

CREATIVE CENTER DI MANADO

“ARSITEKTUR KONTEMPORER”

Dennis M. Rumangu¹
Octavianus H. A. Rogi²
Faizah Mastutie³

ABSTRAK

Dewasa ini di era milenial industri kreatif merupakan industri yang sangat menjanjikan, di mana pemerintah juga turut mendorong industri kreatif dalam rangka memperkuat ekonomi dalam negeri. Salah satu upaya dalam mendukung hal tersebut adalah dengan membina insan-insan milenial lewat pendidikan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dan daya saing. Penyediaan sarana pendidikan yang dapat menampung beberapa bidang industri kreatif, seperti desain, fotografi, musik, seni pertunjukkan dan lain-lain. Di Manado terlihat adanya antusiasme generasi mudanya terhadap industri kreatif, yang tercermin dari diselenggarakannya kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan industri kreatif dan munculnya komunitas-komunitas yang berhubungan dengan industri kreatif. Dari beberapa hal diatas, perancangan “Creative Center” di Manado dianggap sebagai sarana perlu untuk dihadirkan, di mana sarana ini dapat menampung bukan saja aktivitas pendidikan/edukasi namun juga kegiatan pendukung lainnya. Adapun tema perancangan yang diangkat adalah “Arsitektur Kontemporer” karena sama halnya dengan industri kreatif yang berkembang seiring zamannya gaya arsitektur kontemporer bersifat dinamis dan secara konstan akan selalu berubah seiring perkembangan arsitektur. Dalam metode perancangan sendiri “Creative Center” di Manado terdiri dari pengumpulan data, analisis data dan sintesa konsep yang berlandaskan pada proses desain generasi kedua demi mendapatkan output desain yang optimal.

Kata Kunci : *Industri Kreatif, Creative Center, Arsitektur Kontemporer, Manado*

1. PENDAHULUAN

Kota Manado yang merupakan ibukota provinsi Sulawesi Utara, dari waktu ke waktu menghasilkan generasi yang meminati seni dan kebudayaan, namun perkembangan industri kreatif di Sulawesi Utara lebih khusus kota Manado masih tertinggal dibanding kota-kota besar di Indonesia. Sekalipun demikian, kaum millennial kota Manado berupaya untuk terus mengembangkan potensinya, antara lain lewat Komunitas Kawanua Creative yang banyak mengadakan event di kota Manado. Minat dan upaya untuk mengembangkan industri kreatif di Manado ternyata cukup besar, namun belum ada sarana pendidikan seni yang cukup representative untuk mengakomodir kebutuhan kaum millennial yang berkreasi dalam bidang industri kreatif seperti desain, fotografi, musik, seni pertunjukkan dan lain-lainnya. Hal ini mendorong pemikiran perlu adanya *Creative Center di Manado* sebagai salah satu fasilitas pendidikan informal bagi masyarakat berbagai kalangan untuk mengembangkan potensi - potensi dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dalam bidang kesenian agar mampu digunakan sebagai bekal untuk masuk dalam dunia kerja terutama di bidang Industri Kreatif dan diharapkan mampu mendorong perekonomian daerah Sulawesi Utara. Adapun dalam perancangan *Creative Center* ini perancang menggunakan tema ‘Arsitektur Kontemporer’ karena sama halnya dengan industri kreatif yang berkembang seiring zamannya gaya arsitektur kontemporer bersifat dinamis dan secara konstan akan selalu berubah seiring perkembangan arsitektur . Hal inilah yang cocok diterapkan pada bangunan *Creative Center* yang adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari penggiat kreatif atau seniman yang selalu menciptakan dan mengembangkan hal – hal baru.

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

2. METODE PERANCANGAN

Metode penyusunan landasan perancangan *Sport Center* di Kabupaten Minahasa Tenggara ini menggunakan 4 (empat) konsep rancangan yaitu:

- Pendekatan Tipologi Objek
- Pendekatan Tematik (Arsitektur Kontemporer)
- Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan
- Studi Literatur

3. PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Objek

Creative Center Manado adalah sarana rekreasi dan edukasi yang diharapkan mampu menunjang dan memancing minat masyarakat untuk mengembangkan bakat, kreativitas, ide dan potensi terutama di bidang seni sehingga tetap mampu berkarya dan mendorong industri kreatif di Manado.

