

MINAHASA YOUTH CENTER di TONDANO

“Arsitektur Post-Modern”

Abrian Brayen¹
Cynthia E.V. Wuisang²
Ricky M.S. Lakat³

ABSTRAK

Zaman modernisasi seakan perlahan-lahan menggeserkan nilai-nilai budaya dan adat istiadat dengan perubahan gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern, salah satunya Kabupaten Minahasa. Pada era baru ini Remaja dan Pemuda memiliki potensi untuk mengembangkan dan mempertahankan kesenian adat dan budaya tradisional Minahasa serta mengembangkan potensi diri.

Rancangan Youth Center di Tondano akan mampu meningkatkan kreativitas, aktivitas dan bisa menjadi sarana remaja-pemuda untuk mengembangkan minat bakat untuk menggali potensi diri dan melestarikan adat budaya tradisional Minahasa.

Rancangan Youth Center di Tondano menerapkan tema Arsitektur Post-Modern dengan style yang hybrid (perpaduan dua unsur) memungkinkan pencampuran antara Arsitektur tradisional dengan non-tradisional, gabungan dengan setengah modern dengan setengah non-modern dan perpaduan antara lama dan baru.

Kata kunci: Minahasa, Remaja, Youth Center, Arsitektur Post-Modern.

I. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai macam daerah dan disetiap daerah memiliki masing-masing budaya, ciri khas dan keunikan mulai dari kesenian, adat istiadat bahasa, dll. Akan tetapi zaman modernisasi seakan perlahan-lahan menggeserkan nilai-nilai budaya dan adat istiadat dengan perubahan gaya hidup dan pola pikir masyarakat modern, salah satunya Kabupaten Minahasa.

Tondano merupakan ibu kota Kabupaten Minahasa yang sejak dulu dikenal memiliki warisan budaya Minahasa yang beragam. Maka dari itu daerah ini sangatlah layak mendapat perhatian serta dukungan dari pemerintah, untuk dapat membantu mengoptimalkan kesenian adat dan budaya tradisional Minahasa, tentunya hal ini mampu memberi peluang bagi masyarakat Minahasa khususnya di era baru ini yaitu remaja dan pemuda sebagai pelaku pengembangan potensi diri. Dalam hal ini yang menjadi permasalahan dalam pengembangan dan mempertahankan potensi adat dan budaya Minahasa.

Menurut hasil Susenas Tahun 2019, perkiraan jumlah remaja pemuda sebesar 64,19 juta jiwa atau seperempat dari total penduduk Indonesia. Tercatat populasi remaja-pemuda usia 15-29 tahun di Kabupaten Minahasa telah mencapai sebanyak 74.523 jiwa atau 21.8% dari jumlah penduduk keseluruhan. Remaja mempunyai potensi-potensi dan peranan penting dalam dinamika sosial suatu masyarakat secara keseluruhan, namun fenomena kenakalan remaja kerap kali menjadi masalah. Untuk itu perlu adanya pembinaan dan pengembangan diri remaja yang terarah, dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang diatas dibutuhkan fasilitas yang mampu mewadahi kreativitas, aktivitas, dan bisa menjadi sarana remaja-pemuda di Tondano untuk mengembangkan minat bakat dan menggali potensi diri secara positif dengan menghasilkan rancangan *Youth Center* di Tondano.

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Fatek Universitas Sam Ratulangi

² Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

II. PROSES DAN METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan desain yaitu:

- **Kajian Teoritis** : Studi literatur, yaitu mengambil dari berbagai sumber yang digunakan untuk menjawab setiap permasalahan dengan pemecahan yang mempunyai dasar.
 - **Data - Studi literatur** : Data-data dari sumber yang mengemukakan pemecahan permasalahan yang memiliki dasar jumlah dan prosentase. - **Survey lapangan** : Dengan pengamatan langsung terhadap objek-objek maupun lokasi yang berkaitan dengan *Youth Center* yang ada sebagai perbandingan bagi perancangan.
 - **Analisa** : Dengan cara menganalisa data-data yang diperlukan untuk kemudian digunakan sebagai suatu hal yang dijadikan pertimbangan dalam mendesain berdasarkan standar yang ada.
 - **Sintesis dan perumusan konsep** : Hasil analisis dan data diolah dengan kriteria yang telah ditetapkan kemudian diintegrasikan dengan persyaratan/ketentuan perencanaan dan perancangan yang siap ditransformasikan ke dalam bentuk fisik bangunan yang dikehendaki kemudian Hasil analisis disusun dalam konsep, yang hasilnya merupakan bahan dan dasar dalam perancangan *Youth Center*.

