

SPORT MALL DI MANADO 'HYBRID ARSITEKTUR'

Wahyudi S. Lapuna¹
Johannes Van Rate²
Andy Malik³

ABSTRAK

Sulawesi Utara merupakan salah satu daerah di Indonesia dengan berbagai latar belakang sosial, budaya, ekonomi, serta memiliki masyarakat yang majemuk. Semakin beragamnya masyarakat Sulawesi Utara, semakin beragam juga kebutuhan yang akan dipenuhi. Salah satunya kebutuhan akan perbelanjaan dan hiburan.

Kota Manado merupakan Ibukota Provinsi Sulawesi Utara, dimana Kota Manado memiliki masyarakat yang sebagian adalah peminat dan penikmat olahraga akan tetapi tidak memiliki pusat perbelanjaan alat-alat olahraga yang lengkap sehingga sebagian orang memilih untuk memesan alat-alat olahraga diluar daerah Kota Manado. Melalui perancangan Sport Mall ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat perbelanjaan dengan fasilitas-fasilitas yang menyediakan alat-alat pendukung kegiatan olahraga.

Sport Mall di Kota Manado ini mengangkat tema Hybrid Arsitektur, konsep Hybrid penggabungan menjadi langka dalam pengolahan bentuk yang diharapkan dapat mempunyai nilai lebih dan bisa memberikan warna untuk bangunan-bangunan yang ada di Kota Manado.

*Kata kunci : **Sport, Mall, Hybrid***

1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan waktu yang pesat, dimana pusat-pusat perbelanjaan semakin marak bermunculan yang dipadukan dengan konsep hiburan, sehingga memunculkan tren-tren yang baru. Dalam hal ini masyarakat Kota Manado yang sebagian penikmat dan peminat olahraga, sehingga memunculkan ide tempat perbelanjaan yang mewadahi segala kebutuhan perlengkapan olahraga dan pusat informasi olahraga di Kota Manado.

Pusat perbelanjaan yang ada di Kota Manado sudah banyak, diantaranya adalah *Mega Mall*. *Mega Mall* yang merupakan pusat perbelanjaan *Modern* yang pertama ada di Kota Manado. Namun sebelum berdirinya pusat perbelanjaan ini, Kota Manado pernah memiliki pusat perbelanjaan yang pernah populer di zamannya sekitar tahun 1990-an, yaitu *President Shopping Center*. *President Shopping Center* ini menjadi saksi perkembangan Kota Manado di bidang perdagangan dan jasa, akan tetapi pusat perbelanjaan khusus untuk memfasilitasi alat-alat yang bersifat olahraga belum ada di Kota Manado.

Perencanaan *Sport Mall* sebagai fasilitas yang bisa memenuhi kebutuhan alat-alat pendukung kegiatan olahraga dikarenakan keterbatasannya di Kota Manado. Fasilitas yang disediakan pada *Sport Mall* berupa retail-retail penjualan lengkap alat-alat yang berhubungan dengan olahraga dan beberapa fasilitas olahraga seperti lapangan *Futsal*, *Billyard* dan tempat *Fitness* serta tempat nonton bareng yang disediakan di *Sport Mall* ini. Perencanaan *Sport Mall* ini muncul dikarenakan belum adanya tempat perbelanjaan yang bersifat olahraga karena tempat perbelanjaan yang bersifat olahraga hanya berupa ruko-ruko yang menyebar di beberapa titik di Kota Manado dan Toko Akbar Ali di Jl. Samrat, akan tetapi memiliki keterbatasan akan alat-alat serta *Souvenir* olahraga, sehingga *Sport Mall* hadir sebagai pusat perbelanjaan lengkap untuk kebutuhan olahraga di Kota Manado.

