

**WALE BABE DI MANADO
(PARADOKS: *THE BEGINNING OF THE END*)**

Theodosius Moses Manabung¹

Alvin J. Tinangon²

Leidy M. Rompas³

ABSTRAK

Dalam tradisi Minahasa, Wale (rumah) adalah kosmos terkecil dimana kehidupan berawal dari situ. rumah merupakan ruang hidup, ruang belajar dan pembentuk integritas manusia-manusia Minahasa. Rumah menjadi bagian integral antara manusia, alam dan sang pencipta. Barang bekas (Babe) adalah salah satu produk alternatif untuk pemenuhan kebutuhan manusia, disamping harganya yang terjangkau kualitasnya masih bisa bersaing. Permasalahannya adalah belum adanya wadah yang mampu memfasilitasi hal tersebut. Disamping pandangan masyarakat terhadap barang bekas yang masih lekat dengan stigma negatif. Keterampilan untuk mengolahnya menjadi produk ekonomi yang berkualitaspun masih minim.

*Wale Babe hadir sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Menjadi jembatan antara gaya hidup masyarakat Manado yang “bergengsi tinggi” dan pemberian nilai pada barang bekas. Pendekatan Paradoks; *The Beginning of the End* sebagai upaya penyadartahuan masyarakat untuk Mawale, serta penyadartahuan bahwa manusia dan barang dapat sewaktu-waktu rusak, menjadi bekas dan kehilangan nilai namun selalu ada alasan untuk kembali memperbaiki semua itu.*

Proses Perancangan terdiri dari dua tahap. Tahap pertama adalah Pengembangan Wawasan Komprehensif yang menekankan pada kedalaman kompilasi, analisis dan sintesis tentang Wale Babe, Paradoks dan Tapak Perencanaan, Sedangkan tahap kedua adalah Transformasi Desain dengan tiga siklus konteks penekanan yaitu Tema, Fungsi dan Lokasi. Masing-masing siklus memiliki metode dan strategi khusus namun tetap berkesinambungan.

*Penerapan tema Paradoks; *The Beginning of the End* menjadi harapan terciptanya wadah baru berupa bangunan komersil yang juga berfungsi sebagai ruang sosial yang dinamis dan edukatif. Pembentukan persepsi lewat permainan bentuk, kemisteriusan ruang dalam dan ruang luar menjadi kombinasi yang ideal untuk membahasakannya dalam konsep arsitektural. Begitu pula dengan kontraversi pemilihan lokasi, lahan yang di nilai eksklusif dan mahal dianggap tidak cocok untuk objek yang menawarkan barang bekas, menjadi tantangan konsep arsitektural bekerja, serta menjadi pembuktian bahwa arsitektur dapat menjadi jembatan antara persepsi dan pengkotak-kotakan ekonomi dan status sosial. Bangunan komersil yang menawarkan barang bekas serta konsep rumah sebagai lokasi bisnis bukan merupakan hal baru, namun konsep “ruang hidup yang menghidupkan” adalah sebuah “ke-baru-an” konsep yang ditawarkan, Wale (rumah) menjadi ruang interaksi sosial, ruang edukasi, ruang spiritual, ruang perenungan dan ruang kreatif.*

Kata kunci: *Wale, Barang Bekas, Paradoks, Mawale*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses kehidupan masyarakat Minahasa mengenal konsep *Wale* yang berhubungan dengan manusia dalam sebuah ruang hidup dalam bentuk ‘pendidikan’ sehingga menciptakan manusia yang mengenal dirinya, budayanya, kemampuannya, alamnya dan tanah tempat dia berpijak. Sebuah proses *Mawale* yang membentuk ‘ke-minahasa-an’ *tou* Minahasa.

Seiring perkembangan jaman kearifan lokal yang ditinggalkan leluhur mulai dari jaman *Malesung* (sebutan tua untuk Minahasa di jaman dulu) dalam sebuah kebudayaan mulai tersamarkan oleh invasi budaya barat. Pergeseran nilai, pola hidup mewah dengan daya konsumtif tinggi terkadang memaksa kita melakukan sesuatu di luar jangkauan untuk pemenuhan kebutuhan. Tentunya bagi kita masyarakat Manado khususnya dan Sulawesi Utara pada umumnya tidak asing dengan ungkapan ‘*lebih baik kalah nasi daripada kalah aksi*’.

Disisi lain daya konsumtif tinggi yang dimiliki masyarakat Manado khususnya merupakan peluang yang baik untuk kegiatan bisnis dan perekonomian diantaranya barang bekas. Permasalahannya adalah persepsi yang muncul tentang barang bekas yang dianggap sampah dan gengsi personal untuk membeli barang bekas. Padahal barang bekas bukanlah sampah, barang bekas juga dapat menjadi solusi pemenuhan kebutuhan. Disamping itu bagi sebagian orang barang bekas yang bersifat antik dan memiliki nilai historis merupakan harta karun yang berharga untuk dimiliki.

Dalam konsep perancangan ini ada sebuah pemikiran yang ingin ditawarkan. Dengan pendekatan ‘*Paradoks*’ sebagai konsep tematik, objek yang dihadirkan merupakan sebuah gagasan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, dalam hal ini menyangkut barang bekas. Barang yang tidak terpakai dan disingkirkan biasanya diistilahkan barang bekas. Namun ketika barang itu berpindah tangan, maka detik itu juga ia menjadi barang baru. Kalaupun benda itu dibuang, maka bukanlah bekas tapi barang baru di tempat ia dibuang. Sebagian orang justru percaya bahwa barang yang sudah tidak terpakai oleh seseorang atau barang bekas, bisa saja menjadi sesuatu yang berguna bagi orang lain.

¹ Mahasiswa PS SI Arsitektur Unsrat

² Dosen PS SI Arsitektur Unsrat

³ Dosen PS SI Arsitektur Unsrat

2. METODE PERANCANGAN

Berawal dari pertanyaan ‘bagaimana menghadirkan Wale Babe dengan konsep Paradoks; *The Beginning of the End* di Manado, maka tahap pertama yang diambil yaitu Pengembangan Wawasan tentang Wale Babe, Paradoks dan Lokasi Perencanaan, dengan metode Kompilasi Data, Analisis (Kajian Perancangan) dan Sintesis (Konsep Perancangan). Tahap selanjutnya adalah Transformasi Desain yaitu pengembangan gagasan arsitektural dari konsep-konsep perancangan. Transformasi ini terdiri dari tiga siklus penekanan konteks yaitu Tema, Fungsi dan Lokasi.

