

## **PUSAT EDUKASI DAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK DI KABUPATEN MINAHASA** *Arsitektur Vernakular*

**Gladies Elisabeth Mirah<sup>1</sup>, Frits O. P. Siregar<sup>2</sup>, Cynthia E. V. Wuisang<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, <sup>2,3</sup>Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

E-mail : [elisabethgladies@gmail.com](mailto:elisabethgladies@gmail.com)

### **Abstrak**

*Kenaikkan grafik kelajuan pertumbuhan penduduk di Sulawesi Utara selalu diiringi dengan faktor utama yaitu adanya peningkatan angka kelahiran di setiap daerah yang ada di Sulawesi Utara. Hal ini juga diiringi dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, yang membuat kita dituntut untuk menyeimbangi pertumbuhan penduduk dengan memiliki kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berbudaya. Dengan melihat fakta tersebut maka diperlukan pematangan potensi sumber daya manusia sejak se-dini mungkin, sehingga masa kanak-kanak dianggap sebagai masa yang tepat untuk mengelaborasi potensi, minat, dan bakat dikarenakan sifat gemar meng-eksplorasi yang dimiliki anak-anak. Hal ini dapat direalisasikan melalui sebuah wadah atau sarana, Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak. Dengan pendekatan tema Arsitektur Vernakular terhadap objek rancangan, diharapkan hal ini dapat melengkapi kebutuhan fungsi edukasi pada objek, yang dapat memberikan nilai-nilai kebudayaan untuk diajarkan kepada anak-anak. Proses perancangan akan dilakukan dengan menggunakan metode teori fungsi dari Geoffrey Broadbent, yang mengejar enam poin fungsi yang ada untuk diprogramatikan ke objek rancangan. Hasil dari perancangan objek Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak ini berfokus pada usaha untuk mencari tau dan mengasa potensi anak-anak yang disajikan dalam bentuk aktivitas edukatif yang menyenangkan, agar dapat terciptanya kualitas sumber daya manusia yang memiliki daya saing tinggi serta masa kanak-kanak yang berkualitas.*

*Kata Kunci : Pusat Edukasi, Kreativitas Anak, Arsitektur Vernakular*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Setiap tahun Indonesia selalu menunjukkan kenaikan grafik kurva pada angka kepadatan penduduk. Faktor yang menjadi penyebab kepadatan penduduk adalah meningkatnya pertumbuhan penduduk per-kapita berdasarkan pengaruh angka kelahiran setiap tahunnya. Dengan fakta yang ditunjukkan bahwa angka kelahiran yang selalu meningkat pesat ini selalu tidak memiliki keseimbangan dengan kesejahteraan pada masyarakat dalam fokus mutu sumber daya manusia. Sehubungan dengan angka kelahiran dan mutu sumber daya manusia, hal ini sering dikaitkan dengan anak-anak yang dimana adalah generasi masa depan bangsa. Namun, hal ini sering menjadi permasalahan dikarenakan tidak adanya keseimbangan antara fase anak-anak dan pengembangan mutu kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Untuk menjawab tantangan tersebut maka saat ini harus ditemukannya jawaban perihal menyediakan sebuah hal yang dapat mendukung masa anak-anak yang gemilang dalam mempersiapkan generasi emas masa depan bangsa.

Di daerah Sulawesi Utara sendiri sering ditemui bahwa lemahnya persaingan sumber daya manusia antar daerah yang ada di Indonesia dikarenakan kurangnya pemenuhan seluruh aspek faktor pendidikan bagi kehidupan seseorang. Cenderung anak-anak yang ada di wilayah bagian timur Indonesia memiliki keterbelakangan dalam hal persaingan kemampuan minat dan bakat di skala nasional. Padahal perkembangan daerah Sulawesi Utara yang tergolong pesat namun ternyata kurangnya keseimbangan

dengan perkembangan sumber daya manusia.

Oleh karena itu, dari isu masalah yang sering terjadi pada masyarakat setiap tahunnya dan melihat kurangnya daya saing berskala nasional dan internasional dalam hal ini perlu adanya wadah yang dapat berfungsi sebagai pusat edukasi dan rekreasi bagi anak-anak agar dapat terciptanya keseimbangan antara mutu sumber daya manusia dengan meningkatnya angka kelahiran penduduk setiap tahunnya, menciptakan kehidupan tumbuh-kembang anak-anak yang seimbang, sekaligus menciptakan mutu yang berkualitas dan memiliki daya saing sejak dini.

