

## GEDUNG KESENIAN DI MINAHASA UTARA *Desain Ikonik*

Sheila Punusingon<sup>1</sup>, Frankli J. Papia<sup>2</sup>, Steven Lintong<sup>3</sup>

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

Email : [Sheilapunusingon@gmail.com](mailto:Sheilapunusingon@gmail.com)

### *Abstrak*

*Indonesia merupakan negara multikultural dengan nilai seni yang tinggi dan beragam. Mulai dari seni teater, seni sastra, seni music, seni rupa, dan seni patung juga beragam bentuk kesenian lainnya. Seni merupakan sesuatu bentuk ekspresi manusia yang memiliki bentuk dan sifat-sifat yang kreatif, emosional dan universal. Seni sebagai kegiatan manusia yang mengikutan potensi dan nilai-nilai yang maju/berkembang di masyarakat sesuai dengan perkembangan peradaban manusia dan dan selalu melahirkan kreasi-kreasi baru.*

*Diperlukan perhatian khusus kepada para pelaku seni yang ada di Sulawesi Utara dalam menghadirkan wadah untuk mengembangkan, melestarikan, memberikan edukasi seni bagi paramasyarakat yang ada untuk kelangsungan dan preservasi seni terlebih khusus di Kabupaten Minahasa Tenggara.*

*Di dalam perkembangannya, sejarah Kabupaten Minahasa Tenggara yang berada di Provinsi Sulawesi Utara yang awalnya berawal dari Kabupaten Minahasa Selatan dan di mekarkan pada tahun 2007 dimana ketersediaan sarana dan prasarannya belum semaksimal kabupaten lain yang lebih dulu hadir secara administratif.*

*Dari permasalahan ini maka saya mengambil judul “Gedung Kesenian di Kabupaten Minahasa Tenggara” agar supaya membantu pemerintah memwadahi kegiatan budaya dan seni tradisional dan juga budaya modern yang berada di Kabupaten Minahasa Tenggara dan Menggunakan Tema “Ikonik”, selain merancang tempat yang memwadahi kegiatan budaya dan seni di Kabupaten Minahasa Tenggara, perancang ingin memasukkan dan menonjolkan unsur-unsur kebudayaan dan kesenian yang ada di Kabupaten Minahasa Tenggara kedalam perancangannya sebagai wujud dan karakter yang kuat agar pengunjung bisa langsung dan merasakan karakter budaya dan kesenian yang kuat pada bangunan itu sendiri.*

**Kata Kunci:** *Gedung, Kesenian, Desain Ikonis.*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan masyarakat pada daerah ini sudah tergolong cukup signifikan, dimana turut mempengaruhi perkembangan jumlah pelaku seni yang berada di Minahasa Tenggara. Secara tidak langsung hal juga berdampak pada tingkat kebutuhan masyarakat akan kehadiran suatu wadah untuk mengembangkan kesenian untuk masyarakat Minahasa Tenggara, dimana kehadirannya selain menjawab urgensi masalah terkait juga bisa meningkatkan potensi daerah terkait. Sejauh ini kehadiran wadah yang spesifik bergelut dalam bidang kesenian di Kabupaten Minahasa Tenggara belum direalisasikan dikarenakan usia kabupaten yang masih tergolong muda. Tidak heran apabila peminat seni bahkan pelaku seni yang ada di Minahasa Tenggara kesulitan dalam mencari tempat untuk mengekspresikan karya seni dan bakar mereka, dan seringkali yang terjadi ialah pertunjukan yang tidak beraturan dan tidak berkembang dengan baik. Maka dari itu, diperlukan fasilitas untuk menunjang kegiatan kesenian para pelaku seni yang berada di Minahasa Tenggara

Walaupun perkembangan zaman dan teknologi bisa menghadirkan produk seni yang sama sekali baru, secara tidak langsung kesadaran masyarakat dalam bidang seni & budaya tradisional yang menjadi identitas dari masyarakat itu sendiri semakin memudar. Usaha pemerintah dalam membangkitkan ketertarikan anak muda terhadap kesenian tradisional seperti kegiatan tari dan sastra sudah mulai terlihat, namun dalam beberapa aspek seperti pertunjukan musik tradisional belum mengalami perkembangan peminat yang signifikan. Oleh karena hal tersebut maka perlu direncanakan sebuah wadah yang memfasilitasi kegiatan pertunjukan seni di Kabupaten Minahasa Tenggara yang diharapkan selain dapat meningkatkan minat lebih terhadap kegiatan pertunjukan seni, juga dapat mengedukasi masyarakat dengan merencanakan bangunan dengan desain yang menarik.

## 1.2. Maksud Dan Tujuan

- **Maksud**

Perancangan ini bermaksud untuk mewadahi, mengedukasi dan melestarikan kebudayaan spesifiknya kesenian lokal masyarakat Minahasa Tenggara.