2. METODE PERANCANGAN

Untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, maka dilakukan berbagai langkah pendekatan dalam memperoleh informasi yang diharapkan dapat mendukung objek dan tema perancangan, aspek-aspek pendekatannya yaitu:

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

- Kajian Tipologi
Pendekatan yang dilakukan dengan kajian Tipologi Objek yang dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu pengidentifikasian Tipologi dan tahap pengolahan Tipologi.
- Kajian Analisis Tapak
Kajian analisis tapak dan lingkungan dilakukan dengan observasi tapak pada lokasi yang terpilih.
- Kajian Tema Perancangan
Pendekatan melalui tema rancangan *Hybrid Arsitektur* dimana penggunaan tema ini dilakukan dengan cara pengkajian *Literature* yang berhubungan dengan tema *Hybrid Arsitektur*.

Metode yang digunakan dalam memperoleh informasi yang berkaitan dalam mendukung perancangan objek yang sesuai dengan aspek-aspek di atas adalah sebagai berikut:

- Studi Literatur
Melakukan pendekatan dengan Studi Literatur dengan mempelajari tentang penjelasan mengenai Judul dan Tema
- Opini
Merangkum, menganalisa, memproses, mengembangkan hasil dari konsultasi dengan dosen pembimbing tugas akhir, kemudian dikombinasikan dengan pemikiran sendiri mengenai judul dan tema.
- Observasi
Melakukan pengamatan langsung pada lokasi objek yang akan dirancang.
- Studi Komparasi
Melakukan perbandingan objek maupun fasilitas sejenis mengenai objek desain melalui internet, buku-buku, majalah dan objek terbangun.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Deskripsi Objek

Sport Mall dapat dibagi menjadi dua kata yaitu *Sport* dan *Mall*, dimana pengertian *Sport* adalah merupakan aktifitas yang melatih tubuh seseorang tidak hanya secara jasmani akan tetapi juga secara rohani. Sedangkan *Mall* merupakan kata serapan dari bahasa Inggris "*Mall*" yang diterjemahkan menjadi gedung atau kelompok gedung yang berisi macam-macam toko dengan dihubungkan oleh lorong/koridor, *Mall* juga bisa diartikan dengan jenis dari pusat perbelanjaan yang secara Arsitektur berupa bangunan tertutup dengan suhu diatur dan memiliki jalur untuk berjalan-jalan yang teratur sehingga berada diantara toko-toko kecil yang berhadapan

Menurut pengertian di atas, maka *Sport Mall* adalah tempat atau wadah yang dibuat oleh manusia dimana aktifitas didalamnya berupa pusat perbelanjaan dan aktifitas rekreasi yang melingkupi kegiatan yang bersifat olahraga.

3.2. Kajian Tema

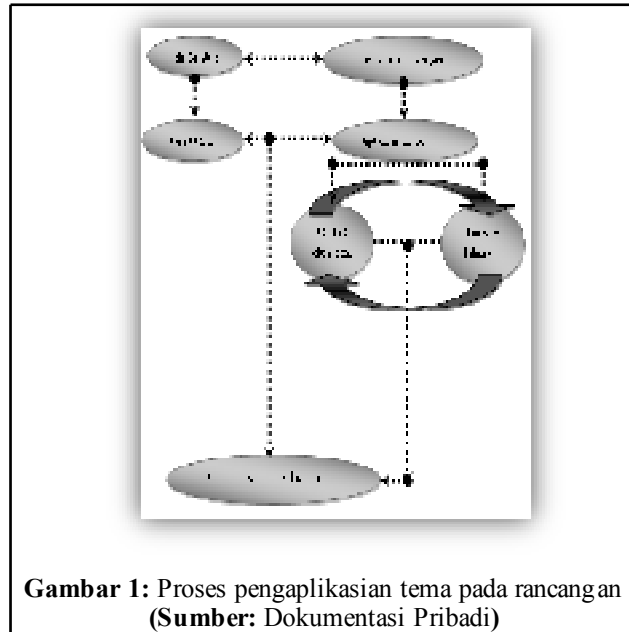
Dalam perancangan *Sport Mall* ini, tema yang diangkat adalah *Hybrid Arsitektur* yang mana tema ini lebih menekankan pada konsep penggabungan antara dua objek atau lebih. Konsep *Hybrid* merupakan salah satu Metode perancangan dalam sebuah karya Arsitektur yang muncul di Era *Postmodern*. Secara Etimologis, *Hybrid* merupakan penggabungan beberapa aspek yang berbeda (Binari Oposisi), tentunya dalam bidang Arsitektur.

