

CREATIVE HUB DI MINAHASA UTARA *Eco-Cultural Arsitektur*

Artorisky Mangumpaus¹, Surijadi Supardjo², Johansen C. Mandey³,

¹Mahasiswa Prodi SI Universitas Sam Ratulangi, ^{2,3}Dosen Prodi SI Universitas Sam Ratulangi
Email : artoriskymangumpaus@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi berdampak pesat pada perkembangan ekonomi kreatif dan pariwisata baik di bidang produk seni maupun budaya khususnya di daerah Minahasa Utara. Akan tetapi perkembangan tersebut tidak di dukung dengan fasilitas maupun ruang yang dapat mengembangkan sumber daya manusia.

Isu tersebut melatarbelakangi penelitian untuk merancang Creative Hub di Minahasa Utara berdasarkan prinsip-prinsip tema Eco-Cultural Arsitektur. Metode dalam perancangan mengadopsi Teori John Zeisel yang merujuk pada desain yang bersiklus Image-presenting-testing.

Hasil penelitian di buat berdasarkan strategi implemmentasi dengan keluaran gambar arsitektur, struktur dan utilitas. Dengan adanya Creative Hub di Minahasa Utara diharapkan dapat menjadi Ruang yang dapat memfasilitasi dalam mendukung kemajuan ekonomi kreatif di Minahasa Utara.

Kata Kunci : *Eco-Cultural Arsitektur, Creative Hub, Minahasa Utara.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif menjadi topik pembicaraan pada saat ini bagi setiap kalangan terlebih lagi di era globalisasi saat ini, kreatifitas sangat di butuhkan. Industri kreatif merupakan pembeda dari banyak produk sejenis di dunia bisnis. Pasalnya, produk yang dihasilkan merupakan hasil kreativitas yang menciptakan keunikan, serta inovasi produk. Saat ini ruang yang dapat menampung serta menyediakan fasilitas bagi para pelaku industri kreatif masih sangat dan belum terjangkau di setiap daerah. Beberapa pengembangan berupa pelatihan yang di lakukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, namun sumber daya yang ada tak cukup untuk melahirkan inovasi dan kreativitas yang ada. Di perlukannya suatu ruang yang dapat mewadahi segala aktivitas di dalam menunjang sumber daya yang ada.

Creative Hub merupakan tempat yang menyediakan ruang untuk bekerja, berpartisipasi, dan produksi. Akan tetapi Creative Hub tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga jaringan komunitas kreatif yang mencakup pelaku dan aktivitas kreatif. Menjadi ruang dinamis yang menyediakan lebih banyak kesempatan kerja, memperluas layanan pendidikan, peluang jaringan dan pengembangan bisnis, sekaligus menciptakan inovasi yang lebih kuat di industri kreatif. Saat ini daerah di Sulawesi utara yang sedang dalam masa pengembangan dalam sektor industry kreatif dan pariwisata seni budaya adalah daerah Minahasa Utara. Sehingga penulis tertarik untuk merencanakan pembangunan Creative Hub Di Minahasa utara yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan dan aktivitas dari sektor industry kreatif tersebut.

Dengan menerapkan tema Eco-Cultural yang tidak hanya mengarah pada keindahan dan fungsionalitas ruang saja tetapi juga mengarah pada interaksi manusia dengan alam dan interaksi manusia dengan budaya yang ada di Minahasa Utara. Kondisi lingkungan serta keunikan dan keanekaragaman budaya yang ada di Minahasa Utara menjadi point penting dalam perancangan ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengimplementasikan Eco-Cultural ke dalam perancangan Creative Hub di Minahasa Utara?
2. Bagaimana merancang sebuah Creatif Hub di Minahasa utara yang dapat menampung segala aktivitas serta menghadirkan visualisasi estetika dan bentuk pada Creative Hub di Minahasa Utara berdasarkan aspek arsitektural ?

1.2 Tujuan Perancangan

1. Merancang Creative Hub di Minahasa Utara berdasarkan prinsip-prinsip dalam Tema Eco-Cultural sebagai karakter dalam desain
2. Merancang Creative Hub di Minahasa Utara sebagai ruang edukatif dan rekreatif dengan memperhatikan aspek-aspek arsitektural

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Pendekatan Perancangan

Sebagai acuan dalam perancangan ini dilaksanakan dengan beberapa pendekatan perancangan sesuai prinsip arsitektural, yaitu :

- Pendekatan Tipologis objek perancangan, pendekatan ini mengarah pada studi literatur dan komparasi pada tipe objek
- Pendekatan Lokasional, pendekatan dalam menganalisis lokasi dan tapak yang di pilih dengan tujuan agar objek yang di bangun sesuai dengan kajian serta tidak berdampak negative dan sesuai peraturan yang ada.
- Pendekatan Tematik, pendekatan yang mengkaji Eco-Cultur secara tematik berdasarkan aspek-aspek ekologis hubungan manusia dengan alam serta hubungan manusia dengan budaya lokal untuk menciptakan 1 kesatuan.

