

SARANA REKREASI EDUKASI BUDAYA SULAWESI UTARA DI MANADO *WAYFINDING ARCHITECTURE*

Angelina E. S. Sihotang¹, Judy O. Waani², Hendriek H. Karongkong³

¹Mahasiswa Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi, ^{2,3}Dosen Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi

Email : estersihotang28@gmail.com

Abstrak

Bermula dari lokasi di Sulawesi Utara, provinsi yang dikunjungi banyak turis luar mengakibatkan akulturasi budaya tak dapat terhindarkan. Maka perlu dihadirkan objek yang menunjang masyarakat mengetahui dan lebih mengenal budaya lokal. Dengan demikian, objek “Sarana Rekreasi Edukasi Budaya Sulawesi Utara di Manado” perlu untuk dihadirkan. Dalam implementasinya, penerapan tema wayfinding architecture terpilih untuk menunjang objek. Proses perancangan ini menggunakan metode kotak kaca (glass box) beserta teori Horst Rittel. Di mana dikenali atas sejumlah prosedur tindakan yang berurut dimulai dari adanya target dan strategi pencapaian target melalui pengumpulan informasi sehingga memunculkan beragam analisis/alternatif yang kemudian dievaluasi untuk mendapat solusi responsif atau yang terbaik dari sejumlah alternatif yang ada. Pada dasarnya, hasil rancangan “Sarana Rekreasi Edukasi Budaya Sulawesi Utara di Manado penerapan tema Wayfinding Architecture” berfokus mengingatkan kembali kebudayaan Sulawesi Utara secara menarik melalui implementasi tema. Penulis merekomendasikan adanya pengkajian lebih dalam tentang literatur terkait objek perancangan, penguasaan yang lebih baik terkait software perancangan arsitektur.

Kata Kunci : *Rekreasi, Edukasi, Budaya, Wayfinding Architecture*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sulawesi Utara kaya akan budaya. Provinsi ini terkenal dengan semboyan “*torang samua basudara*”. Kebudayaan merupakan cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang yang kemudian antar generasi. Seiring berjalannya zaman, lajunya perkembangan teknologi memengaruhi aktivitas dan kebiasaan masyarakat. Perkembangan teknologi, pun juga akulturasi budaya asing yang masuk mengakibatkan semakin hilangnya identitas kebudayaan asli yang diwariskan turun-temurun.

Manado sebagai ibukota Provinsi Sulawesi Utara di mana menjadi pusat pemerintahan daerah tingkat provinsi, merupakan kota pariwisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan asing di luar penduduk asli yang menyebabkan akulturasi budaya sulit terhindarkan. Seraya dengan pemerintah kota Manado yang memantapkan visi Manado sebagai kota pariwisata, maka Manado sudah seharusnya dipersiapkan agar semua kawasan berperan bersama dalam menunjang tujuan ini.

Untuk meningkatkan sekaligus melestarikan cara hidup masyarakat yang menjunjung tinggi budaya lokal, perlu dihadirkan wadah sarana edukasi yang menunjang pengenalan maupun pendalaman mengenai suku, adat dan budaya Sulawesi Utara bagi masyarakat agar bisa teredukasi dengan kebudayaan Sulawesi Utara yang terletak di Manado. Dengan suasana edukasi yang berkualitas diharapkan masyarakat lebih mengenal dan mencintai budaya lokal.

Dalam implementasinya, penggunaan tema *wayfinding architecture* dipilih untuk menunjang objek perancangan. Pemilihan tema *wayfinding architecture* belum didapati pada perancangan-perancangan sebelumnya di mana dalam tema ini, lebih memperhatikan alur pengunjung dalam objek. Tema ini cocok dengan objek perancangan, yang mana melalui pengaplikasian tema *wayfinding* yang merupakan proses berorientasi dan menemukan jalan, pengunjung digiring baik secara sadar maupun tidak dalam berpindah dari satu tempat ke lain tempat.

1.2 Rumusan Masalah

Melalui uraian latar belakang yang dilampirkan, maka rumusan masalah perancangan dapat tersusun sebagai berikut.

