibel, beragam dan kreatif, baik dari segi bentuk jenis bahan, dan teknologi yang digunakan.

2.2. Proses Perancangan

Proses perancangan yang akan digunakan pada desain ini adalah seperti yang diusulkan oleh Marc Antoine Laugier (1753) dan Bruce Archer (1970):

(Teori Proses Desain dan kaitannya dengan degradasi arsitek) Marc Antoine Laugier (1753) dengan arah yang sama dari pemikiran yang membuktikan bahwa sistem rancangan adalah suatu sistem memecah atau menganalisis dan memecahkan setiap elemen masalah beserta sistem paduan unsur yang berbeda berubah menjadi jalan keluar perancangan yang lengkap.

(Model Proses Desain Sebagai Proses Rasionalistik) Model lainnya yaitu gaya dari Bruce Archer (1970) berpendapat bahwa metode perancangan harus terdiri dari fase uraian (observation and inductive reasoning), sintesis (selection and creative thinking) dan eksekusi (describing, translating, transmitting the design to those who will implement it).

3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

3.1. Objek Rancangan

- a. Prospek

Pembangunan perdagangan barang dan jasa atau shopping mall, diarahkan pada terwujudnya kebutuhan kebutuhan pokok, hiburan, dan rekreasi. Dengan akan adanya pembangunan shopping

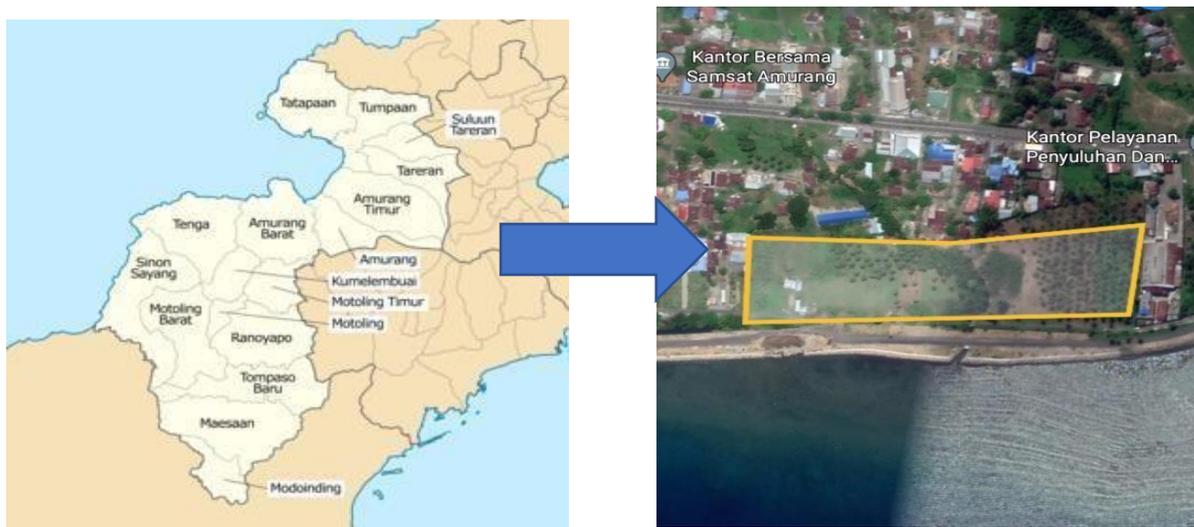
mall merupakan unsur penting dalam pembangunan di masa depan. Saat ini, kabupaten memiliki pembangunan perdagangan barang dan jasa, namun masih dalam skala kecil, seperti “Sakura Mart”. Untuk itu, perlu di adakan pembangunan perdagangan barang dan jasa dalam skala besar, dalam hal ini Shopping Mall. Dengan adanya Shopping Mall di Kabupaten Minahasa Selatan, tidak akan mempersulit masyarakat Minsel yang harus ke pusat kota atau Manado. Menjadikan shopping mall sebagai tempat bertemunya sesama sebagai ruang bagi sesama.

b. Fisibilitas

Tumpaan- Amurang merupakan lokasi yang tepat dalam pembangunan perdagangan barang dan jasa dalam skala besar sesuai dengan RTRW MINSEL 2014-2034. Kota amurang memang sangat membutuhkan kehadiran shopping mall yang tentu lebih baik ditinjau dari segala aspek. Pembangunan ini juga berorientasi dari rencana oleh pihak pemerintah yang telah menargetkan pembangunan proyek ini pada tahun 2015 sesuai dengan keputusan yang telah disepakati pihak pemerintah