2.2 Metode Perancangan

Proses perancangan pada Creative hub mengadopsi siklus perancangan dari John Zeisel. Selama proses desain berkembang mengikuti siklus yang berhubungan seperti spiral. Aktivitas perancangan saling menghubungkan 3 unsur pokok yaitu ; imaging, presenting dan testing.

3. KAJIAN AWAL KONTEKS PERANCANGAN

3.1 Kajian Tipologi Objek Perancangan.

a. Argumentasi Prospek dan Fisibilitas Objek Rancangan

- Prospek

Industri kreatif di Minahasa Utara saat ini dalam masa pengembangan. Berdasarkan kondisi saat ini, ketersediaan ruang maupun fasilitas indutri kreatif sangat di butuhkan. Fasilitas yang di harapkan mengarah ke penyediaan ruang kreatif serta budaya yang di sesuaikan dengan kondisi dan ketersediaan creator maupun pegiat yang ada.

- Fisibilitas Objek Perancangan

Melihat potensi ekonomi kreatif di Minahasa Utara berupa potensi-potensi lainnya yang ada serta pasar dalam bidang industri kreatif yang memiliki banyak peminat menjadi suatu potensi dalam memajukan perekonomian di Minahasa Utara.

b. Pemahaman Tipologi Objek Rancangan

Creative Hub adalah ungkapan yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti "Pusat Kreatif". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pusat adalah fasilitas utama yang menjadi landasan (berbagai hal, mata pelajaran, dll). Sedangkan kreatif berarti ada (mengandung) atau memiliki ciptaan. Menurut Janine Matheson, Creative Edinburgh dan Gillian Easson, Creative Dundee Creative Hubkit, Creative Hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan para pembuat konten. Menurut buku British Council Enable Sapce: Mapping Innovation Hubs in Indonesia oleh British Council, Innovation Hub di Indonesia diklasifikasikan menjadi 3 berdasarkan fungsinya masing-masing, yaitu :

- Creative Space
- Coworking Space
- Maker Space

3.2 Kajian Lokasi & Tapak

Lokasi : Jl. Arnold Manonutu, Sarongsong, Kab. Minahasa Utara, Kec. Airmadidi, Kel. Airmadidi Atas.



Gambar 1. Lokasi site dalam lingkungan

Sumber : Google Earth

Berada dekat dengan pintu masuk-keluar Jalan Tol Manado-Bitung, Kantor Polres Minahasa Utara. Berdasarkan RTRW Kab. Minahasa Utara sehingga ;

- o Luas site : 20.796,4148 m² (2 ha)
- o Luas Sempadan : 1.543,9689 m²
- o Site Efektif : 19.246,7257 m²
- o KLB : 150%
- o KDB : 60%
- o KDH : 40%
- LLD (BCR) = Site Efektif x KDB
 = 19.246,7257 m² x 30%
 = 5.774,01771 m² → 5.774m²
- TLL (FAR) = Site Efektif x KLB
 = 19.246,7257 m² x 150%
 = 28.870,0886 m² → 28.870 m²
- KB (LT) = LLD (BCR) / TLL (FAR)
 = 28.870 m² / 5.774 m²
 = 5 → max 5 Lantai

$$\begin{aligned}
 \text{KTH} &= \text{Site Efektif} \times \text{KDH} \\
 &= 19.246,7257 \text{ m}^2 \times 30\% \\
 &= 7.506,792 \text{ m}^2 \rightarrow 7.506,7 \text{ m}^2
 \end{aligned}$$

4. Tema Perancangan

Merupakan bagian dari arsitektur berkelanjutan yang banyak di terapkan pada konsep desain. Eco-Cultural menekankan pada arah fundamental yang menghubungkan lingkungan dan budaya. Ekologi mengarah pada interaksi antara manusia dan alam guna memenuhi kebutuhannya. Perilaku manusia berhubungan dengan nilai-nilai budaya lokal. Pentingnya budaya lokal sebagai media antara tujuan manusia dan alam. Menurut jurnal Reinterpreting Sustainable *Architecture Guy & Farmer: The Place of Technology*, konsep arsitektur berkelanjutan memiliki lima kriteria desain.