- **Tujuan**

- a) Terciptanya objek perancangan Gedung Kesenian di Minahasa Tenggara agar seluruh elemen masyarakat Minahasa Tenggara dari generasi ke generasi turut aktif memperkenalkan, mengembangkan dan melestarikan kesenian lokal.
- b) Penerapan bangunannya berdasarkan tema Desain Ikonik agar gedung kesenian ini bisa menjadi ikon daerah.

- **Rumusan Masalah**

- a) Bagaimana merancang Gedung Kesenian yang unik, ideal dan nyaman untuk masyarakat di Kabupaten Minahasa Tenggara?
- b) Bagaimana menerapkan tema desain “Iconic” pada objek rancangan?

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tipologis, langkah klasifikasi obyek yang dilakukan dengan identifikasi dan pemahaman terhadap bentuk, fungsi dan langgam Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA).
- Pendekatan Lokasional, dilakukan survey lokasi dan bangunan sebagai obyek yang akan dirancang kembali terkait tapak, aksesibilitas lingkungan dengan dilandaskan pada peraturan-peraturan yang berlaku.
- Pendekatan Tematik, mengkaji tema yang dipilih yaitu *Arsitektur Paradoks* dan pencarian (eksplorasi) ide dalam gagasan fungsi, bentuk, langgam yang menciptakan/ menghadirkan karakter/ spesifik/ makna dalam bangunan.

### 2.2. Proses Perancangan

Metode perancangan “*glassbox*” adalah tahapan analisa, sintesa dan evaluasi untuk meraih optimalisasi dalam pemecahan masalah. Konsep rancangan yang terjadi tidak spontan, namun melewati beragam proses/tahapan pertimbangan spesifik dan khusus. Menurut J.C. Jones proses awal yang penting dari proses desain adalah proses analisis yang dengan pendekatan observasi objektif dan induktif dimana terlibat proses-proses kreatif dan pengambilan beragam variasi kesimpulan yang sifatnya subjektif dan adanya proses deduktif.

## 3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

### 3.1. Objek Rancangan

- **Prospek**

- a) Menjadikan Gedung Kesenian ini sebagai tempat untuk mewadahi kegiatan seni sekaligus sebagai tempat pembelajaran kesenian dalam melestarikan budaya di Kabupaten Minahasa Tenggara.
- b) Menjadikan Gedung Kesenian ini sebagai tempat untuk menampung budayawan dan seniman di Kabupaten Minahasa Tenggara dalam melestarikan dan mempertahankan budaya.
- c) Menjadikan Gedung Kesenian ini sebagai gedung kesenian yang nyaman, mempunyai fasilitas penunjang yang memenuhi sesuai dengan standarisasi.

- **Fisibilitas**

Dengan berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, pengunjung yang datang ke Gedung Kesenian berkurang karena dianggap tidak menarik dan membosankan. Untuk itu dibutuhkan wadah atau tempat yang menyediakan fasilitas yang lebih berkembang, menarik, dan menunjang bagi para pengunjung ataupun pengguna Gedung Kesenian sehingga menciptakan keinginan masyarakat terlebih khusus anak muda untuk mempelajari budaya daerah dan menjadikan Gedung Kesenian sebagai bangunan kebanggaan suatu daerah, termasuk di Minahasa Tenggara.

### 3.2. Lokasi dan Tapak

Lokasi terpilih ini telah melalui tahapan kriteria pemilihan lokasi yang terdiri dari 3 lokasi alternatif di Kecamatan Ratahan. Kriteria yang digunakan meliputi regulasi/peraturan, potensi view, potensi utilitas dan potensi drainase. Tapak terpilih berada di Lowu Utara, Ratahan, Kabupaten Minahasa



Gambar 1. Tapak Terpilih

Tenggara, Sulawesi Utara

Perhitungan Rencana Pengembangan

- Total luas lahan =17.000m<sup>2</sup>
- Perhitungan Luas Lantai Dasar Maks.  
=KDB maks x TTL  
=60% x 17.000m<sup>2</sup>  
=10.200 m<sup>2</sup>
- Perhitungan Total Luas Lantai Maks.  
=KLB maks x TTL  
=20% x 17.000 m<sup>2</sup>  
=20.400 m<sup>2</sup>
- Perhitungan Luas Dasar Hijau min.  
=KDH min x TTL  
=30% x 17.000 m<sup>2</sup>  
=5.100 m<sup>2</sup>

