

PUSAT KEBUDAYAAN MINAHASA di TONDANO

“ARSITEKTUR ORGANIK”

Adrian Timothy Manoppo¹
Ir. Herry Kapugu, M.Ars²
Amanda Sembel, ST ., M.Sc, MT³

ABSTRAK

Kebudayaan merupakan warisan dari cara hidup, pola pikir serta hasil pekerjaan tangan secara turun temurun dari masyarakat suatu daerah. Maka dari itu Kebudayaan adalah hal yang harus dijaga dan dilestarikan serta dijunjung tinggi daerahnya masing-masing. Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional. Peranan pariwisata di Indonesia sangat dirasakan manfaatnya, karena pembangunan dalam sektor pariwisata serta pendayagunaan sumber potensi kepariwisataan menjadi kegiatan ekonomi yang dapat diandalkan. Minahasa merupakan suatu suku yang terletak di Sulawesi Utara yang telah ada dari zaman purbakala. Tondano merupakan Ibukota dari Kab.Minahasa, Sulawesi Utara, Indonesia.. Pusat Kebudayaan adalah sebuah wadah khusus dengan memadukan fungsi komersil dan kebudayaan secara terintegrasi untuk wisatawan yang bertujuan untuk berwisata serta mengenal lebih dalam tentang kebudayaan. Arsitektur Organik merupakan sebuah konsep arsitektur yang diilhami dari alam. Arsitektur Organik adalah sebuah istilah yang diaplikasikan pada bangunan atau bagian dari bangunan yang terorganisir berdasarkan analogi biologi atau yang dapat mengingatkan pada bentuk natural, baik itu meniru bentuk suatu organisme ataupun suatu bentuk yang menyatu dengan lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci : Kebudayaan, , Pusat Kebudayaan, Minahasa, Tondano, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, Organik Arsitektur.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya merupakan cara hidup yang dimiliki oleh sebuah kelompok dan diturunkan dari generasi ke generasi. Budaya merupakan kebiasaan yang sudah ada sejak lama. Kebiasaan tersebut terjadi secara turun temurun dan terus berlanjut hingga sekarang. Sehingga budaya menjadi sejarah yang di dalamnya terdapat banyak sekali pelajaran yang dapat diambil.

Minahasa merupakan salah satu etnis yang berdomisili di Sulawesi Utara, Indonesia. Tahun 2001 Kabupaten Minahasa mulai dimekarkan yang kemudian terbagi menjadi Kab.Minahasa, Kab.Minahasa Utara, Kab.Minahasa Selatan, Kota Tomohon dan Kab.Minahasa Tenggara. Minahasa merupakan salah satu kabupaten dengan 8 sub-etnik yaitu Tombulu(Tomohon), Tonsea (Minut), Toulour (Tondano), Tountemboan (Minahasa Induk-Minsel), Tonsawang-Tombatu-Tondangow, Pasan-Ratahan, Ponosokan, dan Bantik. Oleh karena hal itu, daerah minahasa layak mendapat perhatian serta dukungan pemerintah, dapat dilihat dari semakin banyaknya kelompok kesenian dan budaya, banyaknya festival dan seni

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

budaya yang diadakan, tersebarinya tim-tim kesenian dan budaya diluar dan didalam Minahasa baik lokal maupun mancanegara. Hal ini dapat membuka peluang bagi pelaku seni dan budaya (pelatih, pengamat, penyelenggara, peraga, pengusaha) untuk mengembangkan potensi seni budaya serta memasarkan hasil/produk kerajinan tradisional yang ada di Minahasa.

Banyak potensi-potensi budaya Minahasa yang kaya akan makna dan juga pelajaran, namun segala fasilitas yang ada di Minahasa saat ini belum cukup memadai untuk mewadahi segala bentuk kegiatan pelestarian budaya Minahasa. kebanyakan kegiatan seni dan juga budaya masih dilakukan di sebuah gedung serbaguna. Tidak tersedianya wadah untuk menampung aktifitas pelestarian budaya dan juga nilai-nilai seni dari budaya Minahasa inilah yang membuat pemahaman terhadap nilai budaya pada masyarakat sudah mulai luntur.