<i>Image of space</i>	diartikan sebagai kesan ruang yang dalam pembentukannya meliputi penataan volume bangunan.
<i>Source of enviromental knowledge</i>	adalah mempelajari fenomena alam dan lingkungan memberitahu mengetahui budaya lokal
<i>Building Image atau Citra Bangunan</i>	terkait dengan dengan identitas dan kesan visual dari bangunan.
<i>Technology</i>	Ilmu yang melibatkan kreasi, metode dan bahan teknik dan hubungannya dengan kehidupan, masyarakat dan lingkungan (Ching, 2001: 3).
<i>Idealized concept of place</i>	Pembentukan hubungan yang berkesinambungan dengan lingkungan dan budaya

5. Konsep Perancangan

5.1.Strategi Implementasi Tema Rancangan

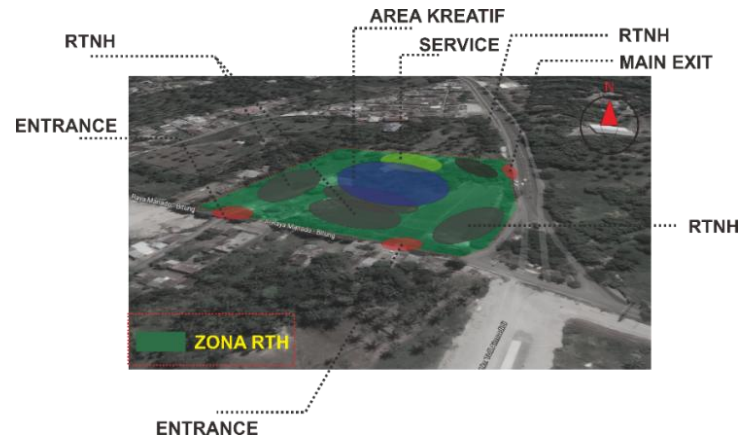
Strategi dalam perancangan Creative Hub di Minahasa Utara ini berdsarkan tema yang di garap yaitu Eco Cultural sebagai karakter dari bangunan. Berdasarkan Guy & Farmer dalam jurnal Reinterpreting Sustainable Architecture: The Place of Technology beberapa kriteria desain dalam Eco-Culturan untuk di terapkan pada bangunan,

- Penataan volume bangunan
- Mempelajari fenomena alam dan lingkungan untuk mengetahui budaya local
- Indentitas dan kesan visual dari bangunan
- Melibatkan kreasi,metode dan bahan Teknik yang dapat berhubungan dengan kehidupan, masyarakat dan lingkungan
- Pembentukan hubungan yang berkesinambungan dengan lingkungan dan budaya.

5.2. Rencana Zonasi

- Zona RTNH
Zona ini terbagi menjadi zona parkir (Mobil,motor) yang di kelompokkan atas parker pengelola, parkir khusus member dan parkeran pengunjung.
- Zona Service
Terletak pada bagian utara titik buta view dari jalan yang terdiri dari area loading dock dan area utilitas.
- Zona RTH
Sebagai ruang penyejuk dan meminimalisir suhu panas matahari dan serta penyaring udara. Terdapat area rekreasi dan healing area yang berfungsi sebagai tempat bersantai bagi pengunjung atau pihak yang datang di Creative Hub sendiri.

- **Zona Kreatif**
Sebagai area utama dalam penyedia fasilitas berdasarkan fungsi tipologi Creative Hub. Terdiri atas Creative space, Coworking Space dan Maker space.



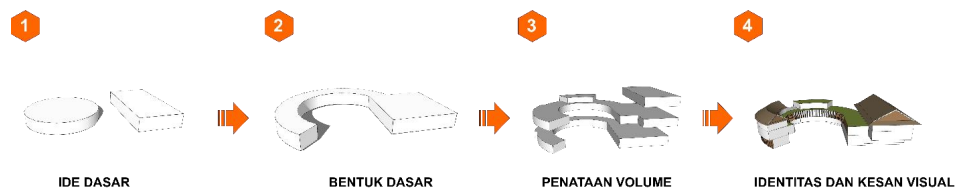
Gambar 2. Rencana Zonasi

5.3. Konsep Konfigurasi Massa

Penataan massa dalam site berdasarkan kriteria *Image of Space* (Citra Ruang). Dari fenomena lingkungan dan budaya yang ada maka muncul Ide dasar massa dari bentuk lingkaran dan persegi. Lingkaran merupakan bentuk yang terpusat. Makna terpusat berawal dari kondisi hidrologi yang ada karena site berada di daerah dengan sejumlah mata air tanah di beberapa tempat yang sudah dari dulunya ada di gunakan masyarakat dan telah menjadi sejarah.

