

# MANADO MAKERSPACE (TRANSFORMASI WALE SEBAGAI STRATEGI DESAIN)

Gratia Gita Mangusuhe<sup>1</sup>  
Herry Kapugu<sup>2</sup>  
Rachmat Prijadi<sup>2</sup>

## ABSTRAK

*Dalam proses kehidupan masyarakat Minahasa, konsep Wale memiliki hubungan erat dengan manusia dalam sebuah ruang hidup yang berbentuk “pendidikan” sehingga menciptakan manusia yang mengenal dirinya, budayanya dan kemampuannya, alamnya dan tanah tempat dia berpijak. Industri kreatif tidak lepas dari inovasi, di mana inovasi adalah sebuah proses menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada atau mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi produk terbaru seperti proses hidup manusia yakni “hidup, bertumbuh dan menemukan jalannya“ di mulai dari sebuah rumah yang dalam Bahasa Minahasa disebut Wale. Presiden RI Joko Widodo pernah berkata “ Saya meyakini bahwa masa depan Indonesia akan ada di Industri Kreatif, Ini saya yakini”. Kota Manado dengan beragam industri kreatif yang berkembang secara pesat serta banyak pelaku industri kreatif yang berada didalamnya, tidak hanya disektor kuliner saja perkembangan industri kreatif dikota manado juga berkembang pada sektor kriya dimana hal ini didukung pula oleh ketersediaan bahan baku yang melimpah. Akan tetapi dibalik perkembangan industri kreatif yang sangat pesat, masih banyak para pelaku industri kreatif yang mengalami kesulitan untuk mendapatkan tempat pelatihan atau workshop sebagai sarana pengembangan ide dan produk yang dibuat. Manado Makerspace hadir sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Dengan konsep wale sebagai dasar pemikiran di mana Manado Makerspace ini diharapkan dapat menjadi wadah tumbuh dan berkembangnya produk-produk kreatif dimanado dengan pendekatan transformasi wale sebagai konsep tematik dapat menampilkan konsep wale itu sendiri secara nyata melalui bentuk bangunan secara arsitektural.*

*Kata Kunci : Industri Kreatif, Manado, Makerspace, Wale*

## I. PENDAHULUAN

Perekonomian dunia terus berkembang seiring dengan munculnya potensi ekonomi baru yang mampu menopang kehidupan perekonomian masyarakat dunia. Pakar ekonomi dunia Alvin Toffler, membagi perkembangan peradaban ekonomi dunia ke dalam tiga gelombang ekonomi, yaitu gelombang ekonomi pertama berupa perekonomian yang didominasi oleh kegiatan pertanian, gelombang ekonomi kedua berupa perekonomian yang didominasi oleh kegiatan industri dan gelombang ekonomi ketiga berupa perekonomian yang berbasis teknologi informasi. Alvin juga memperkirakan setelah gelombang ekonomi ketiga akan muncul gelombang ekonomi keempat atau yang disebut juga dengan gelombang ekonomi kreatif, yaitu perekonomian yang berbasiskan pada ide-ide atau gagasan yang kreatif dan inovatif. Gelombang ekonomi keempat inilah yang kini sudah mulai terlihat menggeliat di tanah air.

Peran industri kreatif dalam ekonomi Indonesia cukup signifikan dengan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi sebesar 5,76% diatas rata – rata pertumbuhan ekonomi nasional dan 10,7 % penyerapan tenaga kerja (RAJM Ekonomi Kreatif 2015-2016). Salah satu bentuk dukungan pemerintah terhadap perkembangan ekonomi kreatif yaitu dengan dibentuknya Perpres No. 2 Tahun 2015 (RPJMN 2015-2019) menyangkut kebijakan umum, antara lain meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan melalui pengembangan ekonomi kreatif dan peningkatan kapasitas inovasi dan teknologi selain itu mengembangkan dan pemeratakan pembangunan daerah untuk mengurangi kesenjangan antar daerah dan memajukan daerah menjadi

---

<sup>1</sup>Staf Mahasiswa Program Studi S-1 Arsitektur UNSRAT

<sup>2</sup>Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT

daerah yang maju, mandiri, dan berdaya saing dengan mendorong percepatan pembangunan pusat-pusat pertumbuhan ekonomi dengan menggali potensi dan keunggulan daerah.