## 1.2. Maksud dan Tujuan

- Maksud

Untuk menghadirkan wadah atau sarana bagi anak-anak area pembelajaran yang edukatif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Wadah pembelajaran ini adalah sebagai sarana pelengkap bagi pendidikan anak-anak selain pendidikan formal.

- Tujuan

1. Merancang pusat pembelajaran bagi anak-anak yang inovatif dan kreatif serta menyatu dengan kebudayaan setempat.
2. Menerapkan gaya rancangan arsitektur Vernakular pada fisik objek rancangan ini sekaligus sebagai sumber edukasi yang dapat diterima oleh anak-anak.

## 1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sarana pendidikan anak yang merepresentasikan seluruh aspek yang bersifat edukatif dan kreatif?
- Bagaimana merancang sarana pendidikan anak yang bersifat komprehensif dapat diperoleh dari seluruh kalangan anak-anak?
- Bagaimana penerapan pendekatan Arsitektur Vernakular pada perancangan Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak di Kabupaten Minahasa?

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pendekatan Perancangan

Dalam pendekatan perancangan objek rancangan “Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak” menggunakan tiga jalur pendekatan, yaitu:

- Pendekatan Tipologi Objek

Pendekatan yang akan dilakukan adalah dengan mengidentifikasi serta mendalami objek perancangan. Dengan kata lain, mempelajari lebih dalam dan spesifik dari segi fungsi, langgam, dan bentuk.

- Pendekatan Lokasi

Pendekatan yang dilakukan melalui dari analisis lokasi perancangan, keadaan atau eksisting tapak dan lingkungan yang ada di Kawasan sekitar, dan dengan memikirkan karakteristik yang telah direncanakan untuk diterapkan agar terciptanya pengoptimalan inovasi desain nantinya.

- Pendekatan tema (Arsitektur Vernakular)

Pendekatan ini dilakukan untuk mempelajari prinsip-prinsip serta penerapannya dalam perancangan. Untuk pendekatan tema Arsitektur Vernakular sendiri akan berfokus pada makna unsur dan bentuk pada bangunan.

## 2.2. Proses Perancangan

Metode proses perancangan yang digunakan berdasarkan teori John Seizel. Proses teori ini memiliki tiga proses desain yang elementer yakni imajinasi, presentasi, dan test. Perancang akan merubah konsep desain dalam jangka waktu yang berkelanjutan sebagai respon terhadap informasi baru maupun lama. Proses desain adalah serangkaian perubahan konseptual (*conceptual shifts*) atau bisa dikatakan sebagai lompatan kreativitas. Perubahan konseptual terjadi dikarenakan adanya pergereakan siklus yang berulang dalam tiga jalur pendekatan diatas.

## 3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

### 3.1. Objek Rancangan

Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak adalah wadah pusat bagi anak-anak untuk melaksanakan proses pembelajaran, yang bersifat kreatif, edukatif, dan menyenangkan diluar dari kehidupan pendidikan wajib dari anak-anak. Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak sendiri mencakup seluruh porses pembelajaran yang berguna untuk membantu para siswa atau anak-anak yang mengalami kesulitan belajar maupun bagi yang ingin meningkatkan kapabilitas pembelajarannya. Terlebih khusus objek ini akan mengarahkan anak-anak untuk mengetahui minat, bakat, dan potensi mereka melalui pembelajaran yang kreatif.

Dalam elaborasi fungsi Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak, yaitu:

1) Fungsi Edukasi, aktivitas yang dilakukan adalah berupa pengembangan potensi yang dimiliki anak-anak, yang mencakup potensi dari segi otak kiri maupun otak kanan. Dalam hal ini juga mencakup kepribadian anak-anak untuk mewujudkan cita-cita, sportivitas, kerjasama, dan menghargai hak orang lain.

2) Fungsi Kesehatan Mental, aktivitas didalamnya akan dibentuk se-kreatif mungkin sehingga dapat membangkitkan rasa percaya diri anak dan menyegarkan jiwa anak-anak untuk tetap berpikir positif.