“Bagaimana merancang objek yang menjadi wadah edukasi menarik bagi masyarakat dan wisatawan mengenai budaya Sulawesi Utara yang memperhatikan proses berorientasi menemukan arah bagi pengunjung dalam objek di Kota Manado?”

1.3 Tujuan Perancangan

Melalui rumusan masalah, maka tujuan perancangannya dapat tersusun sebagai berikut.

“Menghadirkan objek rancangan Sarana Rekreasi Edukasi Budaya di Kota Manado dengan tema *Wayfinding Architecture*.”

1.4 Sasaran Perancangan

Untuk mencapai tujuan perancangan, maka kronologis kegiatan perancangan yang akan dilakukan dapat diuraikan dalam sasaran perancangan sebagai berikut.

- Menyusun skema proses & metode perancangan.
- Mengidentifikasi tipologi objek rancangan, karakteristik tapak dan prinsip-prinsip tema yang akan diaplikasikan pada rancangan.
- Mengembangkan konsep perancangan berdasarkan kajian perancangan.
- Mentransformasikan konsep perancangan menjadi presentasi arsitektural sebagai rancangan final.

2 METODE PERANCANGAN

Proses perancangan ini menggunakan metode kotak kaca (glass box). Di mana dikenali atas sejumlah prosedur tindakan yang berurut dimulai dari adanya target dan strategi pencapaian target melalui pengumpulan informasi sehingga memunculkan beragam analisis/alternatif yang kemudian dievaluasi untuk mendapat solusi responsif atau yang terbaik dari opsi alternatif yang ada. Adapun 3 pendekatan yang akan dilakukan yakni :

1. **Pendekatan tipologi objek** dilakukan dengan mengidentifikasi dan mengetahui klasifikasi objek rancangan meliputi tipologi bentuk (geometri), tipologi fungsi objek, dan tipologi langgam.
2. **Pendekatan lokasi** dilakukan melalui analisis lokasi secara makro dan mikro, plotting tapak, analisis keadaan lingkungan tapak berupa kajian kekurangan dan kelebihan tapak, serta pengumpulan data fisik berbentuk foto dan data non fisik seperti data terkait peraturan dan kebijakan tata guna lahan.
3. **Pendekatan tema** dilakukan dengan mengidentifikasi prinsip tema “*Wayfinding Architecture*” dan implementasinya pada objek rancangan.

3 KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Berdasarkan hasil Susenas MSBP (Modul Sosial Budaya dan Pendidikan) 2018, besarnya penduduk yang mengunjungi peninggalan sejarah budaya hanya 10,15%. Akibat dari minimnya minat masyarakat mengunjungi objek sejarah/warisan budaya salah satunya karena kurang memadainya fasilitas yang memberikan tempat khusus terhadap peninggalan dan kurangnya sosialisasi mengenai tempat yang menyimpan peninggalan bersejarah di Sulawesi Utara.

Atraksi seni dan budaya jika dirangkum dengan baik dan rapi maka dapat menunjang keberhasilan kota wisata, tentunya menunjang Manado sebagai kota model ekowisata. Sehingga, ekowisata tak hanya mengunggulkan keindahan alam, adanya objek memberi angin segar akan pengembangan pengetahuan kebudayaan Sulawesi utara di Manado.

Mengenai isu” lain tentang proyek nasional di bidang ini tercantum dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 hal 17. Dari kemdikbud yang mengemukakan tema besar salah satunya pelestarian dan pengembangan kebudayaan sehingga dapat dipastikan kelayakan dibangunnya objek.

3.1 Deskripsi Objek Rancangan

Dalam KBBI, Sarana artinya (1) segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan; alat; media (2) syarat, upaya, dan sebagainya. Rekreasi artinya sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan. Edukasi berarti (perihal) Pendidikan. Budaya berarti (2) adat istiadat (4) sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sulit diubah. Menurut (Damardjati, 2001), wisata budaya adalah gerak atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek-objek wisata berwujud hasil-hasil seni budaya setempat, seperti adat istiadat, upacara-upacara, agama, tata hidup masyarakat setempat, peninggalan-peninggalan sejarah, hasil-hasil seni, kerajinan rakyat dan lain sebagainya.

