

REDESAIN KAWASAN WISATA BENTENG MORAYA DI TONDANO *Arsitektur Historis*

Dina Salangka¹, Judy O. Waani², Vicky H. Makarau³

¹Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

Email : dinaangelinasilia@gmail.com

Abstrak

Kawasan wisata Benteng Moraya merupakan salah satu objek wisata sejarah yang berada di Tondano Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Objek wisata ini dijadikan salah satu aspek penopang untuk menaikkan pendapatan daerah melalui pajak dan juga mengangkat nilai investasi di Tondano. Namun kawasan wisata Benteng Moraya saat ini belum terdapat fasilitas-fasilitas yang menampilkan latar belakang utama yang ada pada lokasi ini yaitu cerita dari sejarah Perang Tondano maka dari itu diperlukan perancangan kembali untuk memperkuat nilai sejarah dari Benteng Moraya terkait Perang Tondano yang terjadi pada abad ke-18. Objek yang dihadirkan tidak hanya berperan sebagai tempat wisata sejarah dari kawasan Benteng Moraya, namun terdapat juga fasilitas atau wadah untuk meningkatkan ilmu dan pengetahuan juga menjadi pusat kebudayaan dan kesenian Minahasa. Selain itu, dengan terwujudnya Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya dapat membuka lapangan pekerjaan baru dan juga bisa memberikan peluang ekonomi untuk masyarakat sekitar sehingga pengaplikasian makna Si Tou Timou Tumou Tou dapat terwujud.

Kemudian untuk penggunaan tema Arsitektur Historis dalam merancang kembali kawasan wisata Benteng Moraya ini merupakan tema yang sesuai dengan tujuan perancangan. Dimana tema Arsitektur Historis ini menjadi dasar dari bentuk bangunan, sirkulasi pada tapak dan juga menampilkan serial vision pada ruang luar terkait sejarah Perang Tondano.

Kata Kunci : Benteng Moraya, Tondano, Arsitektur Historis

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kawasan wisata Benteng Moraya saat ini menjadi salah satu objek wisata sejarah yang terletak di ibukota Kabupaten Minahasa yaitu Tondano tepatnya di kelurahan Roong Kecamatan Tondano Barat yang berjarak 950 m dari Danau Tondano. Dibalik dari kawasan wisata Benteng Moraya saat ini terselip cerita perjuangan orang Tondano dalam mempertahankan wilayahnya, dimana dulunya kawasan Benteng Moraya ini merupakan permukiman awal orang Tondano atau disebut *Minawanua*, kemudian mereka mendirikan Benteng Moraya untuk mempertahankan wilayah mereka dari serangan Belanda. Pada akhirnya kawasan permukiman awal orang Tondano berhasil dibakar habis oleh Belanda, peristiwa tersebut dinamakan Perang Tondano yang berlangsung dari bulan Mei 1808-5 Agustus 1809 yang dipimpin oleh Kapiten Weintre. Bukti-bukti permukiman awal orang Tondano ditandai dengan adanya penemuan-penemuan seperti waruga, tiang-tiang rumah, pecahan-pecahan piring dll. Kemudian pemerintah membangun monument Benteng Moraya sebagai peringatan akan Perang Tondano. Moraya memiliki arti dimana mana terdapat genangan darah. Pemakaian nama itu dimaksudkan untuk memberikan gambaran bagaimana dahsyat dan kejamnya pertempuran waktu itu.

Namun jika melihat kondisi kawasan Benteng Moraya saat ini belum didapati fasilitas-fasilitas penunjang terkait cerita sejarah yang ada pada lokasi tersebut. Dengan melihat kondisi tersebut, maka perlu untuk dirancang kembali dengan diaplikasikannya nilai-nilai hidup orang Minahasa diantaranya *Nga'asan* yang memiliki makna bijak dalam berpikir. Diwujudkan dengan adanya bangunan perpustakaan dan ruang-ruang belajar serta pusat konvensi. *Niatean* berkaitan dengan rasa dan hati. Diwujudkan dengan adanya ruang-ruang yang mewadahi seni dan budaya Minahasa seperti *Amphitheater*. Kemudian *Mawa'i* yang berarti kuat diwujudkan dengan adanya museum budaya Minahasa terlebih mengenai Perang Tondano yang menggambarkan kekuatan orang Tondano yang pantang menyerah pada saat perang dengan Belanda walaupun kalah jumlah baik dari segi persenjataan dan juga jumlah pasukan. Kemudian pada rancangan ini menggunakan pendekatan tema Arsitektur Historis, dimana tema ini sangatlah cocok untuk menampilkan alur cerita dari sejarah Perang Tondano melalui *serial vision* yang ada pada ruang luar maupun ruang dalam.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merencanakan dan merancang kembali kawasan wisata Benteng Moraya sebagai sarana pelestarian seni dan edukasi budaya Minahasa ?
2. Bagaimana mengimplementasikan tema Arsitektur Historis dalam perancangan redesain kawasan Wisata Benteng Moraya ?