### 3.3. Analisis Tapak dan Lingkungan

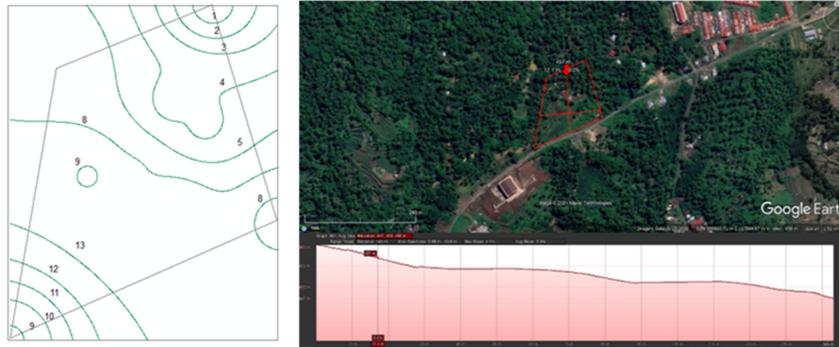
Analisis kondisi eksisting tapak dilihat dari unsur-unsur alamiah dan unsur-unsur artifisial/buatan yang disertai oleh data pendukung

- **Klimatologi**

Tabel 2. Iklim Tomohon

| Bulan     | Kecepatan Angin (m/det) | Rata-rata Lama Penyinaran Matahari (%) | Curah Hujan (mm) |
|-----------|-------------------------|--|------------------|
| Januari   | 1,39                    | 21,00                                  | 304,20           |
| Februari  | 1,53                    | 19,00                                  | 235,90           |
| Maret     | 1,21                    | 24,00                                  | 451,90           |
| April     | 0,92                    | 18,00                                  | 389,80           |
| Mei       | 0,98                    | 25,00                                  | 142,30           |
| Juni      | 0,79                    | 25,00                                  | 256,60           |
| Juli      | 1,18                    | 26,00                                  | 194,80           |
| Agustus   | 1,39                    | 17,00                                  | 102,40           |
| September | 0,97                    | 25,00                                  | 322,90           |
| Oktober   | 0,84                    | 25,00                                  | 422,30           |
| November  | 0,90                    | 23,00                                  | 103,50           |
| Desember  | 1,11                    | 27,00                                  | 502,40           |

- **Topografi Tanah**



Gambar 2. Kondisi Topografi Tanah

Respon perancangan :

1. Untuk cahaya matahari :
  - Memanfaatkan cahaya matahari sebagai sumber energi dengan pencahayaan alami yang masuk pada tapak
  - Menempatkan bukaan bukaan pada ruang yang menampilkan view penunjang dari tapak dengan menghadap ke arah timur
  - Mengoptimalkan penggunaan cahaya alami matahari melalui bukaan sehingga dapat mengurangi penggunaan listrik pada siang hari
  - Pengolahan Lanskap dan penataan vegetasi berupa pohon peneduh dapat mengurangi radiasi dari panas matahari
2. Untuk angin :
  - Memanfaatkan angin sebagai penghawaan alami pada tapak
  - Memanfaatkan vegetasi (pohon) sebagai filter, pengarah, sekaligus sebagai pelengkap elemen estetika
  - Menggunakan vegetasi pada tapak juga dapat mengurangi kecepatan angin yang masuk pada tapak, dengan adanya vegetasi dapat mengurangi 40-50% kecepatan angin sekaligus dapat mengarahkan pergerakan angin.
  - Menggunakan bukaan bukaan seperti ventilasi alami pada bangunan
3. Untuk kebisingan :
  - Pemanfaatan vegetasi dan pengolahan lanskap pada tapak dapat mereduksi bising dengan menanam pohon yang bersifat dapat meredam kebisingan
  - Mengatur letak bangunan yang bersifat privat dengan menjauhkan bangunan dari sumber kebisingan yang tinggi
  - Menggunakan material peredam kebisingan yang disesuaikan dengan fungsi pada interior tertentu
4. Untuk topografi :
  - Cut (pemotongan) tanah untuk menyamaratakan topografi tanah khususnya di area terbangun.
  - Memanfaatkan kontur eksisting pada tapak untuk penataan lanskap.
  - Pembuatan saluran drainase yang memadai didalam tapak agar dapat mengalirkan air bersih dan air kotor dengan lancar.