Siklus pertama adalah untuk menjawab pertanyaan ‘Rumah/Wale seperti apa’. Metode yang digunakan dalam siklus ini adalah ‘Bongkar-Susun/Susun-Bongkar’, yang dilakukan dalam dua model terpisah. Model pertama yaitu ‘Dekomposisi’ objek (Rumah Tradisional), sedangkan Model kedua yaitu ‘Pemaknaan’ melalui strategi *Destruction-Recovery*, *Memory of Eternity*, dan *Inception*. Kedua model ini menghasilkan dua *image* yang masing-masing memiliki ciri khas dan keunggulan, oleh sebab itu untuk menyatukan kedua produk model tersebut dilakukan kolaborasi dengan cara ‘Tumpang Tindih’ dan ‘Rotasi’.

Siklus kedua adalah untuk menjawab pertanyaan ‘Rumah/Wale untuk apa’. Siklus ini merupakan tindakan untuk menanggapi hasil siklus pertama melalui proses penyesuaian dengan konteks fungsi objek. Metode yang digunakan dalam siklus ini adalah ‘Pecah-Bagi-Susun’, yang dilakukan dalam tiga strategi berurutan. Strategi pertama yaitu ‘Memecah’ *image* hasil siklus pertama berdasarkan kelompok fasilitas, dilanjutkan dengan strategi kedua yaitu ‘Membagi’ kelompok fasilitas berdasarkan jenis, karakteristik dan besaran ruang, kemudian diakhiri dengan strategi ketiga yaitu ‘Menyusun’ kembali bagian-bagian tersebut menjadi keutuhan *image*.

Siklus ketiga adalah untuk menjawab pertanyaan ‘Rumah/Wale itu, dimana’. Siklus ini merupakan tindakan untuk menanggapi hasil siklus kedua melalui proses penyesuaian dengan konteks lokasi. Metode yang digunakan dalam siklus ini adalah ‘Sesuai-Susun-Letak’, yang dilakukan dalam tiga strategi berurutan. Strategi pertama yaitu ‘Penyesuaian’ bentuk bidang lantai semua ruang, kemudian dilanjutkan dengan strategi kedua yaitu ‘Menyusun’ bidang-bidang lantai ruang menjadi pola ruang dalam fasilitas, kemudian diakhiri dengan strategi ketiga yaitu ‘Meletakkan’ pola-pola ruang kedalam lokasi (tapak) secara efektif dan efisien menjadi pola tata massa dalam tapak.

Sesudah melakukan seluruh proses transformasi, maka secara konseptual gagasan desain sudah siap untuk dilanjutkan ke tahap Pra Desain.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Wale Babe di Manado

Secara etimologi *Wale* diartikan sebagai Rumah atau tempat tinggal. Bagi orang Minahasa sebutan *Wale* secara langsung menunjuk pada bangunan rumah atau tempat tinggal. Melihat lebih jauh dalam bahasa *tana* (bahasa tua orang Minahasa) pemaknaan *Wale* tidak hanya sekedar rumah, *Wale* berarti ruang hidup yang dinamis dimana manusia merupakan bagian integral didalamnya. Bagi *Tou* Minahasa (orang Minahasa) *Wale* tidak hanya sekedar rumah dalam bentuk fisik, *Wale* juga berarti tempat bagi jiwa, pemahaman *Tou* Minahasa dalam *Wale* terjadi sebuah proses kehidupan dimana semua aspek merupakan bagian yang saling berhubungan antara bangunan tempat tinggal-manusia (tempat berdirinya jiwa dalam raga) - alam sekitar yang memberi penghidupan, *Wale* itu hidup dan menghidupkan.

Babe adalah singkatan dari barang bekas atau barang yang tidak terpakai entah karena sudah rusak atau tidak digunakan lagi. Ada sebuah *tagline* yang cukup familiar saat ini dikalangan peminat bisnis jual beli yaitu ‘*ubah barang tidak terpakai jadi duit*’ atau ‘*jual barang gak terpakai, kalo bisa jadi duit kenapa enggak*’. Bisnis barang bekas memang mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, sistem penjualannya juga mulai bervariasi, hal ini tentunya erat kaitannya dengan kebutuhan manusia. Barang yang tidak terpakai sering kali dibuang atau disingkirkan karena dianggap tidak lagi berguna. Padahal sebenarnya tidak berguna bagi kita bisa saja masih berguna bagi orang lain.

Wale Babe di Manado, merupakan ungkapan pemaknaan dari kombinasi antara unsur nilai dan daya guna pada Babe dengan proses ‘ruang hidup’ pada *Wale*. Kombinasi tersebut bisa dirasakan pada sebuah gagasan baru untuk bangunan komersil yang ada di kota Manado, dimana pengunjung tidak menjadi objek tetapi dapat menjadi subjek. Inisiatif dan kreatifitas pengujunglah yang menciptakan nuansa yang bervariasi, sehingga baik bangunan maupun manusia didalamnya merupakan suatu kesatuan yang dinamis. Dapat dipastikan Wale Babe di Manado memiliki perbedaan yang signifikan dari objek yang sejenis sehingga dapat mendatangkan keuntungan yang baik bagi pelaku bisnis dan masyarakat kota Manado.

3.2. Paradoks: *The Beginning of the End*

Paradoks berarti pernyataan yang seolah-olah bertentangan (berlawanan) dengan pendapat umum atau kebenaran, tetapi kenyataannya mengandung kebenaran. Paradoks adalah suatu situasi yang timbul dari sejumlah premis (apa yang dianggap benar sebagai landasan kesimpulan kemudian, dasar pemikiran, alasan, asumsi, kalimat atau proposisi yang dijadikan dasar penarikan kesimpulan di dalam logika) yang di akui kebenarannya yang bertolak belakang dari suatu pernyataan dan akan tiba pada suatu konflik atau kontradiksi. Secara etimologi Paradoks berasal dari bahasa Latin *paradoxum* dan berhubungan dengan bahasa Yunani *paradoxon*. Kata ini terdiri dari preposisi *para* yang berarti ‘dengan cara’ atau ‘menurut’, digabungkan dengan nama benda *doxa* yang berarti ‘apa yang diterima’.

Barang bekas yang tidak dipakai, tidak diinginkan sering dianggap tidak berharga. Kenyataannya, barang yang kini disebut barang bekas tersebut pernah dipakai pernah diinginkan, pernah bernilai dan masih memiliki nilai sebagai barang bekas atau sebagai barang antik. Yang masih dapat memberi nilai baru bagi orang lain, serta masih meninggalkan nilai ingatan bagi pemilik sebelumnya. Baik manusia

sebagai pelaku maupun barang bekas sebagai objek keduanya dapat rusak dan menjadi ‘bekas’ walaupun bekas tetapi tetap memiliki nilai. Manusia yang kehilangan jati diri, kebudayaannya, etika dan keyakinannya. Barang yang tidak terpakai dan tidak diinginkan.