3.2. Lokasi dan Tapak

Letak site perancangan yang dipilih terletak di daerah Jalan Boulevard Amurang, Minahasa Selatan. Lokasi tersebut sejalan dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Minahasa Selatan tahun 2014-2034 pada bagian pengembangan kawasan perdagangan dan jasa. tapak ini memenuhi kriteria pemilihan tapak, contohnya lokasi tapak mudah dijangkau, terutama dari fasilitas umum seperti angkutan umum atau taxi online, bahkan pejalan kaki.



Gambar 1: Lokasi dan Tapak
Sumber: Google Earth

3.3. Program Fungsional

Berdasarkan aktifitas yang diwadahi Shopping Mall, maka terdapat beberapa macam pelayanan dan fungsi yang terbagi atas 3 macam yaitu fungsi utama, penunjang dan pengelola, yang muncul dari fungsi-fungsi fasilitas yang ada:

- a. Fungsi utama dari sebuah shopping mall yaitu sebagai tempat rekreasi dan sebagai tempat kebutuhan pokok sehingga fasilitas ini adalah yang paling utama pada shopping mall ini. Umumnya fasilitas ini menyangkut tentang fasilitas tempat bermain dan fasilitas untuk mencari atau membeli kebutuhan pokok yang disajikan kepada para pengunjung.
- b. Fungsi penunjang shopping mall ini adalah fasilitas yang disediakan untuk menunjang fungsi utama, menyangkut tentang rekreasi dan sarana kebutuhan pokok yang ada pada suatu shopping mall.

- c. Fungsi pengelola adalah orang-orang yang mengelola shopping mall. Jadi fungsi pengelola adalah menyuplai fasilitas, memelihara fasilitas, mengelola kegiatan objek, memberikan penjelasan kepada konsumen hingga mengkoordinasikan peralatan yang dibutuhkan.

3.4. Analisis Tapak dan Lingkungan

Letak objek desain Shopping Mall ini sesuai dengan RTRW Minahasa Selatan tahun 2014-2034. Berdasarkan hasil pengamatan tapak yang telah dilaksanakan ada berbagai faktor yang harus diperhatikan dalam proses perancangan Shopping Mall ini, yaitu:

- **Klimatologi**

Memperhatikan penggunaan bahan bangunan yang akan berperan beraksi menjadi isolator alamiah untuk mengatasi temperatur maupun kelembapan cuaca. Penggunaan drainase, dan pembuangan air dari suatu area atau lahan

- **Vegetasi**

Perlu adanya penataan vegetasi di area tapak yang berfungsi sebagai penghalang angin maupun sinar matahari, sebagai penghalang, dan sebagai penataan taman menjadi lebih fresh.

- **Topografi**

Di lokasi lapangan tanahnya tidak rata dan elevasi tertinggi berada di sebelah utara kawasan dengan elevasi kurang lebih 11 m dpl dan lebih rendah di sebelah barat kawasan dengan elevasi 2 m dpl. drainase akan mengarah ke bagian terendah dari situs. Sebagian kontur akan dipertahankan dan beberapa bagian akan diakali sesuai kepentingan.

4. TEMA PERANCANGAN

4.1. Kajian Tema

Arsitektur kontemporer di Indonesia dalam dekade terakhir didominasi oleh pengaruh gaya arsitektur modern. Tampilan modern milik arsitektur kontemporer tidak terjalin oleh perancangan sederhana. Dalam konsepsi suatu rancangan ada tujuh asas arsitektur kontemporer yang telah dikemukakan Ogin Schirmbeck, yakni gedung yang kuat, gubahan yang ekspresif dan energik, konsep bilik yang terkesan bebas, penyerasian ruangan yang berpadu dengan ruang luar, mempunyai fasad jernih, kenyamanan yang utama, dan terakhir eksplorasi komponen lansekap area bersistem. Itulah yang membedakan gaya arsitektur kontemporer dengan gaya arsitektur lainnya.