III. KAJIAN KONTEKS PERANCANGAN

1. Kajian Objek Perancangan

A. Argumentasi Prospek dan Fisibilitas Objek Rancangan

Prospek :

Dengan adanya perancangan Minahasa *Youth Center* di Tondano dapat memberikan fasilitas yang mampu mawadahi kreativitas, aktivitas remaja-pemuda dan bisa menjadi sarana remaja untuk mengembangkan minat dan bakat serta Dapat melestarikan warisan budaya Minahasa. Minahasa *Youth Center* dengan tema Arsitektur *Post-Modern* memungkinkan pencampuran antara Arsitektur tradisional dengan non-tradisional, gabungan dengan setengah modern dengan setengah non-modern dan perpaduan antara lama dan baru. Fasilitas Minahasa *Youth Center* akan memberi ruang sosial baru bagi masyarakat kota Tondano sehingga secara tak langsung akan membentuk interaksi sosial baru yang berpengaruh pada perilaku masyarakat kota Tondano.

Fisibilitas:

Dengan rancangan Minahasa *Youth Center* di Tondano akan mampu meningkatkan pembinaan sumber daya manusia (SDM) melalui pengembangan peningkatan dan penyaluran bakat, minat, kreasi dan menghasilkan generasi mudayang kompetitif dalam berbagai bidang dan dapat menjadi solusi alternatif untuk mengurangi kasus kenakalan remaja sehingga remaja di Tondano bisa lebih produktif, kreatif, dan interaktif dalam masa pertumbuhannya.

B. Pemahaman Tipologi Objek Menurut Studi Literatur & Preseden “Minahasa *Youth Center* di Tondano”

Pemahaman Tipologi Objek Menurut Studi Literatur & Preseden “Minahasa *Youth Center* di Tondano”, terdiri dari lima kata yang mana masing-masing berarti sebagai berikut:

- **Minahasa:**

Suku Minahasa merupakan gabungan dari kelompok-kelompok sub-etnis yaitu Bantik, Pasan/Ratahan, Ponosakan, Tombulu, Tondano (Toulour), Tonsawang (Tombatu), Tonsea, dan Tontemboan.

- **Youth:**

Youth atau terjemahannya masa muda atau remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, yaitu menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. (Satrock, 2003).

- **Center :**

Pusat, Bagian tengah, pokok, pangkal.

- **Di:**

kata depan untuk menandai tempat.

- **Tondano:**

Ibu kota Kabupaten Minahasa, yang meliputi 4 kecamatan.

Kamus Inggris-Indonesia menyatakan bahwa **Youth Center** adalah balaipemuda atau gelanggang remaja. Gelanggang diartikan ruang atau lapangan⁴.

Gelanggang Remaja adalah *Youth Center* yang diadaptasi kedalam budaya tanah air, dari fungsinya sebagai tempat olahraga, konsultasi, bimbingan dan pelatihan kesenian dengan tujuan rekreatif, mendapat tambahan berupa pemetasan kesenian, kegiatan pelatihan dan kegiatan organisasi⁵

Dengan penjabaran objek tersebut maka dapat disimpulkan **Minahasa Youth Center di Tondano** adalah suatu wadah aktivitas berupa kesatuan ruang dan massa untuk remaja baik secara individual maupun komunitas dengan fungsi edukatif dan rekreatif yang berlokasi di **Kota Tondano** Kabupaten Minahasa guna mengarahkan remaja dalam proses pencarian identitas diri dan merespon aktualisasi diri dalam mengembangkan minat dan bakat remaja agar dapat mengekspresikan diri dan mampu menggali potensi diri secara positif serta meminimalisir kenakalan remaja serta dapat menjadi tempat melestarikan budaya Minahasa.