3) Fungsi Pencegahan Kenakalan, melalui pembelajaran yang kreatif dan rekreasi dapat membantu anak-anak memiliki aktivitas yang berguna dan membantu anak-anak memanfaatkan waktu dengan baik dan benar.

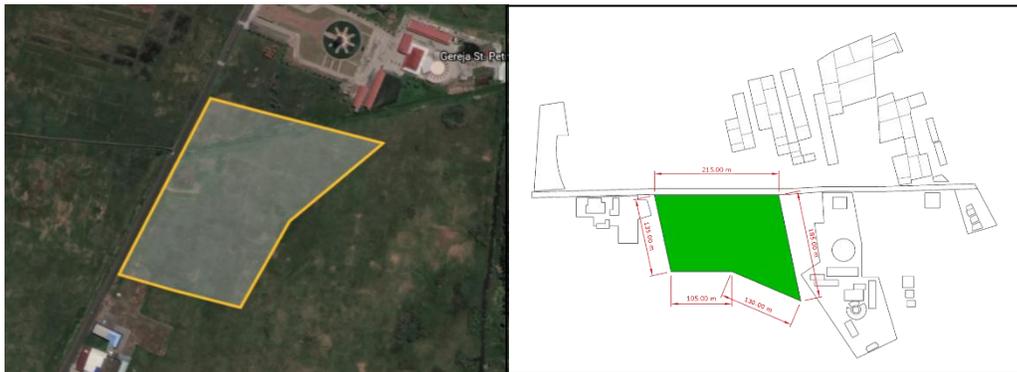
### 3.2. Prospek dan Fisibilitas

- Dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, unggul, dan berbudaya maka diperlukannya persiapan pembelajaran sumber daya manusia yang seimbang sejak dini. Lewat objek rancangan Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak diharapkan seluruh fasilitas yang disediakan dapat membantu anak-anak dalam mempersiapkan kematangan pendidikan formal dan non-formal. Adanya wadah edukasi anak ini juga diharapkan bisa membantu anak-anak untuk menemukan minat dan potensi bakat sejak dini. Selain itu, untuk mencapai tujuan objek rancangan dengan baik dan benar, diperlukan juga sumber daya manusia yang berasal dari tenaga pendidikan, tim pengelola, engineer, dan lainnya sehingga dapat membuka lapangan kerja baru dan membuat angka pengangguran di Kabupaten Minahasa berkurang Prospek yang diberikan dari objek ini bukan hanya dari segi peningkatan kualitas sumber daya manusia melainkan juga untuk membantu pemerintah dalam melestarikan kebudayaan setempat.
- Fisibilitas dari objek rancangan ini adalah dibutuhkan adanya wadah pusat edukasi bagi anak-anak yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia yang ada di Sulawesi Utara. Sarana untuk mengembangkan pendidikan anak secara menyeluruh di Sulawesi Utara masih kurang dan cenderung

bersifat kaku. Kelayakkan adanya objek rancangan ini didukung dengan pemilihan lokasi untuk membangun objek rancangan. Hal ini disebabkan suku Minahasa yang masih dijaga erat di daerah kabupaten Minahasa.

### 3.3. Lokasi dan Tapak

Pemilihan lokasi untuk objek rancangan ini dipilih “Kabupaten Minahasa”, hal ini disebabkan oleh Kabupaten Minahasa masih sangat kental dengan nilai dan karakteristik dari kebudayaan suku Minahasa. Hal ini pastinya menjadi potensi besar sebagai lokasi objek rancangan untuk mendukung terciptanya sarana edukasi yang komprehensif bagi anak-anak, sehingga sumber ilmu pengetahuan dapat berasal dari seluruh aspek pengetahuan yang ada. Daerah kabupaten Minahasa sendiri, adalah salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Sulawesi Utara. Luas wilayah kabupaten ini adalah



1.025,85km<sup>2</sup>, dengan ibukota kabupaten kota Tondano.

yakni

Lokasi : Jalan Langowan-Tondano, Kel. Roong, Kec. Tondano Barat, Kab. Minahasa  
Luas lahan : 31.071m<sup>2</sup>/4ha.

