

Lingkaran Batu di *Center Point of Indonesia*

Niken Jyalita Warouw Kusuma dan Johannes Krisdianto
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: john_kris@arch.its.ac.id

Abstrak—Objek terletak di *Center Point of Indonesia* (CPI), sebuah kawasan reklamasi pantai yang terletak di Kota Makassar. Nama tersebut diambil dari letak kawasan yang berada di tengah-tengah wilayah Indonesia. *Center Point of Indonesia* memiliki visi untuk menjadikan Kota Makassar sebagai kota metropolitan yang melampaui Kota Surabaya. Kawasan ini nantinya akan menjadi ikon Kota Makassar. Desain kawasan *Center Point of Indonesia* berbentuk lingkaran dengan monumen sebagai pusatnya. Tapak dari objek terletak satu sumbu dengan monumen. Bentuk khas dari *masterplan Center Point of Indonesia* menjadi pertimbangan setiap objek di dalamnya. Konteks lingkungan menjadi pertimbangan utama dalam mengambil keputusan desain. Objek yang didesain adalah galeri marmer dan tempat wisata berskala monumental. Objek arsitektur yang didesain tidak mengesampingkan konsep dari kawasannya. *Center Point of Indonesia* adalah ikon kemegahan. Selain berskala monumental bangunan menggunakan material marmer sebagai elemen arsitektural. Marmer adalah produk untuk kalangan menengah ke atas. Marmer sendiri merupakan hasil bumi Provinsi Sulawesi Selatan dengan kualitas terbaik di Indonesia. Tambang marmer di Provinsi Sulawesi Selatan adalah yang terbesar di sektor timur Indonesia. Salah satu cara menjadi ikon suatu daerah adalah dengan menunjukkan ciri khas dari daerahnya.

Kata Kunci—*Center Point of Indonesia*, Galeri, Makassar, Marmer, Wisata.

I. PENDAHULUAN

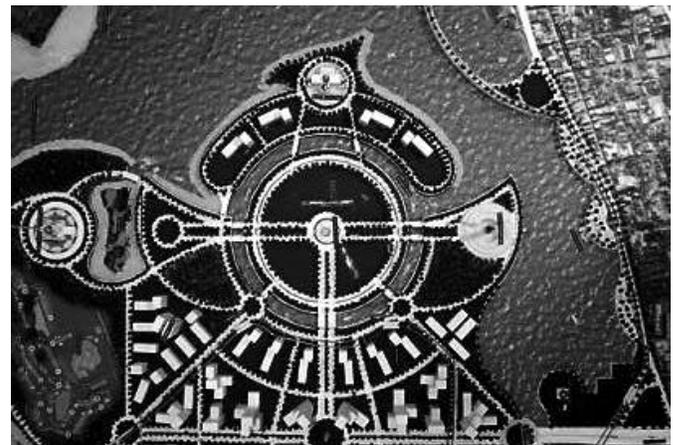
KOTA Makassar adalah ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan kota terbesar di kawasan bagian Indonesia Timur dan merupakan wilayah metropolitan terbesar kedua di luar Pulau Jawa, setelah Kota Medan [1]. Kota Makassar juga pernah menjadi ibukota Negara Indonesia Timur [1].

Saat ini Kota Makassar sedang dalam proyek pembangunan raksasa kawasan reklamasi pantai. Atau lebih dikenalnya dengan *Center Point of Indonesia* (CPI). Kawasan ini terletak di sisi barat Kota Makassar (Gambar 1). Di dalam kawasan ini terdapat berbagai macam fasilitas; mulai dari pusat bisnis, wisata, pendidikan, hingga permukiman. Objek bangunan di kawasan tersebut sudah terencana dalam *masterplan* Kota Makassar (Gambar 2). *Center Point of Indonesia* di masa yang akan datang akan mewakili Kota Makassar secara nasional maupun internasional.