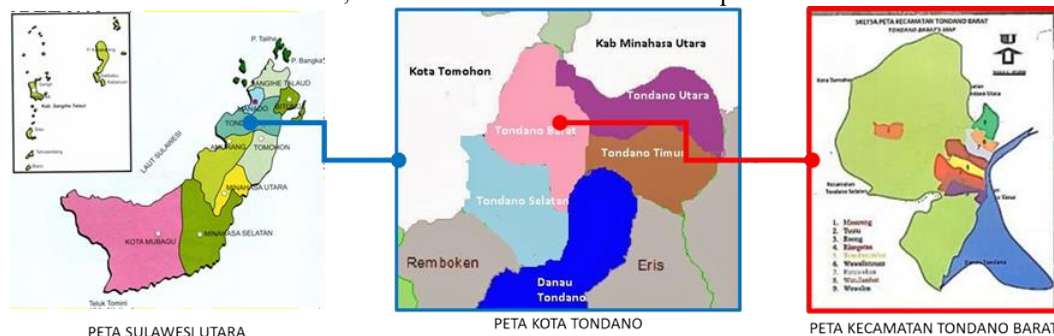
2. Kajian Lokasi & Tapak Perancangan

A. Argumentasi Penetapan / Pemilihan Lokasi & Tapak Perancangan

Lokasi yang dipilih adalah Kota Tondano Kabupaten Minahasa yang sesuai dengan judul objek rancangan yaitu **Minahasa Youth Center di Tondano**.

Kota Tondano terdiri dari 4 Kecamatan dan 31 kelurahan, 4 Kecamatan yaitu Kecamatan Tondano Barat, Tondano Selatan, Tondano Timur dan Tondano Utara. Berdasarkan penetapan RTRW Kabupaten Minahasa 2014-2034 pasal 37 ayat 1 huruf c tentang kawasan strategis kabupaten dari sudut kepentingan budaya. Tapak yang dipilih berlokasi di **Kecamatan Tondano Barat**.

Gambar 1. Peta Sulawesi Utara, Peta Kota Tondano dan Lokasi Tapak



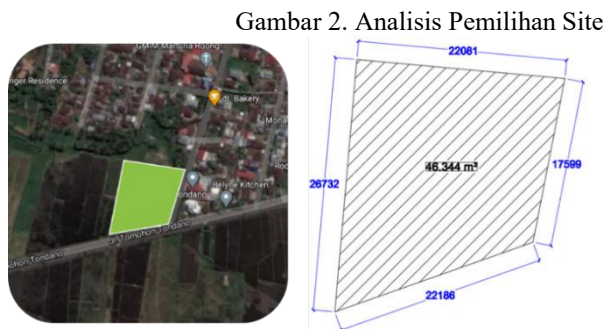
(Sumber: BPS Kabupaten Minahasa, 2021)

⁴ Kamus Umum Bahasa Indonesia oleh W. J. S. Poerwadarminta, tahun 1961

⁵ J. Sukmara Handayatna, Gelanggang Remaja di Kodya Cirebon sebagai Fasilitas Rekreatif dan Edukatif Bagi Remaja.

B. Data & Analisa Karakteristik Tapak Perancangan & Lingkungannya

Data Tapak Terpilih :



(Sumber: <https://www.google.com/maps>)

- Lokasi: **Kelurahan Tounkuramber Kecamatan Tondano Barat**
- Luas Tapak: $46.344 \text{ m}^2/\pm 4.6 \text{ Ha}$
- BCR : 50%
- Potensi Site :
 - Dekat dengan fasilitas pendidikan sehingga memudahkan akses pengguna khususnya remaja untuk menuju tempat ini.
 - Terletak dijalur utama
 - Akses mudah menggunakan kendaraan umum, kendaraan pribadi maupun pejalan kaki.

- Jaringan utilitas yang memadai.
- Kondisi tanah baik dan tidak berkontur.