1.3. Tujuan Perancangan

1. Merancang dan mendesain kembali kawasan wisata Benteng Moraya sebagai sarana pelestarian seni dan edukasi budaya Minahasa yang dapat mewadahi seluruh aktivitas seni dan budaya dan juga menampilkan makna dari budaya Minahasa.
2. Menghadirkan objek dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip dari tema Arsitektur Historis.

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya di Tondano menggunakan tiga aspek yaitu sebagai berikut :

- Pendekatan Tipologi Objek
Pendekatan melalui tipologi objek ini dilihat dari pemahaman mengenai tipe bangunan yang akan dirancang. Pada perancangan Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya di Tondano ini terdapat beberapa bangunan yang akan dirancang dan untuk pendekatan tipologi objek akan dilakukan melalui pengidentifikasian objek rancangan dengan cara seperti mencari studi kasus yang ada baik dari segi fungsi bentuk dan langgam agar rancangan tugas akhir ini tidak keluar dari tujuan serta sasaran perancangan.
- Pendekatan Tematik
Tema yang dipakai pada rancangan ini yaitu Arsitektur Historis, dimana tema ini diimplementasikan melalui penggunaan konsep filosofi – filosofi Minahasa yang diterapkan pada bangunan tanpa meninggalkan nilai -nilai arsitektur tradisional khususnya arsitektur Minahasa.
- Pendekatan Lokasional (Tapak dan Lingkungan)
Pendekatan lokasi pada perancangan ini dilakukan dengan mengkaji Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa tahun 2014-2034 untuk menganalisis tapak dan lingkungan agar perancangan ini dapat disesuaikan dengan lokasi perancangan.

3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

3.1. Objek Rancangan

Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya merupakan suatu rancangan yang mewadahi aktivitas seni dan budaya Minahasa yang berdasarkan konsep filosofis orang Minahasa dimana didalamnya terdapat fasilitas pendidikan, fasilitas seni dan budaya, sehingga kedepannya dapat menjadi dasar atau acuan akan perkembangan seni dan budaya Minahasa dan juga sebagai salah satu sarana pariwisata yang ada di Minahasa.

3.2. Prospek dan Fisibilitas

- **Prospek**
Berdasarkan pendalaman objek rancangan, maka yang menjadi prospek dari objek rancangan adalah sebagai berikut :
 - Untuk meningkatkan pariwisata dan ekonomi di Tondano
 - Untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat Minahasa dalam hal seni dan budaya
 - Mengenalkan seni dan budaya Minahasa pada tingkat internasional

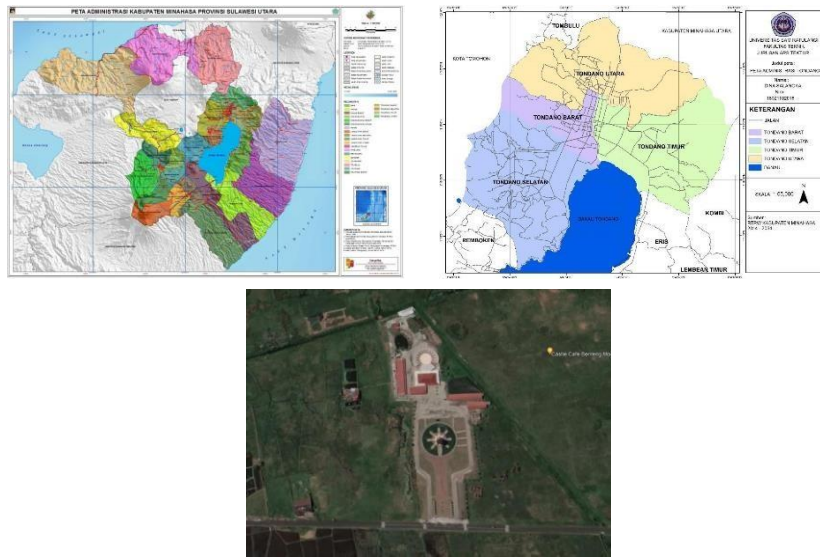
➤ Dapat membuka lapangan pekerjaan untuk masyarakat sekitar.