Penerapan Konsep *Hybrid Arsitektur* tercipta dengan adanya konsep-konsep yang mendukung dalam pengolahan bentuk yang akan dirancang, konsep *Hybrid* yang merupakan penggabungan, persilangan, dan pencampuran beberapa bentuk sehingga menghasilkan sesuatu bentuk yang baru. Dalam konsep perancangan *Sport Mall* ini akan menggunakan metode penggabungan dimana proses yang dilakukan akan menggabungkan konsep olahraga dan konsep hiburan yang mana merupakan konsep dasar (konsep hiburan dan konsep olahraga) yang akan menjadi landasan untuk menciptakan hasil yang baru.

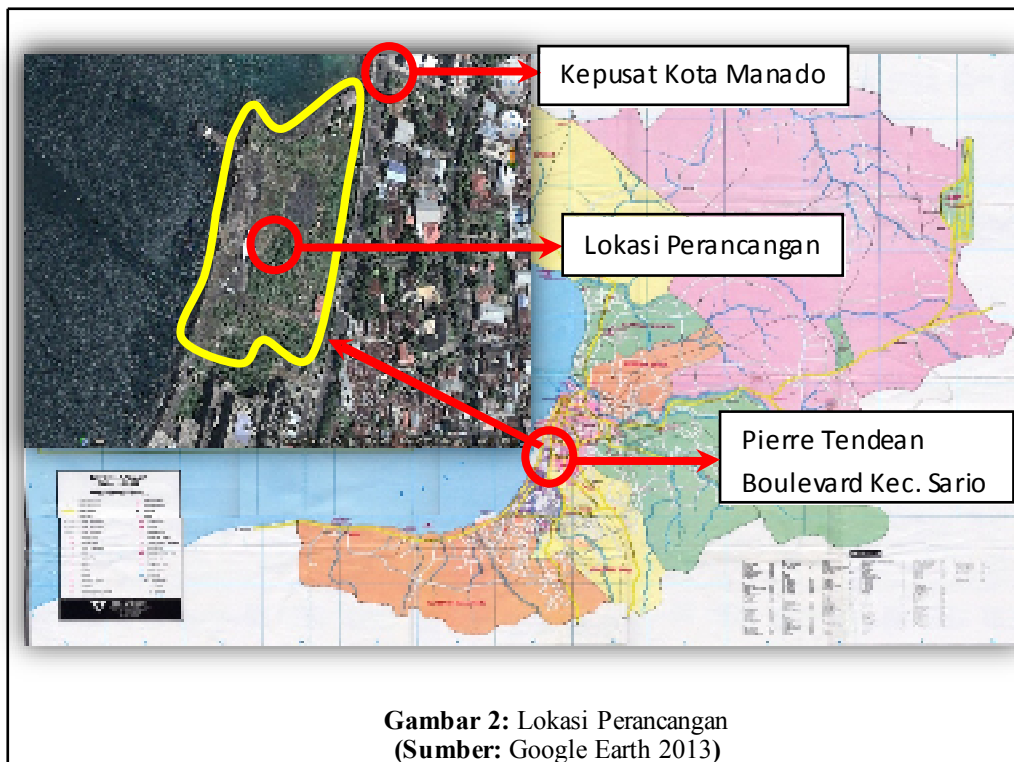
Metode Penggabungan dalam konsep Hybrid.

"Produced from the mixture of two species, as plants of hybrid nature"

(Diproduksi dari penggabungan dua spesies, seperti tanaman alam hibrida). Penggabungan dua hal atau lebih yang digabungkan untuk membentuk satu kesatuan.



3.3. Lokasi dan Tapak



Site perancangan *Sport Mall* ini berada dikawasan Jl. Pierre Tendean Kecamatan Sario, daerah ini merupakan pusat Kota Manado yang merupakan kawasan perdagangan dan jasa yang di sesuaikan dengan *RTRW* (Rencana Tata Ruang Wilayah) kota Manado 2011-2031.