- Tinjauan Kapabilitas Tapak :

- Total luas sempadan (GSJ) $= (\frac{1}{2} \times \text{lebar jalan}) + 1$
 - a. $= (\frac{1}{2} \times 8) + 1 = 4 \text{ m}^2$
 - $= 175 \times 4 = 704 \text{ m}^2$
 - b. $= (\frac{1}{2} \times 13) + 1 = 7 \text{ m}^2$

$$= 221 \times 7 = 1.547 \text{ m}^2$$

$$= 704 + 1.547$$

$$= 2.251 \text{ m}^2$$

- Total luas tapak (TLT) $= 46.344 \text{ m}^2 \pm 4.6 \text{ Ha}$

- Total luas tapak efektif (TLTE) $= \text{TLT} - \text{GSJ}$

$$= 46.344 - 2.251$$

$$= 44.093 \text{ m}^2 \pm 4.4 \text{ Ha}$$

- BCR/KDB 40% $= \text{BCR} \times \text{TLTE}$

$$= 40\% \times 44.093$$

$$= 17.637 \text{ m}^2 \pm 1.8 \text{ Ha}$$

- FAR 120% $= \text{FAR} \times \text{TLTE}$

$$= 120\% \times 44.093$$

$$= 52.912 \text{ m}^2$$

- Jumlah lantai maksimal $= \text{FAR} / \text{BCR}$

$$= 52.912 / 17.637$$

$$= 3 \text{ Lantai}$$

- KDH 50% $= \text{KDH} \times \text{TLTE}$

$$= 50\% \times 44.093$$

$$= 22.047 \text{ m}^2$$

3. Kajian Tema Perancangan

A. Argumentasi Asosiasi Logis Tema dengan Objek atau Lokasi Perancangan

1. Objek – Tema

Substansi : Adanya kecocokan antara objek *Youth Center* dan tema *Post-Modern* dalam perancangan ini dimana rata-rata calon peminat dari objek ini adalah remaja, dari penerapan tema ini mengajarkan bahwa *Post-Modern* tidak hanya berbicara tentang arsitektur melainkan didalamnya juga membawa budaya yang ada disekitar objek sebagai salah satu pertimbangan.

Relevansi : Hasil perancangan tidak menyimpang dari adat istiadat disekitar, tidak kontras dengan lingkungan melainkan berjalan secara bersamaan, mengajarkan kepada peminatnya bahwa ada kekeliruan kadang terjadi di zaman modern ini. Maka penerapan tema pada bangunan ini terus mengingatkan bahwa lebih baik jika generasi muda diajarkan untuk menghargai ketetapan-ketetapan sejarah dan kepada nilai-nilai tradisional atau daerah dalam kebiasaan sehari-hari maupun dalam rancangan arsitektur.

2. Lokasi – Tema

Charles Jencks sebagai seorang tokoh pencetus lahirnya *Post-Modern* menyebutkan bahwa alasan terciptanya Post Modern yaitu dengan adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah. Karena Lokasi terletak di Tondano penerapan tema Post Modern merupakan suatu upaya agar objek yang dirancang ini tidak berdiri sendiri melainkan menyatu dengan keadaan dan budayadi sekitar dalam hal elemen arsitektur, maka jika berbicara *Post-Modern* maka haruslah rancangan arsitektur itu patuh pada budaya atau kebiasaan dimana ia diletakkan.

B. Pemahaman Tema Perancangan Menurut Studi Literatur & Preseden

Arsitektur *Post-Modern* merupakan sebuah era dalam dunia arsitektur yang bermula dari kejenuhan masyarakat akan era arsitektur modern. *Post-Modern* tidak hanya berperan di bidang Arsitektur tetapi meliputi segala bidang kehidupan seperti sosial, politik, dan budaya. Arsitektur *Post-modern* merupakan dialektika kritis terhadap ideologi sebelumnya (modernisme), juga merupakan kelanjutan dari modernisme dan transendernya. Kedua pernyataan tersebut tampak kontradiktif, namun apabila dilihat dari konsep *double coding* dari Jencks, kedua pernyataan tersebut menjadi jelas. Double Coding oleh Jencks menyatakan bahwa postmodern adalah kombinasi teknik modern dengan sesuatu yang lainnya, termasuk bangunan tradisional. (Jencks, 1977).