### 3.4. Program Fungsional

Tabel 1. Rekapitulasi Keruangan

| No                                       | Jenis Ruang                | Kapasitas  | Standar | Sumber | Luasan   |
|--|----------------------------|------------|---------|--------|----------|
| TEATER TERBUKA (kapasitas 1000 penonton) |                            |            |         |        |          |
| 1  | Lobby/Hall                 | 500        | 0,8     | AD     | 400      |
| 2  | Ticket Box                 | 3          | 2       | SR     | 6        |
| 3  | Lavatory penonton pria     | 4 wc       | 2,5     | AD     | 10       |
|  |                            | 6 urinoir  | 1,5     |        | 9        |
|  |                            | 2 wastafel | 1,5     |        | 3        |
| 4  | Lavatory penonton wanita   | 6 wc       | 2,5     | AD     | 15       |
|  |                            | 4 wastafel | 1,5     |        | 6        |
| 5  | Counter Informasi          | 1          | 2       | SR     | 2        |
| 6  | Auditorium/ R. Penonton    | 1000       | 0,5     | PS     | 500      |
| 7  | Lobby pemain               | 40         | 0,8     | AD     | 32       |
| 8  | Panggung                   | 40         | 4       | TS     | 160      |
| 9  | R. Briefing                |            |         |        | 48       |
| 10                                       | R. Tunggu pemain           | 40         | 1,5     | PS     | 60       |
| 11                                       | R. Percobaan               | 20         | 1,4     | AD     | 28       |
| 12                                       | R. Persiapan               | 10         | 0,8     | SR     | 8        |
| 13                                       | R. Ganti pemain pria       | 10 unit    | 2       | AD     | 20       |
| 14                                       | Lavatory pemain pria       | 2 wc       | 2,5     | AD     | 5        |
|  |                            | 2 urinoir  | 1,5     |        | 3        |
|  |                            | 2 wastafel | 1,5     |        | 3        |
| 15                                       | R. Rias pria               | 20         | 2       | AD     | 40       |
| 16                                       | R. Ganti pemain wanita     | 10 unit    | 2       | AD     | 20       |
| 17                                       | Lavatory pemain wanita     | 3 wc       | 2       | AD     | 20       |
|  |                            | 2 wastafel | 2,5     |        | 7,5      |
| 18                                       | R. Rias wanita             | 20         | 2       | AD     | 40       |
| 19                                       | Musholla                   | 15         | 1,2     | AD     | 18       |
| 20                                       | Gudang Alat pentas         |            |         | PS     | 40       |
| 21                                       | R. Crew                    | 20         | 0,8     | SR     | 16       |
| 22                                       | Ruang Panel listrik        | 1          | 4       | PS     | 4        |
| 23                                       | R. Kontrol suara           | 1          | 9       | PS     | 9        |
| 24                                       | R. Kontrol cahaya          | 1          | 9       | PS     | 9        |
| 25                                       | R. Lampu sorot/follows hot | 2          | 4       | PS     | 8        |
| 26                                       | R. PPPK                    | 1          | 15      | PS     | 15       |
| Jumlah                                   |                            |            |         |        | 1.547,5  |
| Sirkulasi 30%                            |                            |            |         |        | 464,25   |
| TOTAL                                    |                            |            |         |        | 2.011,75 |

| No.                             | Jenis Ruang               | Kapasitas  | Standar | Sumber | Luasan   |
|---------------------------------|---------------------------|------------|---------|--------|----------|
| TEATER TERTUTUP (Kapasitas 850) |                           |            |         |        |          |
| 1.                              | Lobby/Hall                | 425        | 0,8     | AD     | 340      |
| 2.                              | Ticket box                | 3          | 2       | SR     | 6        |
| 3.                              | Lavatory penonton pria    | 4 wc       | 2,5     | AD     | 10       |
|                                 |                           | 6 urinoir  | 1,5     |        | 9        |
|                                 |                           | 2 wastafel | 1,5     |        | 3        |
| 4.                              | Lavatory penonton wanita  | 6 wc       | 2,5     | AD     | 15       |
|                                 |                           | 4 wastafel | 1,5     |        | 6        |
| 5.                              | Counter Informasi         | 1          | 2       | SR     | 2        |
| 6.                              | Auditorium/ R. penonton   | 850        | 0,8     | PS     | 680      |
| 7.                              | Lobby pemain              | 40         | 0,8     | AD     | 32       |
| 8.                              | Panggung                  | 40         | 4       | TS     | 160      |
| 9.                              | R. Briefing               |            |         | TS     | 48       |
| 10.                             | R. Tunggu pemain          | 40         | 1,5     | PS     | 60       |
| 11.                             | R. Percobaan              | 20         | 1,4     | AD     | 28       |
| 12.                             | R. Persiapan              | 10         | 0,8     | SR     | 8        |
| 13.                             | R. Ganti pemain pria      | 10 unit    | 2       | AD     | 20       |
| 14.                             | Lavatory pemain pria      | 2 wc       | 2,5     | AD     | 5        |
|                                 |                           | 2 urinoir  | 1,5     |        | 3        |
|                                 |                           | 2 wastafel | 1,5     |        | 3        |
| 15.                             | R. Rias pria              | 20         | 2       | AD     | 40       |
| 16.                             | R. Ganti pemain wanita    | 10 unit    | 2       | AD     | 20       |
| 17.                             | Lavatory pemain wanita    | 3 wc       | 2,5     | AD     | 7,5      |
|                                 |                           | 2 wastafel | 1,5     |        | 3        |
| 18.                             | R. Rias wanita            | 20         | 2       | AD     | 40       |
| 19.                             | Musholla                  | 15         | 1,2     | AD     | 18       |
| 20.                             | Gudang Alat               |            |         | PS     | 20       |
| 21.                             | R. Crew                   | 20         | 0,8     | SR     | 16       |
| 22.                             | R. Mesin AC               | 1          | 40      | SR     | 40       |
| 23.                             | Ruang Panel listrik       | 1          | 4       | PS     | 4        |
| 24.                             | R. Proyektor              | 1          | 9       | PS     | 9        |
| 25.                             | R. Kontrol suara&cahaya   | 2          | 10      | Pa     | 20       |
| 26.                             | R. Lampu sorot/followshot | 2          | 9       | PS     | 18       |
| 27.                             | R. PPPK                   |            |         | PS     | 9        |
| JUMLAH                          |                           |            |         |        | 1.713,5  |
| Sirkulasi 30%                   |                           |            |         |        | 514,05   |
| TOTAL                           |                           |            |         |        | 2.227,55 |