Berasal dari sinilah jika dilihat pada kondisi yang ada Budaya Minahasa yang mengalami degradasi maka sebuah wadah yang dapat mempertahankan, melestarikan dan menjaga nilai-nilai budaya adalah merupakan suatu kebutuhan bagi masyarakat yang ada di minahasa. Hal ini merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi agar generasi – generasi berikutnya tidak kehilangan identitasnya di tengah pengaruh globalisasi yang semakin cepat sebagai manusia yang berbudaya bahkan juga untuk memperkenalkan Kebudayaan Minahasa ke pada dunia. Untuk itu perlu adanya sebuah objek yang dapat menjadi wadah untuk menampung setiap aktivitas, mengembangkan kebudayaan, melestarikan kebudayaan serta memperkenalkan kebudayaan sebagai identitas diri daerah maka muncullah sebuah gagasan perancangan *Pusat Kebudayaan Minahasa*

1.2 Maksud Dan Tujuan

a. Maksud

-) Menganalisis segala bentuk kebudayaan Minahasa dalam bentuk ruang dan bangunan dengan menggunakan pendekatan *Arsitektur Organik*.
-) Merancang bangunan Pusat Kebudayaan Minahasa yang berfungsi sebagai sarana Rekreasi, Aktivitas, Edukasi budaya, Wisata dan pelestarian Segala bentuk dari kebudayaan Minahasa.

b. Tujuan

-) Merancang sebuah wadah yang berfungsi untuk melestarikan Kebudayaan Minahasa, menampung segala bentuk aktivitas kebudayaan Minahasa dan menambah kecintaan Masyarakat Lokal akan kebudayaan Minahasa, dengan persyaratan arsitektural dan memenuhi konsep pendekatan *Arsitektur Organik*.
-) Merancang sebuah wadah yang berfungsi untuk menjadi Destinasi wisata dan sarana untuk memperkenalkan Kebudayaan Minahasa pada Dunia dengan persyaratan arsitektural dan memenuhi konsep pendekatan *Arsitektur Organik*

2. METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan Pusat Kebudayaan didasarkan atas pendekatan Tipologi Objek, dan Studi Kasus. Pendekatan Kebudayaan Minahasa dengan Mempelajari Budaya Minahasa dari sejarah dan perkembangan, serta macam-macam bentuk Manifestasi dari Kebudayaan Minahasa. Proses desain objek Pusat Kebudayaan Minahasa mengacu pada strategi dari penerapan konsep *Arsitektur Organik*, analisis tapak, serta analisis program ruang yang didapat dari studi Kebudayaan minahasa sehingga dapat menghasilkan Final Desain yang optimal.

3. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

3.1 Pengertian Secara Etimologi

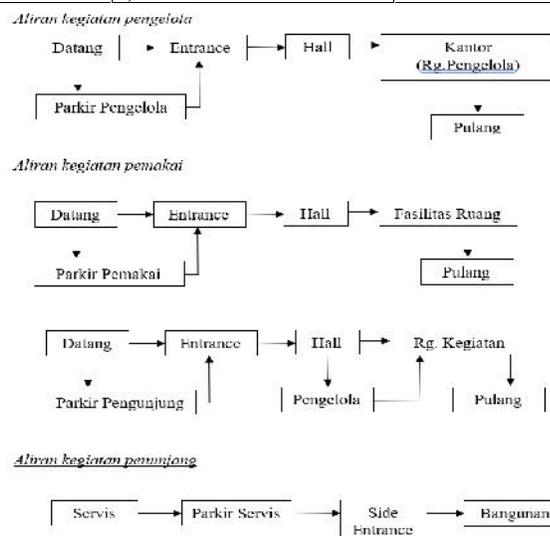
Dari beberapa pengertian Etimologi dapat disimpulkan bahwa “Pusat Kebudayaan Minahasa” adalah sebuah wadah sentralisasi kebudayaan Minahasa yang menampung segala bentuk hasil-hasil kebudayaan dan hasil kesenian manusia yang sudah diwariskan secara turun temurun.