3.2 Kajian Tema

Dalam perancangan *Creative Centre* diterapkan tema Arsitektur Kontemporer pada objek bangunan, karena adanya hubungan yang erat antara objek dan tema perancangan. Dengan mengacu pada salah satu nilai arsitektur kontemporer yaitu menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, dan atraktif. Gaya arsitektur kontemporer secara sederhana bisa didefinisikan sebagai arsitektur yang dibuat saat ini. Gaya arsitektur kontemporer bersifat dinamis dan secara konstan akan selalu berubah seiring perkembangan arsitektur. Hal inilah yang cocok diterapkan pada bangunan *creative center* yang adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari penggiat kreatif atau seniman yang selalu menciptakan dan mengembangkan hal – hal baru.

Beberapa ahli mengemukakan pendapat mengenai definisi dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut :

1. Konneman, *World of Contemporary Architecture XX*

“Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitek yang bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam”.

2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996)

“Kontemporer adalah bentuk – bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan ciri – ciri arsitektur kontemporer, yaitu

- Mengikuti perkembangan zaman.
- Perwujudan dari beberapa aliran arsitektur, tidak terikat satu prinsip.
- Kontras dengan lingkungan sekitar, seperti menonjolkan bentuk unik, diluar kebiasaan, dan atraktif.

3.3 Kajian Tapak



Gambar 3.1 Tapak

Daya Dukung Tapak

$$\text{TLS} = 155\text{m} \times 110\text{m} = 17.050\text{m}^2$$

$$\text{LLD (maksimal)} = \text{TLS} \times \text{KDB} = 17.050\text{m}^2 \times 50\% = 8.525\text{m}^2$$

$$\text{TLL (maksimal)} = \text{TLS} \times \text{FAR} = 17.050\text{m}^2 \times 300\% = 51.150\text{m}^2$$

$$\text{RTH} = \text{TLS} \times \text{KDH} = 17.050 \text{ m}^2 \times 10\% = 1.705 \text{ m}^2$$