Perkembangan industri kreatif di Kota Manado memiliki potensi yang besar ditinjau dari jumlah pelaku usaha mikro kecil menengah (UMKM) pada tahun 2017 sebanyak 76.463 unit usaha dengan 11.341 pelaku kreatif yang bergerak dibidang kuliner, 2.192 fashion dan 1.098 usaha bergerak dibidang kriya. Industri kreatif pada sektor kriya memiliki potensi yang sangat besar dan patut untuk dikembangkan hal ini didukung dengan potensi sumber daya alam melimpah di Sulawesi Utara yang secara langsung menyediakan bahan baku untuk produk - produk kriya beberapa hal seperti batok kelapa, rotan, eceng gondong dan kayu. Selain itu produk - produk yang dihasilkan pada sektor kriya memiliki nilai jual yang tinggi.

Untuk meningkatkan dan mendukung potensi perkembangan industri kreatif serta mendorong minat dan kreatifitas masyarakat terhadap industri kreatif khususnya pada sektor kriya ini maka perlu adanya suatu wadah yang dapat memfasilitasi perkembangan industri kreatif di Manado baik dalam hal edukasi maupun praktek maka hadirilah Manado Makerspace.

Industri kreatif tidak lepas dari inovasi, dimana inovasi adalah sebuah proses yaitu proses menciptakan sesuatu dari tidak ada menjadi ada atau mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi produk terbaru. Seperti proses hidup manusia "hidup, bertumbuh dan menemukan jalannya" dimulai dari sebuah rumah yang dalam bahasa minahasa disebut **Wale**. Dalam perancangan ini konsep wale adalah sebuah dasar pemikiran dimana Manado Makerspace ini diharapkan dapat menjadi wadah tumbuh dan berkembangnya produk produk kreatif di Manado dan dengan pendekatan transformasi wale sebagai konsep tematik dapat menampilkan konsep wale itu sendiri secara nyata melalui bentuk bangunan secara arsitektural.

## II. KAJIAN PERANCANGAN

### 1. Deskripsi Objek Perancangan

Maker adalah orang dengan pemikiran yang sama berkumpul untuk mengerjakan proyek masing-masing, dengan berbagi alat, dan keahlian yang didapat dari masing-masing orang. (Tweney, March 2009).

Space adalah Ruang yang berbatas atau terlingkung oleh bidang. Ruang secara konstan melingkupi keberadaan kita. Sebuah bidang yang mendapat perluasan dengan perbedaan arah. Asalnya pun dapat diartikan sebagai ruang (Francis D.K Ching, 2000).

Manado Makerspace adalah sebuah ruang sebagai wadah untuk berbagi alat dan keahlian dalam mengerjakan proyek masing-masing melalui proses kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu dengan mempergunakan segala potensi lokal untuk menghasilkan suatu produk kreatif yang bertempat di Manado.

### 2. Prospek dan Fisibilitas

#### a. Prospek

Manado Makerspace merupakan suatu konsep baru untuk bangunan pelatihan di Manado dimana dengan konsep makerspace para pelaku industri pada subsektor kriya ataupun para peserta pelatihan yang dalam hal ini dikategorikan sebagai orang awan diajak untuk lebih interaktif dalam menyalurkan ekspresi dan kreatifitas dengan peralatan, mesin serta wadah yang memadai selain itu yang terpenting dalam konsep makerspace adalah mengajak para pelaku industri untuk terlibat dalam sebuah komunitas baru sehingga proses kreatif dapat berjalan semaksimal mungkin. Dapat dipastikan Manado Makerspace ini memiliki perbedaan yang signifikan dari objek sejenis yang sudah ada di Manado sehingga dapat mendatangkan keuntungan bagi perekonomian di Manado, perkembangan industri kreatif dan keuntungan bagi para pelaku bisnis.