| PENGELOLA        |         |
|------------------|---------|
| Kantor Pengelola | 312     |
| Food Court       | 306,15  |
| Musholla         | 93,6    |
| Power House      | 252,72  |
| PELENGKAP        |         |
| Umum             | 520,78  |
| Seni Tari        | 1.836   |
| Seni Musik       | 345,085 |
| Seni Tari        | 1.600   |
| Perpustakaan     | 535,6   |
| AREA PARKIR      |         |
| Parkir           | 4.045   |

|  |               |
|--|---------------|
| Total Kebutuhan Bangunan   | <b>80.000</b> |
| Total Kebutuhan Parkir   | <b>4.045</b>  |
| Total Kebutuhan Luas Gedung Pertunjukan Seni Kabupaten Minahasa Tenggara | <b>12.045</b> |

## 4. TEMA PERANCANGAN

### 4.1. Asosiasi Logis

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk menjawab masalah terkait ketersediaan sarana bagi komunitas seni dalam melakukan pameran dalam skala besar. Lokasi yang dipilih berada di Kabupaten Minahasa Tenggara sebagai pusat kegiatan wilayah. Kebutuhan akan wadah bagi para pelaku seni dalam melakukan kegiatan yang menyebabkan perlunya pembangunan fasilitas gedung pusat seni ini untuk menunjang potensi masyarakat dalam kesenian.

Pusat seni ini akan di desain dengan tema yang di ambil ialah desain Iconic. Desain Ikonik sebagai metode desain, menghadirkan objek sebagai suatu tanda atau simbol suatu daerah atau lingkungan dan juga bertindak sebagai penanda era waktu tertentu. Pendekatan desain ini membuat objek mudah diingat dan dikenali oleh masyarakat sekitar maupun pendatang dalam negeri dan mancanegara. Diharapkan melalui perancangan ini, akan menghadirkan bangunan yang dapat menjadi ikon Kabupaten Minahasa Tenggara yang juga bisa berkontribusi besar dalam peningkatan devisa daerah.

## 4.2. Kajian Tema

Arsitektur Ikonik secara etimologis terdiri dari dua kata yakni “Icon” serta “Arsitektur”. Kata “Icon” dalam Kamus Bahasa Inggris-Indonesia adalah suatu tanda atau penanda. Arsitektur sendiri berarti ilmu yang mempelajari tentang bangunan. “Iconic” dapat diartikan yang mempunyai tanda, atau objek yang menjadi penanda (baik tempat maupun waktu). Arsitektur Ikonik dapat diartikan sebagai karya arsitektur atau bangunan yang dapat dijadikan penanda tempat di lingkungan sekitar atau-pun karya arsitektur yang menjadi tanda waktu atau era tertentu.

Tabel 2. Prinsip tematis

| Prinsip-Prinsip Tematik                                  | Aspek-Aspek Rancangan | Uraian Implementasi  |
|--|-----------------------|--|
| Memiliki besaran (skala) yang megah                      | Massa                 | Menerapkan massa tunggal yang mewadasi seluruh kegiatan lewat ruang ruang yang diletakkan pada massa tersebut sehingga memberikan kesan massa yang besar dan megah |
| Memiliki Bentuk Yang Menarik                             | Selubung              | Menggunakan filosofi burung manguni sebagai lambang minahasa tenggara yang menjadikan wajah massa menarik  |
| Mudah Dikenali   | Site Development      | Tata kelolah penempatan massa diletakkan dibagian ditengah site menghadap akses jalan sehingga mudah dikenali dari jarak tertentu                                  |
|  | Massa                 | Masa bangunan tunggal , memiliki bentuk unik dan berukuran besar sehingga muda dikenali  |
| Berada pada lokasi strategis                             | Site Development      | Lokasiah tapak terletak pada areh pemerintahan dan memiliki jarak dengan areah sekolah yang menjadikannya muda di aksen /muda di jangkau                           |
| Bentuknya simetris dan Fasadnya memiliki elemen berulang | Massa                 | Bentuk massa bangunan simetris berpotongan antara gabungan persegi dan bentuk olahan dari filosofi burung manguni  |
|  | Selubung              | Akan menggunakan pola berulang   |

