

## PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK PADA PERANCANGAN OTOMOTIF CENTER DI KOTA MANADO

Stevanus Jhosa Kewas<sup>1</sup>, Claudia Talita Dariwu<sup>2</sup> & Steven Richard Kamurahan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Universitas Prisma Manado, <sup>2</sup>Universitas Sam Ratulangi, <sup>3</sup>Politeknik Manado  
Email: josekewas7@gmail.com; talitadariwu@gmail.com; stevenkamurahan@gmail.com

Received: 10 Juni 2025    Revised: 17 Juni 2025    Published 30 Juni 2025

### ABSTRAK

Perkembangan zaman yang pesat mempengaruhi berbagai aspek di dunia, termasuk dalam bidang otomotif. Komunitas otomotif di Kota Manado membutuhkan wadah yang memadai untuk menggelar berbagai kegiatan mereka. Saat ini, mereka masih sering meminjam tempat yang kurang sesuai dan mengganggu aktivitas masyarakat lainnya. Kawasan B on B di Jln. Kapt. Piere Tendean, Boulevard, Manado dipilih sebagai lokasi perancangan *Otomotif Center* untuk memenuhi kebutuhan komunitas tersebut sekaligus dapat digunakan oleh masyarakat umum. Metode perancangan dilakukan menggunakan model desain generasi II oleh John Zeizel, yang menekankan proses spiral yang berulang dan fleksibel. Tahapan metode mencakup studi literatur, studi preseden, observasi tapak, studi komparasi, wawancara, eksperimen desain, dan studi image. Pendekatan arsitektur futuristik digunakan untuk membentuk konsep bangunan yang dinamis dan inovatif. Hasil perancangan diwujudkan dalam bentuk kawasan *Otomotif Center* yang menonjolkan elemen-elemen otomotif seperti bentuk mesin dan vanbelt, organisasi ruang linear-grid-cluster, serta penggunaan material seperti kaca dan ACP yang menampilkan kesan ringan, modern, dan aerodinamis. Fungsi-fungsi utama bangunan meliputi area eksibisi, bengkel, dan drag race, yang dirancang secara terpadu namun fleksibel. Pendekatan arsitektur futuristik dalam desain *Otomotif Center* diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam penataan ruang kota Manado, sekaligus menjawab kebutuhan komunitas otomotif secara fungsional dan estetis. Rancangan ini menjadi wajah baru bagi kota, serta membuka peluang pemanfaatan ruang publik secara lebih inovatif dan inklusif.

**Kata Kunci :** *Otomotif center*, Arsitektur Futuristik, Perancangan

### ABSTRACT

Rapid development affects various aspects of life, including the automotive sector. The automotive community in Manado needs an adequate and appropriate space to hold their activities. Currently, they often have to borrow unsuitable venues, causing disruptions to other public activities. The B on B area on Jln. Kapt. Piere Tendean, Boulevard, Manado, was selected as the site for designing an *Automotive Center* to meet the community's needs while also serving the general public. The design method adopted follows the second-generation design model developed by John Zeizel, which emphasizes a spiral, iterative, and evolving process. The approach involves stages such as literature studies, precedent studies, site observation, comparative analysis, interviews, design experimentation, and visual image studies. A futuristic architectural approach is used to shape a dynamic and innovative design character. The design outcome presents an *Automotive Center* featuring forms inspired by automotive elements such as engines and vanbelts, spatial organization based on linear, grid, and cluster systems, and materials like glass and ACP to create a modern, lightweight, and aerodynamic impression. The main facilities include exhibition halls, workshop areas, and drag race tracks, all arranged in an integrated yet flexible manner. The futuristic architectural approach to the *Automotive Center* design in Manado is expected to contribute to urban spatial development, while fulfilling the functional and aesthetic needs of the automotive community. This project aims to become a new urban landmark and provide a more innovative and inclusive public space.

**Keywords :** *Automotive Center, Futuristic Architecture, Design*

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu yang terus menerus bergerak menuju masa depan, perkembangan zaman di dunia semakin pesat. Berbagai aspek di dunia selalu diperbaharui. Begitu pula dengan aspek otomotif pembaharuan terus dilakukan mulai dari jenis mobil, jenis mesin sampai pada gaya modifikasi. Bidang otomotif ini banyak disukai oleh kalangan muda mulai dari modifikasi sampai pada pertandingan balap.