#### b. Fisibilitas

Manado Makerspace dapat memberikan kontribusi yang besar bagi pemerintah Kota Manado dalam bidang perekonomian dan perkembangan industri kreatif, khususnya pada



masa mendatang. Pengkinian bukan berarti kembali ke masa lampau. Tetapi arsitektur masa lampau dijadikan sebagai sumber kreatifitas dan akar kearsitekturan di Indonesia.

Salah satu upayanya dalam mengangkat kembali potensi arsitektur nusantara pada sebuah karya arsitektur adalah dengan menggunakan inovasi berbasis potensi arsitektur lokal melalui transformasi.

## 2. Kajian Tema Secara Teoritis

Transformasi secara umum menurut kamus (*The New Grolier Webster Internasional dictionary of English Language*), Menjadi bentuk yang berbeda namun mempunyai nilai-nilai yang sama, perubahan dari satu bentuk atau ungkapan menjadi suatu bentuk yang mempunyai arti atau ungkapan yang sama mulai dari struktur permukaan dan fungsi.

Menurut *Josef Prijotomo*, dalam buku eksplorasi desain arsitektur Nusantara apabila di indonesiakan kata transformasi dapat disepadankan dengan kata pemalihan, yang artinya perubahan dari benda asal menjadi benda jadiannya. Baik perubahan yang sudah tidak memiliki atau memperlihatkan kesamaan atau keserupaan dengan benda asalnya, maupun perubahan yang benda jadiannya masih menunjukkan petunjuk benda asalnya.

## IV. ANALISA PERANCANGAN

### 1. Analisis Program Dasar Fungsional

Berdasarkan studi dan analisa yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan, terdapat setidaknya 5 (empat) pelaku aktivitas dalam perancangan Makerspace, yaitu :

- Pengelolah (orang-orang yang memantau, merencanakan, mengkoordinasikan pelaksanaan operasional dalam objek serta merencanakan program kegiatan terdiri atas *owner, marketing office, operational manager, bussines development*)
- *Partnership* (para pelaku industri kreatif yang melakukan kerjasama langsung dengan pihak pengelolah)
- Peserta Workshop (terdiri dari kelompok masyarakat baik awam maupun pelaku industri)
- Pengunjung (masyarakat umum yang datang untuk melihat pameran ataupun membeli produk)
- Petugas Kebersihan (orang-orang yang bertanggung jawab dalam menjaga kebersihan Makerspace)

### 2. Analisis Lokasi dan Tapak

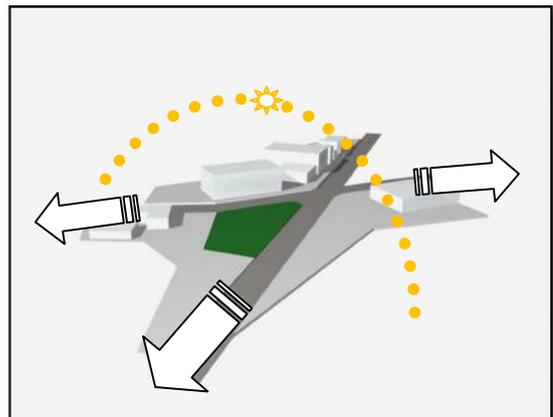
Lokasi site perancangan terletak di persimpangan Jl. AA Maramis dan Ring Road Manado II, Kairagi II, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara, Indonesia. Waktu tempuh kendaraan ke pusat kota sekitar 20 menit. Total luas site adalah 10.380 m<sup>2</sup> / 1,3 ha.