Ketinggian Lantai Maksimal = 6-7 lantai

4. Konsep Perancangan

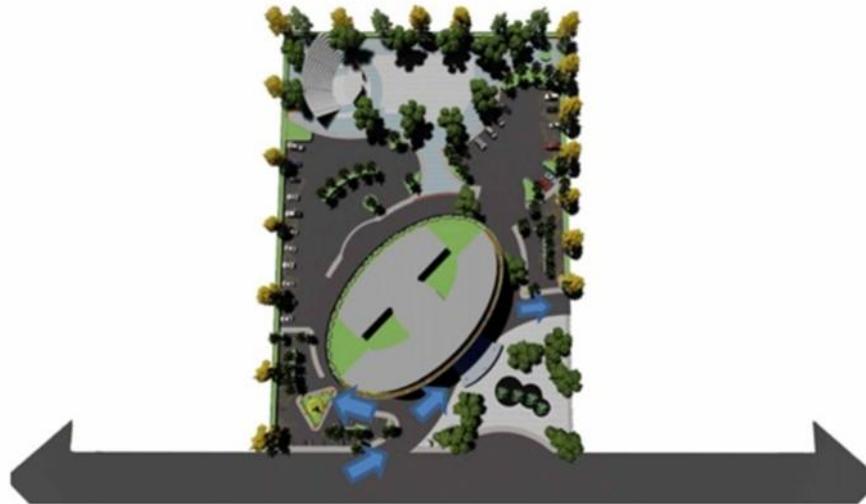
4.1 Implementasi Tema

Tabel 4.1 Strategi Implementasi Tema

Aspek Desain Prinsip Desain	Site Development	Konfigurasi Bentuk Bangunan	Struktur	Ruang Dalam	Selubung	Ruang Luar
Kekinian (kontemporer)	Penerapan jalur sirkulasi yang menyesuaikan dengan bentuk bangunan massa yang melingkar	Bentuk bangunan yang melingkar menciptakan kesan kekinian	Penggunaan struktur baja untuk mendapatkan bangunan yang kokoh	Pembagian lantai bangunan dipisahkan mengikuti zona fungsional ruangan	Selubung bagian belakang bangunan dilapisi ACP	Dibuat Focal Point yang diposisikan di bagian depan tapak untuk menjadi penarik perhatian kepada bangunan
Mengikuti berbagai aliran arsitektur (tidak terikat)	Penggabungan beberapa unsur sehingga menjadi kesatuan	Bentuk bangunan oval seperti aliran Circular Architecture	Penggabungan struktur yang saling mendukung	Penggabungan beberapa ruang yang fungsional	Selubung bagian depan dan samping bangunan terkesan transparan karena penggunaan fasad kaca	Bagian pinggir dan belakang tapak diberi banyak pepohonan agar tapak bersifat ramah lingkungan
Unik, Atraktif, / Diluar kebiasaan umum	Penggabungan unsur-unsur yang saling mendukung	bentuk bangunan yang kontras dibanding dengan bangunan-bangunan sekitar membuatnya terkesan unik	Menggunakan unsur struktur sebagai estetika pada struktur yang menyangga bagian pinggir luar bangunan	Posisi Lift dan Tangga diletakkan di tengah bangunan sehingga bisa menjadi satu unsur estetika dalam ruang	Unsur estetika pada fasad diberikan pada lapisan kaca dan ACP yang tidak rata tapi bergelombang	Pengelolaan ruang luar dibuat selaras dengan bentuk bangunan

4.2 Konsep Rancangan Tapak dan Ruang Luar

Pada ruang luar dibagi dalam ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Pada ruang terbuka hijau terdapat vegetasi pepohonan dan pada ruang terbuka non hijau yaitu area plaza, outdoor exhibition, dan amphithater.

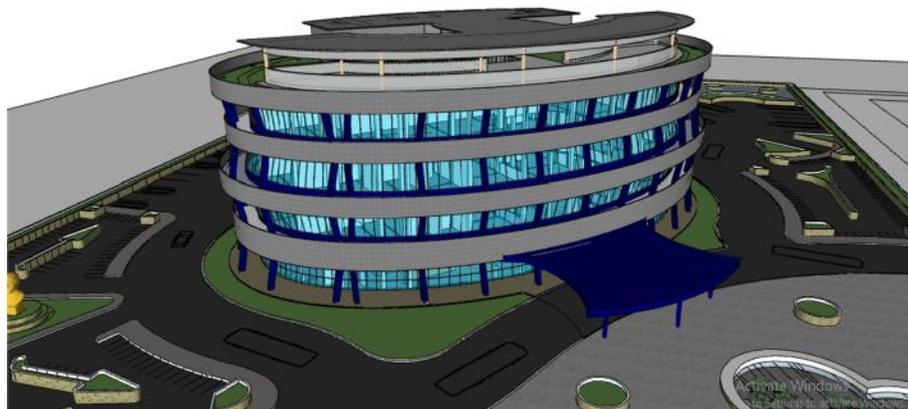


Gambar 4.1: Sirkulasi Ruang Luar, *Entrance & Exit* (Sumber: Penulis)

Sirkulasi Entrance menggunakan satu jalur masuk dan satu jalur untuk keluar. Jalur masuk berada di sebelah kiri bawah site sementara jalur keluar berada di sebelah kanan bawah site. Di bagian depan tapak disediakan area drop-off untuk pengunjung Creative Center yang menaiki transportasi yang tidak memasuki area dalam tapak. Entrance diposisikan dibagian kiri depan site yang paling mudah untuk diakses mobil dari jalan raya. Area drop-off di depan untuk pengunjung yang datang dengan transportasi seperti angkutan umum. Elemen-elemen ruang luar yang diterapkan berupa ruang terbuka hijau, ruang terbuka non hijau seperti parkir, plaza di depan site, amphitheater dan space eksibisi. Di setiap area itu diberikan pohon-pohon dan penerangan buatan.

4.4 Konsep Rancangan Bangunan

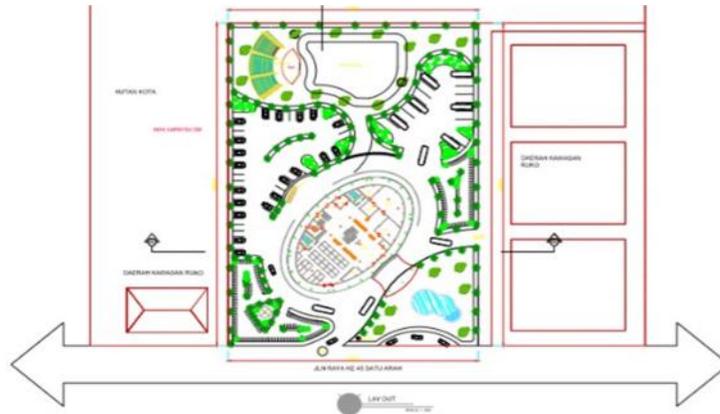
Bentuk lingkaran dipilih agar ruangan-ruangan didalam bangunan dapat menjangkau titik pusat bangunan dengan leluasa. dari preseden tema yang menekankan bahwa bentuk bangunan bertema arsitektur kontemporer biasanya kontras dengan bangunan disekitarnya. Dalam hal ini bentuk oval/melingkar terdapat sangat jarang di Kota Manado dan pada bangunan sekitar tapak tidak ada bangunan dengan bentuk yang serupa.