• **Fisibilitas**

Untuk fisibilitas objek, dilihat dari fasilitas penunjang yang ada, dimana fasilitas wisata yang ada di Kawasan Benteng Moraya masih kurang memadai aktifitas atau kegiatan wisata. Fasilitas yang ada pada saat ini hanya sekedar sebagai tempat untuk berekreasi saja yang tentunya fasilitas tersebut dinilai masih kurang dalam mendukung pengetahuan akan seni dan budaya Minahasa sehingga perlu untuk merancang kembali Kawasan Wisata Benteng Moraya yang menghadirkan perancangan dengan berdasarkan konsep filosofis orang Minahasa yang terdapat fasilitas pendidikan, seni dan budaya Minahasa.

3.3 Lokasi & Tapak Rancangan

Lokasi perancangan Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya terletak di Kelurahan Roong, Kecamatan Tondano Barat, Sulawesi Utara. Berdasarkan RTRW Kabupaten Minahasa (tahun 2014-2034) lokasi objek perancangan diperuntukkan untuk daerah wisata budaya, dimana Benteng Moraya merupakan salah satu aset cagar budaya yang ada di Tondano.



Gambar 1. Peta Makro – Mikro tapak
 Sumber : Analisa Penulis

Berikut merupakan kapabilitas tapak :

- Luas Tapak : 80.000 m²
- Lebar Jalan : 9 m
- GSJ : 5,5 m
- Total Luas GSJ : 1.061 m²
- Luas Tapak Efektif : 80.000 m² - 1.061 m²= **78.939 m²**
- Batas Utara : Persawahan dan tempat usaha warga sekitar
- Batas Timur : Perkebunan Warga
- Batas Barat : Persawahan
- Batas Selatan : Persawahan

- KDB : maks. 40%
- KDB = $\frac{40 \times 80.000 \text{ m}^2}{100}$

$$= 32,000 \text{ m}^2$$

- KLB : maks. 200%
KLB = KDB x KLB
= 32.000 m² x 200%
= **64.000 m²**
- KDH : min. 30%
KDH = $\frac{30 \times 80.000 \text{ m}^2}{100}$
= 24.000 m²

4. KAJIAN PERANCANGAN

4.1. Strategi Implementasi Tema Rancangan

Strategi implementasi tema Rancangan yaitu mengacu pada prinsip-prinsip perancangan Arsitektur Historis yang dimana Arsitektur Historis mengacu pada perancangan desain bangunan yang dapat menampilkan ciri dari sejarah terkait Perang Tondano sehingga bisa diterima oleh masyarakat lokal maupun non lokal. Selain itu juga dapat menampilkan ciri khas kedaerahan dari Minahasa dengan penggunaan ornamentasi-ornamentasi yang ada.

Aspek-aspek bangunan sesuai dengan prinsip-prinsip perancangan bangunan Arsitektur Historis dapat digambarkan korelasi antara aspek rancangan arsitektur dengan prinsip-prinsip yang ada melalui matriks di bawah ini :