Berikut merupakan batas-batas fisik tapak :

- Utara : Jl. AA Maramis
- Timur : Restoran Nyiur Melambai
- Selatan : Pemukiman warga
- Barat : Jl. Ring Road II

### 3. Analisis Zoning dan Konfigurasi Massa

Zoning dan konfigurasi masa ditinjau dari beberapa aspek yang dianggap penting dan berkaitan dengan objek dan tema perancangan. Diantaranya : berdasarkan sirkulasi entrance tapak, berdasarkan orientasi matahari berdasarkan arah angin dan curah hujan berdasarkan Pola sirkulasi pada objek

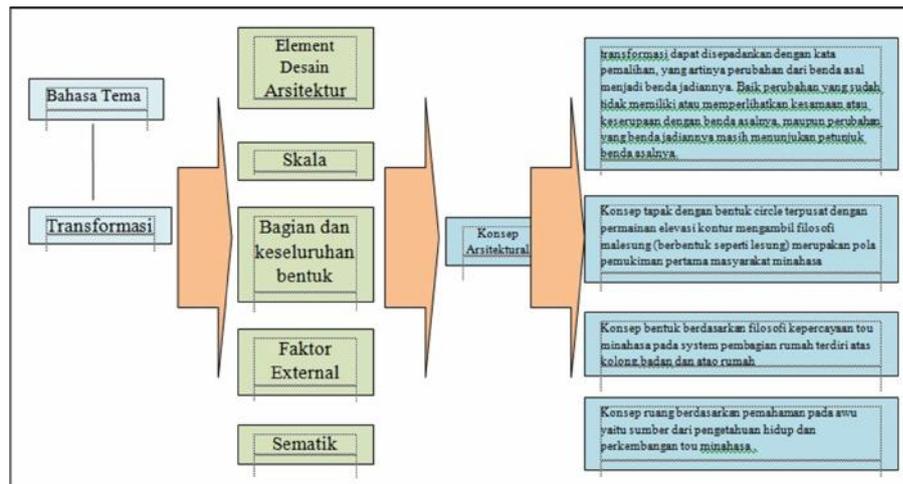


Tanggapan Rancangan :

- Akses kendaraan masuk di bagi dalam 2 akses yaitu pada sisi selatan dan utara, serta akses keluar pada sisi timur dengan mempertimbangkan posisi persimpangan jalan yang ramai kendaraan.
- Orientasi di atur sedemikian rupa agar agar cahaya matahari masuk ke dalam bangunan sebagai pencahayaan alami.

## V. KONSEP UMUM PERANCANGAN

### 1. Konsep Aplikasi Tematik



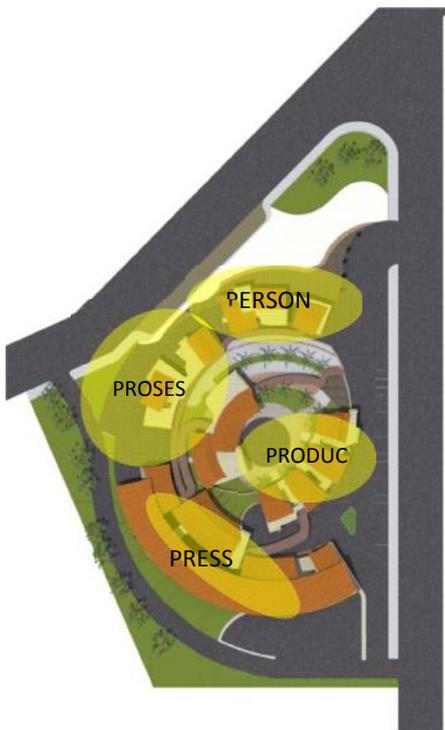
Skema5.1. Skema aplikasi tematik

### 2. Konsep Orientasi dan Tata Letak Massa

Konsep dasar peletakan masa bangunan dibagi berdasarkan konsep proses kreatif .



- **Zona Person**  
Zona ini merupakan zona penerimaan dimana para pelaku industri dapat bersosialisasi dan berbagi ide untuk mendorong kreatifitas masing – masing individu.
- **Zona Proses**  
Zona ini merupakan zona pembelajaran atau peningkatan hard skill dari pelaku kretaif dimana didalamnya terdapat ruang kelas untuk melakukan seminar dan perpustakaan.
- **Zona Press**  
Zona ini merupakan area workshop dimana para peserta ataupun partnership melakukan proses pembuatan produk yang sudah dipelajari sebelumnya pada zona proses.