Disimpulkan, sarana rekreasi edukasi budaya berarti sesuatu yang ada untuk mencapai maksud/tujuan perihal yang menggembirakan hati, menyegarkan seperti hiburan tapi mengandung perihal pendidikan yang di dalamnya mengajarkan pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat dan kemampuan yang lain serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota dari suatu masyarakat. Masyarakat yang menjadi fokus daripada objek ini yakni masyarakat Sulawesi Utara.

Daya Tarik Wisata Menurut (Cooper, Fketcher, Gilbert, & Wanhill, 1995) terdapat 4 (empat) komponen yang wajib hadir pada objek wisata, berupa: *attraction* (atraksi), *access* (aksesibilitas), *amenity* (fasilitas) dan *ancillary service* (pelayanan tambahan).

Objek dibangun sebagai wadah rekreasi dan edukasi budaya Sulawesi Utara, dengan demikian pengkajian ruang pada objek berdasarkan ciri khas budaya Sulawesi Utara. Penduduk Sulawesi Utara terdiri atas 3 etnis dengan bahasa yang berbeda, diantaranya :

- a) Suku Minahasa (Tonsea, Tombulu, Toulour, Tontemboan Tonsawang, Ratahan, Ponosakan dan Bantik)
- b) Suku Sangir Talaud (Sangihe Besar, Siau, Talaud)
- c) Suku Bolaang Mongondow (Mongondow, Bolaang, Bintauna, Kaidipang)

Berikut merupakan kelompok-kelompok ruang yang akan dihadirkan dalam objek beserta penjelasannya :

- a) Kelompok Ruang Edukasi
Pengertian ruang di sini bukan tempat secara fisik, lebih kepada suatu waktu atau kesempatan untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada pengunjung/masyarakat.
- b) Kelompok Ruang Rekreasi / Hiburan
Ruang rekreasi di dalamnya terdapat elemen permainan, bersifat fleksibel, bebas dan menyenangkan.
- c) Kelompok Ruang Komersial
Ruang komersial di sini merupakan wadah perdagangan dan mendapat keuntungan dari proses interaksi jual-beli.
- d) Kelompok Ruang Penunjang
Ruang penunjang muncul untuk menunjang kegiatan di dalam objek. Kelompok ruang ini bertugas menopang/memenuhi kebutuhan kegiatan dari kelompok ruang lain.

3.2 Tema Perancangan

Wayfinding didefinisikan sebagai proses terkumpulnya informasi beserta pengambilan keputusan yang digunakan subjek dalam mengarahkan diri mereka untuk bergerak melalui ruang, bagaimana subjek berpindah antar tempat. (Hunter, 2010) Tujuan utama dari *wayfinding* ialah menemukan jalan yang tepat dari satu tempat ke tempat lain.

Wayfinding mencakup empat langkah yang terdiri dari (Hantari & Ikaputra, 2020):

1. *Orientation*, adalah saat seseorang mengetahui di mana mereka berada terkait dengan landmark terdekat dan tujuan yang ditetapkan
2. *Route selection*, adalah pemilihan jalur untuk mengarahkan pada tujuan yang diinginkan
3. *Route control*, merupakan kontrol konstan dan konfirmasi bahwa subjek akan mengikuti rute yang ditentukan
4. *Recognition of destination*, adalah kemampuan subjek dalam menyadari bahwa mereka telah mencapai tujuan.

3.3 Lokasi dan Tapak

Berdasarkan tinjauan skala makro, didapati lokasi yang mumpuni secara administratif untuk pembangunan objek yakni pada Kecamatan Wenang, Kecamatan Sario dan Kecamatan Mapanget. Selanjutnya disusun kriteria-kriteria yang menjadi patokan pemilihan lokasi objek. Kriteria-kriteria ini berpatokan pada ketentuan umum peraturan zonasi kawasan peruntukkan pariwisata dalam (Peraturan Daerah Kota Manado, 2014) RTRW Kota Manado Pasal 82 No. (6), beserta analisis penulis. Sebagai berikut :

- Strategis dan menjangkau fasilitas pelayanan publik
- Lokasi yang mudah diakses dari pusat kota (berada dekat jalan utama)
- Tersedianya jaringan air bersih, jaringan telepon, dan listrik
- Kecilnya polusi udara beserta rendahnya kebisingan terhadap tapak
- Memiliki topografi yang unik dan dapat diolah
- Diupayakan *site* berada pada lingkungan dengan penampilan bangunan yang masih selaras.
- Orientasi *view* yang menguntungkan *site*.
- Kurangnya kemungkinan banjir

Telah dilakukan pemilihan lokasi melalui 3 alternatif dan melalui *scoring* lokasi, dan berikut merupakan tapak terpilih yang berlokasi di Paniki Satu, Kec. Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara.