4.2. Asosiasi Logis

Arsitektur kontemporer menganggap setiap asas arsitektur mempunyai rancangan yang lebih beragam dan kreatif, bisa dibilang sebagai arsitektur yang modern atau mencontohi kemajuan yang ada dan memperhatikan dimensi tampilan, material, dan teknologi yang melakukan suatu wujud berinteraksi dengan alam menggunakan warna dan bentuk yang bebas, atau bisa memastikan bahan yang natural. Dari penjelasan tercantum dapat dilihat adanya kaitan besar antara objek Shopping Mall ini dengan tema yang akan diseleksi karena penggunaan tema arsitektur kontemporer akan memerankan sebuah rancangan realisasi arsitektur, yang akan melahirkan shopping mall ini bisa memberikan citra yang kuat dari arsitekturnya yang unik.

5. KONSEP PERANCANGAN

Tema yang digunakan dalam perancangan Shopping Mall ini yaitu Arsitektur Kontemporer. Kontemporer pada aturannya merupakan model desain yang sedang 'trending' atau sedang dihasilkan saat ini. Jadi, kontemporer mampu eklektik. Apapun yang sedang berjalan sekarang. Kontemporer lebih hidup, tidak terikat dengan zaman.

5.1. Konsep Implementasi Tematik

Tabel 1. Strategi Implementasi Arsitektur Kontemporer

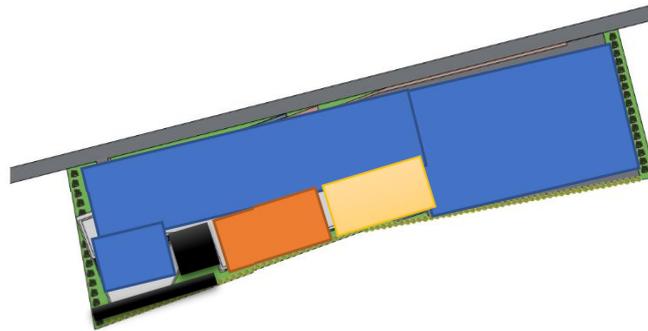
No	Asas Asas Tematik	Prinsip Prinsip Perancangan
1.	Penggunaan Material Dan Teknologi Baru	Strategi pelaksanaannya adalah menerapkan wujud komposisi dan konstruksi yang kuat bersama dengan bahan atau material modern untuk mempersembahkan citra kontemporer.
2.	Harmonisasi Ruang Dalam Dan Ruang Luar	Rencana implementasinya yaitu dengan menerapkan Courtyard untuk menciptakan suasana outdoor pada bangunan. Pemisahan ruang luar dan ruang dalam dengan menggunakan pola dan bahan lantai yang berbeda
3.	Gubahan Yang Ekspresif Dan Dinamis	Rencana realisasinya yaitu dengan menciptakan hasil massa yang bersifat formal (kotak) namun bisa menyerasikan jumlah gaya dasar sehingga menghasilkan citra ekspresif dan dinamis.
4.	Konsep Ruang Terkesan Terbuka	rencana penerapannya yaitu dengan menggunakan tembok kristal, antara ruang dan koridor (dalam gedung) dan mengoptimalkan bukaan, untuk menyampaikan pandangan bangunan yang terbuka.
5.	Memiliki Fasad Transparan	Rencana untuk mewujudkannya adalah dengan sifat fasad bangunan menggunakan material transparan yang dapat menghasilkan kesan keterbukaan, hingga dapat mengoptimalisasi sinar yang masuk ke dalam ruang.
6.	Kenyamanan Yang Hakiki	Rencana implementasinya yaitu membuat sebuah bangunan yang tidak hanya nyaman bagi sebagian orang, tetapi juga para penyandang disabilitas merasa nyaman. Misalnya menggunakan ramp antar lantai
7.	Eksplorasi Elemen Lanskap	Strategi Pencapaian adalah Mempertahankan vegetasi yang terjaga dan tidak menghambat lalu lintas diluar atau didalam tapak. Pengaplikasian vegetasi menjadi batas antar satu gedung serta gedung yang lain, serta penyajian jenis jenis vegetasi yang bisa memberikan citra nyaman pada site.