Gambar5 : Konsep Zoning Massa  
(sumber : Analisa Pribadi)

- Zona Production

Zona terbagi atas rent office untuk para partnership melakukan proses jual beli produk dan exhibition untuk memamerkan produ

## 2. Konsep Ruang Luar Fungsional

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 terbentuk secara alamiah ketika kita memulai proses kehidupan. Karenanya penciptaan ruang-ruang sosial, ruang-ruang interaksi alamiah adalah hal utama dalam konsep perancangan ini. Fleksibilitas ruang luar mengambil peran penting untuk mencapai tujuan terciptanya ruang-ruang hidup tersebut.
- Rumah sebagai ruang edukasi dan pembelajaran.



**Gambar6 : Konsep Ruang Luar**

(sumber : Analisa Pribadi)

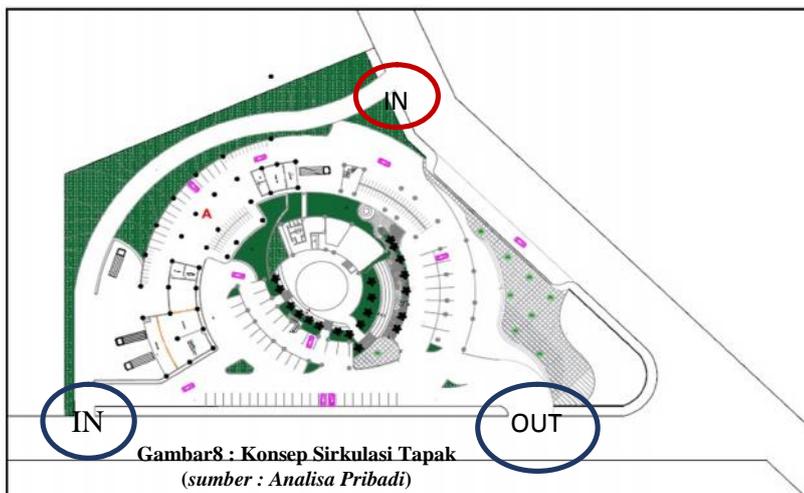


**Gambar7 : Konsep Ruang Luar**

(sumber : Analisa Pribadi)

Konsep ruang luar dalam perancangan ini adalah ruang luar atau ruang terbuka dijadikan ruang public dimana para pelaku industri kreatif dan pengunjung dapat menggunakannya sebagai ruang pertemuan, ruang diskusi, ataupun ruang bersosialisasi, dan area pertunjukan musik dan seni.

## 3. Konsep Sirkulasi Tapak dan Entrance



**Gambar8 : Konsep Sirkulasi Tapak**  
(sumber : Analisa Pribadi)

Pada konsep perancangan objek, aksesibilitas sengaja dibuat spiral dan melewati bagian dalam tapak berdasarkan konsep awal tapak yang merupakan pola melingkar selain itu konsep aksesibilitas ini dimaksudkan untuk membuat para pengunjung dapat menyusuri seluruh area makerspcae ini baik itu area bangunan dan ruang terbuka hijau.

Secara terperinci terdapat 2 akses masuk (lingkaran berwarna hitam) dan keluar utama pada site dan 1 akses khusus (lingkaran berwarna merah) sebagai akses untuk loading dock namun akses masuk ini dapat pula digunakan untuk kendaraan dari arah ring road.

#### 4. Konsep Gubahan Bentuk

Manado Makerspace dengan tema Transformasi wale sebagai strategi desain mengambil pemaknaan ruang pada rumah minahasa. Mentransformasikan pola yang sudah ada ada ke pola yang baru tanpa meninggalkan fungsi dan karakteristiknya. Diantarnya:



- Gubahan bentuk bangunan mengikuti proses perubahan rumah adat minahasa dari periode sebelum dan sesudah gempa bumi
- Karakteristik wale yang berbentuk rumah panggung terdiri atas kolong, badan dan atap rumah tetap dipertahankan karena menyangkut filosofi kepercayaan.