Luas Lahan : 5,17 Hektar

Batas tapak : Utara : Sungai ; Timur : Rumah Makan & Jalan Raya ; Selatan : Lahan Kosong ; Barat : Perumahan Warga



Gambar 1 Lokasi Tapak
Sumber : Google Earth, 2021

Berdasarkan aturan regulasi kota Manado, berikut merupakan perhitungan dari aturan yang ada pada RTRW Kota Manado.

- Luas Tapak : 51700 m²
- KDB/BCR (%) : Maksimal 50% dari luas lahan
- KDB/BCR (%) = $\frac{\text{TLLD maks} \times 100\%}{\text{TLS}}$
- TLLD maks = $\frac{\text{KDB/BCR} (\%) \times \text{TLS} (\text{m}^2)}{100\%}$
- = $\frac{50\% \times 51700 \text{ m}^2}{100\%}$

- = **25850 m²**

• KLB/FAR (%) : Maksimal 200% (**Dipakai 75%**)

= $\frac{\text{TLL maks} \times 100\%}{\text{TLS}}$

= $\frac{\text{KLB/FAR} (\%) \times \text{TLS} (\text{m}^2)}{100\%}$

= $\frac{75\% \times 51700 \text{ m}^2}{100\%}$

= **38.775 m²**
- KDH : Minimal 30% dari luas lahan (**Dipakai 50%**)

RTH min = $\frac{\text{KDH} (\%) \times \text{TLS} (\text{m}^2)}{100\%}$

= $\frac{50\% \times 51700 \text{ m}^2}{100\%}$

= **25850 m²**
- GSJ : $(\frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan}) + 1$

= $(\frac{1}{2} \times 18 \text{ m}) + 1$

= 9 + 1

= 10 m
- Jumlah Lantai : KLB : KDB

= 38775 : 25850

= 1,5 Lantai (Maksimal 2 Lantai)

3.4 Asosiasi Logis Tema dengan Objek atau Lokasi Perancangan

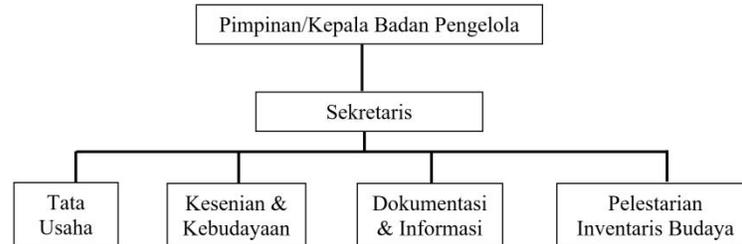
Bermula dari lokasi di Sulawesi Utara, yang mana merupakan provinsi yang dikunjungi banyak turis luar mengakibatkan akulturasi budaya tak dapat terhindarkan. Maka perlu dihadirkan objek yang menyediakan area yang menunjang masyarakat mengetahui dan lebih mengenal budaya lokal. Dengan demikian, objek “Sarana Rekreasi Edukasi Budaya Sulawesi Utara di Manado” perlu untuk dihadirkan. Dalam implementasinya, penerapan tema *wayfinding architecture* terpilih untuk menunjang objek. Pilihan tema *Wayfinding Architecture* merupakan pendekatan yang tepat untuk menghadirkan objek yang memperhatikan orientasi pengunjung di dalamnya sebagaimana tujuan menghadirkan objek yakni mengedukasi secara rekreatif, sehingga semua edukasi yang ingin diberikan dapat tersampaikan melalui penerapan tema *Wayfinding Architecture*.