3.2 Program Dasar Fungsional

Berdasarkan Studi tentang Kebudayaan Minahasa didapatkan Analisa Aktifitas dan skema aliran pengguna objek pusat kebudayaan yang nantinya akan menghasilkan program ruang, analisis besaran ruang, dan pola hubungan antar ruang.

Tabel 3.1 Analisis Aktivitas Pengguna

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Aktivitas	Ruang
Primer (Edukasi)	Tempat belajar seni dan budaya Minahasa -Tari -Teater -Musik -Membatik) Rutin (Seminggu 2 kali pertemuan)) Privat	Latihan gerakan tari, teater, bermain alat musik dan membuat	Kelas dan Indoor, Outdoor, Sanggar
(Entertainment)	Pertunjukan seni budaya) Rutin (seminggu sekali)) Jika ada Event-event tertentu) Publik/semi-publik	Menampilkan dan menonton seni budaya yang ditampilkan	Multipurpose Hall (Amphiteater)
(Eksebsi)	Memamerkan karya seni budaya) Rutin (setiap hari)) Publik	Melihat dan mendokumentasikan karya seni budaya yang di pamerkan	Galeri seni
(Edukasi)	Seminar budaya) Rutin 1x setahun / jika ada event tertentu) Semi-Publik	Berbincang dan diskusi mengenai budaya	Auditorium (Paesa im Deken room)
(Edukasi)	Pembelajaran kolintang, batik dan hasil - hasil kesenian lain.) Rutin) Publik	Mempelajari musik kolintang, dan menenun batik	Ruang Workshop
Sekunder (Edukasi)	Tempat membaca dan meminjam buku Kebudayaan) Rutin) Publik	Membaca, meminjam, dan mencari buku yang diinginkan	Perpustakaan
(Komersil)	Menjual pernak-pernik budaya) Rutin) Publik	Menjual, memilih barang dan membeli	Toko
(Komersil)	Tempat makanan khas Minahasa) Rutin) Publik	Memasak, menyediakan makanan	Kantin/food Court, café, lounge
Penunjang	Mengelola bangunan/gedung) Rutin) Privat	Duduk, mengelola, dan mengawasi aktivitas dalam gedung	Kantor pengelola
(Konservasi)	Menyimpan barang Serta melestarikan barang) Rutin) Private	Mengangkat dan meletakkan barang	Ruang Konservasi
Parkir	Memarkirkan kendaraan) Rutin) Publik	Memarkir kendaraan ditempat yang telah disediakan	Parkir
Ruang Penerima	Lobby) Rutin) Publik	Mencari informasi dan menunggu	Lobby
Ruang Luar	Bersantai) Tidak rutin) Publik	Duduk, dan bersantai	Lounge
Ruang Mekanikal	Utilitas dan ME) Rutin) Privat	Memeriksa system utilitas	ME
Lavatory	Membersihkan diri) Rutin) Publik	Bab, BAK bersih-bersih	Toilet



Gambar 3.1 Skema Aliran Pengguna Bangunan (Sumber: Penulis, 2019)

4. KAJIAN TEMA PERANCANGAN

4.1 Asosiasi Logis Tema dan Objek

Arsitektur Organik adalah sebuah filosofi arsitektur yang mempromosikan keharmonisan antara tempat tinggal manusia dan alam melalui desain pendekatan sehingga simpatik dan terintegrasi dengan baik dengan situsnya bahwa bangunan, perabotan, dan sekitarnya menjadi bagian dari komposisi, bersatu saling terkait.

