

PERANCANGAN *SPORT MALL* DENGAN KONSEP ARSITEKTUR *HIGH TECH* DI KOTA SURAKARTA

Christiyan Okta Wibowo¹, Harfa Iskandaria², Putri Suryandari³

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : christiyandhakar@gmail.com

²Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id

³Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id

Abstrak

Kota Surakarta yang merupakan kota dengan peminat olahraga yang cukup banyak akan tetapi belum memiliki pusat fasilitas maupun tempat penjualan alat-alat pendukung olahraga dalam satu tempat. Kebutuhan tempat fasilitas olahraga serta tempat penjualan alat olahraga yang terpusat akan memudahkan para olahragawan atau penikmat olahraga untuk berlatih dan membeli peralatan yang berkaitan dengan alat olahraga.

Penerapan konsep *High Tech Architecture* ini dapat menciptakan sebuah Mall yang tidak hanya sebagai tempat untuk jual beli dan hiburan saja, akan tetapi mempunyai nilai yang lebih penting, mulai dari fungsi estetika, kekuatan bangunan jangka panjang yang dapat di nikmati pengguna pada masa masa yang akan datang.

Kata kunci : Arsitektur *High Tech*, Kota Surakarta.

Abstract

The city of Surakarta which is a city with quite a lot of sports enthusiasts but does not yet have a facility center or a place to sell sports support equipment in one place. The need for sports facilities and a centralized place for selling sports equipment will make it easier for athletes or sports lovers to practice and buy equipment related to sports equipment.

The application of this High Tech Architecture concept can create a Mall that is not only a place for buying and selling and entertainment, but has more important values, ranging from aesthetic functions, long-term building strengths that users can enjoy in the future. .

Keywords : *High Tech Architecture, Surakarta City.*

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan waktu yang begitu pesat, dimana pusat-pusat perbelanjaan semakin marak bermunculan pula pusat perbelanjaan yang di padukan dengan konsep hiburan, sehingga memunculkan tren-tren terbaru. Dalam hal ini masyarakat Kota Surakarta yang Sebagian besar penikmat dan pelaku olahraga. Hal ini dibuktikan pada kompetisi PORPROV XV tahun 2018, Kota Surakarta menduduki peringkat ke 2 dengan perolehan total 270 medali. Sehingga memunculkan ide tempat perbelanjaan sekaligus hiburan yang mewadahi semua kebutuhan perlengkapan olahraga dan pusat informasi olahraga di Kota Surakarta.[1]

Di Kota Surakarta sendiri sudah terdapat banyak pusat perbelanjaan diantaranya adalah, Solo Square, Solo Paragon Mall, The Park Solo, dan Hartono Mall Solo. Diantara ke empat Mall tersebut belum ada satu pun pusat perbelanjaan yang khusus untuk memfasilitasi alat-alat yang berkaitan dengan dunia olahraga.[2]

Perancangan *Sport Mall* sebagai fasilitas yang bisa memenuhi seputar kebutuhan alat-alat pendukung olahraga dikarenakan keterbatasannya di Kota Surakarta. Fasilitas yang disediakan pada *Sport Mall* berupa retail-retail penjualan alat-alat yang berhubungan dengan alat olahraga dan beberapa fasilitas olahraga lainnya. Perencanaan *Sport Mall* ini muncul karena belum adanya tempat perbelanjaan yang bersifat olahraga hanya berupa ruko-ruko yang menyebar di beberapa titik di Kota Surakarta dan hanya ada di pinggiran jalan-jalan besar, sehingga *Sport Mall* hadir sebagai pusat perbelanjaan lengkap untuk kebutuhan olahraga di Kota Surakarta.[3]

Dalam merancang bangunan ini saya menggunakan konsep Arsitektur *High Technology (High-Tech)* dikarenakan *Sport Mall* ini tidak hanya sebagai tempat jual beli dan hiburan saja, akan tetapi memiliki nilai yang lebih penting, mulai dari fungsi, keindahan, kekuatan bangunan hingga jangka Panjang. Seiring berjalannya kemajuan teknologi dan persaingan Global, menuntut agar suatu bangunan dapat digunakan sampai dengan waktu yang panjang. Pengekspresian pada bangunan

High-Tech akan dapat mewadahi dan memperkuat keberadaan bangunan tersebut agar pengguna/pengunjung dapat menikmati dengan kenyamanan tersendiri.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

- Dapat merancang pusat perbelanjaan sekaligus sarana olahraga dan penjualan alat-alat yang berkaitan dengan dunia olahraga yang selain fungsional juga memberikan suatu rancangan variasi bentuk bangunan *Sport Mall* dengan tema *High-Tech*.
- Merencanakan konsep perancangan *Sport Mall* sebagai suatu wadah yang mampu menjadi pusat kegiatan perbelanjaan dan aktivitas olahraga, serta mempunyai fasilitas-fasilitas, retail untuk penjualan alat olahraga yang lengkap

Sasaran

- Merancang wadah kegiatan dan aktivitas olahraga, dan pusat perbelanjaan yang menampung dan memenuhi standart dan peraturan nasional.
- Terpenuhinya kebutuhan masyarakat Kota Surakarta akan fasilitas-fasilitas olahraga sekaligus pusat perbelanjaan dan hiburan.