3.4. Analisis Perancangan

3.4.1. Program Dasar Fungsional

Berbagai fasilitas yang disediakan untuk mengantisipasi fungsi dari *Sport Mall* agar dapat menarik minat pengunjung untuk bisa memenuhi kebutuhan akan hal-hal yang bersifat Olahraga.

A. Identifikasi Kegiatan Dalam Objek

- Pengunjung
Pengunjung bangunan *Sport Mall* merupakan seluruh lapisan masyarakat Kota Manado maupun dari luar Kota Manado, terutama penggemar olahraga.
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan mendapatkan barang-barang yang dibutuhkan sesuai keinginan kemudian pulang.
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan untuk olahraga kemudian pulang.
 - ✓ Kegiatan pengunjung dengan tujuan bersantai untuk menikmati fasilitas hiburan yang ada dalam objek kemudian pulang.
- Karyawan
 - ✓ Datang, ganti pakaian, melakukan aktifitas kemudian pulang.
- Pengelola
Dalam tata kelola bangunan *Sport Mall* memiliki beberapa bidang dalam pengelolannya, dimana setiap bagian itu memiliki fungsi masing-masing.
 - ✓ Kegiatan pengelola dengan tujuan untuk bekerja melakukan pengecekan kegiatan pengelolaan, melakukan pertemuan dengan karyawan dan tamu kemudian pulang.

B. Program Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.

Dengan adanya program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang, maka dapat ditentukan fasilitas-fasilitas yang akan direncanakan dengan ketentuan penganalisaan program kegiatan pemakai dan kebutuhan ruang, sedangkan analisis program besaran ruang bangunan *Sport Mall* ini menggunakan berbagai ketentuan yang menjadi dasar standar ukuran ruang, ketentuan diambil dari buku data Arsitek Jilid 1 dan 2 (*Ernst Neufert*, alih bahasa *Sunarto Tjahjadi*).

- Retail/Tenant
- Fasilitas olahraga
- Tempat nonton bareng (noreng)
- Fasilitas pengelola
- Fasilitas hiburan
- Service

3.4.2. Analisis Lokasi dan Tapak



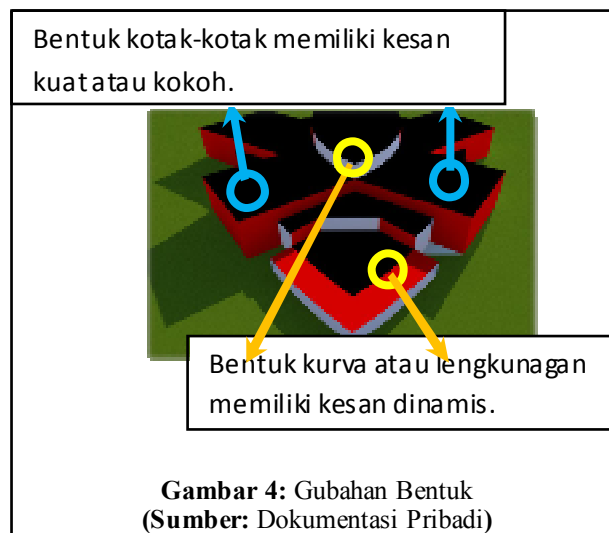
- Perhitungan luasan Site
 - Luas site keseluruhan : 20.575 m² (2,6 Ha)
 - Sempadan jalan : L1 = 2.000,00 m²
 - Sempadan pantai (dari titik pasang tertinggi) : L2 = 92.500m²
 - Luas Site Efektif (LSE) : Luas Site keseluruhan – (L1 + L2)
= 20.575m² - (2000,00 m² + 92,500m²)
= 2092,5 m²
 - Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50% dari LSE
= 50% (2092,5 m²)
= 1046,25 m²
 - Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 300% dari LSE
= 300% (2092,5m²)
= 6277,5 m²

3.4.3. Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang

Bentuk dan ruang merupakan suatu kombinasi yang tidak bisa dipisahkan, perancangan *Sport Mall* juga mengacu pada bentukan-bentukan dasar dengan mempertimbangkan fungsi didalamnya.