Dalam mengangkat citra suatu daerah dapat dimulai dengan



Gambar. 1. Letak kawasan *Center Point of Indonesia* dalam peta Kota Makassar ditandai dengan titik hitam (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 2. Rencana tata ruang kawasan reklamasi pantai *Center Point of Indonesia* (Sumber: www.skyscrapercity.com [3]).

mengenalkan sumber daya yang dimiliki kawasannya terutama yang sudah dikenal secara internasional. Provinsi Sulawesi Selatan merupakan penghasil marmer kualitas tinggi di kawasan Indonesia timur [2]. Produk marmernya bahkan telah diekspor ke negara di Asia Timur hingga ke Eropa dan Amerika. Akan tetapi masyarakat Indonesia sendiri bahkan masyarakat Kota Makassar banyak yang tidak tahu informasi tersebut. Salah satu penyebab dari hal tersebut adalah lingkungan tambang yang privat (merupakan milik pribadi) sehingga orang yang datang berkunjung dibatasi.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tapak dan Lingkungan

Tapak berada di timur kawasan *Center Point of Indonesia*, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan kawasan yang diperuntukan untuk golongan masyarakat kelas menengah ke atas. Memiliki luas ±60.000m². Keseluruhan tapak berbatas langsung dengan jalan utama satu arah yang memiliki lebar 20m (Gambar 3). Keadaan lalu lintas di sekitar tapak masih tergolong sepi.

Tapak dan lingkungannya memiliki bentuk geometri lingkaran (Gambar 3). Tapak yang dipilih berada segaris dengan objek yang didominasi ruang luar seperti *central plaza*, marina, anjungan losari, dan monumen (Gambar 4). Karena merupakan kawasan reklamasi, belum banyak terdapat pepohonan tinggi.

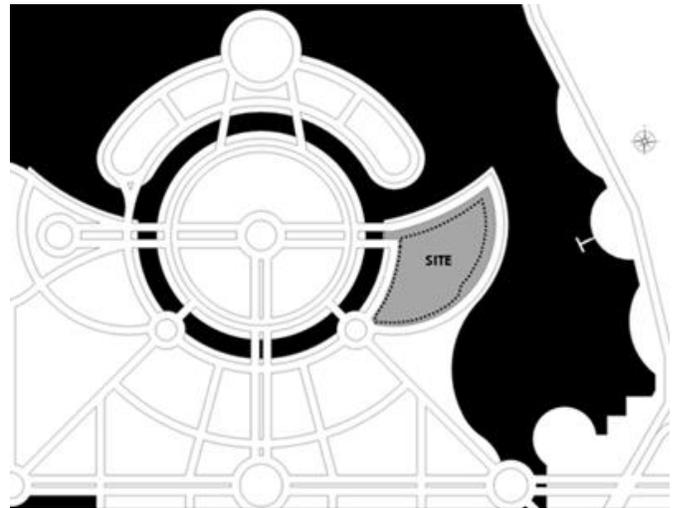
Kawasan ini merupakan kawasan reklamasi dari Pantai Losari. Kawasan di sekitar ruang publik kawasan reklamasi Pantai Losari merupakan kawasan *mixed-use* [4]. Peraturan bangunan yang mengikat kawasan ini dituliskan dalam modul terapan yang digunakan untuk pembangunan kawasan reklamasi pantai, yaitu:

- KDB : 80%
- KDH : 20%
- KLB : maksimal 10
- GSP : 30 meter – 50 meter dari titik pasang tertinggi [4]

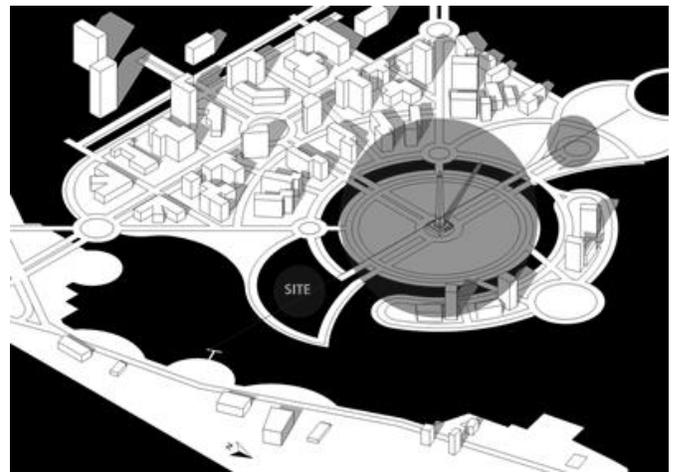
B. Hersberger dan Lawson

Seorang arsitek harus mampu memperkirakan bagaimana pengguna dari karya arsitekturnya akan berperilaku sebagai akibat dari pengalaman akan ruang dan estetika yang diterimanya [5]. Pada akhirnya keberhasilan sebuah desain dapat dilihat dari tingkat kepuasan penggunaannya. Pengetahuan desain arsitektur merupakan warisan dari ahli ke penerusnya, sehingga berpikir desain cenderung tidak bisa diajarkan [6]. Sumber dari pengetahuan arsitektur adalah pengalaman [7].