Dalam pemahaman konsep tema Paradoks: *The Beginning of the End*, baik manusia ataupun benda keduanya mengalami proses baik itu ‘recovery’; dari yang tadinya Buruk (*bad*), Rusak (*damaged*), Patah (*broken*), Kotor (*dirty*), Pudar (*fade*), Kasar (*abusive/rough*) menjadi Baik (*good*), Bernilai (*worth*), Bermakna (*meaningful*), ataupun sebaliknya mengalami proses ‘destruction’ dari yang tadinya dalam keadaan Baik (*good*) menjadi Buruk (*bad*).

Proses inilah yang akan terus berulang tanpa henti, nilai tersebut tidak akan pernah hilang dan terus ada. Bahkan yang tadinya ada dan kini dianggap tiada, ia akan tetap memiliki nilai sebagai sesuatu yang pernah ada. Walaupun secara fisik mungkin tidak lagi berwujud namun nilainya kini menjelma menjadi sebuah ingatan (*memories of eternity*).

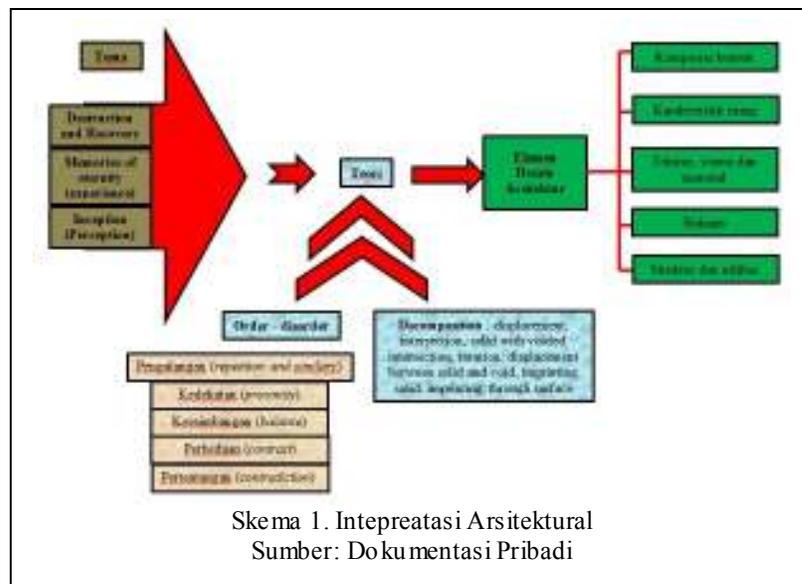
The Beginning of the End adalah siklus dari tiap keping proses *recovery* dan *destruction* tersebut. Tiap keping nilai tersebut dapat dimaknai melalui mengalami visual dan ingatan untuk menanamkan sebuah ide sehingga muncul sebuah persepsi baru tentang nilai dan makna (*inception proses*).

Visualisasi berperan penting dalam menciptakan pengalaman, pengalaman meninggalkan ingatan. Dan bila harus memilih, kita tentunya akan memilih sesuatu yang sedap dipandang atau sesuatu yang menarik sebagai sajian pengalaman untuk diingat. Namun kenyataannya tidak semua yang kita alami dan rasakan begitu manis untuk diingat. Sela lu saja ada sebuah pembandingan untuk menentukan sebuah standar keindahan, keserasian, makna dan nilai. Menilai ukuran bola tenis tidak akan bisa dikatakan besar atau kecil bila tidak pernah ada bola pingpong atau bola basket. *Makkah Royal Clock Tower Hotel* tidak akan berarti apa-apa dalam pandangan bangunan tinggi, selama tidak pernah ada *Petronas Tower* atau *Burj Khalifa*.

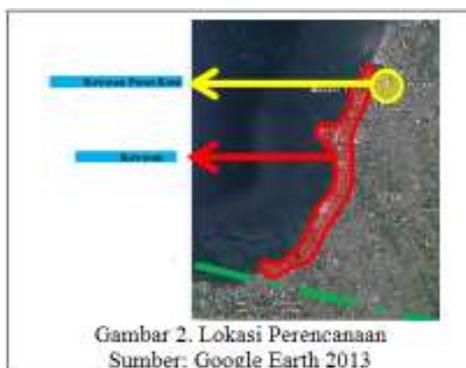
Contradiction is the Proses of Inception, bila yang besar menjadi pembandingan sehingga yang lebih kecil dikatakan kecil, bila yang rendah menjadi pembandingan sehingga yang lebih tinggi dikatakan tinggi, yang tidak indah menjadi pembandingan sehingga yang indah dapat dikatakan indah dan hal itu tertanam dalam alam bawah sadar kita. Maka proses itulah dimana ide telah ditanamkan dalam pikiran kita. Berbagai aspek yang menciptakan kontradiksi tidak dapat dipisahkan. Baik-buruk, kasar-halus, beraturan-tidak beraturan. Semuanya adalah satu kesatuan. Yang saling melengkapi dan saling mendukung.

Penjabaran kontradiksi bahasa tematik dalam konteks perancangan arsitektural, dapat dibahasakan dengan bentuk, warna, tekstur, skala, sebagai representasi dari unsur-unsur Buruk (*bad*), Rusak (*damaged*), Patah (*broken*), Kotor (*dirty*), Pudar (*fade*), Kasar (*abusive/rough*) menjadi Baik (*good*), Bernilai (*worth*), Bermakna (*meaningful*). ‘Kekacauan’, ketidak beraturan adalah awal sebuah keberaturan, dan sebuah keberaturan adalah sebuah awal ketidak-beraturan yang selanjutnya akan menjadi sebuah keberaturan baru.

Unsur-unsur dalam bahasa tematik *The Beginning of the End* dapat bermuara pada pendekatan konsep dan teoritis. Konsep *recovery and destruction*, *memories of eternity*, *inception*, dapat direpresentasikan melalui *Order and Disorder Concept* dan *Decomposition Concept*.



3. 3. Lokasi dan Tapak



3.4. Analisis Perancangan

3.4.1. Program Dasar Fungsional

Kegiatan yang dilakukan pengunjung dalam objek tentunya berbeda-beda sebagai objek yang memiliki fungsi komersil tentunya hal seperti ini harus dipertimbangkan dan diantisipasi dengan penyediaan fasilitas pendukung untuk menarik minat dan menunjang aktifitas utama dalam objek. Untuk itu perlu identifikasi jenis kegiatan yang terjadi dalam objek lewat skenario kegiatan.