Tabel 1. Strategi Implementasi Tema Rancangan

		Aspek-Aspek Rancangan					
		Site Development	Massa Bangunan	Tata Ruang Dalam	Tata Ruang Luar	Struktur	Selubung Bangunan
Prinsip – Prinsip Tematik	Integrasi nilai filosofis, sejarah perang Tondano dan simbolis lokal		Konfigurasi massa akan menggunakan analogi bentuk dari bangunan benteng yang terlihat kokoh untuk menggambarkan benteng pertahanan orang Tondano	Tata ruang dalam akan banyak dengan nilai filosofis karya-karya seni yang ada dan juga artefak budaya di dalamnya yang diterapkan pada Bangunan Museum	Tata ruang luar akan di atur sedemikian rupa untuk menampilkan sejarah perang Tondano maupun sejarah dari site perancangan	Struktur bangunan akan mengikuti struktur rumah adat Minahasa yang memiliki simbolis dan filosofis yang kuat	
	Menggabungkan gaya local dan modern		Mewakili arsitektur local juga modern	Tata ruang dalam diberikan nuansa local dan juga modern			
	Menggambarkan ciri khas lokal	Pengaturan tapak yang ada di atur sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan dengan jelas ciri khas dari Minahasa	Massa bangunan akan di sesuaikan sedemikian rupa sehingga dapat menjadi landmark dari Minahasa	Interior dalam bangunan akan menggunakan barang lokal dari minahasa sehingga dapat memperkuat ciri dan minahasa sendiri	Tata ruang luar akan di atur sedemikian rupa untuk mendapatkan ciri khas Minahasa yang sangat kuat.	Struktur bangunan akan ada beberapa sisi bangunan akan menampilkan struktur Rumah Adat Minahasa Sendiri dan mengambil bentuk dari bangunan benteng	Selubung bangunan nantinya akan menghasilkan bangunan yang sisi estetikanya adalah bangunan yang memiliki ciri khas yang kuat

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Tata Tapak

Setelah melakukan kajian pada tapak ini, luas lahan efektif adalah 78.939 m², dengan BCR 40% untuk perancangan Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya di Tondano berdasarkan RTRW Kabupaten Minahasa maka koefisien dasar bangunan adalah 32.000 m².

Konsep zonasi pada tapak diperoleh dari hasil analisis tapak dan lingkungan dan juga mengacu pada tema perancangan yang diterapkan pada objek perancangan ini. Berikut ini merupakan pembagian zona yang ada pada tapak :

- Zona Publik
Zona ini dapat diakses oleh semua pihak pengguna objek rancangan. Yang termasuk dalam zona publik adalah main entrance pada tapak, lobby, area penunjang dan juga ruang luar (taman dan tempat parkir)
- Zona Semi Publik
Zona ini merupakan zona yang dapat diakses pihak-pihak tertentu.
- Zona Private
Zona ini hanya dapat diakses oleh pihak yang memiliki izin. Dalam perancangan ini, ruang-ruang yang termasuk dalam zona private adalah ruang pameran utama dan kantor pengelola
- Zona Servis
Zona servis merupakan zona yang dapat menunjang sistem pelayanan pada objek yang terdapat pada ruangan mekanikal electrical, lavatory dan sebagainya.



Gambar 2. Rencana Zonasi Pemanfaatan Lahan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5.2. Konsep Sirkulasi Tapak

Pada tapak ini hanya terdapat satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Diletakkan dengan jalan utama agar dapat diakses oleh pengguna atau pengunjung. Akses masuk dan akses keluar dibuat terpisah agar dapat menghindari keramaian pada satu titik sehingga tidak menimbulkan kemacetan pada jalan utama (Jl. Langowan - Tondano).



Gambar 3. Rencana Aksesibilitas Masuk Keluar Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

5.3. Perletakan Relatif Massa Bangunan



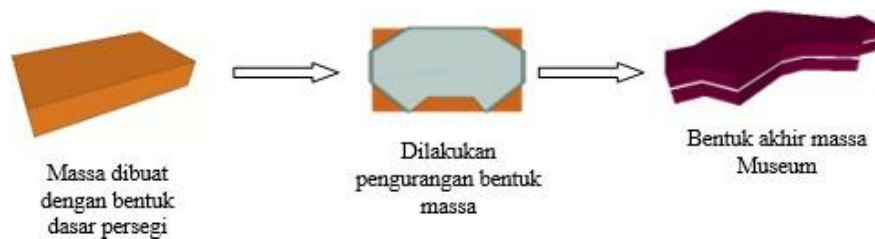
Gambar 4. Perletakan Relatif Massa Bangunan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

Keterangan :

- A. Museum
- B. Perpustakaan dan Area Penunjang
- C. Area Pengelola
- D. Foodcourt
- E. Amphiteather
- F. Area Parkir
- G. Foodcourt

