

NEIGHBORHOOD CULTURAL CENTER DI MANADO

“SPACE AS LANGUAGE”

Paul Iwawo¹
Cynthia Wuisang²
Raymond Tarore³

ABSTRAK

Kota Manado adalah sebuah kota yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Kota Manado kini berkembang menjadi sebuah kota maju dan semakin berkembang. Hal ini ditandai dengan makin banyaknya investor menanam modalnya di wilayah kota Manado. Dengan demikian tentu saja memacu roda industri di daerah ini, yang ujungnya bermuara kepada pembukuan lapangan pekerjaan baik sektor formal maupun informal. Hal ini tentu saja mengundang banyak kaum urbanis yang berbondong-bondong tiap tahunnya untuk datang ke kota Manado. Jumlah penduduk yang meningkat tiap tahunnya ini tentu saja membutuhkan berbagai fasilitas publik. Sekarang ini di kota Manado telah tersedia beberapa fasilitas umum, antara lain adalah Rumah Sakit, stadion olahraga, pusat perbelanjaan, stasiun kereta api, terminal bus dan institusi pendidikan (TK-SD-SLTP-SLTA-Perguruan Tinggi). Namun belum adanya suatu fasilitas umum yang berkaitan dengan aspek sosio-kultural. Terdapat lima elemen kota yang harus diperhatikan dalam perancangan suatu kota, yaitu : path, edge, node, landmark. Neighborhood Cultural Center merupakan sebuah tempat yang dapat menampung aktivitas warga dalam aspek sosial, kultur-edukatif dan juga bahkan rekreatif. Sebuah community center didalamnya terdiri dari perpustakaan umum, museum, internet café, amphiteater, auditorium dan mungkin beberapa fasilitas public lainnya, yang terangkum dalam suatu kawasan yang dilengkapi oleh penataan ruang luar yang baik. Dengan mengambil tema Space As Language Linguistik pengkajian Arsitektur dalam bahasa komunikasi terdiri dari kata-kata yang memiliki arti. Begitu pula dengan dengan karya-karya Arsitektural yang juga merupakan kumpulan dari elemen-elemen pembentuk yang memiliki/memancarkan suatu makna/ arti dapat menjadikan Neighborhood Cultural Center sebagai tempat yang mewadahi kegiatan bertemu, berkomunikasi dan bertukar pikiran, informasi dan pengetahuan serta saling menunjang dengan fungsi yang lain. Menjadikan Neighborhood Cultural Center sebagai sarana yang menunjang dalam perkembangan Kota Manado dalam bidang sosial ekonomi dan ilmu pengetahuan.

Keyword: Neighborhood Cultural Center, Masyarakat, Space As Language, Manado.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Manado adalah sebuah kota yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat. Kota Manado kini berkembang menjadi sebuah kota maju dan semakin berkembang. Hal ini ditandai dengan makin banyaknya investor menanam modalnya di wilayah kota Manado. Dengan demikian tentu saja memacu roda industri di daerah ini, yang ujungnya bermuara kepada pembukuan lapangan pekerjaan baik sektor formal maupun informal. Hal ini tentu saja mengundang banyak kaum urbanis yang berbondong-bondong tiap tahunnya untuk datang ke kota Manado.

Kota Manado sebagai salah satu kota yang sedang berkembang belum memiliki suatu perpustakaan umum yang representatif. Hal ini sangat bertolak belakang dengan banyaknya sekolah-sekolah serta perguruan-perguruan tinggi di kota ini. Oleh karena itu dengan adanya *Neighborhood Cultural Center* maka di harapkan para pelajar dikota ini tidak kesulitan mencari

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

bahan bacaan yang bermanfaat. Selain itu warga sekitar juga dapat menggunakan *Neighborhood Cultural Center* ini dalam berbagai kegiatan yang sifatnya sosial, cultural, edukatif dan rekreatif seperti mengadakan pameran seni, seminar, pentas teater atau musik, olahraga dan lain-lain.