1.3 METODE PEMBAHASAN

Dalam perancangan *Sport Mall* di Kota Surakarta dengan penerapan konsep Arsitektur *High Tech* ini, metode pengamatan dan pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Studi Literatur
Pustaka untuk mendapatkan data-data yang mendukung kasus proyek, seperti pemahaman dasar, gambaran permasalahan, studi banding kasus, tema, dan sebagainya.
2. Wawancara
Proses tanya jawab terhadap instansi terkait guna mendapatkan data yang berkaitan dengan sistem kerja dan lainnya yang dijadikan pertimbangan dalam perancangan.
3. Survey Lapangan
Dengan melakukan studi analisis terhadap lokasi yang dipilih guna mengetahui karakter, kondisi eksisting, batasan, kendala, dan potensi yang ada.

4. Pendekatan Konsep

Merupakan pendekatan yang dilakukan dan diajukan sebagai landasan dalam konsep perancangan.

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

- Judul Proyek : *Sport Mall* di Kota Surakarta
- Tema : *Arsitektur High Tech*
- Lokasi : Kota Surakarta, Jawa Tengah
- Sifat Proyek : Fiktif.
- Fungsi Bangunan : Mall
- Pengelola Proyek : Swasta.
- Luas Lahan : $\pm 40.000\text{m}^2$ (4ha)

2.2 PENGERTIAN TEORITIS JUDUL PROYEK

Sports mall merupakan sarana untuk melakukan aktivitas berbelanja dan olahraga tertentu dalam ruangan tertutup maupun ruang terbuka. Dengan pendekatan konsep olahraga-komersil-rekreasi maka para pengunjung atau peminat olahraga tidak hanya melakukan aktivitas olahraga tertentu di dalamnya, tetapi selain berolahraga para pengunjung dapat menikmati suasana berbelanja, refreshing, bersantai, ataupun kuliner pada fasilitas yang disediakan.[4]

3.1 ARSITEKTUR HIGH TECH

Arsitektur high technology adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses perencanaan dan perancangan suatu bangunan. Arsitektur high technology memiliki karakteristik yaitu penampakan luar-dalam, mengekspos proses perancangan, pewarnaan yang cerah dan datar, optimis dengan teknologi, transparan, pelapisan dan pergerakan, serta penggunaan struktur yang memanfaatkan gaya tarik.

Pengertian *high-tech* pada bidang arsitektur tidak sama dengan *high-tech* pada dunia industri, karena dunia industri *high-tech* diartikan sebagai teknologi canggih seperti elektronik, robot, computer, biji silikon, mobil *sport*, dan sejenisnya. Pada dunia arsitektur, *high-tech* dapat diartikan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide Gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik

yang menjadi referensi arsitektur *high-tech* adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca dan plastic (Davies C,1998).

Terdapat enam karakteristik pada bangunan dengan konsep *high-tech* (Jenks, C 1998), yaitu:

- *Inside out* (penampakan bagian luar-dalam). Pada bangunan yang memiliki konsep *high technology*, area bagian dalam bangunan (interior seperti area servis, utilitas maupun struktur akan ditonjolkan pada sisi luar baik dalam bentuk ornament atau *sculpture*.
- *Celebration of process* adalah penekanan terhadap pemahaman mengenai sistem konstruksi bangunan yang digunakan sehingga muncul suatu pemahaman dari seorang awam ataupun seorang ilmuwan.
- *Tranparency, layering, and movement* (transparan, pelapisan dan pergerakan). Sifat transparan, pelapisan dan pergerakan digunakan secara jelas atau ditonjolkan. Contoh-contoh pada pemanfaatan ketiga sifat tersebut yaitu penggunaan kaca yang luas dengan sifat transparan atau tembus cahaya, pelapisan pada alat-alat utilitas dan struktur.
- *Bright and flat colouring* (pewarnaan yang cerah dan merata). Pewarnaan yang cerah dan merata dimaksudkan untuk memberikan perbedaan yang jelas mengenai jenis struktur dan utilitas, serta untuk mengefektifkan kerja para teknisi dalam membedakan dan memahami penggunaan struktur dan utilitas.
- *A light weight filigree of tensile members*. Baja-baja tipis penopang merupakan kolom *doric* dari bangunan *high-tech*, sekelompok kabel-kabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.
- *Optimistic confidence in a scientific cultural*. Bangunan-bangunan yang menggunakan konsep *high-tech* dapat menggambarkan keadaan pada masa yang akan datang yang serba *scientific* sehingga pada masa yang akan datang

tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman.