A. Identifikasi Skenario Kegiatan Dalam Objek

Pelaku aktivitas dalam objek dapat dikategorikan sebagai berikut :

- Pengunjung
 - Meliputi pembeli, penjual dan volunteer
 - Dengan dengan tujuan mencari barang yang dibutuhkan ketika sampai ke lokasi objek langsung mencari keperluan mereka kemudian pergi.
 - Datang, mencari barang yang dibutuhkan kemudian sekedar ingin bersantai di sekitar objek menghabiskan waktu di cafe, atau sekedar makan di foodcourt.
 - Datang dengan tujuan menjual atau menyumbangkan barang, kemudian pulang
 - Datang dengan tujuan menjual barang, kemudian mencari barang yang menarik di ruang exhibisi atau sekedar makan dan menghabiskan waktu di cafe atau foodcourt kemudian pulang.
 - Datang dengan tujuan hanya ingin melihat keadaan dalam objek, melakukan kontak social dengan pengunjung lainnya dalam objek kemudian pulang.
- Karyawan
 - Datang, ganti pakaian, melakukan aktifitas kemudian pulang.
- Pengelola/owner
 - Datang, mengecek keadaan dalam objek, melakukan pertemuan dengan karyawan atau stakeholder terkait.

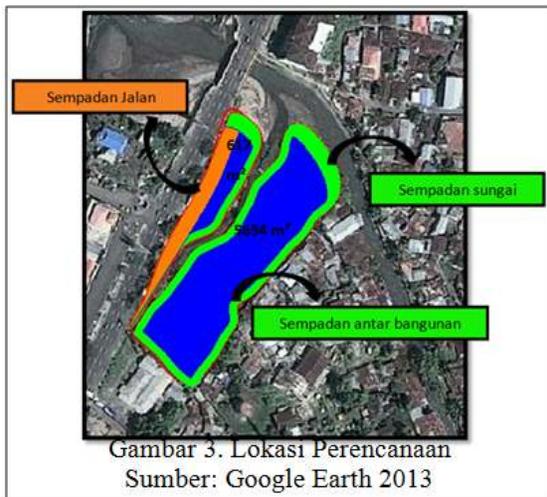
B. Program Kebutuhan dan Besaran Ruang

Program ruang diestimasikan berdasarkan aktivitas yang terjadi dalam objek. Selain itu pendekatan studi komparasi diakumulasikan dalam analisis program ruang. Sementara untuk analisis besaran ruang mempertimbangkan pada standar kapasitas yang diatur dalam data Arsitek jilid 3 (Ernst Neufert) dan asumsi berdasarkan konsep perancangan dan bahasa tematik.

Yang secara umum dapat dibagi menjadi :

- Outlet/retail (*exhibition*)
- Ruang perbaikan/reparsi (*preservation*)
- Ruang penerima/pemeriksaan barang (*observation*)
- Hiburan/fasilitas penunjang
- Fasilitas pengelola
- Service

3.4.2. Analisis Lokasi dan Tapak



Site berada di kelurahan sario utara, kecamatan sario dengan luas 10537m² / 1,05 ha dengan sempadan jalan 10 m menggunakan rumusan 1/2 + 1 lebar jalan, sempadan sungai 10 m, mengacu pada peraturan pemerintah no 38 tahun 2011 tentang sungai dimana standar yang di atur untuk sempadan sungai bertanggung dan tidak bertanggung di dalam kawasan perkotaan. Sempadan antara bangunan 5 m.

Sempadan a 1820 m², sempadan b 2345 m² = 4165 m²

Total luas site efektif = 10537 – 4165 = 6372 m²

BCR = 50 % x total luas site (10537) = 5268 m²

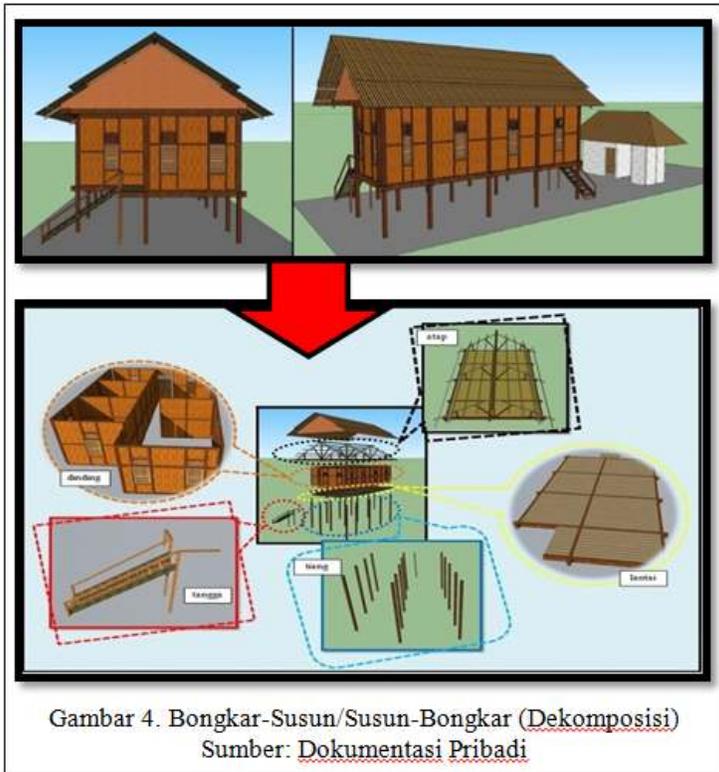
KBM = 6 lt

KDH = 40 %

3.4.3. Analisis Gubahan Bentuk dan Ruang

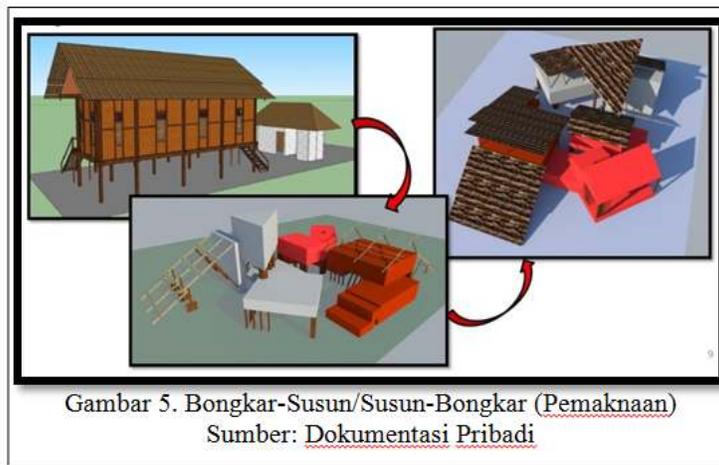
Rumah adalah tempat untuk membesarkan jiwa-jiwa, sarana pendidikan, ruang hidup, ruang perenungan, ruang yang menyimpan ingatan, ruang yang membentuk ingatan dan pengalaman. Secara umum bentuk dasar yang digunakan adalah dengan mengambil bentuk dasar dari sebuah rumah (wale). Sementara itu untuk rumah tradisional masyarakat minahasa sangatlah bervariasi, dari 8 sub etnis yang ada di minahasa masing-masing sub etnis memiliki karakter tersendiri dalam rumahnya bahkan dalam kasus tertentu dalam satu kawasan atau kampung bisa terdapat perbedaan antara rumah yang satu dengan rumah yang lain. Bentuk-bentuk tersebut dipengaruhi oleh wilayah/lokasi perkampungan, kebiasaan dan aktivitas penghuni dan masyarakatnya.