Pusat lingkungan lokal adalah tempat yang sempurna untuk bersenang-senang , bertemu orang-orang dan belajar sesuatu yang baru. *Neighborhood Cultural Center* menawarkan tempat yang menciptakan kesempatan bagi masyarakat untuk bersosialisasi dan menghubungkan Mereka. Karena dapat menawarkan sebuah sarana untuk menunjang minat dan bakat serta sosialisasi di antara remaja sampai orang dewasa. Pemuda di kota Manado juga sedikit banyak memberikan beberapa masalah bagi kota Manado itu sendiri. Contohnya seperti banyaknya kasus tawuran dan kekerasan oleh pelajar, narkoba, seks bebas, dan kegiatan-kegiatan negative lainnya yang kerap diidentikkan dengan pemuda dan pelajar. Hal ini kurang lebih disebabkan waktu luang kosong para pemuda tersebut setelah kegiatan belajar formal, sehingga mereka mencari kegiatan untuk mengisi waktu luang mereka, namun para pemuda tersebut banyak yang memanfaatkan waktu luang tersebut dengan hal-hal yang negatif.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan dan potensi untuk menghadirkan bangunan ini secara umum yaitu:

- Kurangnya fasilitas yang mewadahi kegiatan-kegiatan masyarakat dalam bidang bersosialisasi dan bertukar pikiran.
- Masih belum adanya objek arsitektural yang memperkenalkan arsitektur dari segi sosial dan perilaku manusia.

Tujuan Perancangan

- Menyediakan sarana fisik dengan fasilitas penunjang yang dapat menjadi tempat bertemu, berkomunikasi dan bertukar pikiran, informasi dan pengetahuan serta saling menunjang dengan fungsi lain yang ada dalam kawasan perencanaan.
- Melayani kebutuhan dari penghuni kawasan maupun pengunjung yang ingin melaksanakan kegiatan dalam bidang jasa maupun rekreasi sebagai penunjang.
- Meningkatkan wawasan berpikir dan peran serta bagi masyarakat untuk mengolah berbagai masalah yang timbul di Indonesia pada umumnya dan sulut pada khususnya.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Proses Perancangan

Proses perancangan yang digunakan dalam perancangan kali ini ialah Proses Desain Generasi II yang mengarah pada proses desain yang dikembangkan oleh seorang yang bernama John Seizel. Proses perancangan itu sendiri merupakan proses yang berulang – ulang secara terus – menerus (*Cylical/Spiral*) hingga sam[ai ke titik dimana kriteria yang diinginkan perancang telah tercapai yang dinamakan *Decision To Stop*.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Objek

Bagi masyarakat kota Manado keberadaan objek *Neighborhood Cultural Center* merupakan sesuatu yang baru. Namun seiring dengan sehingga dibutuhkanlah suatu sarana yang dapat menunjang perkembangan tersebut melalui adanya objek ini. dimana objek nantinya akan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat menampung aktivitas masyarakat khususnya yang menyangkut tempat sebagai pusat pertemuan antara anggota masyarakat itu sendiri.

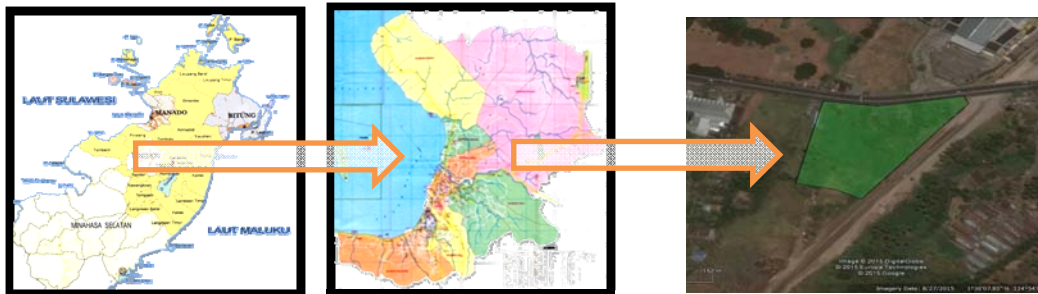
3.2 Fungsi Objek Rancangan

Fungsi objek yang direncanakan adalah :

