

## MANADO PLAZA DIGITAL

### *Arsitektur Brutalisme*

**Filippo E. I. Pasuhuk<sup>1</sup>, Ricky M. S. Lakat<sup>2</sup>, Hendriek H. Karongkong<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, <sup>2,3</sup>Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

E-mail: [filippo.pasuhuk25@gmail.com](mailto:filippo.pasuhuk25@gmail.com)

### *Abstrak*

*Pada revolusi industri 4.0, manusia sudah sangat bergantung pada teknologi digital. Teknologi digital pun semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Termasuk juga pada industri game. Hampir setiap orang sudah dapat mengakses dan menikmati berbagai macam teknologi yang ada.*

*Di Manado sendiri, beberapa produk digital keluaran paling terbaru masih sangat susah ditemukan. Para pembeli biasanya harus melakukan pre-order di luar kota dan bahkan di luar negeri. Dengan dibangunnya manado plaza digital sebagai tempat khusus untuk menjual produk produk digital, maka diharapkan para pembeli bisa melihat langsung secara fisik produk yang ingin dibeli. Plaza ini juga nantinya untuk mewadahi para pelaku esports, dengan adanya arena esportrs pada plaza ini.*

*Perancangan desain mengambil tema Arsitektur Brutalisme, untuk membentuk suatu hasil desain yang unik. Dimana fungsi bangunan sebagai plaza sebenarnya kurang cocok dengan kaidah kaidah Brutalisme. Yang nantinya tampilan bangunan tidak akan seperti bangunan plaza pada umumnya*

*Kata Kunci : Esports, Plaza Digital, Arsitektur Brutalisme*

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Seiring berjalannya waktu, teknologi memiliki perkembangan yang sangat pesat. Pada bidang video game contohnya. Setiap tahunnya video game selalu memiliki terobosan-terobosannya sendiri baik itu peningkatan grafik, mekanisme dan mekanik permainan yang selalu inovatif, maupun fitur-fitur yang terdapat pada game itu.

Namun permasalahannya, teknologi-teknologi ini masih sangat sulit dijumpai di kota Manado kita tercinta ini apalagi jika teknologi itu baru saja dirilis, kita para pembeli harus melakukan pre-order lewat online jika ingin cepat-cepat merasakan teknologi tersebut. Dikarenakan teknologi yang baru rilis itu biasanya baru beredar dijual di toko-toko yang ada di Manado beberapa bulan setelahnya. Sementara ada beberapa gamer kompetitif atau atlet esports yang sangat membutuhkam gadget-gadget ini secepat mungkin yang sangat penting digunakan untuk pertandingan-pertandingan mereka

Sementara juga pertandingan-pertandingan esports di Manado masih sangat tidak memenuhi standar dan mengganggu kebanyakan orang yang tidak mengikuti dunia game, misalnya saja para orang tua atau anak-anak balita. Bagaimana tidak mengganggu, pasalnya pertandingan-pertandingan ini dilaksanakan di tempat-tempat umum yang dimana banyak orang berlalu lalang. Seperti di café-café, tempat parkir, dan bahkan di atrium mall. Pertandingan esports ini dinilai mengganggu karena kebisingan yang diciptakan. Berisik dari penonton maupun pemain yang girang karena berhasil menang Maka dari itu penulis ingin merancang one stop entertainment khusus bagi para gamer-gamer kasual dan gamer-gamer kompetitif atau atlet esports yang dinamai Manado Plaza Digital. Yang nantinya juga Manado Plaza Digital akan menyiapkan arena khusus untuk petandingan esports jadi agar kedepannya komunitas game yang ada di Manado tidak dicap jelek lagi karena sering berteriak saat bertanding di tempat umum yang bukan pada tempatnya

#### **Rumusan Masalah**

- 1) Bagaimana mengaplikasikan konsep desain sesuai dengan tema arsitektur brutalisme dan memaksimalkan hasil rancangan Manado Plaza Digital
- 2) Bagaimana menciptakan suatu rancangan Plaza Digital yang bersifat konservatif, edukatif, dan rekreatif