Dalam konsep bentuk yang digunakan menggunakan salah satu dari sekian banyak variasi rumah tradisional yang ada namun pendekatan yang digunakan mengambil aspek komponen pembentuk dari rumah tersebut. Setiap rumah dipastikan memiliki, tangga, tiang, ruang penerima, ruang makan dan ruang istirahat.



Siklus 1 ‘*Bongkar-Susun/Susun-Bongkar*’, *The beginning of the end* adalah proses yang tidak ingin diam. Berusaha untuk “merusak” sesuatu yang tertata dan menata sesuatu yang tidak tertata. Keduanya adalah usaha untuk menata sebuah ketidak beraturan yang tertata dan merusak sebuah keberaturan yang tidak teratur. Untuk menghadirkan objek Wale BaBe yang bukan Rumah, bukan Toko, bukan Gudang, bukan mall, bukan tempat sampah. Maka objek wale yang spontan akan menunjuk pada rumah secara fisik harus di “hancurkan” dan didekomposisi kembali.

Ada tiga aspek penting dalam proses *the beginning of the end* yakni *destruction and recovery*, *memories of eternity*, *inception*. Ketiga aspek ini akan menghadirkan nilai, makna dan pengalaman. Untuk mencapai ketiga aspek tematik tersebut maka perlu dilakukan penyesuaian, penandaan dan visualisasi dalam sebuah wale yang merupakan ruang hidup dan tempat membesarkan jiwa.



1. Destruction and Recovery

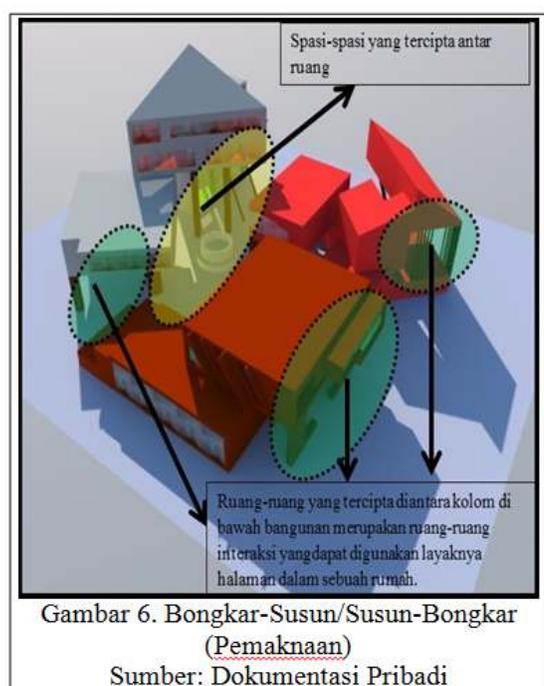
Bagian-bagian pendukung yang membentuk sebuah rumah yang tadinya ikut di “hancurkan” harus tetap dihadirkan dengan berbagai penyesuaian. Pada image 1 yang dihasilkan bidang-bidang dan ruang yang mulai menyebar menemukan arah dan tempat baru harus tetap dinaungi.

2. Memories of Eternity

Salah satu bagian dari rumah tou minahasa adalah waruga, merupakan ruang jiwa bagi anggota keluarga. Selain itu merupakan penanda bagi rumah, keluarga ataupun raga jiwa yang pernah mendiaminya. Waruga memiliki dua bagian, bagian tutup yang berupa segitiga dan bagian badan yang berbentuk kotak dengan bagian tengah kosong, motif dan ukiran pada waruga juga bervariasi dan tidaklah memiliki kesamaan antara yang satu dengan yang lain.

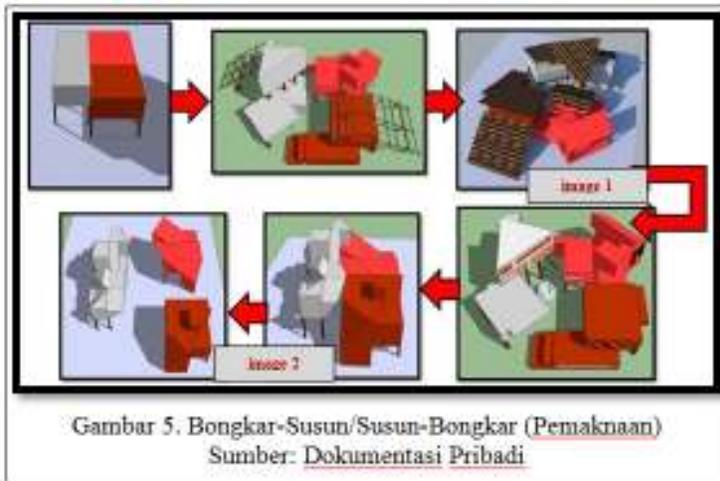
Rumah sebagai penanda keberadaan jiwa yang ada dan yang pernah ada. sebuah ruang ingatan yang abadi. Penyesuaian selanjutnya yang dilakukan adalah menghadirkan kontras baik tekstur, warna dan matrial. Menghadirkan kesan yang berbeda-beda di tiap ruang sebagai penanda dan pembentuk ingatan.

Dalam proses penyesuaian dengan membongkar dan pemisahan, arah dan rotasi kemudian perakitan kembali. Ditemukan spasi-spasi ruang yang terbentuk serta ruang-ruang baru yang kemudian menjadi satu kesatuan dengan bidang dan ruang yang menjadi objek.



3. Inception

Menghadirkan pandangan secara visual dengan mendekomposisi kembali bentuk mulai dari bentuk simetris ke asimetris atau sebaliknya bentuk asimetris ke bentuk simetris sehingga menghasilkan bentuk “beraturan yang tidak beraturan”

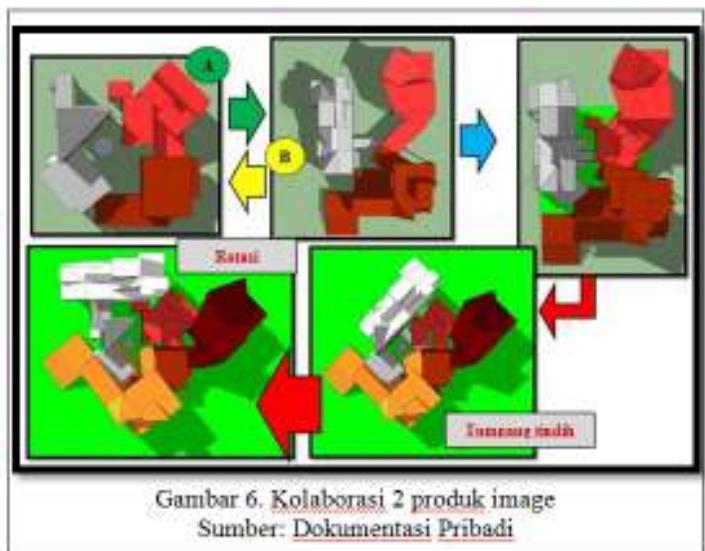


3 aspek bahasa tematik yakni *destruction and recovery*, *Memories of eternity* dan *inception*. Penyesuaian, tanda dan visualisasi kembali digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh dengan mendekomposisikan aspek-aspek tersebut sehingga menghadirkan image bentukan yang ke 2