- 1) Fungsi utama objek adalah Sebagai Sekolah yang bersifat Edukatif yang menghadirkan objek sebagai
- 2) Para masyarakat mempunyai tempat yang dapat mawadahi perkembangan dalam pengetahuan dibidang teknologi dan informasi.
- 3) menciptakan berbagai ide baru untuk kemajuan perkembangan kota Manado melalui sebuah desain Arsitektural

3.3 Kajian Tapak

Lokasi perancangan objek ini sesuai dengan judulnya terletak di Kota Manado yang merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Utara



Gambar: Peta Sulawesi Utara Sumber: www.google.com	Gambar: Peta Kota Manado Sumber: www.google.com	Gambar : Site Terpilih Sumber: www.google.com
--	---	---

Kriteria Pemilihan Site

Kriteria Umum

1. Fleksibilitas teknis / aspek kemudahan teknis

Kriteria ini mencakup penilaian terhadap kelayakan lingkungan, potensi pengembangan lahan, infrastruktur yang ada pada lokasi dan keselarasan karakteristik antara lokasi dengan objek perancangan.

2. Aksesibilitas lingkungan

Kriteria ini mengenai bagaimana pencapaian yang dimiliki lokasi, pencapaian yang baik dan cepat mendukung pengembangan objek perancangan ini. Pencapaian dari titik penting menuju lokasi memungkinkan untuk dapat menunjang keberlangsungan setiap kegiatan objek ini.

3. Visibilitas

Kriteria ini mengenai pemandangan yang diberikan dari dalam atau luar tapak akan kehadiran objek perancangan, hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan pertama pada pengunjung maupun calon pengunjung.

- Kriteria Khusus

Kriteria penilaian untuk dapat menentukan lokasi seperti apa yang harus dipenuhi dalam merancang *Neighborhood Cultural Center* di Manado. Kriteria-kriteria tersebut meliputi :

1. Kondisi lingkungan sekitar, *Neighborhood Cultural Center* ini dibangun dengan tujuan untuk dapat mawadahi kegiatan dan tempat pertemuan sehingga dapat menyalurkan ide kreasi dan saling tukar pendapat.
2. Luas area, bangunan *Neighborhood Cultural Center* berfungsi sebagai area edukasi, rekreasi, dan kegiatan penyalur hobi serta bakat sehingga yang diperhitungkan adalah ruang gerak manusia dan kendaraan. Oleh karena itu, *Neighborhood Cultural Center* memerlukan area yang luas, yang dapat menampung semua kegiatan para masyarakat.

3.4 Kajian Tema

Tema dapat dikatakan sebagai titik awal dalam proses perancangan. Tema dalam hal ini sebagai acuan dasar dalam perancangan arsitektural, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan. Tema juga dapat diartikan sebagai koridor dalam pemecahan masalah perancangan. Dalam perancangan *Neighborhood Cultural Center* di Manado, tema yang diangkat yaitu *Space as Language* sebagai Pendekatan Desain.

Arsitektur hadir sejak manusia menciptakan ruang tempat tinggal, yang semata-mata merupakan tempat perlindungannya terhadap alam, untuk mempertahankan hidupnya. Jadi pada awalnya Arsitektur itu muncul dari kebutuhan semata-mata, setelah kebutuhan untuk mempertahankan hidupnya terpenuhi, manusia mulai mencari sesuatu yang lebih dari benda-benda yang tetap dapat mempertahankan hidupnya, termasuk dari tempat tinggalnya. Dengan keahlian yang ada manusia mulai bermain dengan bentuk, warna, tekstur dan lain-lain yang mampu menyentuh perasaan kagum, takut dan lain-lain. Dalam memandang dunia Arsitektur, terdapat berbagai analogi - analogi dengan menganggap Arsitektur sebagai sesuatu yang 'organik', Arsitektur sebagai 'mesin', atau Arsitektur sebagai 'bahasa (Linguistik)'. Bahasa Komunikasi bukan hanya sebagai proses, melainkan sebagai bentuk pembangkitan makna (*the generation of meaning*).