- **Sempadan Jalan**

$$\frac{1}{2} \times 6m + 1$$

$$= 3 + 1 = 4 \text{ meter}$$

$$\text{Total luas sempadan} = 4 \times 345 = 1380m^2$$

- **Luas Lahan Efektif**

$$\text{Luas lahan} - \text{luas sempadan}$$

$$31.071 - 1.380 = 29.691m^2$$

- **Jumlah Lantai**

$$\text{Total luas lantai : Luas lantai dasar}$$

$$62.142 : 16.000 = 5 \text{ lantai maksimal.}$$

- **Luas Lantai Dasar**

$$\text{Luas lahan} \times \text{KDB}$$

$$31.071 \times 40\% = 12.428,4m^2$$

- **Total Luas Lantai**

$$\text{Luas lahan} \times \text{KLB}$$

$$31.071 \times 200\% = 62.142m^2$$

ta d  
artk

- **Ruang Terbuka Hijau**

$$\text{Luas lahan} \times \text{KDH}$$

$$31.071 \times 50\% = 15.535,5m^2$$

## 4. TEMA PERANCANGAN

### 4.1. Asosiasi Logis

Arsitektur Vernakular bukanlah hanya sebagai bahan objek untuk meniru berasal dari budaya setempat agar dapat memancarkan aksen tradisional di era modern namun mulai dari melihat bangunan tersebut, anak-anak sudah dapat menerima informasi yang edukatif, sehingga dapat terus

mengantar anak tersebut untuk terjun lebih dalam dari pembelajaran kreatif yang akan didapatkan dari dalam gedung. Dalam hal ini untuk mendukung keseimbangan antara fungsi objek dan pemilihan tema yang ada maka lokasi di daerah Kabupaten Minahasa dianggap tepat, dikarenakan daerah tersebut masih sangatlah kental dengan tradisi-tradisi kebudayaan suku Minahasa dan didukung juga dengan iklim serta kebiasaan masyarakat setempat yang masih sangat erat dengan kebiasaan dari orang-orang di suku Minahasa. Objek ini akan menggambarkan kolaborasi yang sempurna dan tepa tantara manusia, alam, budaya, dan desain.

#### 4.2. Kajian Tema

Dari segi etimologi, kata Vernakular berasal dari bahasa latin "*vernaculus*" yang berarti asli, lokal, dan pribumi. Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbentuk dari proses yang berangsur lama dan berulang-ulang sesuai dengan perilaku, kebiasaan, dan kebudayaan di tempat asalnya. Vernakular sendiri adalah sebuah istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Bernard Rudofsky, pada tahun 1964 melalui pamerannya yang bertema *Architecture without Architects*. Tema vernakular sendiri berasal dari kata verna (dari bahasa Latin) yang artinya Menurut pencetus Arsitektur Vernakular, Bernard Rudofsky dalam bukunya "*Architecture without Architects*" yang menjelaskan bahwa arsitektur ini adalah arsitektur anonim, yang bersifat spontan, asli setempat, dan kedesaan. Menurut Turan (1989), arsitektur Vernakular adalah arsitektur yang tumbuh dan berkembang dari arsitektur rakyat, yang lahir dari masyarakat etnik serta didasari pada tradisi etnik. Hal itu juga berpengaruh padah konstruksi bangunannya yang menggunakan teknik, tukang, serta material lokal dimana daerah atau lingkungan bangunan tersebut berada.

Berdasarkan seluruh pemahaman dasar mengenai arsitektur vernakular, maka disimpulkan bahwa tema ini memiliki dua kata kunci utama dalam penerapannya pada setiap objek rancangan, yaitu unsur bentuk dan makna. Dari unsur yang dimiliki oleh Arsitektur Vernakular tertuang juga aspek-aspek dari tema ini yang dapat menjadi poin pertimbangan desain objek rancangan, biasanya disebut aspek-aspek vernakularitas, yakni: teknis, budaya, dan lingkungan. Aspek ini sering dikaitkan dengan unsur bentuk dan makna. Berikut penjelasannya:

a. Aspek Teknis pada kedua unsur

Aspek teknis adalah sebuah komponen yang menyebabkan arsitektur dapat berdiri dan terwujud dengan prinsip kekuatan dan keawetan fasilitas. Unsur teknis sendiri adalah unsur dalam arsitektur vernakular yang dapat dilihat secara fisik, seperti konstruksi, struktur, material, dan proses pengerjaannya. Unsur ini mempengaruhi dalam pembentukan bangunan. Untuk ciri khas arsitektur vernakular sendiri adalah menggunakan material alami dan teknik konstruksi yang sederhana.