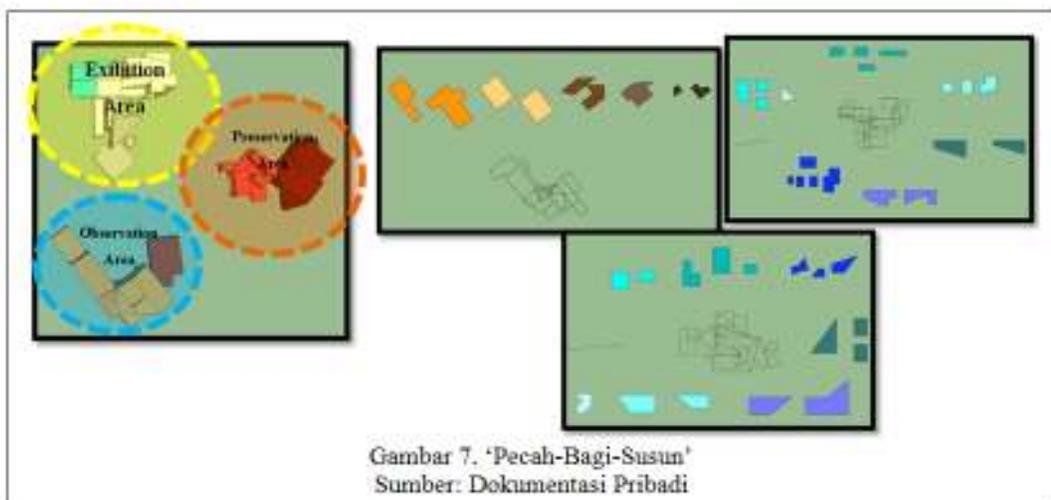
Dari proses pendalaman objek dan tema dalam circle pertama ditemukan 2 produk image yang dihasilkan. Keduanya memiliki karakter tersendiri dari aspek objek dan tema. Untuk memperoleh produk image dalam circle I maka kedua produk image dalam circle I maka kedua

image yang hadir dikolaborasikan menjadi satu dengan metode 'tumpang tindih' dan 'rotasi' sehingga menghasilkan produk *image* ke 3.

Tahap selanjutnya adalah pendalaman aspek fungsi dan tapak tahap ini kemudian diberi nama siklus 2 '*Pecah-Bagi-Susun*', dimana sebagai ruang hidup yang didalamnya terdapat proses kegiatan transaksi barang bekas. Ada beberapa penyesuaian lanjutan yang dilakukan dari produk-produk *image* sebelumnya. Penyesuaian besaran ruang dan spesifikasi ruang menurut fungsinya menjadi konsentrasi utama dalam tahap ini.



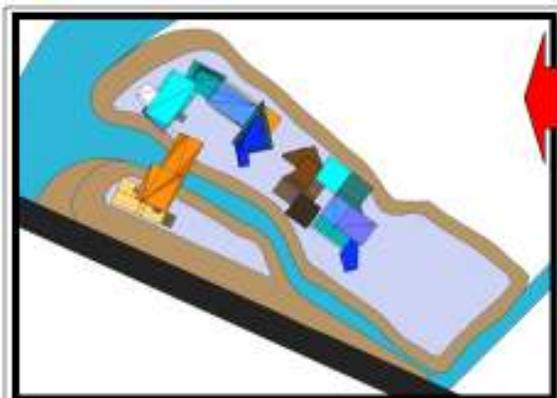
Bentukan produk image 3 kembali dipecah menurut pembagian yang sudah dilakukan sebelumnya. Setelah dipecah dalam 3 bagian besar *image* dipecah lagi dalam bagian-bagian kecil berdasarkan kelompok fungsinya untuk kemudian disesuaikan dengan program besaran ruang yang sudah ada



Setelah dipecah dan disusun kembali maka *image* 4 adalah image pertama yang ditemukan, *image* tersebut dapat dilihat pada gambar di samping.



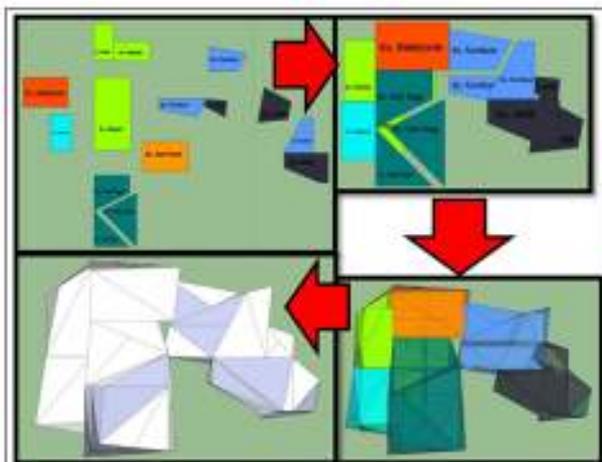
Siklus 3 adalah untuk menjawab pertanyaan ‘Rumah/Wale itu, dimana’. Siklus ini merupakan tindakan untuk menanggapi hasil siklus kedua melalui proses penyesuaian dengan konteks lokasi. Metode yang digunakan dalam siklus ini adalah ‘Sesuai-Susun-Letak’, yang dilakukan dalam tiga strategi berurutan. Strategi pertama yaitu ‘Penyesuaian’ bentuk bidang lantai semua ruang, kemudian dilanjutkan dengan strategi kedua yaitu ‘Menyusun’ bidang-bidang lantai ruang menjadi pola ruang dalam fasilitas, kemudian diakhiri dengan strategi ketiga yaitu ‘Meletakkan’ pola-pola ruang kedalam lokasi (tapak) secara efektif dan efisien menjadi pola tata massa dalam tapak.