Ketika kita berbahasa komunikasi dengan orang lain, setidaknya orang lain tersebut memahami maksud pesan yang kita sampaikan, kurang lebih secara tepat. Supaya komunikasi dapat terlaksana, maka harus dibuat pesan dalam bentuk tanda (bahasa, kata). Pesan-pesan yang dibuat, mendorong orang lain untuk menciptakan makna untuk dirinya sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang dibuat dalam pesan. Penerapan Konsep Linguistik dalam Rancangan arsitektur, dalam hal ini, Linguistik yang dimaksudkan adalah pengkajian Arsitektur dalam bahasa komunikasi, bahasa terdiri dari kata-kata yang memiliki arti, begitu pula dengan karya-karya arsitektural yang juga merupakan kumpulan dari elemen-elemen pembentuk yang memiliki/memancarkan suatu makna/arti.

Teori Linguistik mengandung kaitan makna dimana bahasa atau kalimat terbentuk dari kata-kata, begitu pula dengan karya arsitektural yang tersusun dari elemen-elemen pembentuk Arsitektur. Linguistik dalam Arsitektur menganut pandangan bahwa bangunan-bangunan dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada para pengamat sehingga persepsi pengamat, atau pemakai bangunan memang pantas untuk dijadikan pertimbangan dalam menghasilkan karya arsitektur, tanpa menutup kesempatan untuk menciptakan 'bahasa-bahasa' baru yang pada awalnya mungkin 'asing' tetapi dengan adanya 'perkenalan' maka 'bahasa' tersebut menjadi tidak asing lagi.

A. Model linguistik

Arsitektur dianggap terdiri dari kata-kata yang ditata menurut aturan (tatabahasa dan sintaksis) yang memungkinkan masyarakat dalam suatu kebudayaan tertentu cepat memahami dan menafsirkan apa yang disampaikan oleh bangunan tersebut.



Gambar : Rumah Panggung

Contoh Analogi Linguistik model Tatabahasa Rumah panggung kayu dipahami sebagai rumah tinggal di daerah tropis lembab.

B. Model Bahasa Ekspresionis

Bangunan dianggap sebagai suatu wahana yang digunakan arsitek untuk mengungkapkan sikapnya terhadap bangunan tersebut.

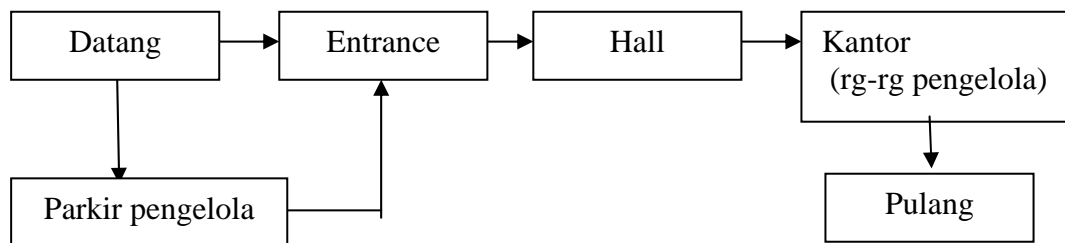


Gambar : Disney Concert Hall

Contoh Analogi Linguistik model Ekspresionis Disney Concert Hall karya Gehry, sangat ekspresif dengan kurva stainlessnya. (Sumber : L.A. Philharmonic Ass. 2010)