Penerapan *high technology* tidak hanya untuk bidang arsitektur saja sehingga membutuhkan pengerucutan. Pengerucutan difungsikan untuk memudahkan dalam pengaplikasian pada proses merancang desain arsitektur. Berdasarkan berbagai ciri-ciri atau karakteristik *high technology* yang disampaikan oleh Charles Jenks maka dapat diperoleh poin-poin utama penerapan *high technology* pada bidang arsitektur. Poin-poin utama menjadi pengarah dalam menerapkan teori *high-tech* ke dalam rancangan desain arsitektur. Poin-poin yang disimpulkan sebagai karakteristik penerapan *high technology* pada bidang arsitektur juga disampaikan oleh Charles Jenks, yaitu :

- Fleksibilitas ruang, yaitu ruang-ruang memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi baik secara preseptual atau fiscal dengan atau tanpa perubahan fisik bagian interior, akan tetap tidak merubah fasad bangunan. Penyediaan ruang-ruang servis internal, tanpa ada suatu *enclosure* (ketertutupan) di dalam bangunan.
- Strategi praktis komponen pasang rakit (*plug in pod*), Komponen *plug in pod* memiliki keuntungan yaitu mampu di lepas dan dipindah sehingga dapat dengan mudah untuk di ganti dengan komponen yang baru. Komponen *plug in pod* juga mendukung terancangnya fleksibilitas ruang pada bangunan.
- *Structural expression*, struktur menjadi poin penting pada ekspresi bangunan dengan penerapan kaidah *high technology*. Ekspresi tampilan bangunan dicapai melalui eksplorasi teknologi dan pemilihan bentuk struktur dengan dukungan material seperti baja, pipa, kaca sebagai unsur utama bangunan.[5]

4.1 ANALISA

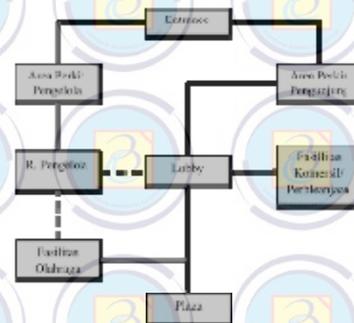
Perancangan *Sport Mall* di Kota Surakarta ini bertujuan untuk menyediakan fasilitas olahraga serta tempat penjualan alat pendukung yang berkaitan dengan dunia olahraga. Dengan menerapkan konsep Arsitektur *High Tech*, diharapkan bangunan ini mampu menunjang kenyamanan bagi pengguna serta dapat dinikmati hingga masa

yang akan datang dan tidak ketinggalan zaman.

4.1.1 Analisis Kebutuhan Luas Ruang Fasilitas pada Permukiman Co-Housing ini adalah:

- Ruang Pengelola
- Fasilitas Olahraga
- Retail
- Hall & Sitting Group
- Restaurant
- Plaza Santai
- Servis
- Area Parkir
- Ruang Terbuka Hijau

Struktur organisasi ruang secara makro pada *Sport Mall* Surakarta :



Gambar 1. Struktur Organisasi Ruang Makro *Sport Mall*

Hasil analisa total kebutuhan ruang *Sport Mall*:

Tabel 1. Total Kebutuhan Ruang

No.	NAMA RUANG	BESARAN RUANG
1	Pengelola	490,6 m ²
2	Olahraga	4.820,1 m ²
3	Pengunjung	17.110,86 m ²
4	Penunjang & Service	4.100,59 m ²
TOTAL		26.522 m ²

Sumber: Analisa Pribadi

4.1.2 Analisis Tapak

Lokasi tapak pada *Sport Mall* ini berada di Kota Surakarta, tepatnya pada Jl. Slamet Riyadi 110, Kemlayan, Kec. Serengan, Kota Surakarta, Jawa Tengah.