## Tujuan Perancangan

- 1) Mengoptimalkan rancangan Manado Plaza Digital menjadi sesuatu yang menarik dan diminati pengunjung
- 2) Menghadirkan rancangan Plaza Digital yang bersifat konservatif, edukatif, dan rekreatif

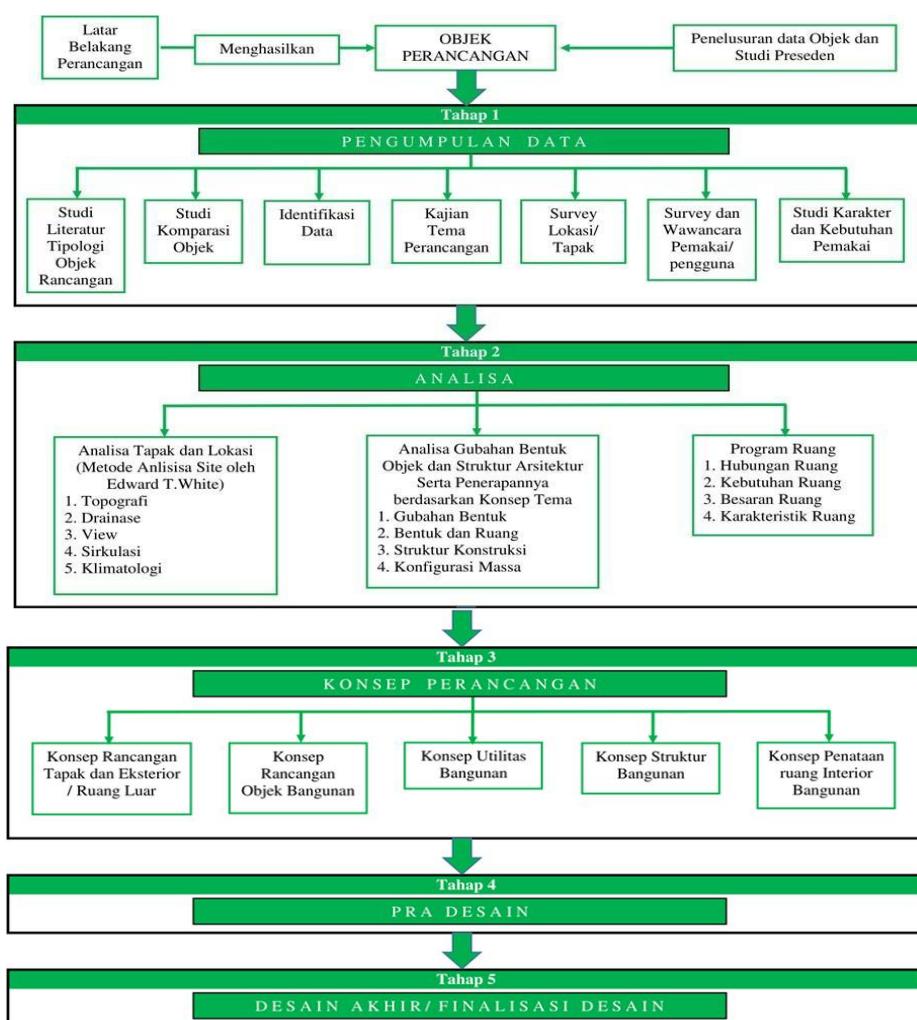
## METODOLOGI PERANCANGAN

### Pendekatan Perancangan

Dalam kegiatan perancangan objek Manado Plaza Digital ini menggunakan 3 acuan sebagai pendekatan, yaitu :

- 1) Mengidentifikasi dan mempelajari objek perancangan adalah inti dari pendekatan tipologi. Mempelajari kasus lebih lanjut tentang fungsi, langgam, dan bentuk.
- 2) Pendekatan tapak adalah pendekatan yang terdiri dari analisis lokasi perancangan, keadaan tapak, dan lingkungan serta hubungannya dengan kawasan sekitar untuk mengoptimalkan potensi desain.
- 3) Metode perancangan yang dikenal sebagai pendekatan tematik menggunakan Brutalism sebagai tema dan berbagai pendekatan arsitektur lain untuk mengoptimalkan tema yang digunakan dalam desain.