Sumber: Analisis Pribadi

5.2. Konsep Pengembangan Tapak

• Rencana Zonasi Pemanfaatan Lahan

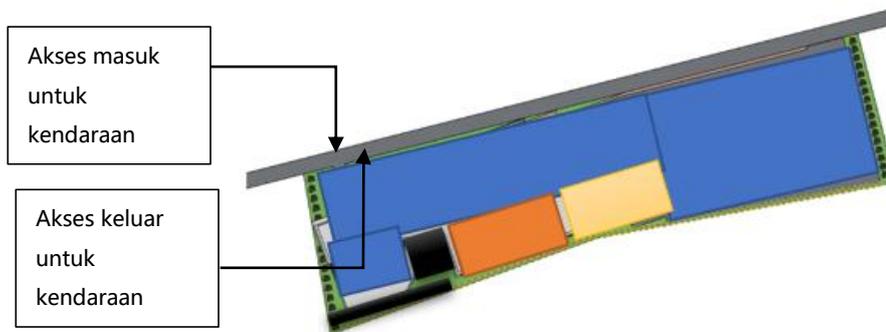
Zonasi terhadap tapak terbagi menjadi 4, zona publik (berwarna biru) adalah area buat pos keamanan, parkir transportasi, Bangunan dasar, taman. Zona semi publik (berwarna hitam) untuk area penghijauan. Zona privat (berwarna coklat) area Pengelola. Sedangkan zona servis (berwarna kuning) untuk area loading dock dan gudang.



*Gambar 2: Zonasi Lahan
Sumber:Perancang*

• **Rencana Aksesibilitas Masuk & Keluar Tapak**

Rencana aksesibilitas masuk dan keluar tapak dibuat beralaskan alur lalu lintas jalan utama terhadap tapak. Tapak berada di Jalan Raya Trans Sulawesi, Amurang yang merupakan jalan dua arah dengan lebar jalan sekitar 8m.



*Gambar 3: Aksesibilitas Masuk-Keluar Tapak
Sumber:Perancang*

5.3. Konsep Gubahan Massa Bangunan

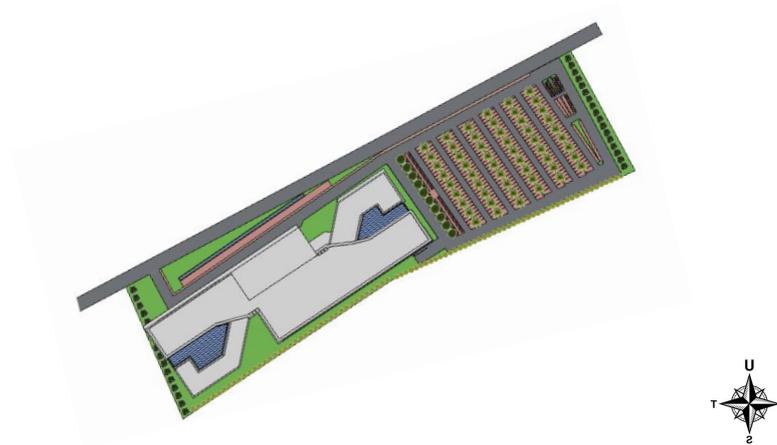
Keadaan massa bangunan pada tapak disesuaikan dengan strategi zonasi dan juga melihat view yang bagus. Perletakan massa bangunan pada tapak divisualisasikan dalam bentuk 3D massa bangunan.