Dengan demikian, arsitektur *Post-Modern* adalah pencampuran antara Arsitektur tradisional dengan non-tradisional, gabungan dengan setengah modern dengan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru dengan *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*. Berdasarkan ketiga hal di atas, maka ciri khas arsitektur *Post-Modern* yaitu sebagai berikut :

- Mengandung unsur-unsur yang komunikatif yang bersifat lokal dan populer
- Membangkitkan kenangan yang bersifat historik, misalnya penerapan elemen dalam arsitektur klasik.
- Representasional.
- Berwujud metaforik, artinya bias berupa bentuk lain.
- Hasil dari partisipasi.
- Mencerminkan aspirasi umum.

- Bersifat plural atau beraneka ragam.

IV. KONSEP AWAL PERANCANGAN

4.2. Konsep Programatik

D. Program Kebutuhan Ruang (Ruang Dalam & Ruang Luar) & Spesifikasinya

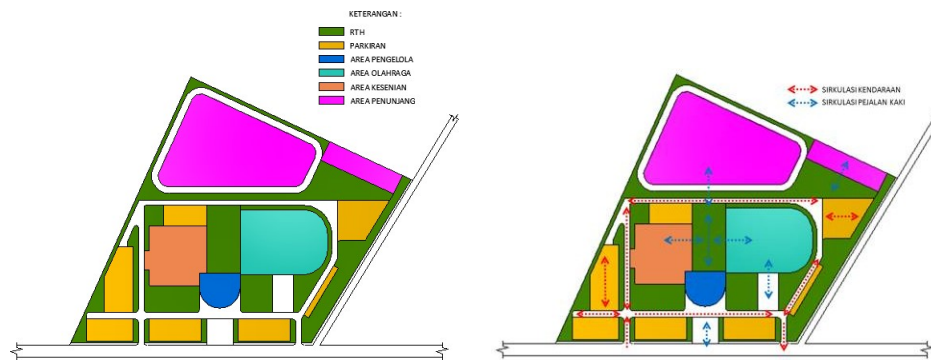
Keterangan	Kelompok Bangunan	Luas Lantai Dasar
Ruang Dalam	Luas Lantai Dasar	8501 m ²
Ruang Luar	Fasilitas Outdoor	7212 m ²
	Parkir	3220 m ²
Luas Lahan Tanpa Penghijauan		18.933 m ²

Tabel 1. Analisa Keseluruhan Luas Lahan Tanpa Penghijauan
(Sumber : Penulis, 2019)

- Luas Lahan Penghijauan
= 40% LHTP
 $40\% \times 18.933 = 7573 \text{ m}^2$
- Luas Keseluruhan
Luas Lahan Tanpa Penghijauan + Luas Lahan Penghijauan $18.933 \text{ m}^2 + 7573 \text{ m}^2 = 26.506 \text{ m}^2 = \pm 2,6 \text{ Ha}$.

4.3. Konsep Rancangan

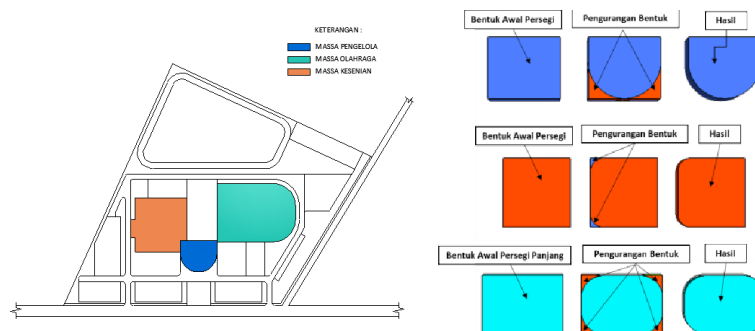
A. Rencana Tata Tapak (Site Development Plan)