## 5. KONSEP PERANCANGAN

### 5.1. Konsep Pengembangan Tapak

Titik akses masuk – keluar tapak diletakkan pada bagian Selatan tapak yang berada dekat dengan jalan arteri. Secara spesifik, titik masuk cenderung di area Barat dan titik keluar di area Timur. Untuk pola

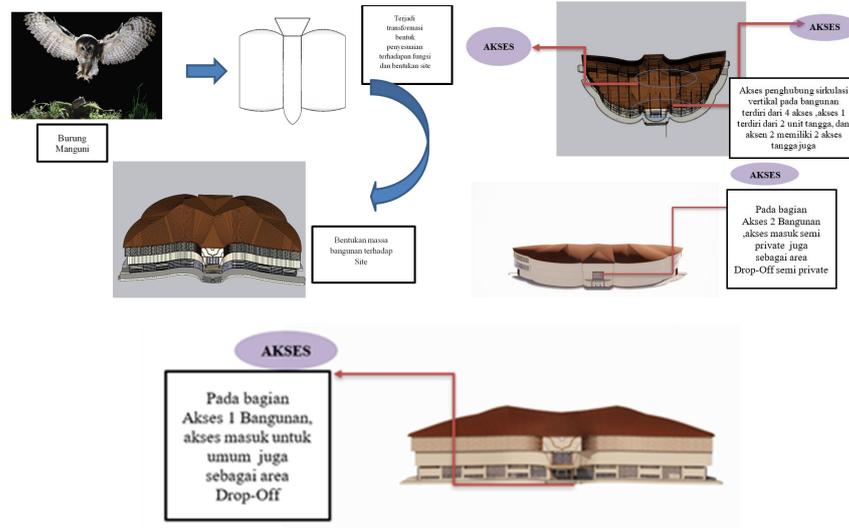


Gambar 3. Konsep Pengembangan Tapak, dari kiri ke kanan : pembagian zonasi tapak, entrance-exit tapak dan sirkulasi dalam tapak, penempatan relatif massa bangunan

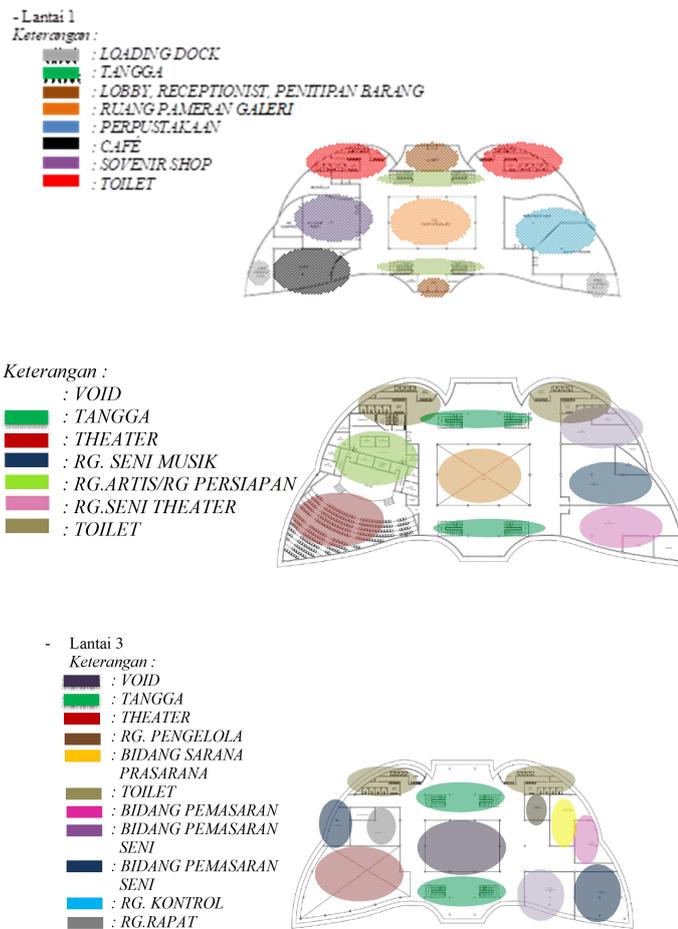
sirkulasi pergerakan kendaraan dan pedestrian dalam tapak digunakan satu arah.

### 5.2 Konsep Gubahan Massa Bangunan dan Pola Kedenahan

Gubahan bentuk pada bangunan sengaja menonjolkan ekspresi-ekspresi bentuk yang langsung menarik perhatian organ visual kita. Gubahannya memiliki elemen-elemen seperti ukuran, tekstur, warna, orientasi dan lainnya lagi. Terdapat 3 bentuk dasar yang biasa dipakai oleh para arsitek dalam merancang suatu karya arsitektur. Bentuk dasar yang dimaksud yaitu segi empat, segitiga dan lingkaran. Dari bentuk-bentuk dasar ini terjadi transformasi final berupa Burung Manguni yang sedang terbang apabila dilihat dari tampak atas dan tampak depan.