Rumusan *design requirement* diuraikan menjadi 3, mencakup tipologi objek, kondisi tapak dan prinsip tema rancangan. Diuraikan sebagai berikut :

- Dari sisi tipologi objek, maka akan menghadirkan objek yang memiliki 4 komponen objek wisata (*attraction, accessibility, amenity dan ancilliary*) (Cooper, Fketcher, Gilbert, & Wanhill, 1995) dan objek yang mewadahi fungsi kegiatan bidang seni-budaya berdasarkan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 85, 2013) .
- Dari sisi kondisi tapak, menghadirkan objek yang memerhatikan kondisi tapak yang sedikit berkontur, menghadirkan objek yang menyesuaikan dengan kondisi lingkungan iklim, juga tapak yang berada dekat dengan sungai kecil.
- Prinsip tema *wayfinding architecture*, maka hasil rancangan memerhatikan jalur kegiatan pada objek sehingga objek secara tidak langsung memengaruhi pengambilan keputusan subjek dalam berorientasi di dalamnya.

4 KONSEP PERANCANGAN

Dalam eksekusi keberadaan objek, pihak pengembang atau pihak yang menggagas dan menjadi sumber pembiayaan merupakan pihak pemerintah yang bekerja sama dengan pihak swasta yang bergerak dalam organisasi nirlaba sebagai pengelola dan pengembang. Pihak pemerintah dalam hal ini bertindak sebagai pengawas dan mengambil bagian dalam melakukan promosi sarana kebudayaan Sulawesi Utara. Berikut merupakan struktur organisasi pengelola operasional objek.



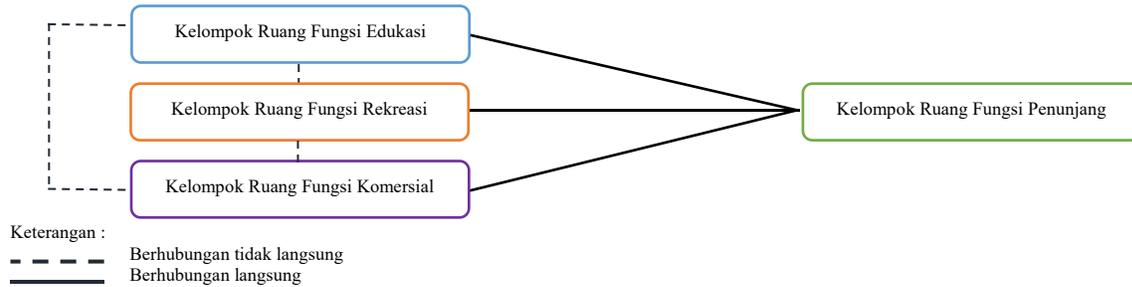
Gambar 2 Struktur Organisasi
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Tabel 1 Strategi Implementasi Tema

		Aspek-Aspek Rancangan						
		Site Development	Tata Rg. Dalam	Tata Rg. Luar	Konfigurasi Massa	Selubung Bangunan	Struktur dan Konstruksi	Utilitas
Prinsipinsip Tematik	Orientation	Sirkulasi dalam tapak menyesuaikan dengan alur orientasi pengguna mulai dari datang dan berkunjung pada tiap-tiap bangunan	Pengaplikasian material dan warna yang tepat dan konstan dalam mengarahkan pengunjung di dalamnya	Penataan lansekap seperti tanaman pengarah dan sejenisnya untuk mengarahkan pengunjung	Peletakkan massa bangunan yang ber urutan	-	-	Peletakan sistem utilitas yang tidak menghalangi proses berorientasi pengunjung di dalam
	Route Select & Route Control	Pembuatan jalur perjalanan dalam tapak	Pengaplikasian signage pada rg dalam	Pengaplikasian signage pada rg luar	-	Penggunaan material yang senada dan menarik pun memiliki ciri khas tertentu untuk menunjang pemilihan rute dalam site	Struktur dan konstruksi yang tidak membatasi penampilan bangunan lain	Penggunaan utilitas berupa penerang dan sebagainya yang menunjang pemilihan rute dalam tapak
	Recognition of Destination	-	Adanya penanda konfirmasi lokasi tempat	Adanya penanda konfirmasi lokasi tempat	Pintu masuk utama bangunan jelas dan mengarah pada jalan/sirkulasi	Penggunaan material yang mencolok pun sebagai ciri khas destinasi lokasi	-	-

Sumber: Analisis Penulis berdasarkan prinsip tematik dari (Hantari & Ikaputra, 2020)

Berikut terlampir bagan hubungan antar kelompok ruang :



Gambar 3 Hubungan Antar Kelompok Ruang
Sumber : Analisis Pribadi, 2022

Berikut merupakan rekapitulasi luasan yang akan dihadirkan berdasarkan pengelompokan ruang yang telah disusun.