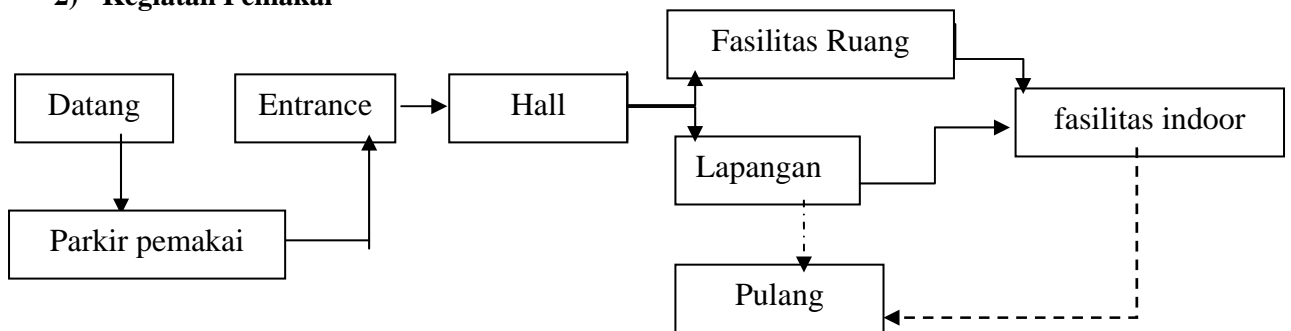
3.5 Analisa Perancangan

1) Kegiatan Pengelola



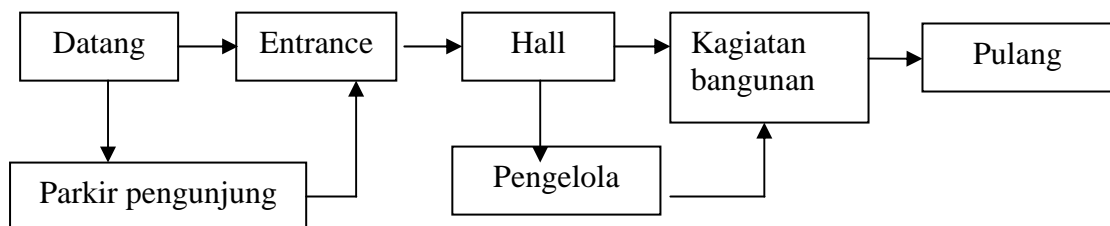
Gambar : Skema Aliran Kegiatan Pengelola

2) Kegiatan Pemakai



Gambar : Skema Aliran Kegiatan Pemakai

3) Kegiatan Pengunjung



Gambar : Skema Aliran Kegiatan Pengunjung

4) Program Ruang dan Fasilitas

Secara garis besar program ruang dapat dibagi dalam 2 bagian, yaitu ruang luar dan ruang dalam.

- Ruang Luar
 - Ruang Luar Parkir
 - Ruang Luar Taman
- Ruang Dalam
 - Lobby, Lounge dan Galeri*
 - Restoran, & Coffee shop*
 - Lapangan rangkap
 - Ruang ganti
 - Game station*
 - Gym*
 - Social network*
 - Ruang Biliard
 - Ruang Seminar
 - Ruang Informasi
 - Ruang Informasi anak
 - Ruang bermain anak
 - Perpustakaan
 - Hall competition*
 - Galery art*
 - Studio kesenian
 - Ruang Pengelola

5) Analisa Site



Gamabar : Site Plan

- Zona positif yang berada dibagian samping tapak, dirancang sebagai magnet yang berfungsi menyampaikan informasi tentang objek.
- Penempatan elemen-elemen ruang luar sebagai penambah kualitas ruang luar.
- Memanfaatkan ruang luar sebagai elemen yang nantinya akan menunjang perancangan objek.
- Penambahan jenis dan jumlah vegetasi sesuai kebutuhan terutama untuk vegetasi yang nantinya berada pada jalur sirkulasi yang juga berfungsi sebagai pembatas dan pembentuk elemen ruang.
- Karena bagian ruang luar akan diberikan vegetasi berupa pohon peneduh.

4. KONSEP-KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

4.1 Konsep Site Development

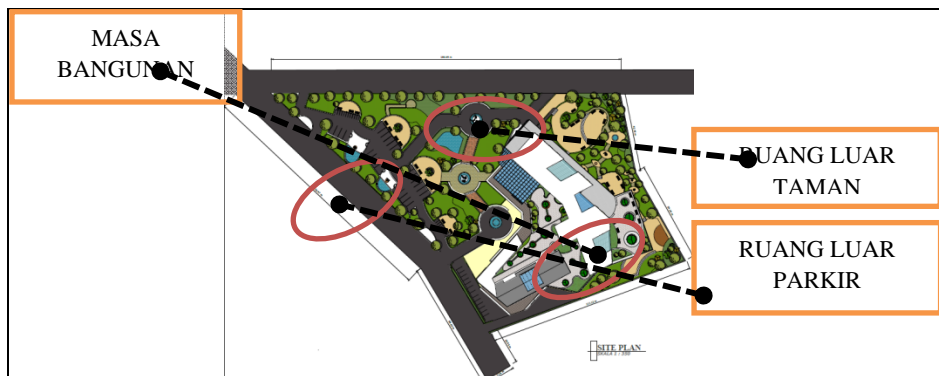
Perletakan zona servis di beberapa area dimana dimaksudkan untuk memberi servis bagi pengunjung yang datang yaitu berupa area parkir kendaraan maupun area untuk kendaraan umum menurunkan penumpang. Sedangkan area privat berupa ruang pimpinan dan pengelolah diletakkan di depan untuk memudahkan diakses.