Gambar 4. Konsep Gubahan Massa, dari kiri ke kanan :  
bentukan bangunan (kiri), akses bangunan 1 (kanan), akses bangunan 2 (bawah)



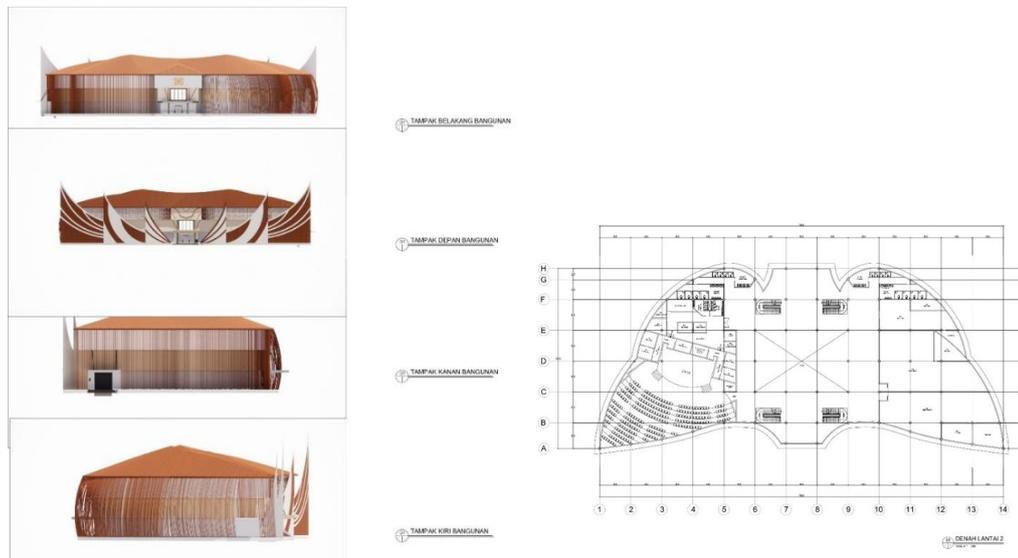
Gambar 5. Pola bedengahan lantai 1 (atas) dan lantai 2 (tengah) pola bedengahan lantai 3 (bawah)

## 6. HASIL PERANCANGAN

## 6.1. Tata Letak dan Tata Tapak



## 6.2. Gubahan Bentuk Arsitektural



Gambar 7. Gubahan Bentuk Bangunan :  
tampak-tampak bangunan (kiri), denah lantai 2 (kanan)



*Gambar 8. Perspektif mata burung tapak (kiri),  
perspektif mata manusia tapak (kanan)*