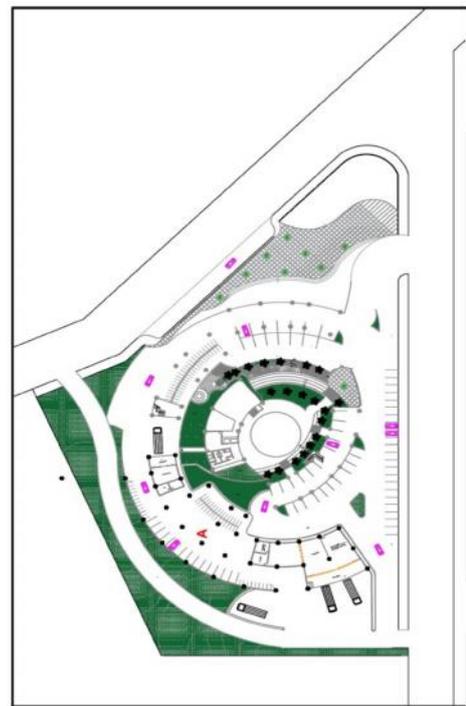
**Gambar9 : Konsep Gubahan Bentuk**

(sumber : Analisa Pribadi)

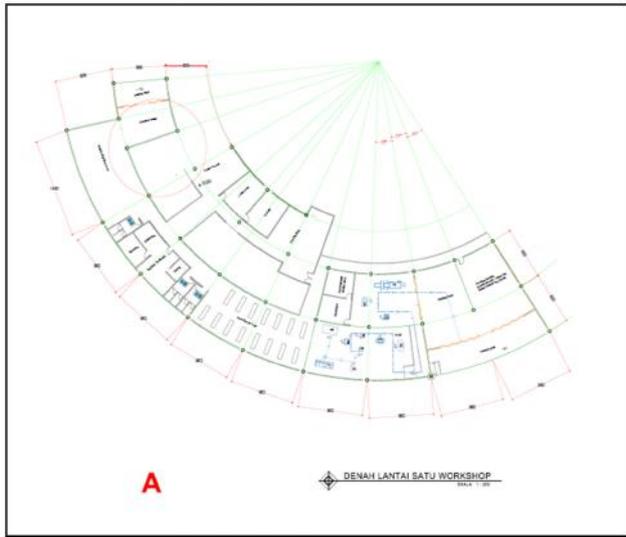
## VI. HASIL PERANCANGAN



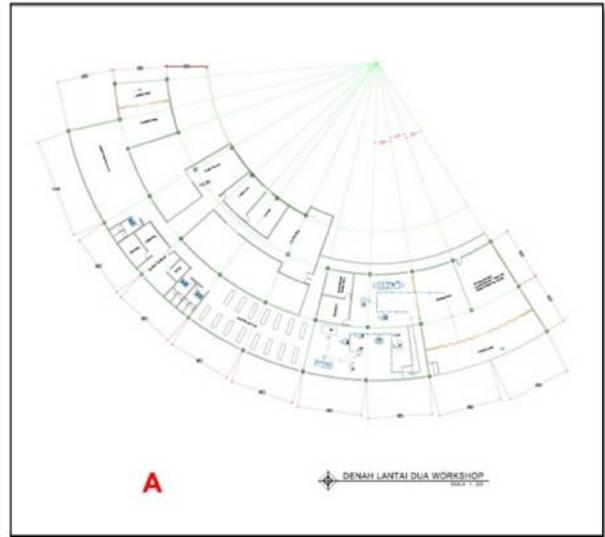
**Gambar10 : Siteplan**  
(sumber : Analisa Pribadi)



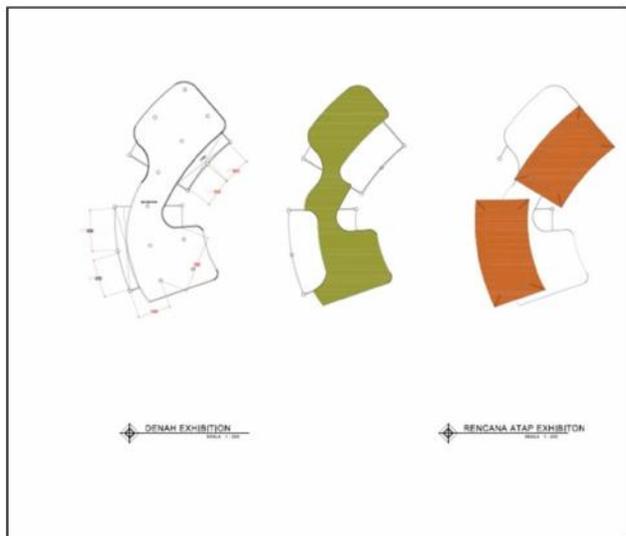
**Gambar11 : Layout**  
(sumber : Analisa Pribadi)