Gambar 3. Blok Plan & Jalur Pergerakan dalam Tapak

Sumber: Analisa Penulis, 2021

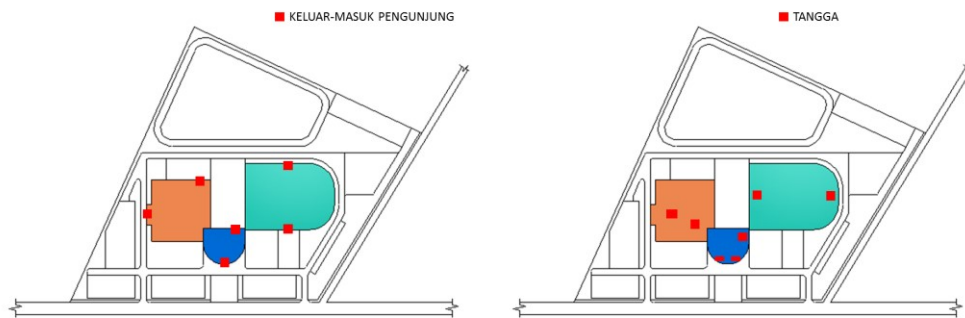
B. Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan



Gambar 4. Perletakan Relatif Massa Bangunan Pada Tapak & Rancangan Geometric Dan Besaran Massa Bangunan

Sumber: Analisa Penulis, 2021

C. Rancangan Tata Ruang Dalam / Pola Denah Bangunan



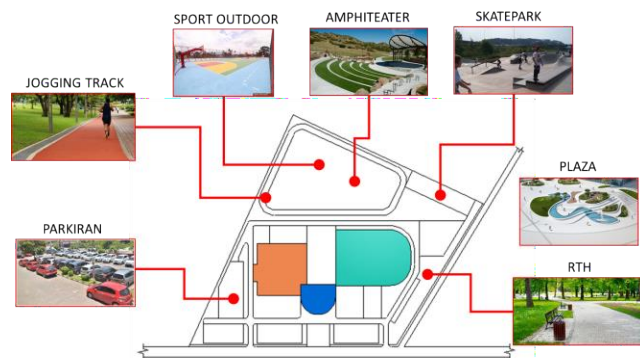
Gambar 5. Zona Akses Penghubung Ruang Dalam Dan Luar & Transportasi Vertikal
Sumber: Analisa Penulis, 2021

D. Rencana Selubung Bangunan



Gambar 6. Selubung Bangunan
Sumber: Analisa Penulis, 2021

E. Rancangan Ruang Luar



Gambar 7. Rancangan Ruang Luar
Sumber: Analisa Penulis, 2021

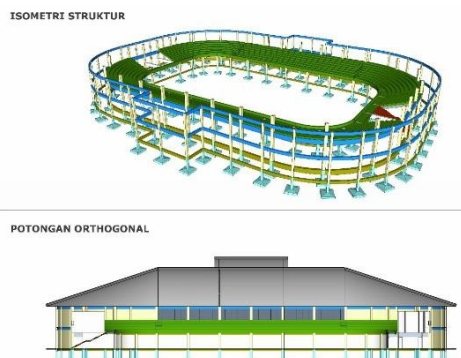
V. HASIL RANCANGAN

5.1 Gambar-gambar Hasil Rancangan



Gambar 8. Rencana Tapak & Tampak Bangunan dan Tapak
Sumber: Analisa Penulis, 2021

1. Batasan Area Tapak : Area tapak dibatasi oleh pepohonan peneduh dan pohon palem. Pada area skatepark dibatasi oleh pagar.
2. Sirkulasi Jalan pada Area Tapak : Pada area tapak, sirkulasi terdiri atas: jalan masuk kendaraan, jalan masuk-keluar pejalan kaki dan jalur keluar kendaraan.
3. Perletakan Fasilitas Outdoor : Fasilitas outdoor yang diletakan berupa area plaza, amphiteater, skatepark, jogging track, area olahraga tradisional dan lapangan outdoor. Perletakan fasilitas outdoor disesuaikan dengan kesesuaian, kebutuhan serta korelasi hubungan antara elemen ruang luar, dengan fasilitas yang bersangkutan. Seperti area lapangan outdoor dan lapangan olahraga tradisional yang dikelilingin oleh area jogging track.
4. Area Vegetasi pada Tapak : Vegetasi pada tapak ditanam rumput gajah mini dan bunga-bunga serta pohon-pohon peneduh.



Gambar 9. Isometri Struktur dan Potongan Orthogonal
Sumber: Analisa Penulis, 2021

Potongan Orthogonal ini merupakan potongan Horizontal dari bangunan (Potongan B-B) yang ditampilkan secara Vertikal. Potongan ini menampilkan level ketinggian serta kedalaman dari bangunan dalam bentuk 3 dimensi.