### Proses Perancangan



**Gambar 1.** Proses Perancangan

Sumber: J. C. Jones (dalam buku Pengantar Arsitektur - James C. Snyder, dkk)

## KAJIAN OBJEK RANCANGAN

### Definisi Objek Rancangan

- **Pengertian Plaza**

Ching (1994) mendefinisikan plaza sebagai taman publik atau area terbuka di suatu kota; namun, Marcus & Francis (1998) mendefinisikan plaza sebagai area perkerasan yang terdiri dari ruang publik di luar yang tidak dapat dimasuki mobil. Selain itu, Lynch (1981) menyatakan bahwa plaza berfungsi sebagai pusat kegiatan di beberapa area kota (Marcus & Francis, 1998). Menurut Moughtin (2001), plaza adalah area yang dikelilingi oleh bangunan dan dirancang untuk menunjukkan kemegahan bangunan tersebut.

Penulis menyimpulkan bahwa plaza adalah ruang publik terbuka di kota yang digunakan untuk berkumpul, berinteraksi, dan bersosialisasi, menurut penulis. Biasanya terdiri dari satu bangunan atau dikelilingi oleh bangunan lain, dan aktivitas utamanya adalah berbelanja, berjalan-jalan, duduk, makan, bersosialisasi, dan melihat-lihat. Plaza yang ideal adalah tempat di mana orang dapat bersosialisasi.

- **Pengertian Digital**

Secara etimologis, istilah digital berasal dari bahasa Yunani "digitus", yang berarti "jari jemari" atau "jari kaki" manusia yang jumlahnya adalah sepuluh. Nilai 10 di sini terdiri dari dua radix, yaitu 1 dan 0. Ini adalah titik di mana istilah digital digunakan untuk bilangan biner. Digitalisasi adalah transisi dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital. Sebenarnya, jenis digitalisasi ini ada sejak tahun 1980 dan terus digunakan. Era digital mulai muncul dengan revolusi yang dimulai oleh generasi remaja yang lahir di tahun 80-an. Ini menandai permulaan era informasi digital, yang merupakan istilah untuk kemajuan teknologi yang jauh lebih maju saat ini. Digital biasanya berarti internet dan teknologi komputer. tempat peralatan canggih memudahkan pekerjaan manusia. Era digitalisasi saat ini tidak terjadi dengan instan

Jadi Manado Plaza Digital merupakan tempat pembelanjaan yang khusus diberikan bagi tenant-tenant untuk menjual segala barang elektronik atau segala macam teknologi digital ataupun segala gadget tambahan yang berhubungan dengan game dan dunia digital

### Kajian Tema Perancangan

- **Pengertian Arsitektur Brutalisme**

Dari tahun 1950an hingga 1970an, brutalisme adalah salah satu gaya arsitektural yang berkembang dari pergerakan arsitektural. Kata Perancis "brutalisme" berarti "beton brut", yang artinya "beton kasar." Metode ini memiliki desain balok besar dan semen kasar yang menonjol, yang sering menunjukkan tekstur bentukan kayu tempatnya dituangkan. Bangunan brutalis biasanya menggunakan membentur blockish, geometris, dan bentuk berulang, dan seringkali menggunakan bentuk yang sama berulang kali tanpa ornamen. Namun, tidak semua struktur brutalis terbuat dari beton. Bangunan gaya brutalis dapat dibangun dengan menggunakan bahan yang keras seperti beton, yang membuatnya terlihat rumit.