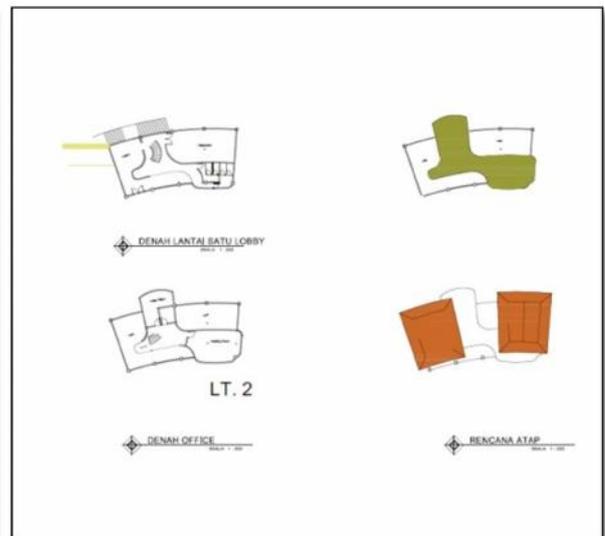
Gambar12 : Denah Lt 1 Workshop  
(sumber : Analisa Pribadi)



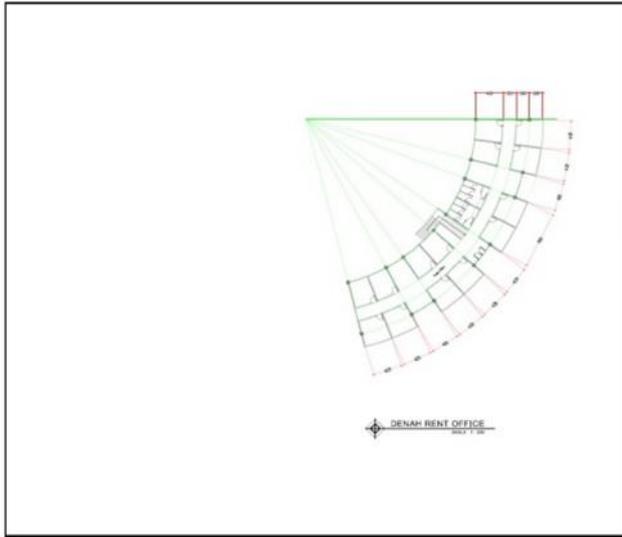
Gambar13 : Denah Lt 2 Workshop  
(sumber : Analisa Pribadi)



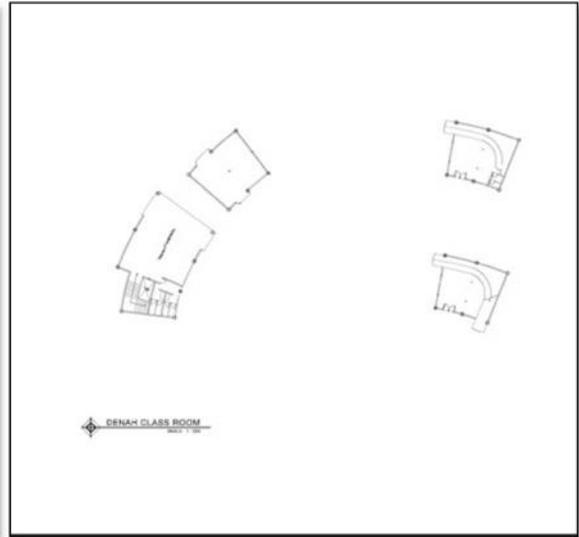
Gambar14 : Denah Exhibition  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar15 : Denah Lobby  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar16 : Denah Rent Office  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar17 : Denah Class Room  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar18 : Tampak Depan Bangunan  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar19 : Tampak Samping Kanan  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar20 : Tampak Samping Kiri  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar21 : Tampak Belakang  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar22 : Perspektif  
(sumber : Analisa Pribadi)