Penerapan Struktur:

- a) **Pondasi** : Pondasi pada umumnya menggunakan pondasi Telapak (footplat). Pada beberapa area menggunakan pondasi batu kali.
- b) **Bangunan** : Bangunan menggunakan struktur beton rangka kaku yang terdiri

dari kolom, sloof dan balok.

c) **Atap** : Rangka atap menggunakan stuktur Bentangan Lebar (Space Frame) dengan penutup atap Kalzip Aluminium Standing Seam.

d) **Selubung** : Selubung bangunan menggunakan double skin glass warna dengan struktur penopang yang disambung pada kolom dan balok bangunan.



Gambar 10. Spot Ruang Dalam dan Ruang Luar
Sumber: Analisa Penulis, 2021

5.2. Simulasi Tri Dimensional Hasil Rancangan Lengkap



Gambar 11. Perspektif Tri Dimensi
Sumber: Analisa Penulis, 2021

VI. PENUTUP

Minahasa Youth Center adalah suatu wadah/fasilitas yang mewadahi kreativitas, aktivitas, dan sarana untuk remaja baik secara individual maupun komunitas berupa kesatuan ruang dan massa dengan fungsi edukatif dan rekreatif guna mengarahkan remaja dalam proses pencarian identitas diri dan merespon aktualisasi diri dalam mengembangkan minat dan bakat remaja agar dapat mengekspresikan diri dan mampu menggali potensi diri secara positif serta meminimalisir kenakalan remaja.

Melalui *tema “ Arsitektur Post-Modern”* Diharapkan bangunan yang nantinya menjadi tempat remaja beraktivitas bisa membangun jiwa cinta dan peduli akan seni dan budaya Minahasa.

Dalam penyelesaian laporan dan desain tugas akhir ini, penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam pengambilan dan pengolahan data bahkan pada proses analisa serta penyusunan konsep, namun besar harapan penulis kiranya laporan tugas akhir ini dapat diterima sebagai penerapan ilmu dari penulis setelah melalui proses perkuliahan di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi Manado serta dijadikan acuan / bahan literature dalam proses belajar / studi yang berkaitan dengan arsitektur, disamping itu tidak menutup kemungkinan hasil desain Perancangan Minahasa Youth Center ini akan menjadi real project.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K., 2008, Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan, Erlangga, Jakarta.
- Donald Watson, Michael J. Ceosbie, John Hancock Callender, 1966. Time-Saver Standards for Architectural Design Data, McGraw-Hill International, Rockefeller Center, New York, USA.
- Edward T. White, 1983, Site Analysis, Architectural Media Ltd, Tallahassee, Florida, USA.
- Handayatna, Sukmara, 2009, Jurnal Gelanggang Remaja : GelanggangRemaja Koday Cirebon sebagai Fasilitas Rekreatif dan Edukatif, (ejournal.uajy.ac.id/2TA11665/html., Yogyakarta.
- Joseph De Chiara, John Hancock Callender, 1973, Time Saver Standart For Building Types (PDF), McGraw-Hill, New York.
- Neufert, Ernest, 1996, Data Arsitek Jilid 1, alih bahasa, Sunarto Tjahjadi; editor, Purnomo Wahyu Indarto, penerbit Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernest, 2002, Data Arsitek, Jilid 2, Alih Bahasa: Sunarto Tjahjadi, Ferryanto Chaidir, editor: Wibi Hardani, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Nursanti, A., 2009, Jurnal Gelanggang Remaja, ejournal.uajy.ac.id/2963/3/2TA11665.pdf. <https://www.archdaily.com>, Surabaya.
- Pemerintah Daerah Kabupaten Minahasa, 2014, Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa Tahun 2014-2034, Dinas PUPR Kabupaten Minahasa, Tondano.
- Pemerintah Daerah Kabupaten Minahasa, 2019, Minahasa Dalam Angka Tahun 2019, Badan Pusat Statistik Statik Kabupaten Minahasa, Tondano.
- Pemerintah Republik Indonesia, 1986, Pedoman Penyelenggaraan Gelanggang Remaja, Kementerian Pemuda dan Olahraga, Jakarta.