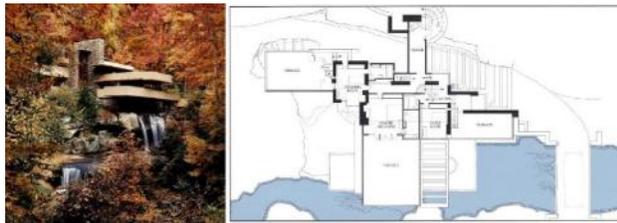
Arsitektur Organik merupakan sebuah konsep arsitektur yang diilhami dari alam. Terdapat dua pengertian Arsitektur Organik menurut Fleming, Honour & Pevsner. Pertama, Arsitektur Organik menurut mereka adalah sebuah istilah yang diaplikasikan pada bangunan atau bagian dari bangunan yang terorganisir berdasarkan analogi biologi atau yang dapat mengingatkan pada bentuk makhluk hidup. Pengertian kedua, Arsitektur Organik menurutnya adalah sebuah istilah yang digunakan oleh Frank Lloyd Wright, Hugo Haring, dan arsitek lainnya untuk arsitektur yang secara visual dan lingkungan saling harmonis, terintegrasi dengan tapak, dan merefleksikan kepedulian arsitek terhadap proses dan bentuk alam yang diproduksinya.

Arsitektur Organik yang akan digunakan dalam perancangan adalah arsitektur Organik Frank Lloyd Wright, Dimana mengutamakan Keharmonisan dan integrasi antara alam dan objek perancangan itu sendiri. Alam dan Kebudayaan adalah dua entitas yang tak bisa dipisahkan. Keduanya membentuk sebuah *Sense of Place* atau dengan kata lain *Genius Loci*. Maka dari itu, Tema Arsitektur Organik sangat tepat untuk diterapkan pada Perancangan Objek Pusat Kebudayaan. Diharapkan dengan menggunakan tema yang beracu pada alam dapat menambah nilai *Genius Loci* dan nilai-nilai kebudayaan dari lokasi Objek Pusat Kebudayaan ini berada

4.2 Arsitektur Organik Frank Lloyd Wright

Frank Lloyd Wright memperkenalkan arsitektur organik pada bangunan arsitekturalnya di abad 19, menggunakan konsep baru tersebut pada dunia arsitektur. sementara penggunaan umumnya mengacu pada sesuatu yang memiliki karakteristik dari hewan atau tumbuhan. Ia memodifikasi dari slogan milik Sullivan *form follows function* menjadi *Form and function should be one* yang berarti bahwa bentuk dan fungsi harus menjadi satu kesatuan, menggunakan alam sebagai inspirasi terbaik, melainkan bukan sebagai imitasi semata.

4.3 Preseden Arsitektur Organik Frank Lloyd Wright



Gambar 4.1 Fallingwater House by Frank Lloyd Wright

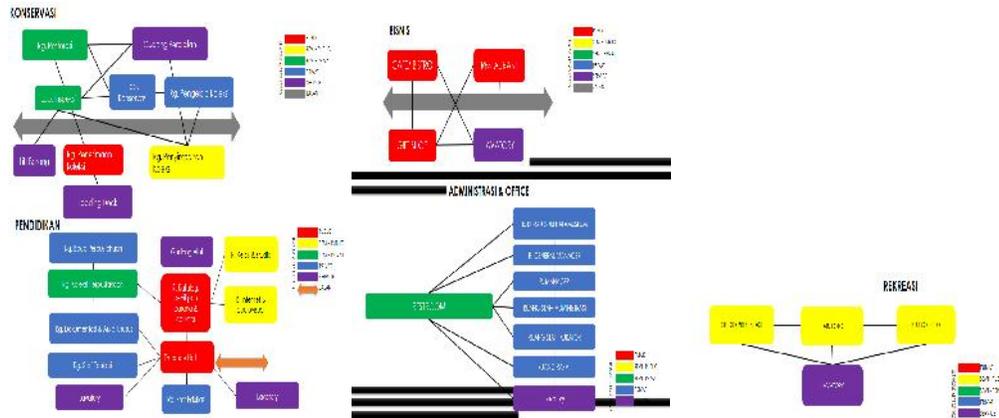
(Sumber: www.archdaily.com , 2019)

Rumah Fallingwater adalah mahakarya Wright karena menampilkan kedinamisannya dan keterkaitan desainnya dengan alam disekitarnya.. Ketertarikan Wright akan arsitektur Jepang dengan kuat tergambar pada desain rumah Fallingwater, khususnya pada penggabungan antara elemen eksterior dan interior dan penekanan yang kuat pada keharmonisan antara manusia dan alam.