Gambar: Konsep Site Development & Ruang luar

4.2 Konsep Perletakan

Perletakan fungsi dalam tapak dibagi atas 2 fungsi fasilitas masa bangunan dan fasilitas ruang luar yang terdiri dari ruang luar parkir, dan ruang luar taman



Gambar : Konsep Perletakan

Sumber : Penulis

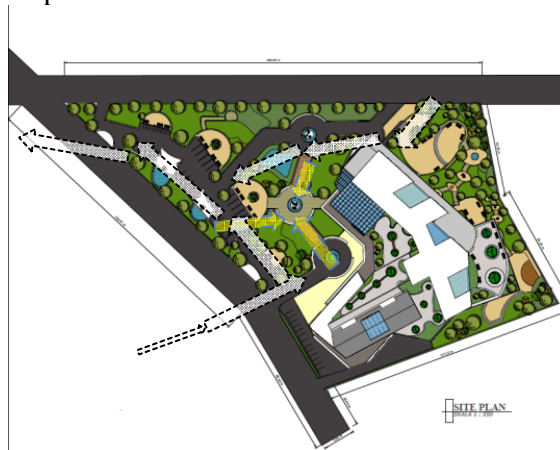
Fasilitas Ruang Luar Parkir. Penempatan area parkir dalam tapak diletakkan pada area terdepan site yang terdapat entrance

Fasilitas Ruang Luar Taman. Penempatan Area Taman disesuaikan dengan kondisi sekitar dalam tapak, seperti dalam area bangunan, baik sebagai batas-batas suatu area maupun sebagai area rekreasi

Fasilitas Masa Bangunan. Masa bangunan utama terletak berada diantara area taman, area parkir penataan masa bangunan yang berada di tengah ini didasari dari pola sirkulasi terpusat,