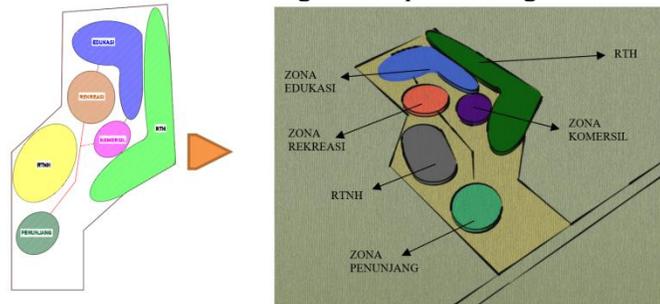
Tabel 2 Rekapitulasi Luasan Ruang

Edukasi	4090.17
Rekreasi/Hiburan	2477.82
Komersil	830.02
Penunjang	2065.3
Parkir dan Sirkulasi Pejalan kaki	13065
Sirkulasi (100%)	100% (4090.17+2477.82+830.02+2065.3+13065) = 22528,31
Total	45956,62

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

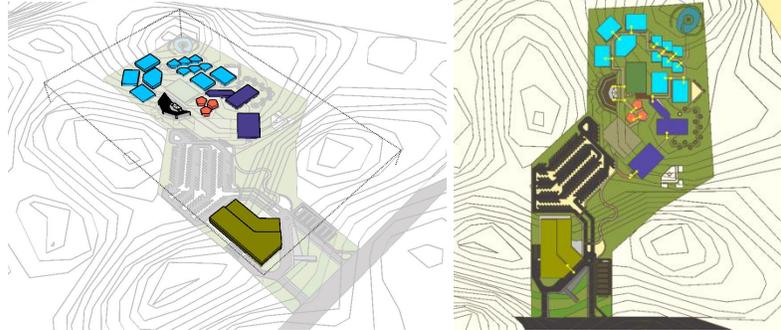
Ukuran rencana zonasi pemanfaatan lahan disusun mengacu pada ketentuan dari RTRW dan grid yang diterapkan pada tapak.

- Penunjang : Diletakkan di depan guna memfasilitasi pengunjung ketika sampai di lokasi.
- RTNH : Area ini sebagian besar merupakan lahan parkir. Diletakkan di dekat area pengelola.
- Rekreasi : Setelah area penunjang berupa untuk kebutuhan publik, diletakkan kelompok ruang fungsi rekreasi. Ini mengacu pada hubungan ruang dan konsep tema yakni *wayfinding architecture*
- Edukasi : Setelah area kelompok fungsi rekreasi, diletakkan kelompok ruang fungsi edukasi. Ini mengacu pada hubungan ruang dan konsep tema yakni *wayfinding architecture*
- Komersil : Setelah area kelompok fungsi edukasi, diletakkan kelompok ruang fungsi komersil. Ini mengacu pada hubungan ruang dan konsep tema yakni *wayfinding architecture*. Selain dari pada itu, area komersil merupakan area magnet bagi pengunjung.
- RTH : Diletakkan di sisi tersebut dengan mempertimbangkan batas lahan yakni jalur sungai.