5. ANALISIS PERANCANGAN

5.1 Pola Hubungan Ruang

Pola Hubungan Ruang dari data analisa aktivitas pengguna, jumlah kapasitas pengguna program dasar fungsional yang dikaji pada Bab 2. Berikut Pola Hubungan Secara Mikro setiap Fungsi-nya.



Gambar 5.1 Pola Hubungan Ruang

(Sumber: Penulis, 2019)

Pendekatan penentuan jumlah Jumlah Kapasitas Bangunan

Kapasitas jumlah pengunjung diperoleh melalui data Badan Pusat Statistik Minahasa.

Jumlah Wisatawan di Minahasa 2004-2016

PN 2016 = 840 125

PO 2004 = 166 485

PM 2025 = $PO + (N + M) / N (PN + PO)$

Keterangan

PN = Jumlah wisatawan pada tahun N

PO = Jumlah wisatawan pada tahun awal

PM = Jumlah wisatawan pada tahun yang diestimasikan

M = Selisih tahun yang dicari dengan tahun awal

N = Selisih tahun dari 2 sensus yang diketahui

PM 2025 = $166\,485 + (12 + 21) / 12 (840\,125 + 166\,485)$

= 1.746.862 jiwa

PM 2025 = 1.746.862 jiwa: 365 hari/ 1 tahun

PM 2025 = 4785 jiwa / hari

Diasumsikan presentase wisatawan yang akan datang ke Tondano, Minahasa adalah 40 % maka :

= $4785 \text{ jiwa} \times 40\% = 1914 \text{ orang / hari}$

Dan diasumsikan pengunjung yang akan datang pada satu waktu yaitu 30% sehingga kapasitas nya : $1914 \times 30\% = 574$ orang ditambah dengan staf dan para pengrajin dan budayawan diasumsikan menjadi 650 orang.

Jumlah Guest House yang dibutuhkan dari 575 pengunjung

Diasumsikan pengunjung Tamu Pengrajin yang akan menginap sebanyak 20%

$575 \times 10\% = 50$ orang

Diasumsikan 1 Rumah dihuni oleh 6 orang Kebutuhan Rumah = $50/6 = 8$ Guest House

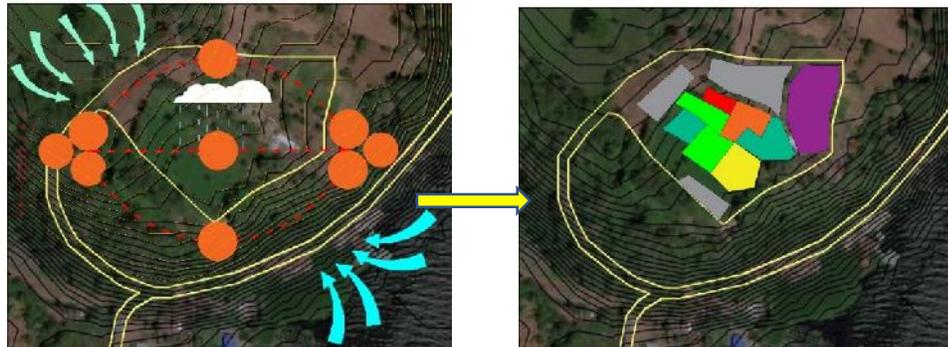
5.2 Analisis Besaran Ruang Dan Kajian Tapak

Tabel 5.1 Rekapitulasi Besaran Ruang

FUNGSI	LUASAN
EKSEBISI	2.737 m ²
KOMERSIL	789 m ²
KONSERVASI	413 m ²
EDUKASI	1.218 m ²
REKREASI	967 m ²
ADMINISTRASI & OFFICE	294 m ²
AKOMODASI (Guest House)	675.5 m ²
TOTAL LUAS LANTAI PUSAT KEBUDAYAAN	7.093,5 m ²