Bentukan awal merupakan awal dari bentukan yang *Estetika* yang melalui berbagai manipulasi bentuk sehingga menghasilkan bentuk yang telah dimanipulasi berdasarkan karakteristik suatu bangunan yang dirancang.

Gubahan bentuk pada sport mall ini tidak lepas dari konsep tematik yang dalam Proses pengaplikasian konsep dasar yang mengambil landasan dari konsep olahraga dan konsep hiburan dimana konsep olahraga merupakan konsep yang terkesan kuat (didalam arsitektur terkesan kokoh), sedangkan konsep hiburan identik dengan refresing dan santai (didalam arsitektur terkesan dinamis).



Konsep perancangan bangunan menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sederhana tetapi dapat memancarkan nilai estetika setelah diintervensi oleh tema *Hybrid Arsitektur*. Keindahan dari bentuk yang sederhana lebih menyatakan kedewasaan dari suatu rancangan yang bernilai Arsitektural dan lebih dinyatakan dari tingginya nilai tema yang di tonjolkan.

Penggunaan konsep bentuk bangunan yang sederhana melalui pengembangan penambahan dan pengurangan pada suatu bentuk dasar seperti segi empat dan lingkaran yang menjadi titik awal perancangan dengan pengolahannya yang menggunakan konsep *Hybrid* Penggabungan sehingga bisa menghasilkan bentukan yang mencerminkan suatu konsep perbelanjaan dan olahraga dengan bentuk dasar yang tegas dan dinamis serta disesuaikan dengan nilai estetika arsitektural rancangan.

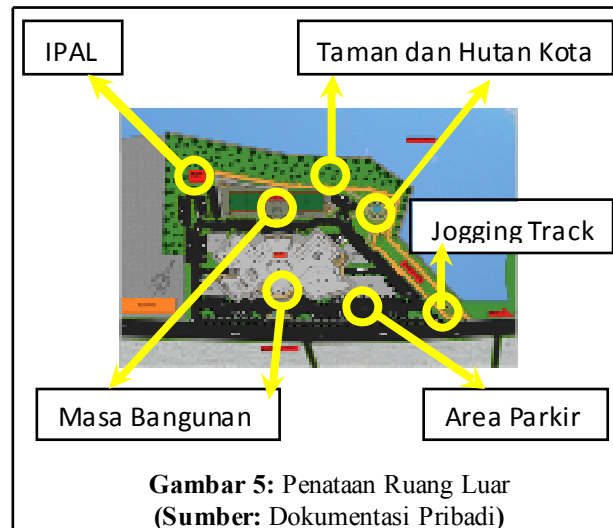
3.4.4. Utilitas

- Pencahayaan: Pencahayaan yang digunakan pada bangunan *Sport Mall* ini menggunakan dua pencahayaan yaitu pada siang hari menggunakan pencahayaan alami dengan memanfaatkan sinar matahari melalui Skylight dan bukaan-bukaan yang ada. Pencahayaan pada malam hari menggunakan pencahayaan buatan yang bersumber dari Perusahaan Listrik Negara (PLN).
- Penghawaan: Objek bangunan Sport Mall menggunakan penghawaan alami dengan pemanfaatan udara melalui Ventilasi diruang-ruang tertentu yang melancarkan masuk-keluarnya udara sehingga kebutuhan oksigen didalamnya bangunan terpenuhi. Penggunaan penghawaan buatan berupa AC (*Air Conditioning*).
- Air bersih dan air kotor: Penggunaan air bersih dengan pembuatan sumber air/sumur bor dan penggunaan PAM (Perusahaan Air Minum) dengan cara menyalurkan ke penampungan agar memiliki cadangan air. Pembuangan air kotor akan diarahkan ke IPAL (Instalasi Pengolahan Air Limbah) agar tidak mencemari lingkungan sekitar.
- Sumber listrik: Penggunaan listrik yang akan memenuhi kebutuhan pencahayaan buatan akan menggunakan sumber listrik dari PLN (Perusahaan Listrik Negara).
- Sistem pencegahan kebakaran: Pencegahan aktif dengan menggunakan *fire hydrant indoor* dan *outdoor*, dan *sprinkler*. Pencegahan pasif dengan penggunaan tangga kebakaran lengkap.