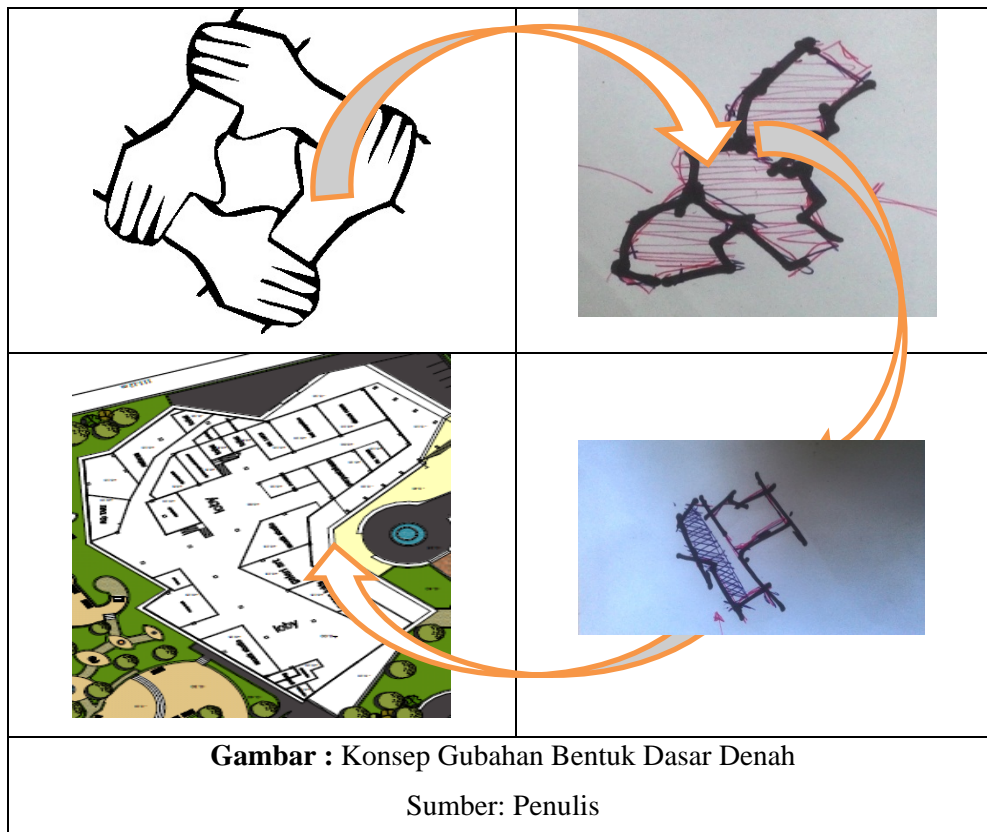
4.4 Sirkulasi dalam Tapak

Konsep pola sirkulasi dalam tapak baik bagi sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki di sesuaikan dengan konsep bentuk terpusat.



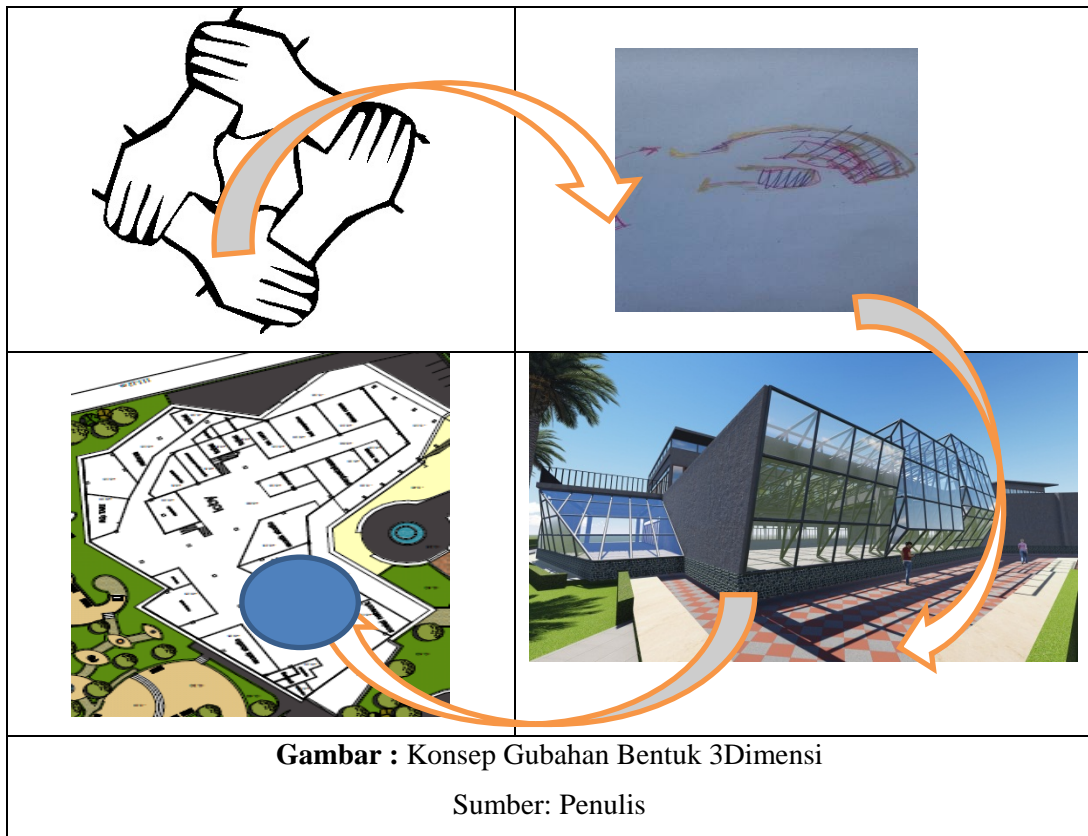
Gambar: Sirkulasi Tapak

4.5 Konsep Gubahan



Gambar : Konsep Gubahan Bentuk Dasar Denah

Sumber: Penulis



4.6 Tata Ruang Luar

	<p><i>Occupid Territory</i>, suatu daerah pada ruang luar yang digunakan oleh pengguna objek perancangan karena rindang dan teduh oleh bayangan pohon-pohon sekitar pada siang hari.</p>
	<p><i>Screen Vista</i>, membatasi atau menyamarkan pandangan ke beberapa bagian dalam kawasan sehingga menimbulkan rasa keingintahuan orang-orang sekitar untuk datang dan melihat keadaan lebih dekat.</p>