b. Aspek Budaya pada kedua unsur

Hal ini bersangkutan dengan ekspresi budaya masyarakat setempat, yang berbicara mengenai semangat dan jiwa yang terkandung pada bangunannya. Hal ini memperjelas bahwa pentingnya rumah bagi manusia dan nilai-nilai aturan atau pola yang masih dipertahankan sampai saat ini. Nilai-nilai tersebut dipakai berulang-ulang, sehingga menjadi sesuatu yang baku untuk menjadi acuan atau karakteristik pada implementasinya pada bangunan.

c. Aspek Lingkungan pada kedua unsur

Menurut Oliver (1997), dalam arsitektur vernakular terdapat saling pengaruh antara unsur alam/lingkungan dengan budaya masyarakatnya. Dalam pembentukan pengaturan lingkungan sendiri terdapat beberapa unsur yang dijadikan sebagai pendekatan, antara lain:

- *Climate* : kutub dan semi kutub. Hal ini berkaitan dengan benuar, gurun, laut, dan iklim

(tropis/sub-tropis)

- *Location and Site* : hal ini berupa perladangan, pantai, hutan, padang pasir, padang rumput, dataran rendah, dataran tinggi.
- *Natural Disaster* : gempa bumi, banjir, longsor, salju, badai topan.
- *Population* : tentang tempat asli, dampak kepadatan, pertumbuhan, migrasi, urbanisasi.
- *Settlement* : persatuan kelompok yang tertutup, acak, grid, linear, terpusat, organik, daerah pinggiran.

Kehidupan yang saling berketergantungan antara arsitektur dan lingkungannya sangat erat, karena kehidupan aktivitas manusia yang mendiaminya. Pemanfaatan lingkungan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan pengembangan kreativitasnya yang pada akhirnya berpengaruh terhadap bentuk dan corak lingkungan buaatannya, yang berimplikasi juga terhadap kebudayaannya (Rapoport, 1969).

## 5. KONSEP PERANCANGAN

### 5.1. Strategi Implementasi Tema Rancangan

Prinsip-prinsip tema perancangan yang ada pada kajian tema rancangan mengenai Arsitektur Vernakular, implementasinya diterapkan dalam bentuk Strategi Implementasi Tema Perancangan yang adalah sebagai berikut:.

Tabel 1. Implementasi Tema Rancangan

PRINSIP-PRINSIP TEMATIK	ASPEK-ASPEK PERANCANGAN					
	Site Development	Konfigurasi Massa	Tata RG. Dalam	Tata RG. Luar	Selubung Bangunan	Struktur & Utilitas
Unsur bentuk pada Aspek Teknis	-	Memperhatikan ciri khas dari penggunaan bentuk, simbol kebudayaan Minahasa yang diterapkan pada pola pengaturan tatanan massa bangunan.	Memberikan karakteristik bentuk yang digunakan pada kebudayaan Minahasa pada pengaturan tatanan ruang dalam sambil memperhatikan pola sirkulasi yang digunakan.	Menyediakan <i>sculpture/center point</i> yang bentuknya sesuai dengan budaya Minahasa.	Pada tiang-tiang kolom bangunan di beberapa titik menggunakan pahatan-pahatan yang adalah simbol dari kebudayaan Minahasa.	Pondasi bangunan menggunakan teknik yang digunakan oleh orang Minahasa sejak dahulu kala.
Unsur makna pada Aspek Teknis	-	Pemilihan bentuk/pola yang diadaptasi dengan karakteristik suku Minahasa memiliki makna pada pengaturan tatanan massanya. Contohnya, menggunakan pola burung Manguni yang melambangkan kekuatan pengamatan terlebih khusus bangunan ini adalah bangunan bersifat edukatif.	Bentuk pola yang dipilih memiliki <i>spirit</i> semangat juang seperti masyarakat yang ada pada suku Minahasa.	Mengambil makna keindahan dan kekayaan alam yang ada pada suku Minahasa dengan penerapan simbol Pohon Kelapa.	Simbol pahatan pada bangunan memiliki makna penyambutan selamat datang karena diterapkan pada kolom bangunan. Penerapannya menggunakan simbol daun kelapa kering, dan sebagainya.	-