Gambar 4.2.: Gubahan Massa (Sumber: Penulis)

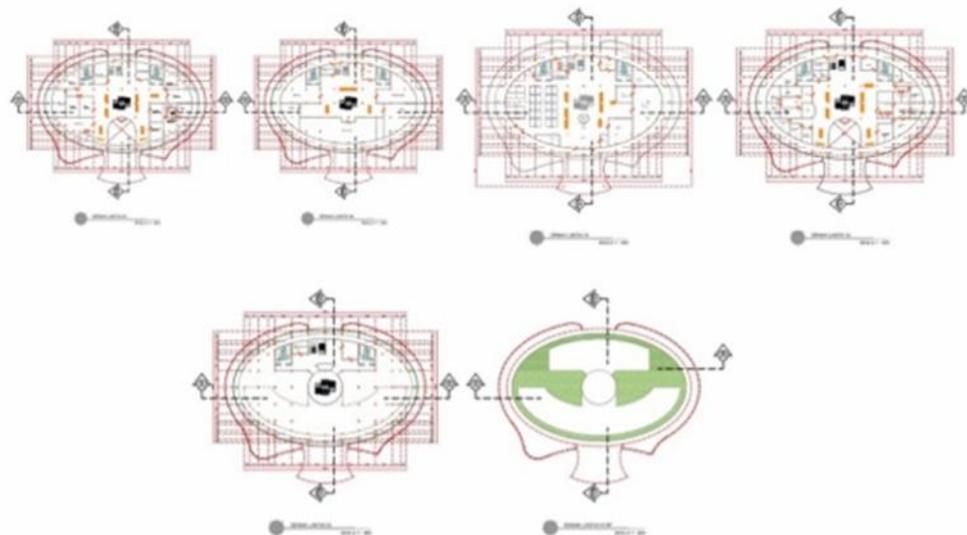
Konsep selubung bangunan menggunakan penerapan kaca di bagian dan samping bangunan, kemudian di bagian belakang bangunan yang menghadap barat ditutupi lapisan ACP untuk melindungi bagian dalam bangunan dari cahaya dan panas matahari.

5. HASIL PERANCANGAN



Gambar 5.1: Layout Plan (Sumber: Penulis)

Lay out plan yang terdiri dari tampak atas lantai dasar bangunan dan elemen-elemen ruang luar. Terlihat pola sirkulasi dimana kendaraan masuk melalui main entrance, dapat ke tempat parkir atau menurunkan penumpang dan keluar. Disediakan juga area drop off bagi angkutan umum yang terkoneksi dengan jalur pejalan kaki. Terdapat 2 plaza yang terletak pada depan bangunan dan samping bangunan yang berfungsi sebagai magnet agar dapat menarik perhatian pengunjung untuk memasuki bangunan. Terdapat vocal point tapak yang berada pada samping kanan bangunan. Vocal point tersebut menjadi penarik perhatian agar bangunan dapat menonjol diantara bangunan-bangunan yang berada disekitar tapak. Pada area belakang bangunan, adanya amphitheater untuk menunjang atraksi-atraksi dari komunitas. Pada bagian belakang bangunan juga disediakan area untuk pameran eksibisi outdoor. Amphitheater dan area eksibisi ini tertutupi oleh pepohonan yang dapat mereduksi kebisingan yang berasal dari jalan. Pada bangunan juga disediakan sirkulasi servis untuk menunjang fungsi-fungsi dalam bangunan.



Gambar 5.2 : Denah (Lantai 1, Lantai 2, Lantai 3, Lantai 4, Lantai Atas)

Pada area lantai dasar, dimanfaatkan sebagai area hiburan dan area eksbisi. Penempatan area hiburan agar pengunjung dapat langsung beristirahat setelah mengunjungi area eksibisi.