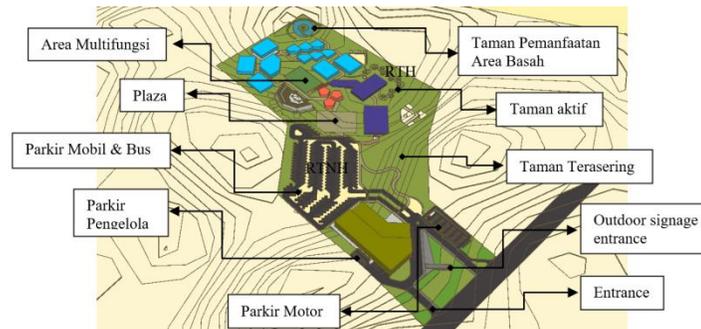


Gambar 4 Rencana Zonasi Pemanfaatan Lahan
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Massa bangunan yang diletakkan pada tapak merupakan massa majemuk yang di tata mengacu pada rencana zonasi pemanfaatan lahan. Peletakkan massa bangunan mengikuti pola grid yang telah direncanakan sebelumnya. Dikarenakan akan menggunakan multi massa, maka tentu akan ada banyak zona akses antara ruang dalam dan ruang luar seperti tampak pada gambar. Zona akses ini pada dasarnya akan hadir sebagai pintu masuk/keluar dari bangunan yang akan dihadirkan pada tapak.



Gambar 5 Peletakkan Massa Bangunan & Zona Akses Penghubung Ruang Dalam dan Ruang Luar
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 6 Konsep Ruang Luar
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5 HASIL RANCANGAN

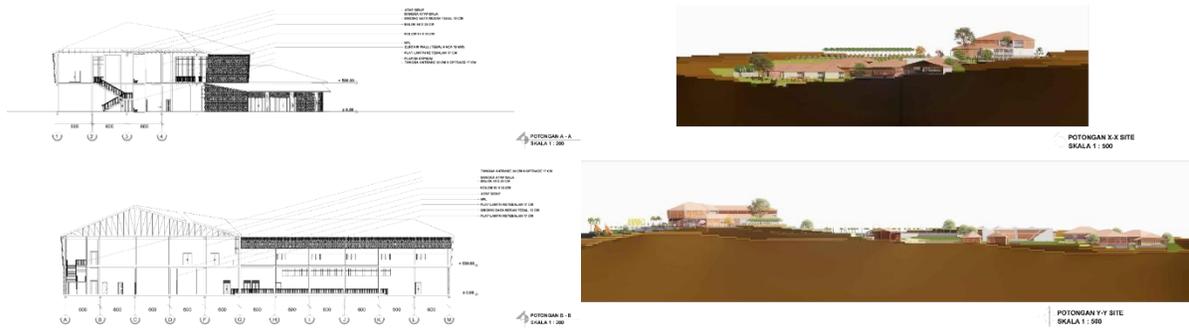
Diletakkan bangunan pengelola di depan tapak sekaligus pada bagian yang tinggi dalam tapak dengan tujuan sebagai pemikat pada yang berada di luar tapak. Pada area yang terendah dimanfaatkan sebagai area basah pada tapak. Aplikasi tema dihadirkan dengan adanya *invisible flow* dimana objek secara tidak langsung memengaruhi pengambilan keputusan subjek dalam berorientasi didalamnya. Di awal masuk pengunjung dimanjakan dengan mendekati bangunan utama beserta *vocal point* yang menarik perhatian yang kemudian dilanjutkan dengan memasuki ruang-ruang transisi yang didukung dengan elemen-elemen lanskap.

Perancangan *layout* tersusun berdasarkan 4 area fungsi utama yakni rekreasi, edukasi, komersil dan penunjang. Area pertama yang ditemui ialah fungsi penunjang, kemudian diikuti area fungsi rekreasi, selanjutnya ditemui area edukasi dan diakhiri dengan area fungsi komersil.



Gambar 7 Rencana Tapak & Rencana Layout
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Potongan bangunan berasal dari bangunan utama. Potongan A-A menunjukkan tangga yang merupakan sirkulasi vertikal pada bangunan. Potongan B-B memperlihatkan area terbuka yang mana di dalam bangunan terdapat area untuk diletakkan vegetasi dan tampak adanya *railing* yang ditempatkan. Kedua potongan ini menunjukkan jarak antar kolom yakni 6 Meter dengan ukuran kolom 35 x 35 cm. Pada potongan site mengambil 2 titik koordinat yakni potongan X-X dan potongan Y-Y. Kedua potongan ini sama-sama memperlihatkan peletakkan bangunan utama pada tapak beserta dengan perbedaan ketinggian antar bangunan dan antar ketinggian kontur.