- Transportasi dalam bangunan: Didalam bangunan mempergunakan sistem Transportasi yang menghubungkan tiap lantai pada objek gedung *Sport Mall*. Alat transportasi yang di gunakan berupa *Lift*, *Escalator*, dan tangga darurat.

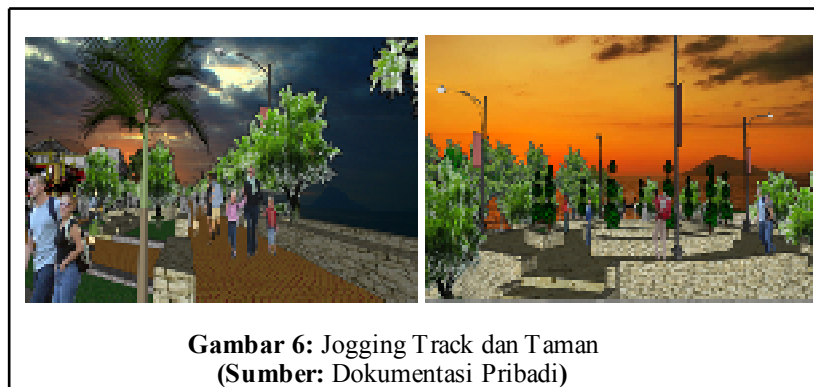
4. KONSEP KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Penataan Tapak dan Ruang Luar



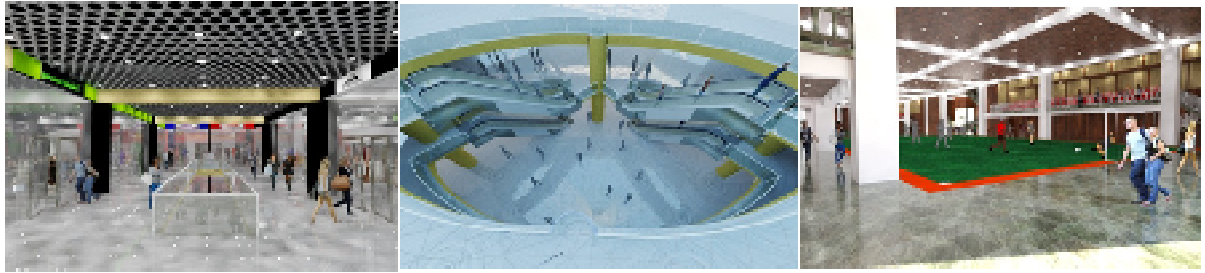
Konsep ruang luar merupakan bagian yang penting dalam pengolahan rancangan bangunan *Sport Mall* ini, pengolahan ruang luar akan disesuaikan dengan fungsi yang semestinya. Penempatan fasilitas Olahraga *Outdoor* seperti *Jogging Track* dan *Wall Climbing* merupakan salah satu pengolahan ruang luar yang harus diperhatikan agar supaya tidak berseberangan dengan objek rancangan.

Taman dan Ruang Terbuka Hijau juga sangat penting untuk mendukung suatu objek bangunan yang akan dirancang, maka pembuatan taman dan ruang terbuka hijau didaerah sempadan pantai sangat mendukung untuk relaksasi dan penghijauan yang telah berkurang di Kota Manado.



4.2. Konsep Ruang Dalam Bangunan

Penentuan ruang dalam, sesuai dengan kebutuhan pemakai dan aktifitas. Kebutuhan ruang dalam juga memperhitungkan penggunaan besaran ruang agar tidak ada ruang yang disia-siakan. Pengelompokan ruang dalam dibagi atas dua bagian yaitu fasilitas perbelanjaan dan fasilitas olahraga dengan menggunakan jalur penghubung antara dua fasilitas yang utama itu, dengan *Center* poinnya adalah *Hall* yang merupakan poin utama dari ruang-ruang lainnya.