Gambar23 : Exterior  
(sumber : Analisa Pribadi)

## VII. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Dengan adanya Manado makerspace diharapkan dapat memwadahi pelaku industri kreatif yang ada di Manado untuk dapat mengembangkan produk-produk kreatif khususnya di bidang kriya, selain itu Manado makerspace diharapkan dapat mendorong minat masyarakat khususnya anak muda untuk terjun dalam industri kreatif dan secara langsung dapat meningkatkan ekonomi di kota Manado.

Dengan fasilitas workshop dan classroom para calon makers dapat menciptakan sebuah produk yang sesuai dengan imajinasi mereka sehingga tercipta sebuah *product* kreatif yang berbeda dengan kebanyakan produk yang sudah ada dipasaran, serta memiliki nilai jual yang tinggi. Tidak hanya sebagai tempat pelatihan nantinya Manado *Makerspace* juga menyediakan store yang dikhususkan untuk menjual produk kreatif yang telah dibuat oleh para makers, fasilitas exhibition untuk memamerkan produk dan area-area ruang terbuka yang ditujukan untuk para *makers* untuk saling bertukar pikiran satu sama lain sehingga terjadi komunikasi antar calon makers.

### 2. Saran

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini, baik dalam segi penulisan maupun segi desain, karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat diperlukan demi proses pembelajaran yang baik dalam hal akademik maupun pribadi yang saling menghargai dan membangun satu sama lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Titik., dkk. 2014 . *Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia Menuju 2025*. Jakarta : Kemenkraf.
- Bakhtiar., Waani. J.O & Rengkung. J., 2014. *Tipe Teori Pada Arsitektur Nusantara Menurut Josef Prijotomo*. 11(2).
- *Data Arsitek Jilid 3 edisi ketiga puluh tiga*. Jakarta. Erlangga. 2002
- Gosal, P.H., 2015. *Morfologi Arsitektur Rumah Tradisional Minahasa*. Temu Ilmiah IPLBI.
- Koesaerini.et.all. 2002. *Transformasi Arsitektur Nusantara*. Seminar Arsitektur, Unpublised. Departement Arsitektur ITB, Bandung.
- Makarau, V.H., 2015. *Tipologi Arsitektur Tradisional Minahasa Berdasarkan Etnik Tolour dan Tonsea*. Temu Ilmiah IPLBI.
- Mangunwijaya, YB. 1984. *WastuCitra, Bentang Budaya*, Yogyakarta
- Nayoan, S.J. & Mandey. J., 2011. *Transformasi Sebagai Strategi Desain*. 8(2).
- Prijotomo, Josef. 2014. *Eksplorasi Desain Arsitektur Nusantara*. 35 Karya Propan Sayembara Desain Arsitektur Nusantara.
- Prijotomo, Josef. 2004. *Arsitektur Nusantara, Menuju Keniscayaan*. Wastu Laras Grafika, Surabaya
- Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado tahun 2014 – 2034. BAB 1 (pasal 1 ayat 54), BAB VI (pasal 63 ayat 5), BAB VII (Pasal 84 ayat 5).
- Rengkung. J., 2011. *Arsitektur Vernakular Rumah Tinggal Masyarakat Etnik Minahasa*. E-journal Unsrat. 8(3).
- Rogi O.H.A & Siswanto, W., 2009. *Identifikasi Aspek Simbol Dan Norma Kultural Pada Arsitektur Rumah Tinggal Minahasa*. 9(1) :43-58.
- Wale 11. 2011. *Catatan Wale 11, Beratapkan Langit - Beralaskan Tanah*. Wale 11.Manado.
- Wuisan, K. 2015. *Menulis Minahasa*