*Gambar 4: Perletakan Massa Bangunan
Sumber:Perancang*

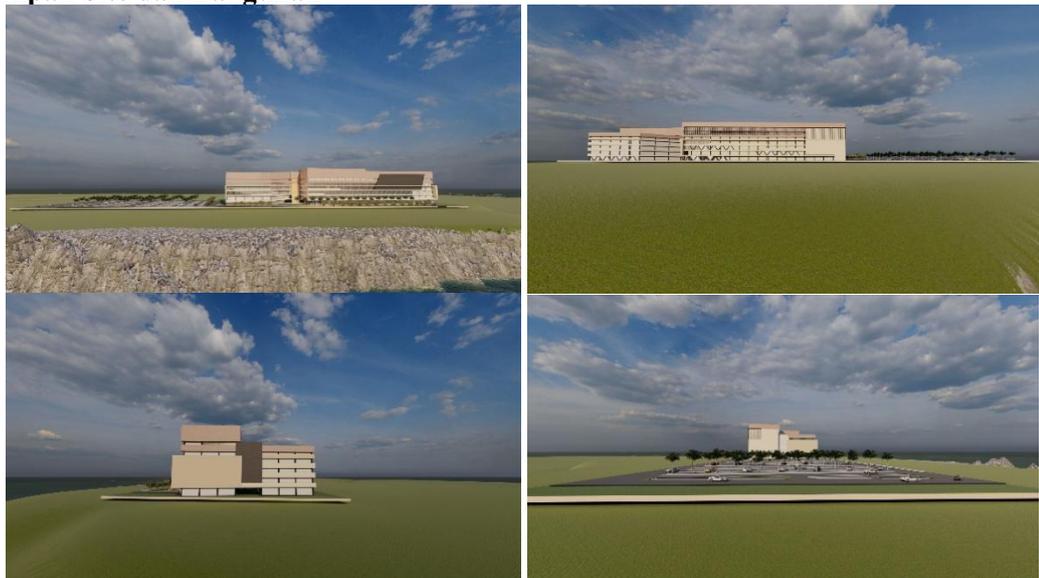
6. HASIL RANCANGAN

6.1. Tata Letak dan Tata Tapak

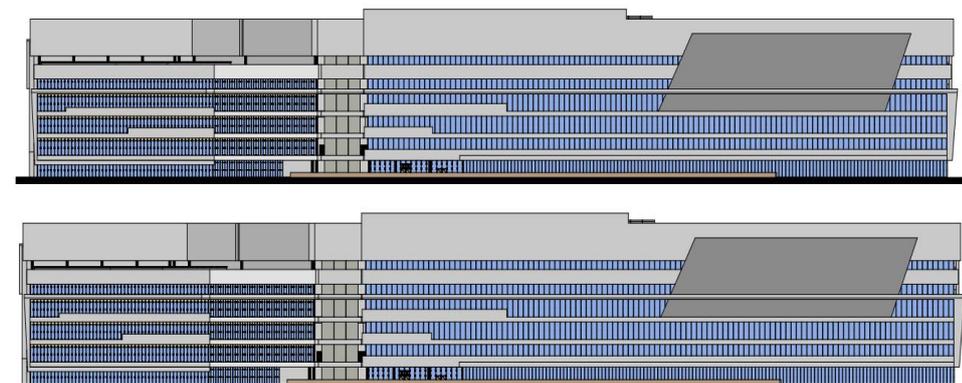


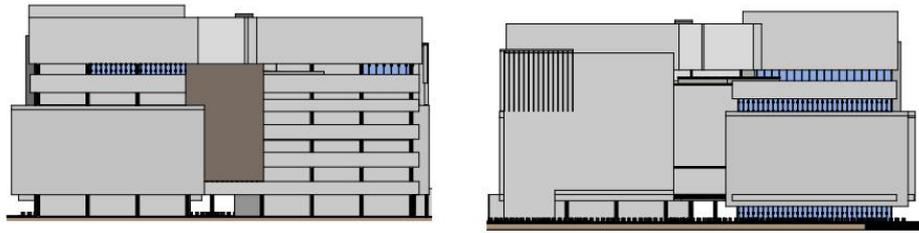
*Gambar 4: Siteplan
Sumber:Perancang*

6.2. Tampak Site dan Bangunan



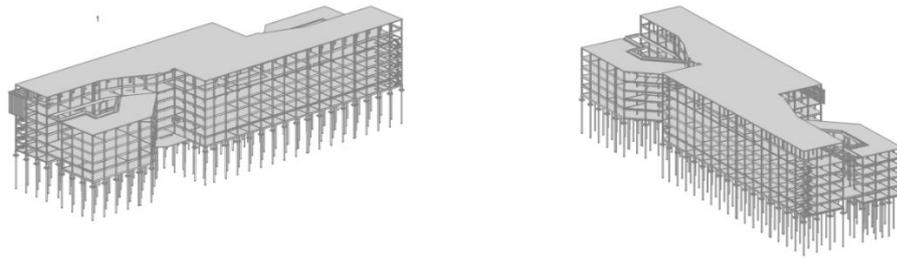
*Gambar 5: Tampak Site
Sumber:Perancang*