Beberapa event sering diselenggarakan menjadi kegiatan dari komunitas otomotif. Event seperti ini menjadi hal yang positif bagi kalangan muda agar kesenangan otomotif dapat terarah dan tidak asal-asalan. Kalangan muda di kota Manado mempunyai komunitas di bidang otomotif, namun keinginan tersebut digunakan pada tempat yang salah karena tidak mempunyai wadahnya. Event yang sering diadakan mengharuskan untuk meminjam tempat agar acara mereka dapat terlaksana, tatkala event tersebut hanya membuat pro dan kontra dengan masyarakat lain dikarenakan mengganggu aktivitas masyarakat lain. Ibukota Sulawesi Utara ini mempunyai kawasan bisnis yang cukup luas dan padat akan berbagai kegiatan bisnis, kawasan ini disebut dengan kawasan B on B yang berarti Kawasan Boulevard on Business. Pusat aktivitas masyarakat kota Manado yang sebelumnya berada di eks pasar 45 dan sekitarnya kini beralih ke kawasan yang ramai akan pengunjung, kawasan ini juga menjual berbagai keindahan alamnya yang memanjakan mata setiap orang yang melihatnya karena berada di pesisir pantai. Oleh karena itu, kawasan yang tepat berada di Jln. Kapt. Piere Tendean, Boulevard, akan memenuhi kebutuhan kegiatan para komunitas tersebut dengan merancang sebuah Otomotif Center

yang dapat menampung berbagai kegiatan para komunitas, tidak hanya untuk pecinta otomotif, tempat ini juga dapat digunakan masyarakat lain. Perancangan ini akan menggunakan pendekatan arsitektur futuristik yang mengarah pada masa depan, dengan kehadiran konsep ini dapat mempresentasikan objek perancangan yang dinamis dan mengarah pada masa depan, objek ini diharapkan dapat menjadi wajah baru di kota Manado dengan hadirnya Otomotif Center bergaya arsitektur futuristik.

## METODE

Dalam sebuah perencanaan dan perancangan objek Otomotif Centre, kerangka pikir mengarah pada model desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel (1981), dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang secara terus menerus (*spiral process*). Dengan karakteristik:

- (1) *designers seem to backtrack at certain times-to move away from, rather than toward, the goal of increasing problem resolution;*
- (2) *designers repeat a series of activities again and again, resolving new problems with each repetition; and .*
- (3) *these apparently multidirectional movements together result in one movement directed toward a single action.*

Model desain seperti ini dipilih karena cenderung memandang bahwa masalah perancangan adalah masalah yang senantiasa berkembang (*increasing/wicked problem*), sehingga desain nantinya dapat optimal sesuai maksud dan tujuan perancangan. Pada kerangka pikir dalam menjalankan proses desain ini yang pertama adalah mengetahui dengan pasti hal yang melatar

belakangi hadirnya objek ini, sehingga benar-benar objek ini hadir karena dianggap tepat menjawab isu permasalahan yang ada.

Dari latar belakang yang ada maka gagasan didasarkan pada 3 aspek yaitu, objek rancangan, tema perancangan, dan lokasi.

Dalam melaksanakan tahapan kerangka berpikir, metode – metode yang digunakan antara lain.

a. Wawancara

Dalam hal ini menganalisa dan merangkum pendapat-pendapat, hasil konsultasi dengan dosen pembimbing dan dosen penguji dan nara sumber yang berkaitan dengan judul serta tema yang diangkat.

b. Studi Literatur

Untuk mendapatkan dan mempelajari penjelasan mengenai judul dan tema desain.

c. Observasi

Melakukan pengamatan langsung pada lokasi yang berhubungan dengan objek perancangan, sehingga kondisi lokasi dapat diketahui dengan jelas.

d. Studi Komparasi

Berupa mengadakan studi komparasi dengan objek maupun fasilitas sejenis atau hal – hal kontekstual yang berhubungan dengan objek desain yang sumbernya diambil melalui internet, buku – buku, majalah dan objek yang sudah terbangun.