<p><b>Unsur bentuk pada Aspek Budaya</b></p>	<p>-</p>	<p>Menggunakan bentuk khas dari kebudayaan suku Minahasa seperti segitiga dan persegi untuk pengaplikasian bentuk dasar massa bangunan.</p>	<p>Penataan bentuk ruang dalam bangunan melihat karakteristik bentuk suku Minahasa serta menerapkan simbol-simbol khas suku Minahasa pada dinding yang ada pada ruang dalam atau interiornya mengambil karakteristik suku Minahasa yakni, asri dan elegan.</p>	<p>Penerapan patung pada gerbang <i>in</i> dan <i>out</i> pada tapak agar dapat menarik perhatian masyarakat serta mendukung kebudayaan suku Minahasa.</p>	<p>Penggunaan selubung bangunan seperti lantai di beberapa ruangan menggunakan material kayu. Menggunakan fasade dengan motif batik Betenan (batik khas Minahasa) di beberapa spot kulit luar bangunan yang terekspos.</p>	<p>Kebudayaan orang minahasa yang pondasi bangunannya masih menggunakan prinsip pondasi umpak dengan material batu dengan diameter 60cm dan menggunakan struktur atap perisai.</p>
<p><b>Unsur makna pada Aspek Budaya</b></p>	<p>Penataan site beserta sirkulasinya melihat juga pola gaya hidup dari suku Minahasa. Dimana mengambil karakteristik kuat, tangguh, dan ramah dan dicerminkan dalam konsep site development objek rancangan.</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>
<p><b>Unsur bentuk pada Aspek Lingkungan</b></p>	<p>Pengembangan pengaturan penggunaan lahan memanfaatkan kondisi tapak yang asri dan memperhatikan sirkulasi yang masuk dan keluar pada tapak.</p>	<p>Tatanan massa memperhatikan pencahayaan yang masuk pada tapak.</p>	<p>Pengaturan organisasi ruang memperhatikan unsur pencahayaan dan sirkulasi udara pada tapak agar disesuaikan dengan jenis ruang.</p>	<p>Kekayaan alam yang ada pada tapak dipertahankan, seperti rumput hijau didalamnya. Menerapkan juga pohon kelapa (kelapa pendek) di beberapa titik tapak.</p>	<p>Mengaplikasikan <i>sun shading</i> di titik-titik bangunan yang mendapatkan cahaya matahari berlebih.</p>	<p>Sistem utilitas yang akan diterapkan pada bangunan memperhatikan aliran pembuangan dan kondisi sekitar tapak.</p>
<p><b>Unsur makna pada Aspek Lingkungan</b></p>	<p>Pola sirkulasi <i>in</i> dan <i>out</i> yang diterapkan pada tapak memperhatikan kebiasaan dan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat setempat.</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>Penggunaan pohon kelapa di beberapa titik tapak memiliki makna kekayaan yang ada di tanah Minahasa serta tempat berteduh di daerah ruang luar.</p>	<p>Penggunaan <i>sun shading</i> menggunakan simbol khas dari suku Minahasa, agar dapat menjadi sumber edukasi bagi anak-anak serta bias cahaya tersebut dapat melambangkan pelestarian budaya setempat.</p>	<p>-</p>

## 5.2. Konsep Pengembangan Tapak

Konsep ini menjelaskan tentang konsep zonasi, konsep aksesibilitas, dan konsep sirkulasi pada tapak.

Hal ini menjadi acuan dasar untuk pengembangan-pengembangan menuju hasil rancangan yang ada.