5.4. Rencana Konfigurasi Geometrik dan Besaran Massa Bangunan

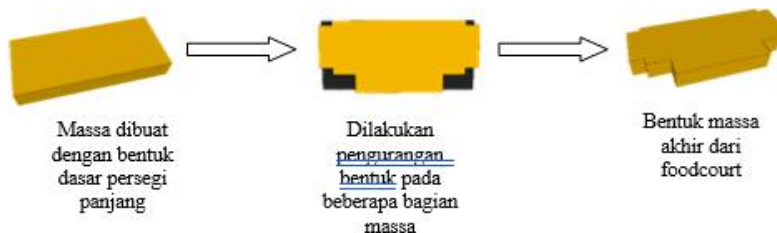
- Museum



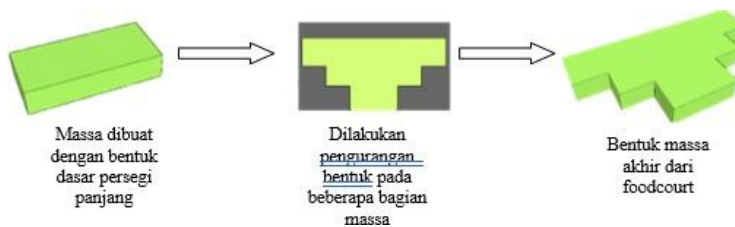
- Perpustakaan



- *Foodcourt*



- *Pengelola*



Gambar 5. Konfigurasi Massa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2022

6. HASIL RANCANGAN



Gambar 6. Site Plan Redesain Kawasan Wisata Benteng Moraya
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



*Gambar 7. Spot Interior
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022*



*Gambar 8. Spot Eksterior
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022*



Gambar 9. Perspektif Mata Burung
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022



Gambar 10. Perspektif Mata Manusia
Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

7. PENUTUP

Redesain kawasan wisata Benteng Moraya di Tondano yang menggunakan pendekatan tema Arsitektur Historis yang kemudian digabungkan dengan 3 konsep filosofis orang Minahasa yaitu *Nga'asan* yang memiliki makna bijak dalam berpikir, diterapkan pada bangunan Perpustakaan, *Niatean* berkaitan dengan rasa dan hati, diterapkan pada ruang-ruang yang mewadahi seni dan budaya Minahasa seperti *Amphiteather*. Kemudian *Mawa'i* yang berarti kuat diwujudkan dengan adanya museum budaya Minahasa terlebih mengenai Perang Tondano yang menggambarkan kekuatan orang Tondano yang pantang menyerah pada saat perang dengan Belanda. Dengan adanya perancangan kembali, kawasan Benteng Moraya tidak hanya menjadi sebuah monumen akan peringatan perang yang terjadi pada abad ke 18 yang terjadi di *Minawanua* namun dapat memberikan juga edukasi dan pengetahuan mengenai sejarah dari Perang tersebut selain itu juga terdapat wadah atau fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan kualitas dari kesenian dan kebudayaan Minahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent, Geoffrey, 1980, Signs, Symbols, and Architecture, John Wiley & Sons, New York.
Ching, Francis DK., 2008, Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatahan Edisi Ketiga, Erlangga, Jakarta.
Hakim, Rustam, 2014, Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap : Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain,,

- Mambu Eddy, 1986, Seminar Perang Tondano : Jalannya Perang Tondano, Jakarta, November 1986.
- Neufert, Ernst, 2002, Jilid 2, Data Arsitek, Erlangga Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tk. II Kabupaten Minahasa, 2014, Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa Tahun 2014-2034, Dinas PU Kab. Minahasa, Tondano.
- Supit Bert, 1986, Seminar Perang Tondano : Penyebab Pecahnya Perang Tondano, Jakarta, November 1986.
- Tambingon Prisilia Monika, ..., Fasilitas Wisata Sejarah Benteng Moraya di Tondano, Kontemporisasi Charles Jencks pada Arsitektur Minahasa,
- Tri Prasetyo Utomo, 2005, Tipologi dan Pelestarian Bangunan Bersejarah : Sebuah Pemahaman melalui Proses Komunikasi Vol 2. No. 1 Januari 2005.
- White, E.T., 1985, Analisis Tapak. Terjemahan Aris K. Onggodiputro, Intermatra, Bandung.