Gambar 7: Area Perbelanjaan, Atrium, Area Olahraga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.3. Konsep Sistem Struktur Bangunan

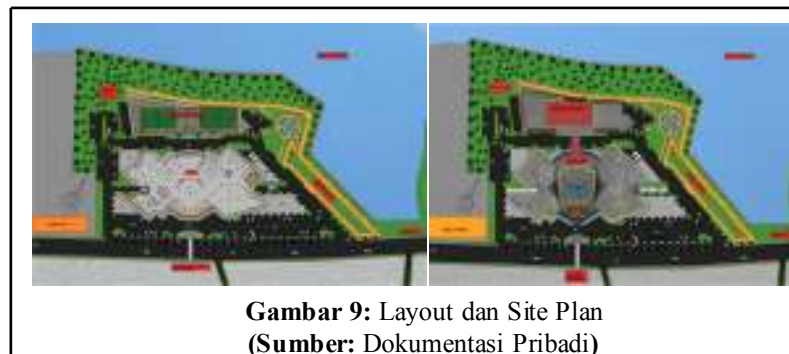
Penggunaan struktur baja tabung pada atap bangunan *Sport Mall* juga bisa mengurangi tekanan berat beban yang akan dipikul oleh struktur beton karena penggunaan struktur baja tabung bisa menstabilkan tekanan beban yang akan terjadi pada struktur bawah (pondasi tiang pancang).



Gambar 8: Sistem Struktur Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5. HASIL PERANCANGAN

Sport Mall di Manado ini hadir untuk mawadahi kebutuhan konsument akan alat-alat pendukung yang berhubungan dengan olahraga, dimana Kota Manado belum memiliki pusat perbelanjaan yang bersifat olahraga.



Gambar 9: Layout dan Site Plan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10: Perspektif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6. Penutup

Bangunan *Sport Mall* ini diharapkan bisa menjadi salah satu objek untuk menarik wisatawan dari luar Kota Manado. selain itu, dengan adanya *Sport Mall* ini, dapat memberikan kontribusi yang besar bagi masyarakat Kota Manado baik dari segi perdagangan, hiburan, dan olahraga bahkan sampai pada penciptaan lapangan kerja bagi masyarakat kota Manado.

Demikian paparan mengenai perancangan *Sport Mall di Kota Manado*. tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan serta kurangnya referensi yang berkaitan dengan *Sport Mall di Manado* dengan tema *Hybrid Arsitektur*, Semoga paparan mengenai perancangan *Sport Mall* ini dapat berguna bagi banyak orang untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga

Endrotomo. 2010. Tesis. *KAJIAN ESTETIKA DALAM KARYA ARSITEKTUR*. Surabaya: Program Magister ITS

Hasbi Muhammad Rahil. *Sejarah Arsitektur*. Jakarta.

Ikhwanudin. 2005. *Hybrid Language*.

Karlen Mark. *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*. Jakarta: Erlangga

Macdonal, Angus J. 2001. *Struktur dan Arsitektur*. Department Of Architecture, Universitas Of Edinburg.

Muchamad bani nor. 2010. *Model ekspresi arsitektur*. seminar nasional. “ metodologi riset dalam arsitektur”.

Menggali pemikiran Postmoderenisme dalam Architecture. UGM press.

Ningsar¹, Erdiono Deddy². 1 mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, 2 Staf Pengajar Jurusan Arsitektur Unsrat. *Komparasi konsep Arsitektur Hybrid dan konsep Arsitektur Simbiosis*. Manado.

RTRW Manado 2006-2016

Theori and Manifestoes, Philosophi of Symbiosis.

Octarina Rullya. Tesis Mahasiswa ITB Prog.Studi S2. *Dep.Seni Rupa & Desain*.

Zeisel, John. 1981. *Inquiry By Design. Tools For Environment-Behaviour Research*. Cambridge: The Press Syndicate Of The University Of Cambridge.