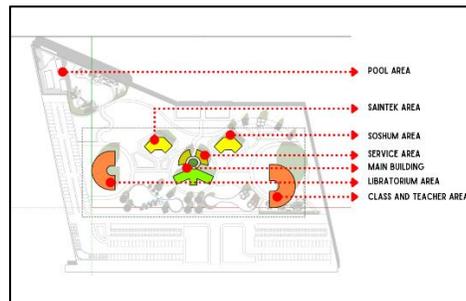
Gambar 2.  
*Zonasi Tapak, Aksesibilitas Tapak, Pola Sirkulasi Tapak*

Klasifikasi zoning pada tapak, yaitu pada depan tapak terdapat Area Servis yang berada dekat dengan jalan raya, dimana pemanfaatannya terdapat area parker dan area terbuka hijau. Menuju ke bagian selanjutnya yaitu Area Publik yang merupakan ruang informasi serta area dimana orang tua dapat menunggu anak-anaknya. Diikuti dengan Area Privat, yang didalamnya merupakan area administratif dan operasional dari objek itu sendiri. Untuk area Semi Publik sendiri merupakan daerah yang mencakup fungsi utama dari objek itu sendiri, yaitu pusat edukasi dan pengembangan kreativitas.

### 5.3. Konsep Konfigurasi Massa Bangunan

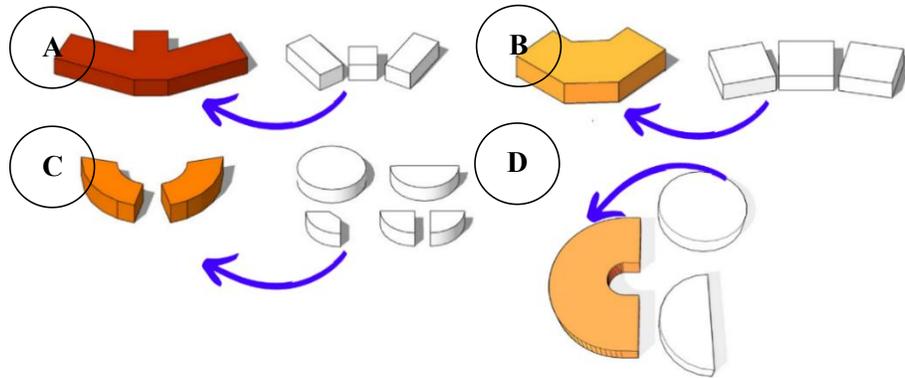
Untuk konsep perletakkan massa bangunan sendiri mengambil konsep Massa Majemuk yang disebar pada bangunan / konsep sirkulasi menyebar. Perletakkan massa bangunan ini sendiri memiliki filosofi yang diambil dari perletakkan rumah Minahasa dengan menggunakan pola Minaweort. Pola Minaweort adalah pola bangunan rumah yang diletakkan secara berjejeran pada pilar kiri dan kanan jalan utama.

Gambar 3.  
*Konsep Perletakkan Massa Bangunan*



Sedangkan untuk rancangan bentuk massa bangunan ini disesuaikan dengan tema Arsitektur Vernakular – Bangunan Minahasa, yang pada dasarnya cenderung menggunakan pola dasar persegi. Selain itu disesuaikan juga dengan pengguna objek ini sendiri yaitu anak-anak, yang pada awalnya perlu mengenal bentuk-bentuk dasar yang ada. Hal ini dikolaborasikan sehingga dapat terciptanya bentuk yang sesuai dengan tema dan pengguna objek yang ada.

Gambar 4.  
*Konsep Gubahan Massa Bangunan*



Sebagai keterangan, untuk gubahan massa bangunan A diperuntukkan sebagai bangunan utama, massa bangunan B sebagai bangunan keilmuan sains dan ilmu-ilmu sosial, bangunan C untuk service area, dan untuk bangunan D sendiri sebagai area kelas dan perpustakaan (lebih jelas bisa dilihat pada gambar 3).