- **Ciri-Ciri bangunan beraliran brutalisme**

1. Memiliki bentuk yang berbeda dan mempermudah dari jenis sebelumnya.
2. Dengan sistem konstruksi beton di permukaan yang kasar yang dibuat oleh perancang kasar atau dengan sengaja dikasarkan setelah perancang dibuka.
3. Struktur brutalis terlihat berat karena tidak dilapisi pasir halus sebagai finishing.
4. Bentuk arsitektur bertentangan dan kasar.

5. Memiliki desain yang menggabungkan kehalusan beton dengan tekstur keras pada bentuk awal.
6. Mereka dapat terbuat dari bahan seperti batu bata dan kaca, yang menciptakan efek blok seperti semen dalam aliran brutalisme awal.

### Kajian Lokasi & Tapak

Pemilihan lokasi rancangan terdapat dua alternatif pilihan yang berlokasi masing-masing di kecamatan mapanget dan kecamatan malalayang. Pemilihan kedua kecamatan ini karena sudah sesuai dengan RTRW kota manado yang dimana kecamatan mapanget dan malalayang ini bisa diperuntukan untuk kawasan perdagangan jasa dan kawasan pariwisata.

- **Alternatif 1**

Berada di Jl. Ringroad dua, Paniki Bawah Kecamatan Mapanget

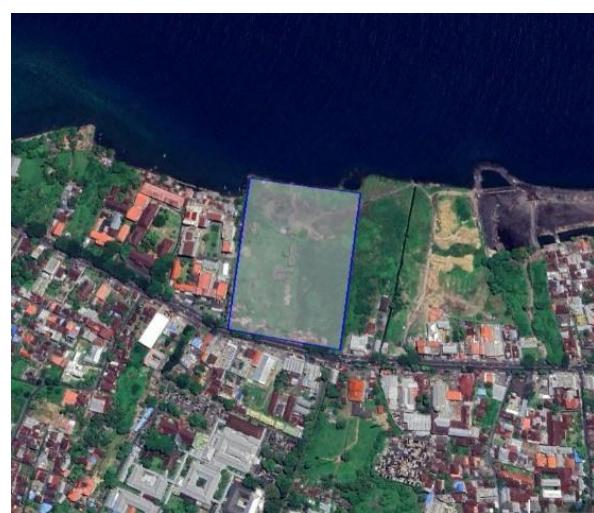


**Gambar 2.** Alternatif 1

*Sumber: Analisis Penulis*

- **Alternatif 2**

Berada di Jl. Wolter Monginsidi, Malalayang Dua, Kecamatan Malalayang



**Gambar 3.** Alternatif 2

*Sumber: Analisis Penulis*

Penilaian pada kedua tapak :

**Tabel 1.** Skoring Tapak

No		Kriteria Bobot %	Alternatif	S x B	Alternatif	S x B
			1		2	
1	Aksesibilitas 20%	Pencapaian	4	0,8	4	0,8
		Transportasi	4	0,8	4	0,8
2	Keamanan 25%	Kepadatan	3	0,75	4	1
		Jarak perumahan	4	1	4	1
		Bencana alam	4	1	3	0,75
3	Kenyamanan 25%	Lingkungan	4	1	3	0,75
		View	3	0,75	4	1
		Kebisingan	4	1	3	0,75
4	Prasarana 15%	Listrik	4	0,6	4	0,6
		Telepon	4	0,6	4	0,6
		Saluran pembuangan	3	0,45	3	0,45
5	Aturan 15%	KLB, KDB	4	0,6	4	0,6
		Peruntukan lahan	4	0,6	4	0,6
	100%	TOTAL		9,95		9,7

*Sumber: Analisis Penulis*

Keterangan Skor :

- 4: Sangat Mendukung
- 3: Mendukung
- 2: Kurang Mendukung
- 1: Tidak Mendukung

Dari hasil perhitungan skor, Maka yang terpilih adalah alternatif yang pertama yang berada di Paniki Bawah, Kecamatan Mapanget