Pada lantai 2 merupakan area edukasi dan area komunitas. Merupakan area semi public sehingga aktivitas dari pengunjung yang mengunjungi area hiburan dan area eksibisi tidak mengganggu aktivitas dari penunjang area edukasi dan komunitas.

Pada lantai 3 terbagi menjadi 2 yaitu area pengelola dan area produksi yaitu studio. Merupakan area private sehingga lantai ini hanya diakses oleh pelaku kegiatan pengelola dan produksi.

Pada lantai 5 terdapat Café & Restoran untuk area kuliner



Gambar 5.3: Tampak Samping Kiri dan Depan (Sumber: Penulis)



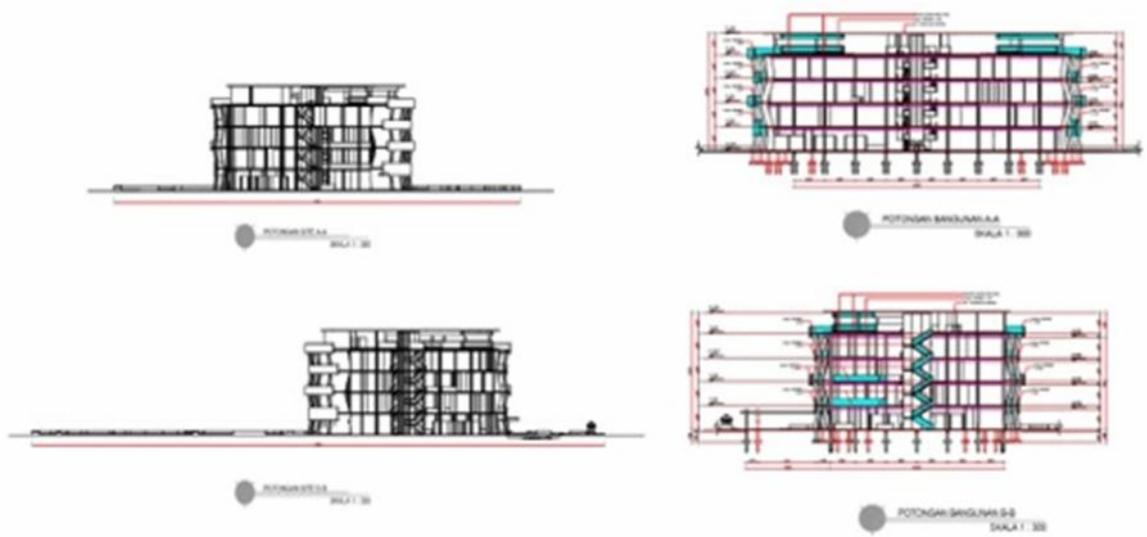
Gambar 5.4: Tampak Samping Kanan dan Belakang (Sumber: Penulis)

Pada gambar tampak bangunan, terlihat bagaimana bentukkan bangunan dan selubung bangunan



Gambar 5.5: Tampak Tapak (Sumber:Penulis)

Pada gambar tampak tapak, terlihat bagaimana tampak bangunan yang menyatu dengan tapak.

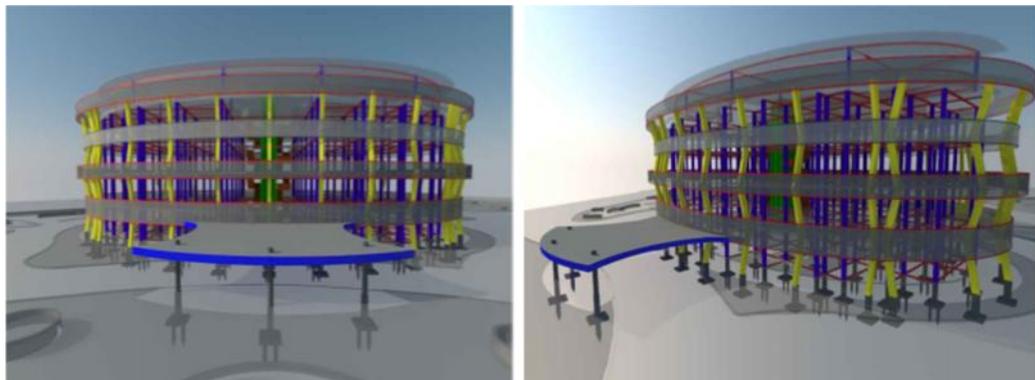


Gambar 5.6: Potongan Tapak dan Bangunan (Sumber: Penulis)



Gambar 5.7: Potongan Ortogonal (Sumber: Penulis)

Pada potongan tapak, dapat terlihat struktur konstruksi bangunan dan pada tapak. Pada potongan bangunan, bangunan dipotong melintang dan membujur. Dapat terlihat bagaimana konstruksi struktur pada bangunan.