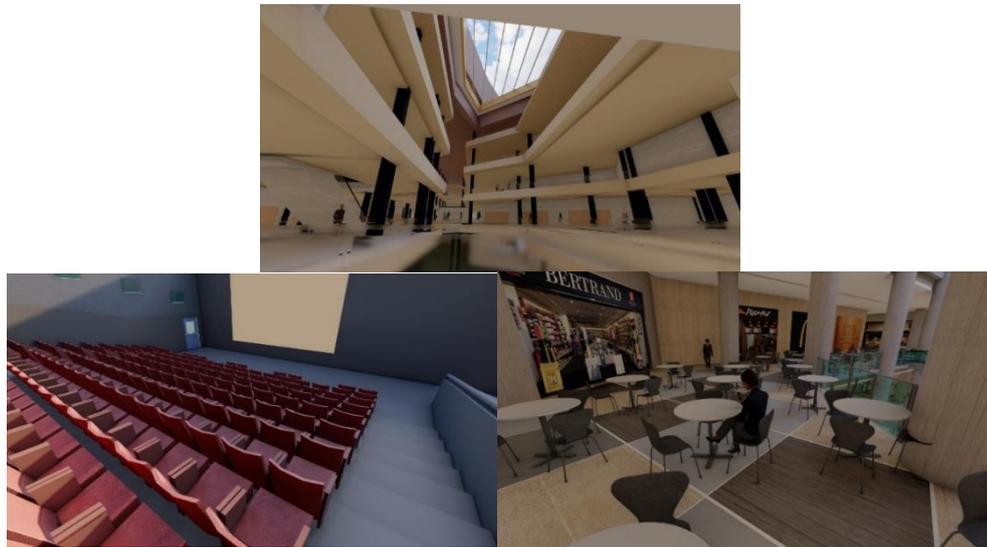
*Gambar 6: Tampak Bangunan
Sumber:Perancang*

6.3. Struktur dan Konstruksi Bangunan



*Gambar 7: Isometri bangunan
Sumber:Perancang*

6.4. Spot Interior dan Eksterior



*Gambar 8: Spot Interior
Sumber:Perancang*



*Gambar 9: Spot Eksterior
Sumber:Perancang*

6.5. Perspektif



*Gambar 9: Perspektif
Sumber:Perancang*

7. PENUTUP

Pada proses perancangan ini berusaha untuk memenuhi akan kebutuhan kebutuhan pokok pengunjung, serta sarana bermain untuk anak anak. Pada perancangan ini diperkenalkan sebuah pusat perbelanjaan dengan bermacam fasilitas menarik yang dapat membawa atensi pengunjung untuk datang ke pusat perbelanjaan ini. Penerapan tema atas objek desain bisa dilihat dari fasad bangunan dan interiornya. Pada penyelesaian laporan skripsi ini, penulis sadar masih begitu banyak kekurangan dalam pengelolah data, proses analisa, serta susunan konsep. Namun rancangan obyek ini tak akan hanya terhenti begitu saja jika semua teori-teori dan hasil analisis arsitektural dijadikan satu dalam rancangan ini. Dengan adanya Shopping Mall ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan kebutuhan pokok serta menjadi sarana bermain anak yang nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Rubenstein, Harvey M., 1978, Centrall City Mall, John Willy And Sons, New York:
- Tedi Kurnia, 2020, Penerapan Konsep Arsitektur Kontemporer Pada Perancangan Mixed-Use Building Di Jakarta Selatan, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jurnal Arsitektur Purwarupa Volume 04 No 2 September 2020 P-Issn 2621-1181/E-Issn 2550-066X, Jakarta.
- Ching, D.K., 1991, Arsitektur, Bentuk, Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta.
- Efri Yudha Yulian, 2016, Perencanaan Dan Perancangan Shopping Mall Di Kota Palembang, Universitas Sriwijaya, Palembang.
- Rilly Algi O. Langoy, 2019, Perubahan Penggunaan Lahan Di Koridor Jalan Boulevard Amurang, Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota Unsrat, Jurnal Spasial Vol 6. No. 2, 2019 Issn 2442-3262, Manado.
- Nurul Mentari Duwila, 2020, Identifikasi Kawasan Rawan Banjir Di Amurang Kabupaten Minahasa Selatan, Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota Unsrat, Jurnal Spasial Vol 7. No. 1, 2020 Issn 2442-3262, Manado.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa Selatan, 2014, Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Selatan Nomor 3 Tahun 2004, RTRW Kabupaten Minahasa Selatan , Tahun 2014 – 2034, Amurang.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa Selatan, 2017, Badan Pusat Statistik (Bps) Kabupaten Minahasa Selatan 2017, Amurang.
- Theresia Pynkyawati, Samsul Aripin, Eri Iliyasa, Leslye Yunita Ningsih, Amri, 2014, Kajian Efisiensi Desain Sirkulasi Pada Fungsi Bangunan Mall Dan Hotel Btc, Reka Karsa, Jurnal Online Institut Teknologi Nasional, No.1, Vol. 2, April, Bandung.