## 6. HASIL PERANCANGAN

### 6.1. Tata Tapak

Perancangan Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak di Kab. Minahasa dengan konsep multimassa yang memadukan fungsi edukasi yang berbudaya dengan penggunaan prinsip tema Arsitektur Vernakular. Menarik karakteristik dan keunikan kebudayaan setempat, yang dikolaborasikan dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga tertuang pada lima massa bangunan yang tiga diantaranya mengambil bentuk konsep burung manguni yang dalam budaya Minahasa diartikan sebagai binatang yang sudah hidup lama dengan alam sehingga membuatnya lebih ber hikmat dan berpengalaman bergaul erat dengan alam ciptaan-Nya. Dengan bentuk tersebut membuat objek ini-pun menggunakan prinsip-prinsip atap rumah Minahasa yaitu atap pelana yang berongga sebagai jalur sirkulasi udara.

*Gambar 5. Tata Tapak*



### 6.2. Gubahan Bentuk Arsitektural



Gambar 6. Perspektif Mata Burung & Mata Manusia



Gambar 7. Tampak Bangunan (Atas ke bawah: Bangunan Main Building, Science and Social Area, Class and Teacher Area, Library and Mini Auditorium Area)

### 6.3. Gubahan Ruang Arsitektural

Untuk ruang-ruang yang ada pada objek rancangan sendiri terbagi atas dua ruang, yakni ruang dalam dan ruang luar objek rancangan. Untuk perancangan ruang dalam sendiri mengambil *high-tech concept* untuk bangunan keilmuan sains dan sosial, sedangkan untuk ruang kelas yang ada mengambil konsep *colorful* yang adalah salah satu karakteristik anak-anak.



Gambar 8. Spot Interior (Atas ke bawah: Ruang Kelas, Science Area, Social Area)



Gambar 9. Spot Eksterior (Atas ke bawah: Ruang Tradisional Outdoor, Rg. Belajar Alam, Playground)



Gambar 9. Spot Eksterior (Entrance Aream, Elemen Tambahan, Pool Area)

## 7. PENUTUP

### 7.1. Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, objek rancangan Pusat Edukasi dan Pengembangan Kreativitas Anak di Kab. Minahasa ini dapat menjadi acuan atau referensi tentang betapa pentingnya wadah pembelajaran bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitas, minat, dan bakat yang dimiliki. Sebagaimana latar belakang yang ada kiranya melalui objek rancangan pada tugas akhir ini, dapat membantu merealisasikan kualitas sumber daya manusia yang unggul dan berbudaya. Dengan pendekatan tema Arsitektur Vernakular, kiranya edukasi yang komprehensif dapat diterima oleh anak-anak.

### 7.2. Saran

Dalam proses perancangan yang ada, penulis menyadari betapa kurangnya dalam referensi tentang kajian arsitektur Minahasa untuk memaksimalkan konsep ruang yang ada. Serta perlu adanya survey langsung kepada masyarakat Sulawesi Utara tentang seberapa pentingnya kebutuhan pengenalan minat dan bakat anak sejak dini.

## DAFTAR PUSTAKA

Broadbent, Geoffrey, 1980, Signs, Symbols, and Architecture, John Wiley & Sons Publisher, New York, USA.

- Ching, Francis, D.K., 1996, *Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.
- Gosal, Pierre Holy, 2015, *Morfologi Arsitektur Rumah Tradisional Minahasa*, Prosiding Temu Ilmiah IPLBI, Malang, Jawa Timur.
- Ira Mentayani, Ikaputra, Putri Rahima Muthia, 2017, *Menggali Makna Arsitektur Vernakular*, Lanting Journal of architecture Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Kalimantan selatan.
- Jones, C. J., 1970, *Design Methods: Seeds of Human Futures*, Wiley Intersection, New York.
- Makarau, Vicky H., 2015, *Tipologi Arsitektur Tradisional Minahasa Berdasarkan Etnik Tolour dan Tonsea*, Jurnal Temu Ilmiah IPLBI 2015, Malang, Jawa Timur.
- Neufert, Ernst, 2002, *Data Arsitek Jilid 2*, Erlangga, Jakarta.
- 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.
- Reedy, Truschel, 2009, *Learning Assitance Review*, National College, Vol. 14, New York.
- White E. T., 1983, *Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design*, Architectural Media, Tucson, Arizona, USA.
- Wuisang, C.E.V., 2014. *Defining Genius Loci & Qualifying Cultural Lanscape of The Minahasa Ethnic Community in The North Seulawesi-Indonesia*, Disertasi, The University of Adelaide, Adelaide, Australia.