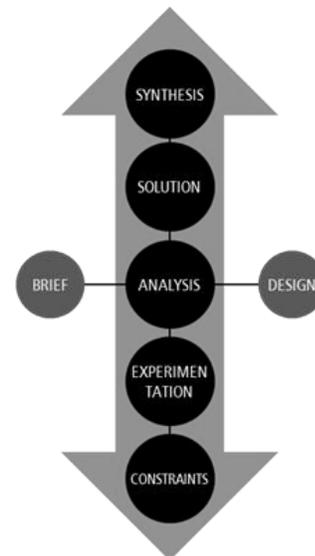
Dari pengalaman dan perkara, pemikiran desain telah disusun secara sistematis, sehingga dapat dipelajari dan diajarkan [7]. Proses awal yang penting dari desain adalah proses analitik yang dimulai dengan observasi objektif dan induktif yang di dalamnya terlibat proses-proses kreatif, kesimpulan-kesimpulan subjektif dan proses deduktif [8]. Pendapat Bryan Lawson sejalan dengan Jones. Dalam desain, proses analisis-sintesis-evaluasi penting untuk dilakukan.



Gambar. 3. Tapak objek arsitektur yang digunakan dan garis sempadannya (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 4. Tapak terletak satu sumbu dengan central plaza, monumen, dan anjungan losari (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 5. Metode desain Bryan Lawson (Sumber: www.slideshare.net [11]).

Namun, Lawson secara spesifik lebih menekankan aspek umpan balik (*feed back*) dalam setiap langkah berpikir [9].

Metode desain oleh Bryan Lawson dikenal dengan alur memusat pada keseluruhan prosesnya (Gambar 5). Dalam mencapai suatu desain terjadi alur maju-mundur atau berjalan bersamaan pada prosesnya. Salah satu penyebab hal tersebut adalah waktu yang terus berjalan sehingga terjadi adanya perubahan di lingkungan yang mana dapat mempengaruhi pengambilan keputusan desain. Metode desain memiliki prosedur logis seperti prosedur pengumpulan data, prosedur inovatif, transformasi sistem, dan prosedur evaluatif. Keberhasilan dalam menggunakan metode desain adalah mendapatkan kebenaran dan menghasilkan solusi yang unik [10].

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Arsitektur mempertimbangkan segi fisik lewat nilai estetisnya dan juga segi non-fisik yang diwakili nilai sosialnya. Menurut teori kesamaan, untuk menjadikan objek satu kesatuan dengan lingkungan sekitarnya maka objek yang dihadirkan memiliki kesamaan yang ada di dalam konteks [12]. Bentuk dasar objek desain adalah lingkaran yang diulang secara vertikal maupun horizontal (Gambar 6). Bentuk lingkaran diambil dari bentuk geometri lingkungan. Lingkaran vertikal adalah bangunan utama dan ruang luar dan lingkaran horizontal adalah *ferris wheel* (Gambar 7).

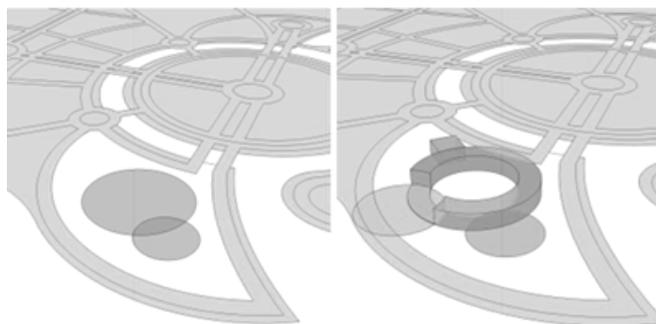
Bangunan utama berbentuk lingkaran dengan lubang di tengah. Ruang tersebut menjadi taman marmer atau disebut juga sebagai plasa. Plasa ini dikelilingi dengan dinding marmer dengan ketinggian empat lantai (Gambar 8). Di dalam plasa ini terdapat labirin dari balok-balok marmer yang berfungsi sebagai pintu masuk museum dan galeri.

Marmer juga digunakan pada fasad bangunan yang menghadap ke luar. Permainan solid dan transparan pada fasad memperhatikan dari fungsi ruang dan potensi view dari dalam ke luar tapak. Bangunan yang memiliki view pantai didominasi dengan *curtain wall* (Gambar 9).

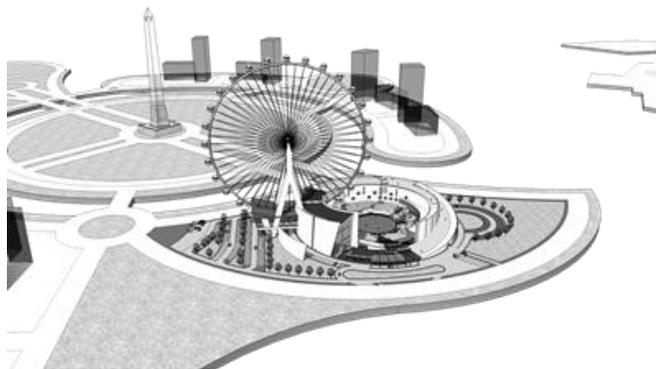
Menurut fungsinya bangunan dibagi menjadi dua bagian; sisi utara dan sisi selatan. Sisi selatan adalah museum marmer, galeri marmer, dan *ferris wheel*. Sisi utara adalah toko furnitur dan kebutuhan rumah tangga, *foodcourt*, restoran, dan perkantoran. Selain itu pada atap bangunan terdapat *green roof*. *Green roof* adalah fasilitas publik yang dapat diakses dengan menggunakan *ramp* dari lantai dasar tanpa harus masuk ke dalam bangunan (Gambar 10).

Museum dan galeri marmer menampilkan keseluruhan proses yang ada dalam tambang marmer hingga menjadi barang jadi. Beberapa bagian ruang galeri dan museum dibuat seperti keadaan tambang sebetulnya (Gambar 11). Sirkulasi galeri dan museum adalah linear dengan akhir *ferris wheel*.

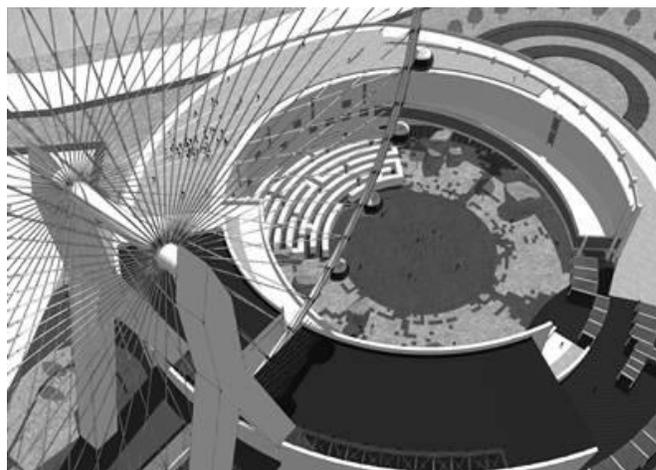
Marmer merupakan material yang mampu mengangkat kualitas suatu bangunan. Marmer memiliki warna dan corak yang khas. Pada objek marmer juga digunakan untuk interior. Sifat marmer yang dingin sangat cocok untuk daerah pesisir Kota Makassar yang panas.



Gambar. 6. Transformasi massa horizontal (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 7. Perspektif mata burung objek dan lingkungannya (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 8. Taman marmer atau plasa tengah (Sumber: dokumen pribadi).



Gambar. 9. Tampak utara (Sumber: dokumen pribadi).

IV. KESIMPULAN

Center Point of Indonesia dibangun untuk meningkatkan kualitas ekonomi maupun sosial Kota Makassar. Setiap objek arsitektural di kawasan reklamasi pantai ini akan menjadi tolak ukur pembangunan di masa depan lingkungan sekitarnya maupun seluruh wilayah di Indonesia.

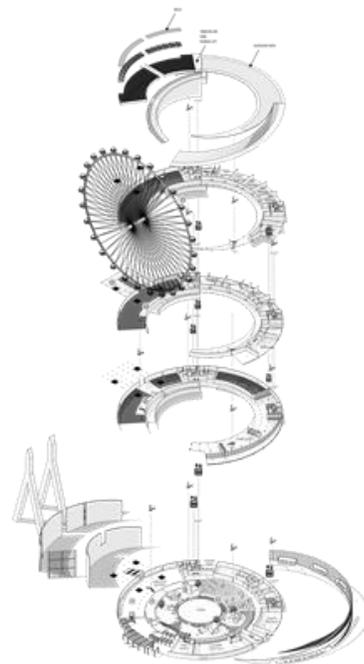
Menjadikan objek arsitektur sebagai ikon Kota Makassar harus memperhatikan konteks-konteks yang ada. Objek arsitektural yang didesain adalah galeri marmer dan tempat wisata. Objek ini memiliki skala monumental dengan *ferris wheel* sebagai massa vertikal. Bentuk-bentuk dasar pada objek terintegrasi dengan bentuk *landscape* lingkungan sekitarnya yang dominan lingkaran. Material yang mencolok pada objek adalah marmer. Marmer sendiri dipilih karena Provinsi Sulawesi Selatan adalah penghasil marmer terbesar dan terbaik yang sudah terkenal hingga dunia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.; Pembimbing dan Pengarah: Johannes Krisdianto ST., MT.; Ir. Endrotomo, MT.; Dr. Ing. Ir. Bambang Soemardiono; Collinthia Erwindi, ST., MT.; Defry Agatha, ST., M.Ars.; dan Koordinator Tugas Akhir Periode Genap 2014/2015 Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D. yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

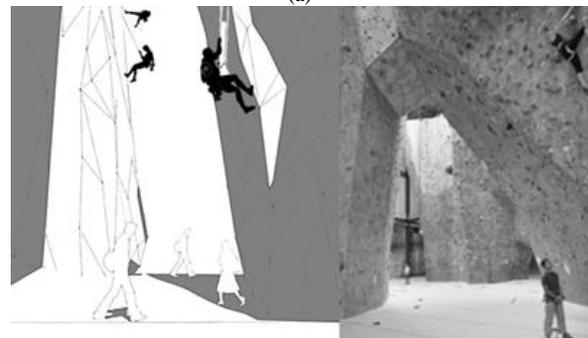
- [1] Wikipedia. (2015, June 22). *Kota Makassar* [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Makassar
- [2] Putra, Edi Setiadi. (2012, May 1). *Perancangan & Konsepsi Fasilitas Pusat Desain Produk, Produksi dan Pemasaran Marmer di Propinsi Sulawesi Selatan* [Online]. Available: <http://lib.itenas.ac.id/>
- [3] Anonim. (2015, February 20). *MAKASSAR | Center Point of Indonesia* [Online]. Available: <http://www.skyscrapercity.com/>
- [4] Direktorat Jenderal Penataan Ruang. (2008). *Modul Terapan: Pedoman Perencanaan Tata Ruang Kawasan Reklamasi Pantai*. Jakarta: Departemen Pekerjaan Umum Direktorat Jenderal Penataan Ruang.
- [5] Hershberger, Robert G. (1974). *Predicting the Meaning of Architecture: In Designing for Human Behavior*. Stroudsburg: DH and Ross.
- [6] Kostof, Spiro (ed). (1977). *The Architect : Chapter in the History of the Profession*. New York and Oxford: Oxford University Press.
- [7] Lawson, Bryan. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. UK: Architectural Press Oxford.
- [8] Jones, Christopher J. (1970). *Design Methods: Seed for Human Futures*. New York: John Wiley & Sons Ltd.
- [9] Sachari, Agus. (1986). *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.
- [10] Wianda, Dedy. (2010). *Undergraduate Theses: Tinjauan Proses Perancangan Logo Pada Situs Penyedia Layanan Jasa Desain Logo* [Online]. Available : <http://elib.unikom.ac.id/>
- [11] Wan, Muhammad. (2009, March 19). *5 Type of Architecture Design Process* [Online]. Available : <http://www.slideshare.net/>
- [12] Fergus, Hernando. (2010). *Thesis: Pengaruh Konteks terhadap Desain Arsitektur Kontekstual*. Depok: Perpustakaan Universitas Indonesia.



Gambar. 10. Penampang isometrik tiap lantai bangunan (Sumber: dokumen pribadi).



(a)



(b)

Gambar. 11. Material marmer yang diaplikasikan pada, (a) labirin dan (b) galeri marmer (Sumber: dokumen pribadi).