Aturan Tata Bangunan Kabupaten Minahasa Untuk Bangunan Pariwisata Dan Kebudayaan

KDB	: 40 %	TLS	: 24.010 m ²
KLB	: 120 %	LLD _{MAX}	: 9.604 m ²
KDH	: 50 %	TLL _{MAX}	: 28.812 m ²
KB	: 3 LT.	TLL Program	: 7.093,5 m ²
GSB	: 5 M	Ketinggian Bangunan	: 3 Lantai (Max)
GSJ	: ½ lebar jalan + 1m ⁴		



Gambar 5.2 Analisis Tapak dan Zoning Akhir Dari Tapak

(Sumber: Penulis, 2019)

6. KONSEP UMUM PERANCANGAN

Proses Perancangan dimana proses transformasi bentuk massa bangunan, berdasarkan penggabungan antara konsep zoning dengan Site Development dan Aplikasi tema pada objek rancangan. Pada Bab ini Terbagi menjadi 3 Bagian untuk mendeskripsikan konsep dari objek perancangan, yaitu : Konsep Aplikasi Tematik, Konsep Perancangan Tapak dan Ruang Luar, dan Konsep Perancangan Bangunan

6.1 Konsep Aplikasi Tematik

Tabel. 6.1 Konsep Aplikasi Tematik

<p>a. Building as Nature</p> <p>Bangunan Arsitektur Organik bersifat alami, Konsep ini menyatakan bahwa Alam adalah inspirasi dari Bangunan. Konsep ini diterapkan dengan permainan nuansa bangunan itu sendiri yang terinspirasi dari Alam. Pada nuansa bangunan memiliki <i>tone colour</i> yang merupakan warna-warna asli Alam.</p>	
<p>b. Continuous Present</p> <p>Arsitektur Organik merupakan sebuah desain yang terus berlanjut. Arsitektur Organik tidak pernah berhenti dan selalu dalam keadaan dinamis namun tetap membawa unsur keaslian dalam sebuah desain.</p>	
<p>c. Form Follows Flow</p> <p>Bentuk bangunan dengan Arsitektur Organik mengikuti aliran energi dari alam, menyesuaikan alam sekitarnya secara dinamis, bukan melawan alam. Dengan Konsep <i>Split Level</i> Dan permainan perbedaan Tinggi bangunan memperlihatkan Seolah bangunan memiliki Kontur yang sama dengan area bukit berlereng di sekitarnya.</p>	
<p>d. Of the People</p> <p>Selain energi dari alam, desain Arsitektur Organik juga dipengaruhi oleh hubungan dengan pemakai bangunan. Penerapan Konsep tema ini pada Objek Rancangan adalah dengan menerapkan bukaan-bukaan pada area-area tertentu sehingga menimbulkan kesan menyatu dan tidak terpisah antara ruang luar dan ruang dalam</p>	
<p>e. Of the Hill</p> <p>Of the hill di sini memiliki arti bahwa bangunan merupakan bagian dari site, bukan sekedar bangunan yang ditempatkan di atas sebuah site. Objek Pusat Kebudayaan ini menjadi sebuah Objek yang melambangkan dari sebuah <i>Genius Loci</i> daerah Palelo'an itu sendiri yang berarti tempat untuk melihat pemandangan,</p>	
<p>f. Of the Materials</p> <p>Asitektur organik juga dapat diekspresikan melalui material yang digunakan. ada kecenderungan penggunaan material tertentu dalam Arsitektur Organik. Material yang dipilih antara lain material alami, material lokal dan material yang dapat memproduksi bentuk bebas.</p>	
<p>g. Youthful and Unexpected</p> <p>Pada dasarnya arsitektur organik juga desain literal pada seluruh aspek bangunan : dari jendela, lantai, kursi masing-masing dimaksudkan untuk mengisi ruang. Semuanya berhubungan satu sama lain, yang mencerminkan sistem symbiosis alam.</p>	