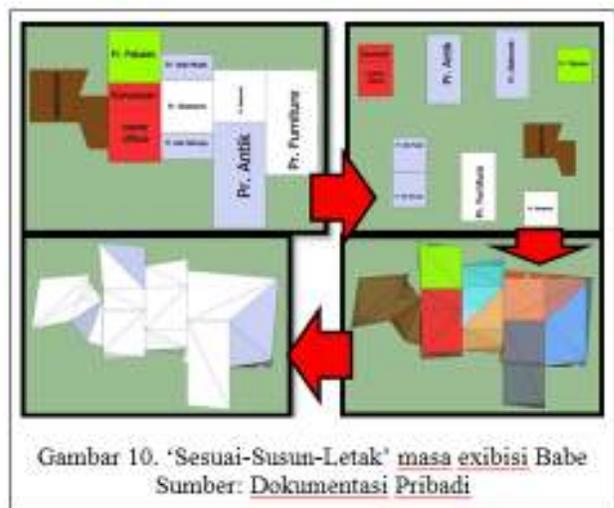
Gambar 9. Eksperimen ‘Pecah-Bagi-Susun’ pada tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

image pertama dianggap “*error*” karena setelah disesuaikan dengan keadaan tapak, produk *image* tersebut tidak sepenuhnya mengakomodir daya dukung tapak, selain itu terdapat cukup banyak daerah potensial yang akhirnya tidak bisa dioptimalkan.

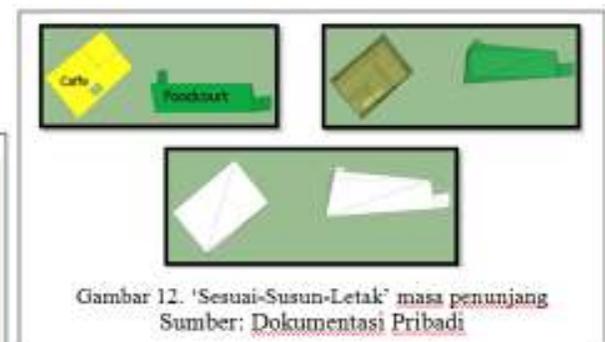
Bidang-bidang yang terbentuk dari produk *image* sebelumnya coba dikembangkan lagi untuk memaksimalkan daya dukung tapak, fungsi dan konsep tematik yang ada sehingga hadir lah *image* baru yang kemudian disebut *image* 5, produk *image* ini masih membawa pola-pola yang sudah ada pada *image* sebelumnya.



Gambar 11. ‘Sesuai-Susun-Letak’ masa preservasi Babe
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. ‘Sesuai-Susun-Letak’ masa exhibisi Babe
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. ‘Sesuai-Susun-Letak’ masa penunjang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Perletakan masa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4.4. Analisis Sistem Struktur Konstruksi dan Utilitas

Pondasi wale babe menggunakan pondasi telapak,

Struktur bagian tengah yang digunakan pada massa bangunan dalam perancangan Wale BaBe ini menggunakan sistem kombinasi struktur wireframe dengan struktur rangka baja serta dinding kaca dan panel aluminium/titanium. Struktur bagian atas menggunakan sistem rangka ruang dengan panel-panel aluminium atau titanium.

Konstruksi bangunan secara keseluruhan menggunakan konstruksi rangka baja terutama untuk membangun sistem struktur utama pada elemen pondasi, balok dan kolom. Pada bagian atap konstruksi yang digunakan adalah konstruksi wireframe. Konstruksi dinding pengisi sebagian besar adalah panel aluminium dan panel buatan yang merupakan kombinasi dari material botol bekas dan aluminium. Untuk elemen-elemen horizontal seperti lantai dan plafond menggunakan konstruksi yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang.

sistem utilitas bangunan Wale BaBe ini adalah sebagai berikut :

1. Air Bersih

Pengadaan air bersih akan digunakan untuk kebutuhan servis bagi pengunjung maupun pengelola, air bersih diambil dari pembuatan sumur bor.

2. Air Kotor

Ada 2 jenis sistem buangan air kotor pada Wale BaBe ini berdasarkan sumber air kotor, yaitu:

- Air kotor yang berasal dari sisa pembuangan kamar mandi, urinoir, dan wastafel disalurkan ke pipa ke bak pengolahan kemudian sumur resapan
- Air kotor (feses) disalurkan ke septic tank kemudian ke sumur resapan.

3. Air Hujan

Air hujan dari masa *exhibition, preservation* dan *foodcourt* diarahkan menuju ke plaza, plaza merupakan kolam penampungan air temporer dimana dalam konsep ini, ketika musim hujan maka plaza BaBe akan berubah menjadi kolam yang dapat juga diatur tingkat ketinggian dan waktu genangan airnya karena di buat panel semi otomatis yang menjadi kontrol air pada plaza.

4. Penghawaan

terdapat 2 macam konsep penghawaan yang ditawarkan pada objek mengingat temperatur suhu di kota manado dan fungsi objek bangunan yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami dengan bukaan-bukaan di massa bangunan dan penghawaan buatan dengan menggunakan AC (Air Conditioning).

5. Jaringan tenaga listrik

Jaringan tenaga listrik Wale BaBe ini bersumber dari PLN setempat, sedangkan untuk cadangan digunakan genset dan panel surya.

6. Pencegahan dan Penanggulangan Bahaya Kebakaran

Alat pendeteksi serta penanggulangan bahaya kebakaran seharusnya diletakkan pada tempat-tempat yang mudah dijangkau sehingga apabila terjadi kebakaran, pemakai Spot Olahraga Air dapat langsung menyelamatkan diri. Pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran pada Spot Olahraga Air ini dibedakan 2 cara, yaitu:

- 1) Pencegahan kebakaran dalam ruangan : Pencegahan kebakaran dalam ruangan dapat menggunakan *smoke detector* untuk mendeteksi asap, *fire extinguisher* dan *automatic springkler*.
- 2) Pencegahan kebakaran di luar ruangan

Untuk pencegahan kebakaran di luar ruangan, dapat digunakan *fire hydran*.

4. KONSEP KONSEP PERANCANGAN

4.1. Konsep Penataan Tapak dan Ruang Luar

Dalam tradisi Minahasa, Wale (rumah) adalah kosmos terkecil dimana kehidupan berawal dari situ. rumah merupakan ruang hidup, ruang belajar dan pembentuk integritas manusia-manusia Minahasa. Rumah menjadi bagian integral antara manusia, alam dan sang pencipta. Bertolak dari prinsip rumah tersebut maka muncullah gagasan pemikiran yang akan diterapkan dalam konsep penataan tapak dan ruang luar, antara lain :

- Rumah sebagai ruang hidup, manusia adalah makhluk hidup yang hidup diantara makhluk hidup yang lain. Tentunya kontak dengan aspek pendukung kehidupan tidak dapat dihindari baik itu alam disekitar maupun manusia yang lainnya. Hubungan sudah ada dan sudah terbentuk secara alamiah ketika kita memulai proses kehidupan. Karenanya penciptaan ruang-ruang social, ruang-ruang interaksi alamiah adalah hal utama dalam konsep perancangan ini. Fleksibilitas ruang mengambil peran penting untuk mencapai tujuan terciptanya ruang-ruang hidup tersebut. Spasi-spasi ruang yang tercipta dipat di dimanfaatkan untuk mengisi kebutuhan akan ruang yang lainnya.
- Rumah sebagai ruang edukasi dan pembelajaran
- Rumah sebagai ruang spiritual