e. Eksperimen Desain

Menguji cobakan gagasan desain melalui proses transformasi sampai pada perwujudan ide-ide

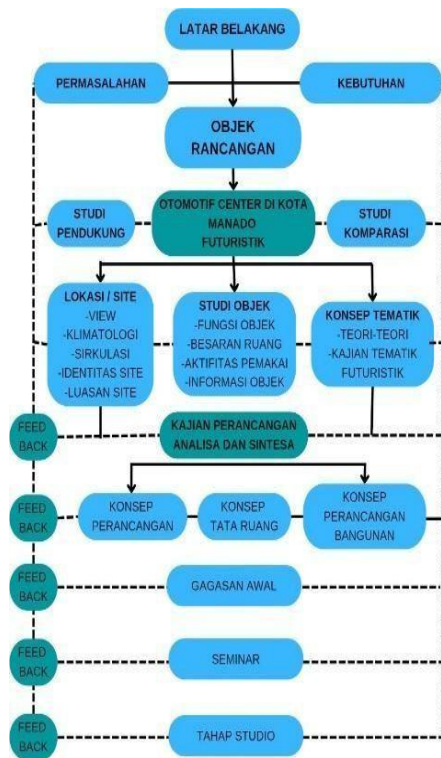
desain secara 2 dimensi maupun 3 dimensi.

f. Studi Image

Menilai objek-objek secara visual untuk merumuskan konsep-konsep desain yang diperlukan

Dari 3 aspek yang menjadi gagasan maka perlu pengembangan wawasan mengenai ketiga aspek tersebut dengan tahap-tahap seperti berikut : *yang pertama* adalah memahami dan mengkaji kedalaman dan pemaknaan dari objek ini lewat studi tipologi dan studi komparasi, kemudian *yang kedua* memahami dan mengkaji tema perancangan yang ada dengan relevansinya terhadap objek yang perlu didukung lewat studi literatur dan studi tema, *yang ketiga* melakukan kajian lokasi dan tapak yang didukung dengan analisis tapak dengan tidak lagi melakukan pemilihan lokasi karena objek yang akan dibangun berupa meredesain kembali.

Pada tahap ini ketiga aspek saling mendukung dan menjadi kontrol satu dengan yang lain. Dari tahap pengembangan pengetahuan tentang objek, tema, dan tapak didapat pengetahuan yang lebih dalam mengenai tipologi objek, tema perancangan dan tapak itu sendiri. Selanjutnya dilakukan analisa terhadap zonasi, gubahan bentuk dan ruang, struktur, dan utilitas. Kemudian dilanjutkan dengan konsep umum perancangan yaitu implementasi teori-teori tema pada objek.



**Gambar.1. Kerangka Pikir**  
 Sumber : Peneliti, 2024

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Otomotif memiliki arti berhubungan dengan sesuatu yang berputar dengan sendirinya (seperti motor, mobil, dan sebagainya). (Kbbi, 2016) Center berasal dari Bahasa Inggris yang berarti pusat, tengah, bagian tengah, titik pusat, center, dan sentrum. Kata ini juga bisa diartikan sebagai kata kerja atau verba yang artinya memusatkan atau menempatkan di tengah-tengah. (KBBI). Otomotif merupakan ilmu yang mempelajari tentang alat-alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama mobil dan sepeda motor. Otomotif mulai berkembang sebagai cabang ilmu seiring dengan diciptakannya mesin mobil. Otomotif Center merupakan wadah pameran alat-alat transportasi darat yang menggunakan mesin, terutama mobil dan sepeda motor dengan cara melakukan usaha perdagangan, pengoleksian, merestorasi

memperbaiki, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda-benda otomotif kepada masyarakat untuk kebutuhan jual beli, reparasi, rekreasi, pendidikan, kesenangan dan hobi. (Yudono et al., 2022). Dengan demikian Perancangan otomotif Center dengan pendekatan Arsitektur Futuristik di kota Manado adalah Perancangan pusat kegiatan yang berhubungan dengan pameran karya otomotif dan untuk mempromosikan perbelanjaan barang otomotif dengan menggunakan pendekatan arsitektur futuristik di kota Manado.

Eksibisi adalah kata serapan dari Bahasa Inggris yang berarti pameran. Definisi pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk di komunikasikan sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat luas (<https://www.galerinasional.or.id>) Secara harafiah pameran berarti pertunjukan atau hal memperlihatkan. Sehingga dapat diartikan bahwa pameran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperlihatkan atau mempromosikan suatu barang hasil produksi kepada konsumen sebagai target pemasaran. Fungsi dari ruang pameran adalah sebagai tempat untuk mengadakan pertunjukan atau memamerkan suatu barang dan jasa dengan tujuan mempromosikan dan memberikan informasi tentang produk tersebut, sehingga orang lain menjadi tertarik dan menggunakannya.

*Drag race* adalah salah satu cabang olahraga otomotif. Pada saat ini bidang olahraga otomotif di kenal di Indonesia ada

beberapa cabang, antara lain formula 1, reli, turing, gokart, off road, road race, superbike world championship (SBK), moto grand prix (MOTOGP), trail game, supermotor grand prix, MX-1 dan lain-lain. Untuk mengetahui lebih jelas tentang Drag Race akan dibahas dibawah ini. *Drag Race* adalah perlombaan dengan menggunakan bermotor (mobil dan motor) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kelas yang akan diikuti dengan lintasan sepanjang 201 meter. Pemenang ditentukan dengan mengadakan perlombaan pada lintasan yang telah ditentukan, sehingga yang tercepat menempuh jarak 402 meter keluar sebagai pemenang. Secara garis besar kata drag race dapat diartikan; Drag : tarikan awal Race : beradu kecepatan. Jadi kata Drag Race adalah beradu kecepatan tarikan awal. (Pali, 2010).

Bengkel adalah tempat di mana seseorang mekanik melakukan pekerjaannya melayani jasa perbaikan dan perawatan kendaraan. Bengkel umum kendaraan bermotor adalah bengkel umum yang berfungsi untuk membetulkan, memperbaiki, dan merawat kendaraan bermotor agar tetap memenuhi persyaratanteknis dan layak jalan (Kulkarni, 2013). Hal ini guna memenuhi tuntutan PP No. 44 Tahun 1993 tentang Kendaraan dan pengemudi pasal 126, 127, 128, dan 129,dinyatakan bahwa setiap kendaraan bermotor harus memenuhi persyaratan teknis dan kelayakan kendaraan bermotor. Menurut Yoga (2013), bengkel merupakan suatu usaha jenis wirausaha kecildan menengah yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan perbaikan, baik itu sepeda motor atau mobil. Usaha bengkel sepeda motor adalah usaha yang melakukan perbaikan sepeda motor agar dapat kembali berjalan dengan baik sesuai dengan keinginan pemilik atau bentuk asli dari sepeda motor tersebut (Yuda, 2015).

#### Implementasi Tematik Arsitektural pada Bangunan

Penerapan tema pada bangunan akan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi bangunan. Mixed-Use building mempunyai beberapa fungsi diantaranya sebagai fungsi hunian, fungsi perdagangan dan fungsi perkantoran. Fasilitas tersebut tersedia dalam beberapa bangunan yang saling berhubungan satu denganyang lain. Implementasitematik akan diuraikan sebagai berikut:

**Tabel.1. Strategi Perancangan Tematik**

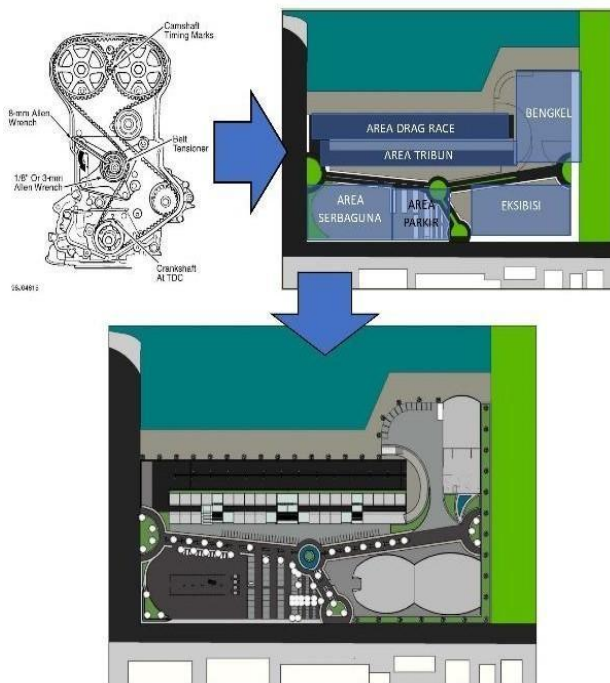
No.	Pedoman Arsitektur	Ungkapan Pedoman Ars Futuristik	Implementasi Tematik
1	Gerak dan Kecepatan	Mempunyai konsep masa depan	Konsep Bentuk bangunan
2	Melawan Arus	Bentuk yang didapat bukan bentuk-bentuk tertentu saja	Konsep Bentuk bangunan
3	Kejujuran Bahan	Menggunakan bahan dimunculkan apa adanya untuk merefleksikan karakternya yang murni	Konsep Tekstur dan Warna Selubung
4	Dinamis	Dinamis memiliki karakter bangunan yang melengkung.	Konsep bentuk bangunan
5	Menggunakan Kemajuan Teknologi	Memanfaatkan kemajuan di era teknologi melalui struktur dan konstruksi	Konsep Konstruksi
6	Nihilisme	Nihilismejuga untuk perancangan menjadi polos simple, dengan pemakaian kaca lebar	Konsep Selubung bangunan
7	Gaya Universal	Bentuk bangunannya umum tanpa membedakan, dengan model arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis tertentu	Konsep Bentuk bangunan
8	Khayalan yang idealis	Membuat kebaruan dalam hal bentuknya	Konsep Bentuk bangunan

Sumber: Peneliti, 202

## Konsep Perancangan Bangunan

Bentukan mesin dan vanbelt digunakan sebagai konsep gubahan bentuk dari perancangan otomotif center. Mesin dan vanbelt tersebut menggambarkan bagaimana sebuah mesin dapat menggerakkan suatu kendaraan agar dapat berjalan dengan baik.

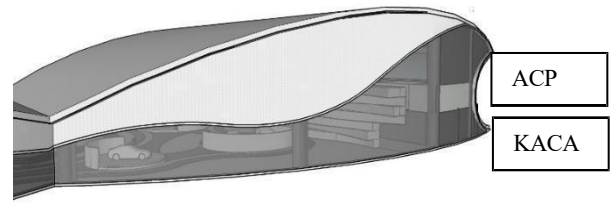
Penggambaran mesin dan vanbelt menjadi penghubung antara ruang satu dengan ruang lainnya.



**Gambar 2. Konsep Tapak**  
*Sumber: Peneliti, 2024*

## Konsep Kulit Bangunan

Konsep bangunan ini akan menampilkan desain yang simpel namun tetap berkesan futuristik dengan adanya tarikan garis yang dinamis untuk menunjukkan adanya ketegasan dan kecepatan pergerakan aerodinamis. Menggunakan material Kaca dan ACP membuat kesan bangunan menjadi lebih ringan dan dinamis.

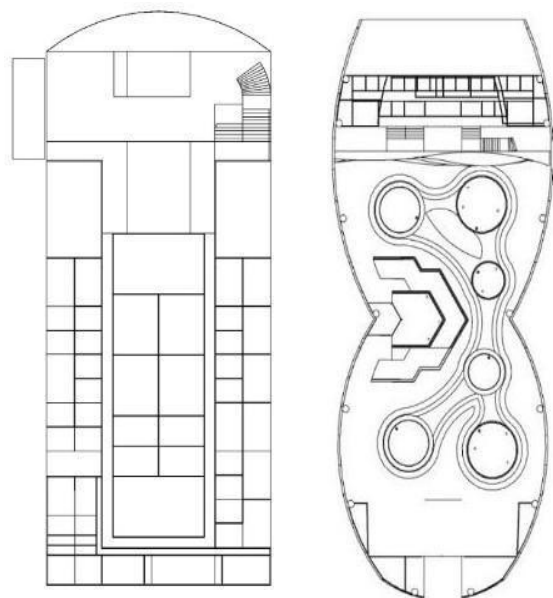


**Gambar 3. Konsep Fasade**  
*Sumber: Peneliti, 2024*

## Konsep Denah

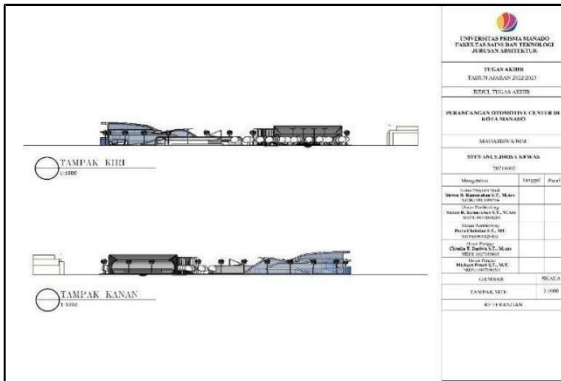
Konsep denah menggunakan konsep organisasi ruang linear, grid dan cluster. Linear yang terdiri dari sederetan ruang-ruang. Ruang-ruang tersebut dapat langsung berhubungan atau dihubungkan dengan ruang linear yang terpisah.

Grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang posisinya dan hubungannya satu sama lainnya diatur oleh pola grid. Cluster menggunakan cara perletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya.



**Gambar 4. Denah Bengkel (Kiri) & Denah Eksibisi (Kanan)**  
*Sumber: Peneliti, 2024*





Gambar 11. Tampak Site  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 14. Eksterior Eksibisi  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 12. Interior Bangunan Bengkel (Atas) & Eksibisi (bawah)  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 13. Perspektif (Atas) & Tampak Site (bawah)  
Sumber: Peneliti, 2024



Gambar 13. Eksterior Drag Race  
Sumber: Peneliti, 2024

## KESIMPULAN

Perancangan Otomotif Center di kota Manado menggunakan pendekatan Arsitektur futuristik. Rancangan ini merupakan hasil dari beberapa tahap desain yang telah dilakukan, mulai dari tahap pengamatan melalui survei, studi literatur, dan preseden, hingga tahap desain yang melibatkan riset tema dan konsep serta analisis tapak.

Dalam rancangan Otomotif Center ini, kawasan tersebut didesain dengan konsep unsur-unsur mobil yang memberikan keunikan dari bangunan lainnya. Penggunaan tema ini juga akan memberikan tampilan baru bagi kota Manado yang sebelumnya belum memiliki objek sejenis di daerah tersebut.

Harapan peneliti tulisan ini dapat bermanfaat dalam membuat konsep perencanaan dan perancangan objek kawasan otomotif center dengan pendekatan aerodinamis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D. K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan susunannya* (Edisi Bahasa Indonesia). Erlangga.
- Galeri Nasional Indonesia. (2024). *Pengertian pameran seni*. <https://www.galeri-nasional.or.id>
- Jencks, C. (2002). *The new paradigm in architecture: The language of post-modernism*. Yale University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kulkarni, S. (2013). *Automobile engineering*. Technical Publications.
- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Mitchell, W. J. (1995). *City of bits: Space, place, and the infobahn*. MIT Press.
- Pali, Y. (2010). Bab II sirkuit. *IMI*, 11–28.
- Pustaka Teknik. (2015). *No title*. *II(5)*, 5–12.
- Smith, C., & Tardif, M. (2009). *Architecture and technology: New directions in the 21st century*. Princeton Architectural Press.
- Spiller, N. (2006). *Visionary architecture: Blueprints of the modern imagination*. Thames & Hudson.
- Yuda, R. A. (2015). *Pengelolaan usaha bengkel roda dua untuk usaha mikro kecil menengah*. CV Andi Offset.
- Yudono, Y. W. D., Istiningsih, D., & Gesang, G. (2022). Perencanaan otomotif center di Purwokerto dengan pendekatan arsitektur modern. *Teodolita: Media Komunikasi Ilmiah di Bidang Teknik*, 23(1), 62–76.
- Yoga, A. (2013). *Pengelolaan usaha bengkel sepeda motor*. CV Mitra.
- Zeisel, J. (1981). *Inquiry by design: Tools for environment-behavior research*. Brooks/Cole Publishing.