	<p><i>Pedestrian Ways</i>, akses pejalan kaki yang dibuat berada di sisi jalan kendaraan dengan tujuan mempermudah pencapaian ke dalam bagian-bagian dalam kawasan</p>
	<p><i>Enclosure</i>, yaitu bertujuan untuk memberikan kesan luas, dengan cara menyediakan area dengan <i>groundcover</i> rumput tanpa meningkatkan jumlah tanaman besar dan rindang</p>

Gambar : Spot Ruang Luar

4.7 Hasil Rancangan





Gambar: Hasil Rancangan

5 PENUTUP

Dari pengkajian objek dan tema serta dari hasil perancangan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- Menghadirkan wajah atau tampilan objek arsitektural yang baru akan lebih terlihat seirama dengan bangunan-bangunan yang sudah ada atau objek-objek yang sudah tertanam dalam pikiran masyarakat umum, sehingga masyarakat mampu berimajinasi lebih akan bentuk arsitektural selanjutnya. Hal ini juga dimaksudkan untuk memacu perkembangan objek arsitektural di kota Manado tanpa harus meninggalkan budaya lokal dan nilai tradisinya. Nilai-nilai budaya seharusnya dipertahankan sejalan dengan kemajuan zaman yang sudah semakin modern.
- Penggunaan material-material baru tidak membatasi dalam merancang walaupun harus dipadukan dengan aspek-aspek tradisional. Namun dalam menerapkannya perlu diperhatikan demi menghadirkan hasil yang baik. Selain itu walaupun dengan material-material yang berbeda tetapi dengan konsep yang tepat mampu menghadirkan objek arsitektural yang selaras.

Secara menyeluruh dengan menghadirkan objek ini maka kota Manado akan mampu menghasilkan sifat atau karakter tradisional yang tetap mempertahankan jiwa kedaerahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernst N.(2002) *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga. Jakarta.
- Ernst N. (1996) *Data Arsitek Jilid 1*. Erlangga. Jakarta
- Jencks C. (2002) *The New Paradigm In Architecture*. Yale University Press. London.
- Laurens J. M. (2005). *Aristektur dan Perilaku Manusia*.
- Noth. W *Handbook of Semiotics*.
- Sachari A. (2005) *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*, Erlangga
- Joko Susadi diunduh di archcom.blogspot.co.id/2010/12/pusat-teknologi-informasi-di-kota.html
(diakses 1 november 2015, 11.25)
- Fredo Gunawan diunduh di ffredo.wordpress.com/category/teori-arsitektur/
(diakses 1 november 2015, 11.43)
- Gery N diunduh di visualheritageblog.blogspot.co.id/2011/01/semiotika-dalam-bahasa-tanda-sign-dalam.html
(diakses 1 november 2015, 12.55)
- Fahri diunduh di fahri99.wordpress.com/2007/06/20/relasi-makna-cs-pierce/
(diakses 1 november 2015, 13.10)
- xamux.com/online-translator.php
(diakses 1 november 2015, 14.00)
- Chaidir A. diunduh di amazine.co/22336/perbedaan-antara-modernisme-dan-postmodernisme/
(diakses 8 desember 2015, 14.00)
- Zahra saskia diunduh di cademia.edu/8951027/Semiotika_Arsitektur_Postmodern
(diakses 8 desember 2015, 14.00)

Yuanita Sindonew, <http://www.disordadki.net>

(diakses 8 Januari 2015, 14.00)

Miguel de Guzman, <http://www.archdaily.com/46411/rivas-vaciamadrid-youth-center-mi5-arquitectos/>

(diakses 8 Januari 2015, 14.05)