Gambar 13. Pemanfaatan ruang luar pada sebagai ruang sosial
Sumber: Yu Sing, 8 Februari 2013



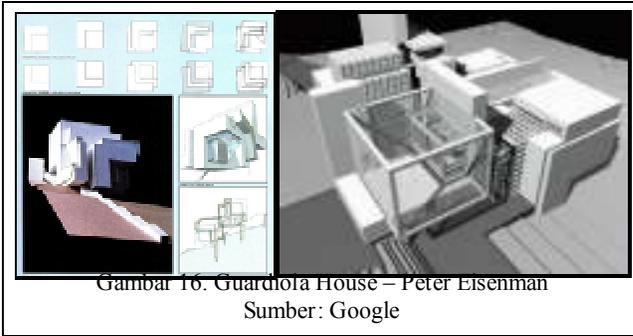
Gambar 14. Konsep pemanfaatan ruang luar sebagai tempat berkebun
Sumber: Google

walaupun objek ditujukan sebagai bangunan komersil namun karakteristik dasar rumah haruslah melekat pada objek sehingga objek yang akan di rancang ini merupakan bangunan komersil yang ramah terhadap pengunjungnya dan benar-benar mengambil peran sebagai ruang hidup.



Gambar 15. Konsep pemanfaatan ruang luar sebagai tempat menyalurkan kreasi lewat seni
Sumber: Google

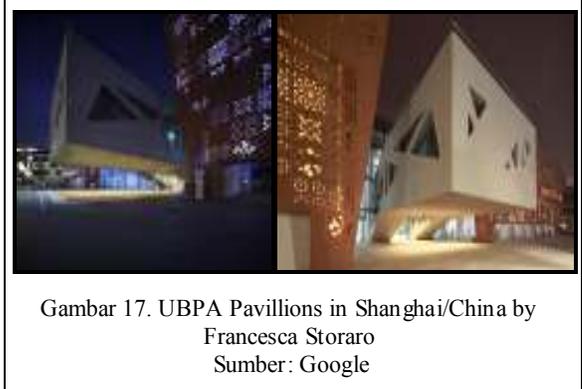
4. 2. Konsep Perancangan Bangunan



Gambar 16. Guardiola House – Peter Eisenman
Sumber: Google

menikmati sendiri pengalaman dalam objek. konsep pola bentukan bangunan yang keos, simetris-asimetris dan misterius pada objek wale (rumah) adalah paradox visual pada rumah minahasa yang tidak biasa. Tetapi inilah wale (rumah) yang hadir saat ini, dimana rumah adalah apa yang kita butuhkan. Yang menjadi ruang hidup, ruang belajar, penanda, ruang spiritual manusia.

Efek visual sangat penting dalam meninggalkan kesan, visualisasi yang kontradiksi, misterius akan menarik rasa penasaran orang untuk bertanya dan ingin merasakan sendiri sensasi pengalaman memasuki objek yang dirancang dari situlah maka akan muncul persepsi baru setelah mengalami dan



Gambar 17. UBPA Pavilions in Shanghai/China by Francesca Storaro
Sumber: Google

4. 3. Konsep Sistem Struktur Konstruksi dan Utilitas



Gambar 18. Struktur rangka ruang
Sumber: Google

Untuk menyelesaikan permasalahan struktur yang akan muncul dari bentukan objek maka pemilihan jenis struktur yang digunakan adalah struktur rangka ruang. Sementara untuk konsep selubung bangunan menggunakan system panel dengan mengkombinasikan material-material yang ada. Penggunaan material unik dan daur ulang atau bekas menjadi perhatian utama.



Gambar 19. Penggunaan jendela bekas sebagai selubung
Sumber: Google



Gambar 20. Penggunaan botol bekas sebagai selubung
Sumber: Google

5. HASIL PERANCANGAN

Karakteristik wale pada kehidupan masyarakat minahasa dapat dipengaruhi oleh tapak yang menjadi pijakannya. Pada tapak objek rancangan ini bentukan tapak memanjang yang membuat perletakan masa juga menyesuaikan dengan bentukan tapak. Masa bangunan tersebar memanjang mengikuti garis tapak, sementara konsep spasi-spasi ruang yang di temukan dalam proses gubahan bentuk juga menjadi bagian dalam perletakan masa objek rancangan, sapasi-spasi ruang dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau dan ruang sosial bagi pengunjung objek rancangan.



Gambar 21. Site Plan
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Wale BaBe di Manado hadir dari kegelisahan terhadap ketersediaan lahan pekerjaan di kota Manado, kegelisahan terhadap ketersediaan ruang-ruang sosial yang berkualitas di kota Manado, kegelisahan terhadap gaya hidup heterogen masyarakat Manado yang pelan-pelan menggiring pada luntarnya nilai-nilai lokalitas masyarakat. Dari kegelisahan ini maka munculah sebuah gagasan imajinatif yang kemudian ditajamkan dalam proses perancangan spiralis untuk akhirnya sampai pada tahap berhenti dengan hasil sebuah objek rancangan Wale BaBe dengan pendekatan tema PARADOKS : *the beginning of the end*. Yang berfungsi sebagai tempat transaksi jual beli barang bekas, ruang sosial, sarana edukasi non formal dan ruang kreatif bagi masyarakat kota Manado.

Gambar 22. Wale BaBe
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. PENUTUP

Penerapan tema PARADOKS ; *the beginning of the end* seharusnya menjadi harapan terciptanya wadah baru berupa bangunan komersil yang juga berfungsi sebagai ruang sosial yang dinamis dan edukatif. Pembentukan persepsi lewat permainan bentuk, kemisteriusan ruang dalam dan ruang luar menjadi kombinasi yang ideal untuk membahaskannya dalam konsep arsitektural. Akan tetapi, fenomena sosial yang berkembang dalam masyarakat Manado dewasa ini menjadi tantangan tersendiri menghadirkan objek Wale BaBe di kota Manado.

DAFTAR PUSTAKA

- Armand, Avianti. (2011). *Arsitektur yang lain*, Jakarta: Gramedia
- Ikhwanuddin. (2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme Dalam Arsitektur*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kaunang, Ivan E.B. (2010). *Maengket: Kristalisasi Politik Identitas (ke) Minahasa (an)*. Yogyakarta: Intan Cendekia Yogyakarta
- Pramonto, M. Abdurachman. (2010). *Pedestrian Distro di Manado*. Tugas Akhir Fakultas Teknik USR.
- Schirmbeck, Egon.(1993). *Gagasan Bentuk dan Arsitektur*. Bandung: Intermatra
- Tschumi, Bernard. (1975). *The Architectural Paradox*: International Studio
- Zahnd, Markus. (2007). *Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur*. Semarang: Kanisius