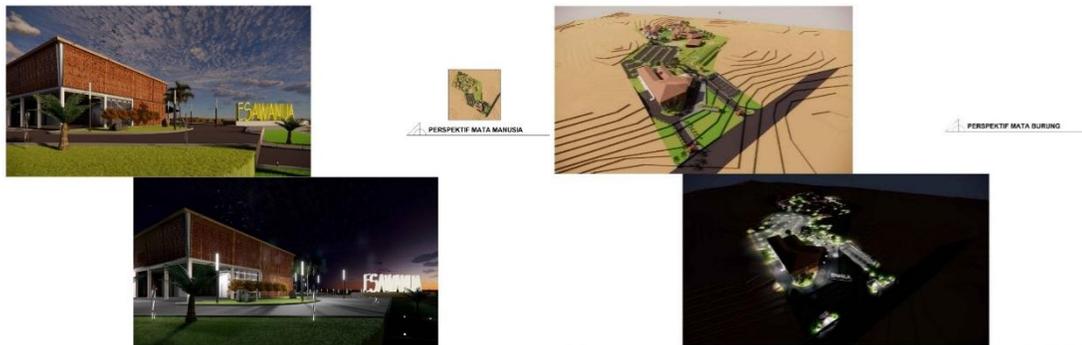
Gambar 8 Potongan Massa Utama & Potongan Tapak
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Potongan orthogonal diambil dari sumbu potongan B-B bangunan. Diambil bagian ini untuk memperlihatkan area sirkulatif dan elemen pembayangan yang dihadirkan pada lantai 2 bangunan. Pada isometri struktur, diperlihatkan sistem rangka kaku pada bangunan.



Gambar 9 Potongan Orthogonal & Isometri Struktur Bangunan Utama
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Gambar tridimensional berikut merupakan tampilan performa bangunan dari berbagai sisi, mencakup perspektif mata manusia dan mata burung, spot interior, spot eksterior hingga spot lanskap.



Gambar 10 Perspektif Mata Manusia & Perspektif Mata Burung
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 11 Spot Interior & Spot Eksterior
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 12 Ornamentasi Bangunan & Serial Vision Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6 PENUTUP

Melalui latar belakang masalah dan tujuan perancangan yang telah disusun beserta dengan beberapa hal yang masih menjadi kekurangan dalam perancangan, disimpulkan hasil rancangan “Sarana Rekreasi Edukasi Budaya Sulawesi Utara di Manado penerapan tema *Wayfinding Architecture*” telah berhasil menjawab tujuan perancangan yang ada pada awal penyusunan skripsi.

Dengan adanya ketidaksempurnaan dalam hasil rancangan, maka untuk menjawab ketidakefektifan yang ada penulis merekomendasikan adanya pengkajian lebih dalam tentang literatur terkait objek perancangan, penguasaan yang lebih baik terkait *software* perancangan arsitektur.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kota Manado, 2021, Kecamatan Mapanget Dalam Angka 2021, Badan Pusat Statistik Kota Manado, Manado.
- Cooper, Fketcher, J., Gilbert, D., & Wanhill, S., 1995, *Tourism, Principles and Practice*, Logman, London.
- Damardjati, 2001, *Istilah-Istilah Dunia Pariwisata*, PT. Pradnya Paramitha, Jakarta.
- Hantari, A. N., & Ikaputra, 2020, Wayfinding dalam Arsitektur, *Sinektika*, 96-104, Diambil dari <http://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika>.
- Hunter, S., 2010, *DR-14 Spatial Orientation, Environmental Perception and Wayfinding*, Center for Inclusive Design and Environmental Access University at Buffalo, New York.
- Kusuma, H. B, 2018, Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia, *MUDRA Jurnal Seni Budaya*(33), 242-248, Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 85, 2013, *Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian*, Jakarta.
- Rogi, O. H, 2014, Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain (Bagian Kedua dari Essay : Arsitektur Futurovernakularis – Suatu Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek), *MEDIA MATRASAIN*, Vol. 11, No. 3, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Tondobala, L, 2012, Kelayakan Pusat Kota Manado Sebagai Destinasi Pariwisata, *MEDIA MATRASAIN* Vol. 9, Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Tumenggung, dkk., 1991, *Arsitektur Tradisional Daerah Sulawesi Utara*, (Syamsidar, Penyunting), Sulawesi Utara: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Manado.