Mata air dimaksud bahwa pusat kreatif ini dapat menjadi sumber dalam pengembangan sumber daya manusia sehingga bermanfaat bagi orang-orang layaknya mata air tanah yang penuh manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk persegi Panjang di ambil dari bentuk ruang pada rumah tradi-sional minahasa sebagai implementasi budaya.

Dari bentuk dasar maka dilakukan penataan volume dari strategi eco-culture yang mengalami modifikasi transformasi secara aditif dan subtraktif serta offset di beberapa bagian.



Gambar 3. Konfigurasi Massa

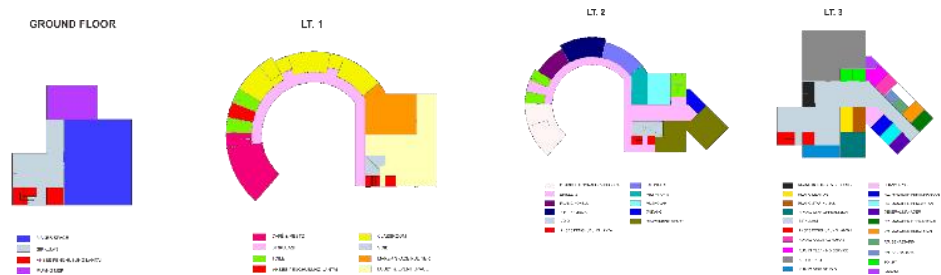
5.4. Rencana Tata Ruang dalam/Pola Denah Bangunan

Titik akses masuk ke dalam bangunan terletak di depan bangunan tengah utama dan pada bangunan di samping memiliki 1 akses pintu masuk serta terdapat 2 jalur akses keluar-masuk pada bangunan di tengah.

Akses penghubung antar lantai di hubungkan dengan penggunaan tangga yang terletak di beberapa titik penghubung pada gambar (merah muda). Akses penghubung tidak menggunakan sirkulasi vertikal tambahan berupa escalator. Hal ini di buat untuk mengefisiensikan penggunaan energy yang pada bangunan berdasarkan kriteria tema desain yang berkesinambungan dengan lingkungan. Penambahan lift untuk keperluan akses selain untuk keperluan memindahkan barang diperlukan juga untuk kaum difabel mengingat akses ke lantai atas di di buat ramp



Gambar 4. Titik Akses Masuk Bangunan



Gambar 5. Rencana Pola Denah

6. Hasil Perancangan

Dibawah ini merupakan hasil dari perancangan Creative Hub di Minahasa Utara :



Gambar 6. Site Plan



Gambar 7. Layout plan



Gambar 8. Tampak Tapak



Gambar 9. Perspektif Mata Burung



Gambar 10. Perspektif Mata Manusia



Gambar 11. Spot Ruang Luar



Gambar 12. Spot Ruang Dalam

PENUTUP

Perancangan Creative Hub Di Minahasa Utara di harapkan Menjadi ruang dinamis yang menghasilkan lebih banyak sumber daya manusia yang berkompeten di bidang kreatif serta menjadi sarana edukatif dan rekreatif. Kemudian untuk bangunan yang mengangkat cerita Tumatenden sebagai warisan budaya yang ada di minahasa utara di harapkan dapat mengedukasi bagi setiap pengunjung yang datang agar budaya yang ada tidak di lupakan melainkan lebih di lestarikan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Simon Guy and Graham Farmer-*Reinterpreting Sustainable Architecture : The Place of Technology tahun 2001*
- Orr, David W. 2002. *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*. New York: Oxford University Press.
- Octavianus H. A. Rogi, TINJAUAN OTORITAS ARSITEK DALAM TEORI PROSES DESAIN (Bagian Kedua dari Essay : Arsitektur Futurovernakularis – Suatu Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek) MEDIA MATRASAIN ISSN:1858 1137 Volume 11, No.3, November 2014.- di akses pada 19 November 2021
- Widiarso, Faris Hadyan. 2016. Perancangan Balai Budaya Bali dengan Pendekatan “Eco Cultural”. Universitas Brawijaya.- di akses pada 19 November 2021
- Lucky Prasetyo. 2018. “Konsep Ekologis dan Budaya pada perancangan Hunian Paska Bencana di Yogyakarta”. Universitas Katolik Parahyangan. Jurnal Teknik Arsitektur RPIJM Tahun 2015-2019 KABUPATEN MINAHASA UTARA
- RTRW Tahun 2013-2033, Kab. Minahasa Utara