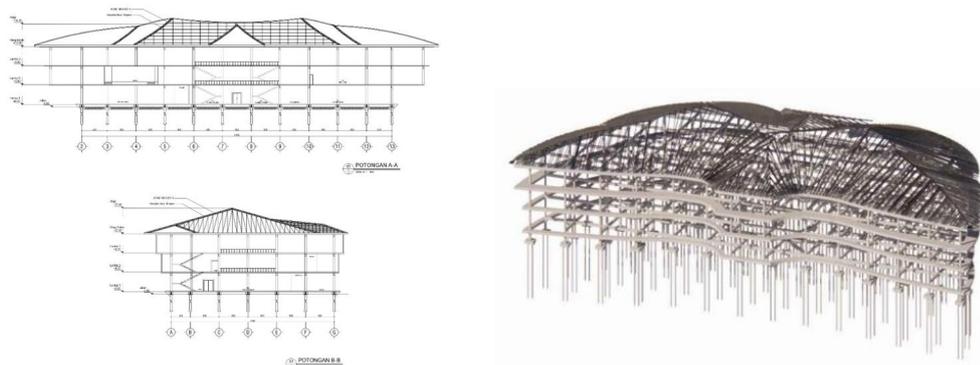
### 6.3. Gubahan Ruang Arsitektural



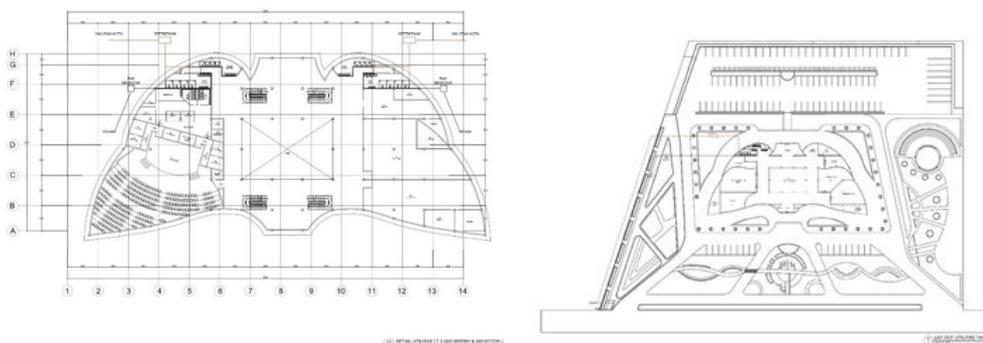
### 6.4. Struktur dan Konstruksi

konstruksi yang digunakan pada bangunan ini ialah beton bertulang. Untuk pondasi, digunakan pondasi tiang pancang atas pertimbangan kondisi tanah sekitar dan desain bangunan yang berlantai tiga. Bangunan menggunakan modular struktur 6 m x 6 m. Dimensi kolom dipakai 40 cm x 40 cm dengan ketinggian 5 m. Untuk sloof berdimensi 25cmx25cm. Struktur atas/bagian atap menggunakan kombinasi atap perisai dan *shell* dengan konstruksi baja ringan, baja WF dan *suspension cable*.

### 6.5. Utilitas Bangunan dan Tapak



Gambar 10. Struktur dan Konstruksi :  
Potongan A-A dan potongan B-B (kiri), serta isometri struktur (kanan)



Gambar 11. Utilitas plumbing pada denah bangunan lantai 2 (kiri), persebaran utilitas tapak (kanan)

Sistem utilitas yang digunakan pada bangunan yakni sistem kelistrikan/penerangan, instalasi jaringan air bersih dan air kotor (*plumbing*) dan peringatan bahaya kebakaran. Sementara pada tapak digunakan sistem penerangan/kelistrikan, dan untuk jaringan sanitasi mengikuti pola sirkulasi pedestrian dan kendaraan serta penempatan area parkir.

## 7. PENUTUP

### 7.1. Kesimpulan

Pemilihan objek Gedung Kesenian di Minahasa Tenggara bisa dijadikan contoh referensi dan acuan bagaimana mengimplementasikan pendekatan Arsitektur Ikonik untuk memaksimalkan ekspresi bentukan bangunan dengan kriteria megah, menarik, penempatannya strategis, mudah dikenali dan memiliki pola simetris dan repetitive (berulang). Namun tidak hanya dari segi kriteria tematisnya saja, juga dilihat dari aspek sirkulasi dalam tapak dan dampaknya terhadap sirkulasi jalan arteri, interaksi antar komponen artifisial dan alami dalam tapak serta transisi keruangan dari bangunan ke ruang luar begitu juga sebaliknya.

### 7.2. Saran

Penulis sendiri menyarankan untuk memperdalam pemahaman dan referensi perihal struktur bangunan terutama pada struktur atap dan dimensi serta bentangan dari sloof, balok, serta modular kolom sendiri. Aspek lainnya yang harus diperhatikan adalah pola kedenahan dan keruangan yang terbentuk dan konsekuensi interaktif yang timbul dari pola denah final. Penulis juga menyarankan mendalami akustika keruangan mengingat gedung pertunjukan seni identik dengan manipulasi tata suara entah secara structural ataupun melalui media khusus. Perihal penggunaan material dan penghawaan pada bangunan juga menjadi catatan khusus karena berkaitan dengan kenyamanan thermal dan relevansinya dengan kondisi iklim di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aatty, Hawraa M. S.; Al Slik, G. M. R., 2019, Iconic architecture and sustainability as a tool to attract the global attention Iconic architecture and sustainability as a tool to attract the global attention, IOP Publishing, IOP Conf. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/518/2/022076>
- Atmadjaja, Jolanda, 2008, Menikmati Pemikiran Broadbent, Mangunwijaya, Jencks dan Kurokawa, Dalam Situs <http://www.astudioarchitect.com>.
- Bambang Suskiyatno, 1998, Dasar-Dasar Arsitektur Ekologis, PT. Kanisius, ....
- BPS Minahasa Tenggara, Minahasa Tenggara dalam Angka Tahun 2020  
<https://bamboeindonesia.wordpress.com/musik-bambu/musik-bambu-sulut/>  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenian\\_Minahasa](https://id.wikipedia.org/wiki/Kesenian_Minahasa)  
<https://id.wikipedia.org/wiki/Kolintang>
- Napsirudin dkk., 1992, Pelajaran Pendidikan Seni, Yudistira, Jakarta.
- Omo Hada, 2012, A Picture of Beauty, Indonesia Design Magazine, Vol.9. No.48. Jan-Feb 2012, hlm. 88-92.
- Pemerintah Daerah Tk. II Kab. Minahasa Tenggara, 2013, Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kabupaten Minahasa Tenggara tahun 2013-2033, Dinas PUPR Kab. Minahasa Tenggara, Ratahan.
- Pemerintah Daerah Tk. II Kab. Minahasa Tenggara, 2013, Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Minahasa Tenggara tahun 2013-2033, Dinas PUPR Kab. Minahasa Tenggara, Ratahan.
- Smithies, K., 1982, Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur, Penerbit, Erlangga, Bandung.