Gambar 5.8: Isometri Struktur (Sumber: Penulis)



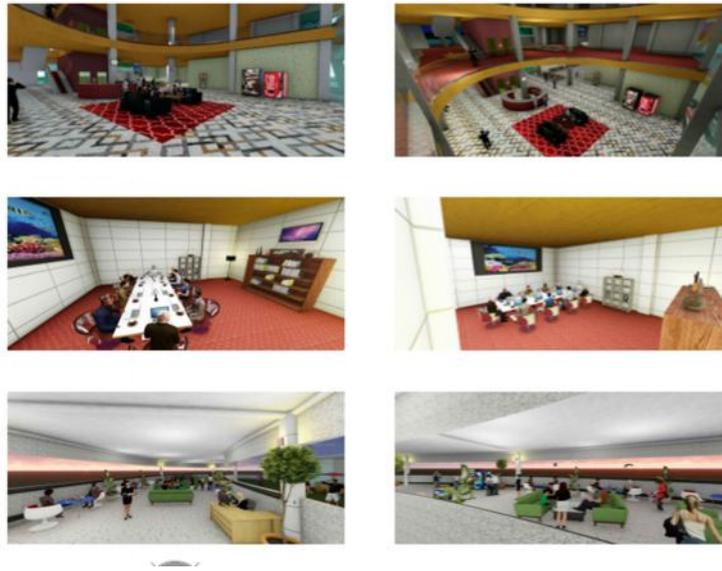
Gambar 5.9: Perspektif Mata Burung & Perspektif Mata Manusia

Pada perspektif, dapat terlihat keseluruhan bangunan melalui sudut pandang mata manusia dan sudut pandang mata burung.



Gambar 5.10: Spot Eksterior

Pada spot eksterior, diambil dari entrance bangunan dan pada area ruang luar amphitheater dan exhibition space.



Gambar 5.11: Spot Interior

Spot interior diambil pada area hall lobby utama yaitu, ruang rapat bagian pengelola dan area restoran/café di lantai atas.

6. PENUTUP

Berdasarkan data yang dikumpulkan tentang Creative Center di Manado ini bisa disimpulkan bahwa pembangunan ini bisa menjadi pusat Industri Kreatif pertama di Kota Manado. Selain menjadi pusat rekreasi bisa juga menjadi tempat edukasi,. Gelanggang ini juga bisa berfungsi sebagai penarik bakat – bakat masyarakat di Kota Manado dan sekitarnya dengan berbagai fasilitas bermacam studio, workshop, perpustakaan, dan lain-lain. Melalui Tema "Arsitektur Kontemporer" diharapkan bangunan akan menampilkan bentuk yang indah dan unik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 3. Jakarta : Balai Pustaka.
- Anzdoc.com_arsitektur-kontemporer.pdf
- De Chiara, Joseph & Callender John. (1983). *Time Savers Standart for Building Types .Second Edition*. McGraw-Hill co-Singapore, Singapore.
- Hilberseiner, L .1964. *Contemporary Architects 2*
https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif
- Killory, Christine & Davids, Rene. 2007. *Details in Contemporary Architecture*. Princeton Architectural Press, New York.
- Konnemann (2005), *World of Contemporary Architecture XX*
- Little Oxford Dictionary & Theasaurus. Oxford University Press. 1998.Great Britain : Clays Ltd.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek*, Edisi 33, Jilid 1 & Jilid 2. Terjemahan Tjahjadi Sunarto. Jakarta :Erlangga.
- Pemerintah Kota Manado, 2014. *Peraturan Daerah Kota Manado No. 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado Tahun 2014-2034*
- Pemerintah Kota Manado, 2014. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034*
- Sumalyo, Y. 1996. *Arsitektur Modern Akhir Abad XIX dan Abad XX*
- Zeisel,John; inquiry by Design : Tools for Environment – Behavior Research ; 1981