Gambar 2. Lokasi *Sport Mall* di Kota Surakarta

Ketentuan Tapak :

- Luas Lahan : ± 42.555 m²
- KDB : 60%
- KLB : 1,2
- KDH : 20%
- Peruntukan : Kawasan Campuran

Kondisi dan batas sekitar tapak :

- Utara : Bersebrangan dengan toko makanan dan retail kecil
- Timur : Jl. BDN 1 dan Permukiman.
- Selatan : Pertokoan
- Barat : Toko elektronik dan showroom sepeda motor

4.1.3 Analisis Bangunan

Penerapan konsep Arsitektur *High Tech* pada bangunan mall ini memiliki beberapa kriteria diantara lain :

- Tampilan bangunan yang memanjang untuk memaksimalkan pencahayaan dan udara masuk ke dalam bangunan.



Gambar 3. Tampilan Bangunan

- Pengeksposan Utilitas pada retail yang ada



Gambar 4. Pengeksposan Utilitas

- Sekelompok kabel baja penopang yang ekspresif.



Gambar 5. Kabel baja penopang

- Penampilan bangunan *Inside Out*



Gambar 6. *Inside Out*

5.1 KONSEP DESAIN Siteplan



Gambar 7. Siteplan

- **Blokplan**



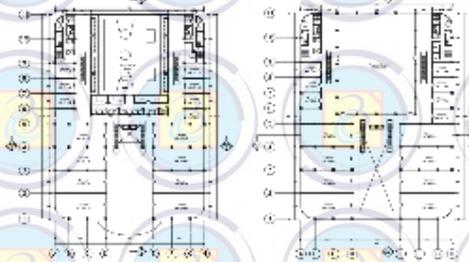
Gambar 8. Blokplan

- **Tampak Site**



Gambar 9. Tampak Site

- **Denah Massa Mall**

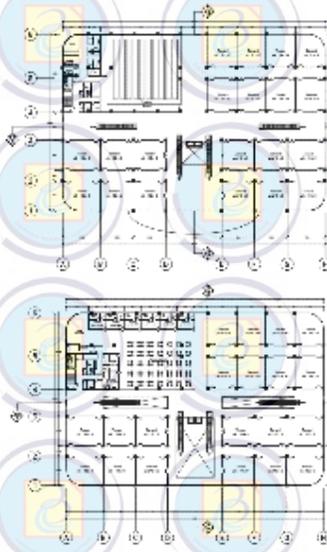


Gambar 10. Denah Massa 1
lt. 1 & lt. 2

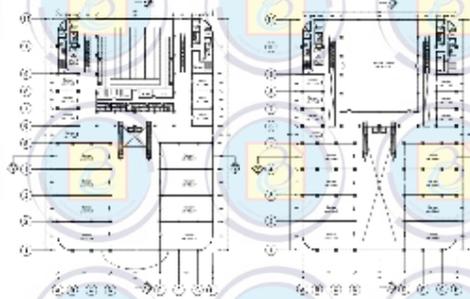
- **Perspektif**



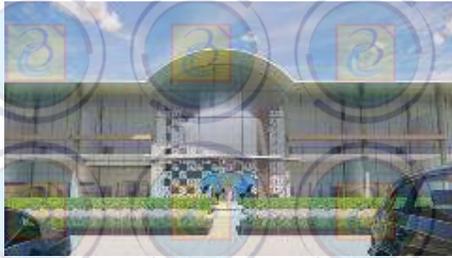
Gambar 13. Massa 1



Gambar 11. Denah Massa 2
lt. 1 & lt. 2



Gambar 12. Denah Massa 3
lt. 1 & lt. 2



Gambar 14. Massa 2



Gambar 18. Arena Panahan



Gambar 15. Massa 3



Gambar 19. *Food Court*

- Interior



Gambar 16. Arena Basket



Gambar 17. Arena Bowling

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. O. N. Indonesia, "Klasemen PORPROV JATENG." <http://konikabmagelang.org/klasemen-porprov-jawa-tengah-xv-2018-surakarta/>.
- [2] G. to Mall, "Mall di Kota Solo," 2019, [Online]. Available: <https://www.gotomalls.com/articles/5-mall-terbaik-di-kota-solo?country=0&lang=en>.
- [3] P. Judul, "Sport Mall di Kota Surakarta," pp. 1–7.
- [4] Buletin.mesa, "Perkembangan Pusat Perbelanjaan di Indonesia," 2013. http://buletin.melsa.net.id/nop/1022/bandung_evolution.html.
- [5] D. S. P. P. Rizki Indah Muhartati, Ahmad Farkhan, "Penerapan Teori Arsitektur High Technology Pada Rancangan Gedung Olahraga Di Purbalingga," *J. Senthong*, vol. 2, pp. 755–764, 2019.