6.2 Site Development

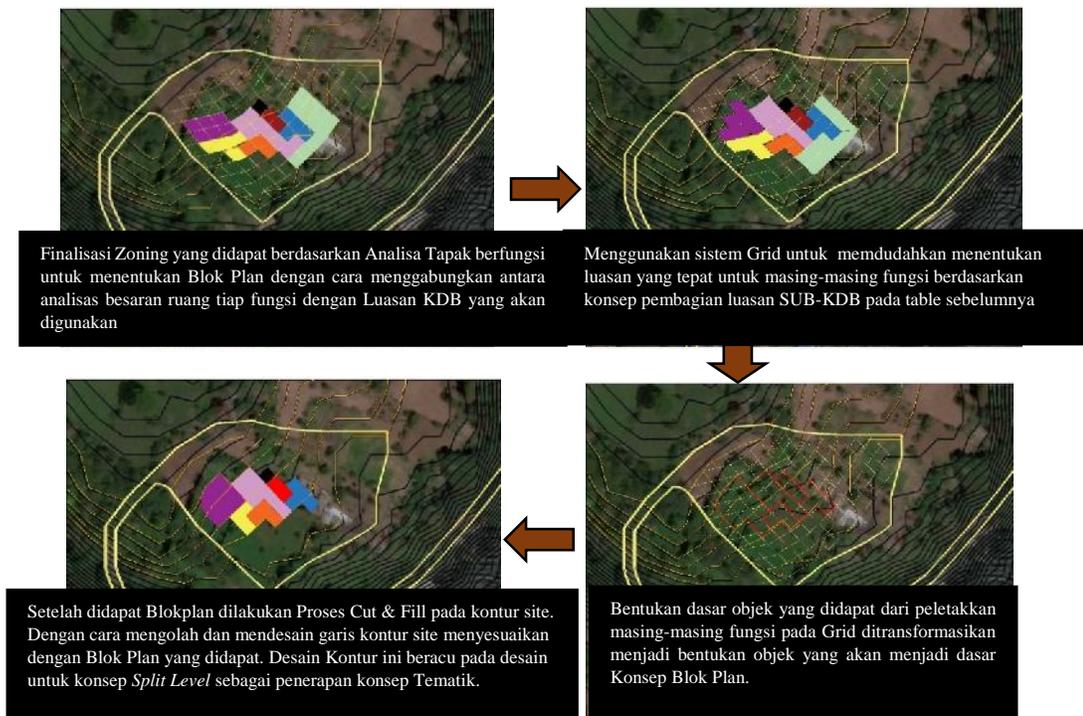
Site Development digunakan untuk membagi KDB setiap Kelompok fungsi ruang menjadi Sub-KDB. Sehingga dapat menentukan jumlah lantai yang bervariasi yang nantinya akan menentukan bentuk konfigurasi massa objek perancangan

- KDB PUSAT KEBUDAYAAN : 26%: 6265.19

Tabel 6.2 Konsep Site Development

NAMA RUANG	TLL	SUB-KDB	LUAS KDB	LANTAI
EKSEBISI	2737,924	7.4%	1782,22	2
KONSERVASI	413,36	1.7%	405,05	1
EDUKASI	1218,174	5.39%	1296,16	2
REKREASI	967,3	4.04%	972,12	1
KOMERSIL	789,9	3.37%	810,1	2
PENGELOLA	294,4	1.34%	324,04	2
AKOMODASI	675	2.81	675.5	1
TOTAL	7.093,5 m ²	26%	6265.19	

Transformasi Zoning Berdasarkan Analisa Tapak menjadi Blokplan



Gambar 6.1 Konsep Transformasi Blok Plan

6.3 Konsep Tata Ruang Luar

Tata Letak Massa dan Ruang Luar Fungsional



No.	Keterangan
1	Ruang Penerima
2	Parkir Ruang Eksebisid dan Amphiteater
3	Parkir Pengelola dan Area Edukasi
4	Parkir Guest House
5	Parkir Tempat wisata
6	Amphiteater
7	Taman Wisata Kuliner
8	Area Guest House
9	Lobby / Area Gallery
10	Arca Pengelola & Servis
11	Area Gallery & Gift Shop
12	Café / Restoran
13	Area Edukasi
14	Sanggar Tari Outdoor

Aksesibilitas dan Sirkulasi pada Tapak



No.	Keterangan
1	Sirkulasi Pengunjung Pameran dan Amphiteater
2	Sirkulasi Pengunjung Tempat Wisata dan Rekreasi
3	Sirkulasi Pengunjung Guest House dan Pengunjung Ruang Edukasi
4	Sirkulasi Pengelola dan Servis
5	Akses Masuk dari jalan Kedalam Site