## Konsep Perancangan Implementasi Tema

**Tabel 2.** Implementasi Tema Arsitektur Brutalisme

Pengembangan Tapak	Konfigurasi Bentuk Bangunan	Tata Ruang dalam	Struktur/Utilitas	Selubung Bangunan	Tata Ruang Luar
Menyesuaikan pada Hasil Tanggapan analisis perancangan Meliputi <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lokasi</li> <li>- Regulasi</li> <li>- Klimatologi</li> <li>- Utilitas</li> <li>- Aksesibilitas</li> <li>- View</li> <li>- Vegetasi</li> <li>- Kebisingan</li> <li>- Sirkulasi</li> <li>- Topografi</li> <li>- Tautan Lingkungan</li> </ul>	Bentukan massa Bangunan di dasari pada kaidah dari arsitektur brutalisme itu sendiri yang memiliki bentuk-bentuk aneh, menggesek struktur, dan biasanya bertentangan antara satu dan lainnya	Organisasi Ruang dalam mengikuti Teori dari D.K. Ching yaitu pola Linear dan Central untuk memaksimalkan efisiensi dan fungsi-fungsi dari ruang Dalam	Struktur dan Utilitas menggunakan konsep modern untuk memenuhi standarisasi yang berlaku	Material selubung menggunakan Material dasar dari beton dan beberapa kaca dan besi metal tanpa adanya ornamen tambahan	Tata ruang Luar juga mengambil dari prinsip arsitektur brutalisme yaitu bentuk-bentuk yang saling berbenturan

*Sumber: Analisis Penulis*

## Konsep Pengembangan Tapak



**Gambar 4.** Delinasi Site

*Sumber: Analisis Penulis*

Diketahui :

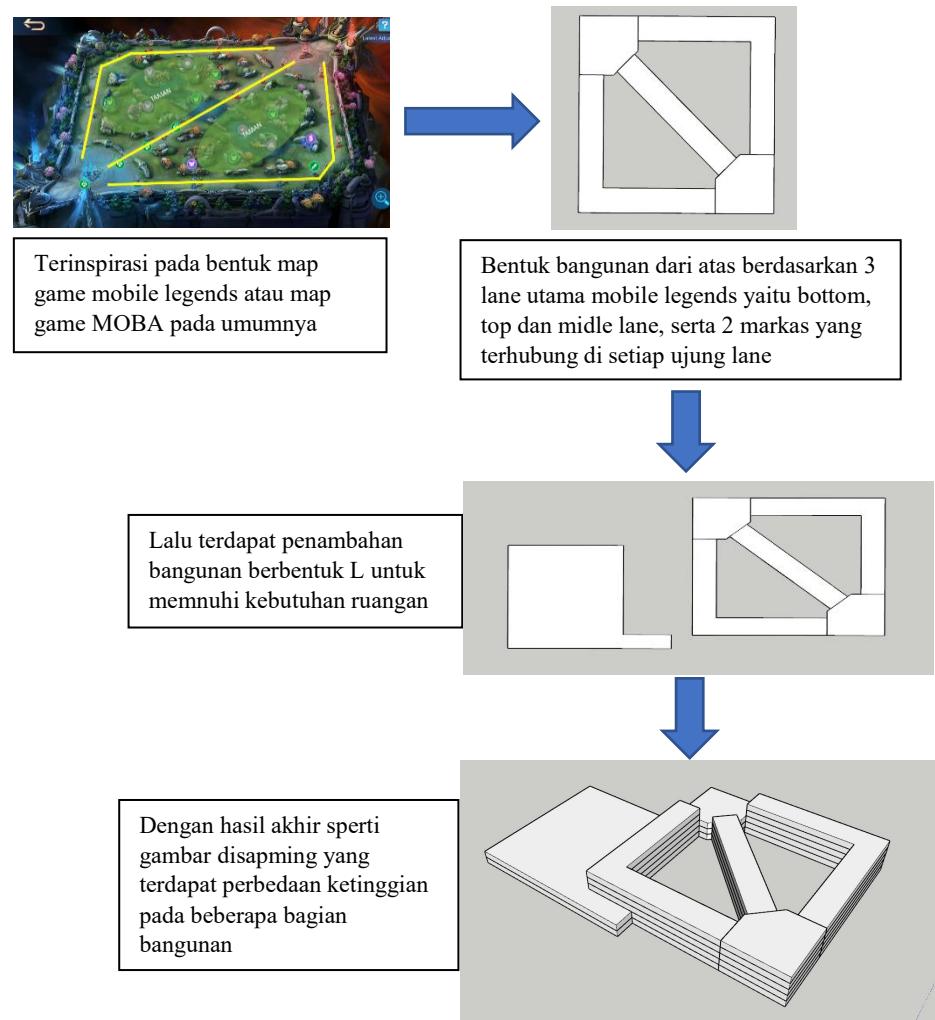
$$\text{Total Luas Tapak} : 42.019 \text{ m}^2$$

$$\text{KDB} : 50\% \times 42.019 = 21.009 \text{ m}^2$$

$$\text{KLB} : 200\% \times 42.019 = 84.038 \text{ m}^2$$

$$\text{RTH} : 30\% \times 42.019 = 12.605 \text{ m}^2$$

### Konsep Gubahan Massa



**Gambar 5.** Transformasi Bentuk dan Perletakkan Massa

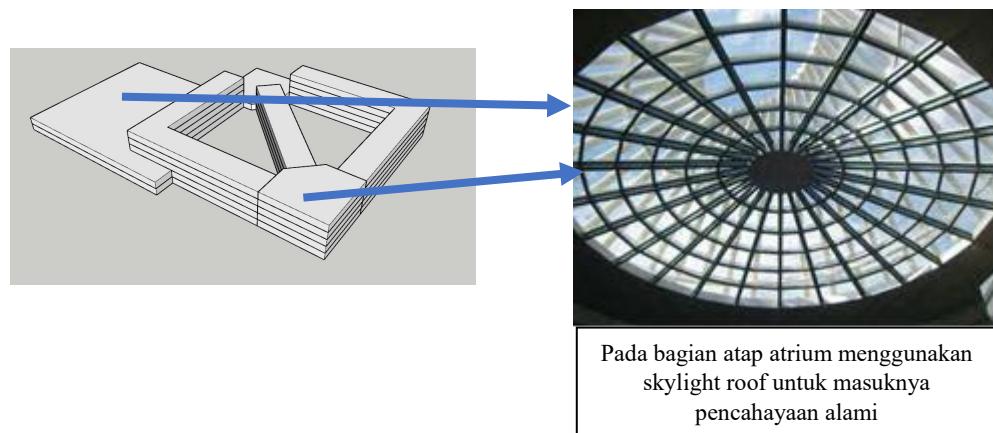
*Sumber: Analisis Penulis*

### Konsep Selubung Bangunan



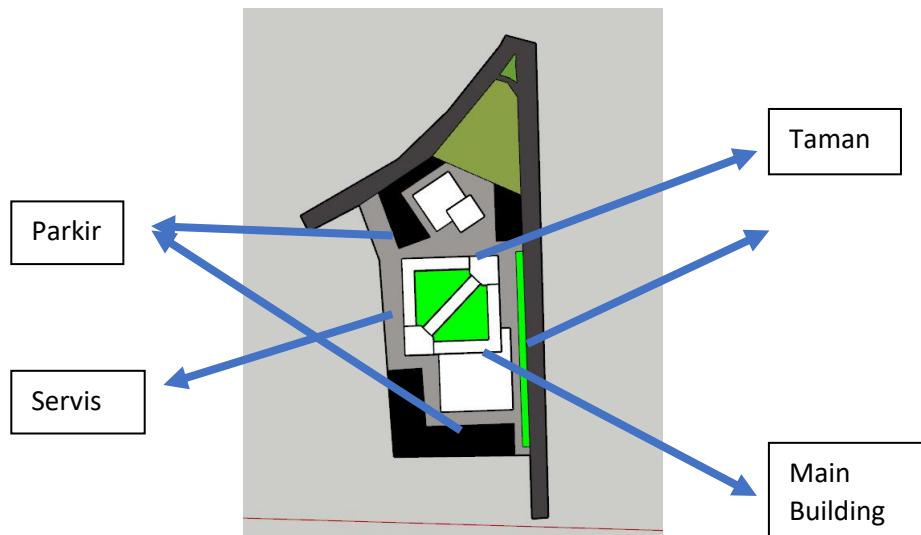
**Gambar 6.** Selubung Bangunan

*Sumber: Analisis Penulis*



**Gambar 7. Skylight Roof**  
*Sumber: Analisis Penulis*

### Konsep Ruang Luar



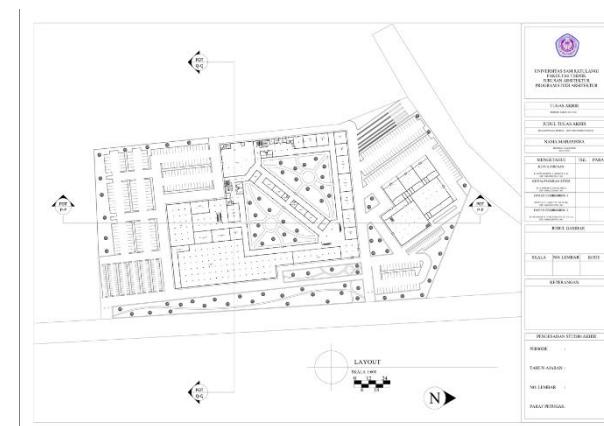
**Gambar 8. Skylight Roof**  
*Sumber: Analisis Penulis*

## HASIL RANCANGAN

### Layout & Siteplan

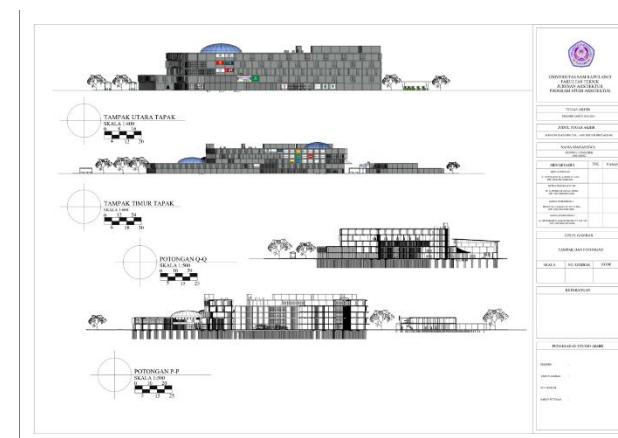


**Gambar 9.** Site Plan



**Gambar 10.** Layout

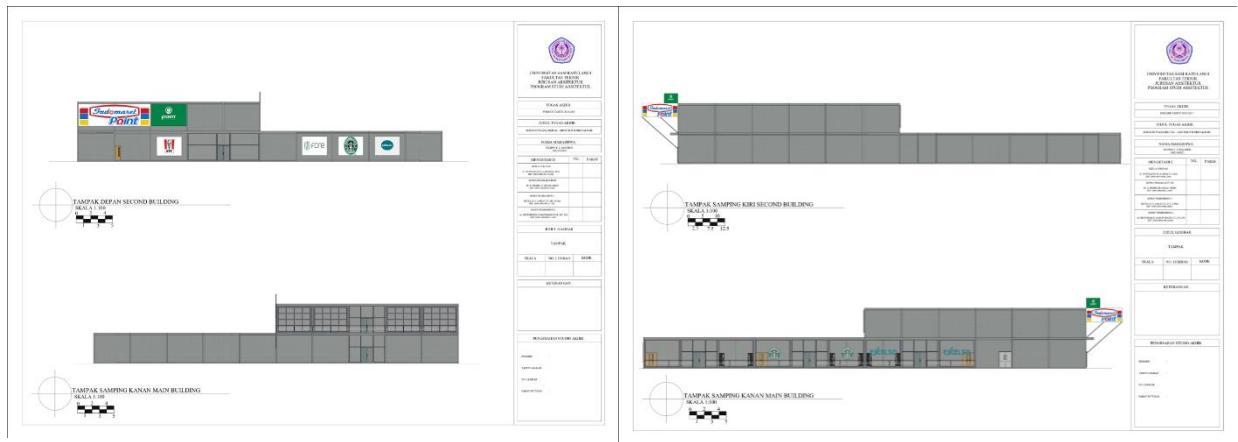
### Tampak, Potongan Bangunan & Tapak



**Gambar 11.** Tampak & Potongan Tapak



**Gambar 12.** Tampak Main Building

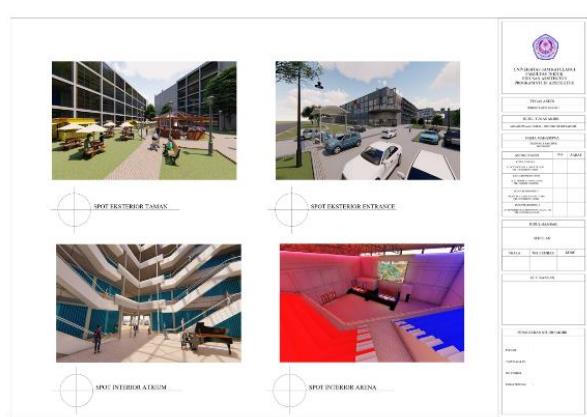


**Gambar 13** Tampak Second Building

### Tampak Perspektif, Spot Interior, dan Eksterior



**Gambar 14.** Tampak Perspektif



**Gambar 15.** Spot Interior & Eksterior

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Kesimpulan penulis yaitu pemilihan objek Plaza Digital dapat menjadi solusi wadah untuk kegiatan-kegiatan esport dan juga bagi para penggiat video game dan penggiat dunia digital untuk membeli dan menjual segala keperluan hardware ataupun software, khususnya para penggiat yang ada di Kota Manado, Provinsi Sulawesi Utara, maupun di Indonesia. Secara umum, desain objek ini hampir mencapai tujuan perancangan

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Rogi, Octavianus H. A., 2014, Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain, Media Matrasain : Vol 11, No 3, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Neufert, Ernst., 2002, Data Arsitek Jilid 2, Edisi 33, Erlangga, Jakarta, Indonesia.
- James C. Snyder, Anthony J. Catanese, 1989, Pengantar Arsitektur (Judul asli : Introduction to architecture), Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Jencks, Charles, 1982, Modern Movements in Architecture, Middlesex, Penguin Books Ltd.
- Saraswati D., 2010, Penamaan Plaza Pada Bangunan Pusat Perbelanjaan, Universitas Indonesia.
- Sinaga M. R. dkk., Agustus 2011, Arsitektur New Brutalisme, Media Matrasan Vol. 8 No. 2.
- Himawan M. T. dkk, Juli 2021, Kajian Konsep Arsitektur Brutalisme Pada Bangunan Pendidikan University of Leicester, Jurnal Arsitektur SINEKTIKA, Vol. 18 No. 2.
- Kaunang D., 2015, Tomohon Sport Club New Brutalism, Jurnal Arsitektur DASENG, Volume 4, Nomor 1.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Manado, 2014, Peraturan Daerah Kota Manado No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034, Dinas PUPR Kota Manado, Manado.
- Tim BPS Kota Manado, 2017, Kota Manado Dalam Angka Tahun 2017, BPS Kota Manado, Manado.