Hirarki Ruang Luar



Konsep Tata Hias Tapak

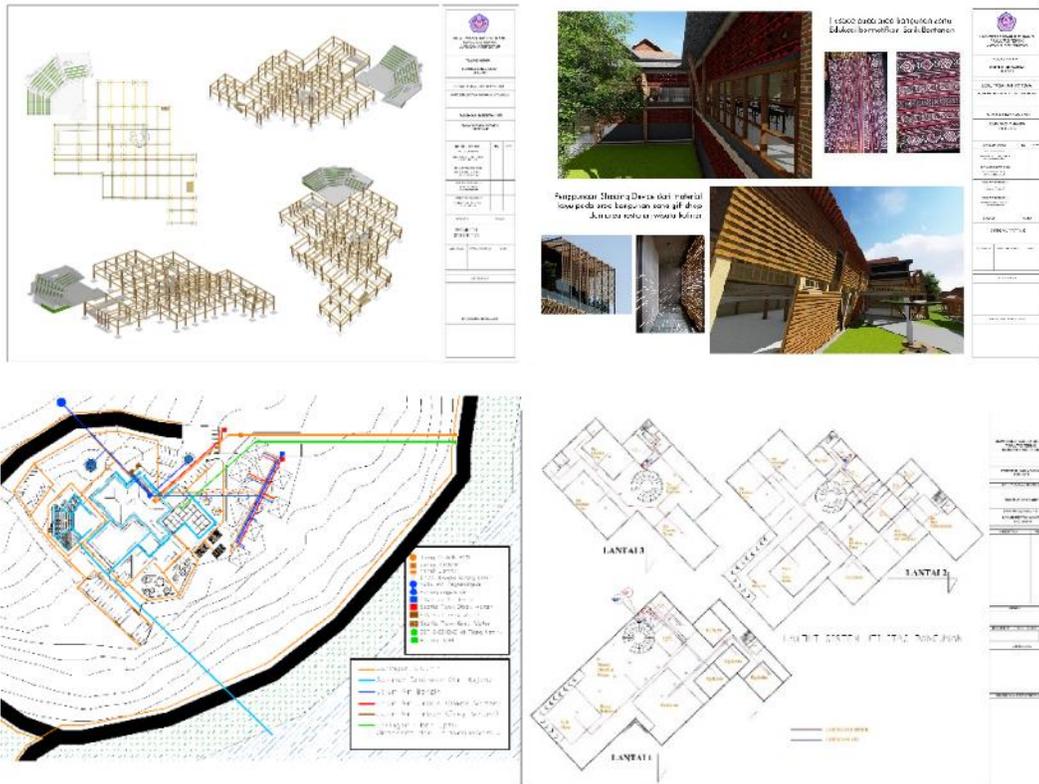


Gambar 6.2 Konsep Tata Ruang Luar (Sumber: Penulis 2019)

7. HASIL PERANCANGAN







DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Woro Aryandini, SS, MSi dan tim BAHAN AJAR BUDAYA NUSANTARA, 2011
 David Pearson 2001 New Organic Architecture, The Breaking Wave, London: Gaia Books.
 Ching, F.D.K. 2008. *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga
- Badan Pusat Statistik Minahasa. 2017. *Kabupaten Minahasa Dalam Dalam Angka 2017* . BPS Kabupaten Minahasa . Minahasa
- Frank Lloyd Wright, *An Organic Architecture : The Architecture of Democracy*, 2017
 CEV Wuisang *Defining Genius Loci and Cultural Landscape of Minahasa Ethnic Community in North Sulawesi Indonesia*, 2014
 RTRW Minahasa
 Edward White, *Analisis Tapak*, 1985
 Neufert, Ernst. 1986, *Architect Data 1st, 2nd, 3rd edition*.
 Dwi Tanggoro, 2004, *Utilitas Bangunan*, Universitas Indonesia
 Skripsi, Manado, Universitas Sam Ratulangi Manado, Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur