

PUSAT KREATIVITAS DI MANADO

Arsitektur Dekonstruksi

Patrycia A. J. Sandil¹, Julianus A. R. Sondakh², Esli D. Takumansang³
¹Mahasiswa Prodi S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen Prodi S1 Arsitektur Unsrat
E-Mail : patryciaajs@gmail.com

ABSTRAK

Aktivitas monoton masyarakat kota yang berfokus pada aktivitas dan interaksi di rumah dan di tempat bekerja / sekolah dapat memberikan tekanan kepada masyarakat dan mengurangnya waktu mengembangkan kreativitas diri individu maupun kreativitas kelompok. Pusat Kreativitas di Manado ini menjadi tempat Ketiga yang penting bagi masyarakat kota Manado untuk menyalurkan bakat dan minat mereka melalui aktivitas-aktivitas pengembangan kreativitas yang telah disediakan. Selain memberikan wadah pengembangan minat dan bakat masyarakat melalui aktivitas kreativitas yang ada, masyarakat kota juga dapat menyalurkan aktivitas bersosialisasi, membangun komunitas, dan bersantai di dalam Pusat Kreativitas di Manado ini. Dengan adanya Pusat Kreativitas di Manado ini kiranya dapat membantu masyarakat kota Manado dalam pengembangan kreativitas diri yang mampu bersaing di era ekonomi yang sedang berkembang pesat dan dapat membantu mengurangi tekanan aktivitas melalui aktivitas sosial yang ada.

Kata Kunci : Pusat Kreativitas, Arsitektur Dekonstruksi, Manado, Tempat Ketiga.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecenderungan beraktivitas dan berinteraksi di rumah maupun di tempat bekerja yang menjadi rutinitas masyarakat sehari-hari membuat kurangnya waktu mengembangkan kreativitas di dalam diri, bersosialisasi, bersantai atau menenangkan pikiran. Kota Manado merupakan salah satu kota di Sulawesi Utara yang memiliki tingkat aktivitas yang tinggi. Seperti di kota-kota besar lainnya aktivitas yang dilakukan masyarakat begitu monoton sehingga membuat beberapa orang menginginkan suatu tempat singgah untuk melakukan aktivitas yang berbeda diluar aktivitas utamanya. Tempat singgah yang dimaksud merupakan tempat ketiga yang memiliki arti sebagai ruang antara selain di rumah (tempat pertama) dan tempat bekerja / belajar (tempat kedua). Di tempat ketiga ini orang-orang dapat keluar sejenak dari rutinitas monoton di rumah dan pekerjaan sehari-hari untuk bersantai dan menjadi diri sendiri dalam pengembangan kreativitas diri.

Kota Manado yang menjadi salah satu dari 10 kota di Indonesia yang masuk dalam pengembangan kota metropolitan baru membuat kota Manado mengalami perkembangan yang pesat baik dalam bidang ekonomi maupun bidang pariwisata. Dalam perkembangan yang pesat ini masyarakat di tuntut untuk menjadi lebih kreatif dalam aspek apapun, hal ini mampu juga meningkatkan stres pada masyarakat. Berdasarkan penelitian dari Carnegie Mellon University bahwa tingkat stres penduduk perkotaan mengalami peningkatan sebanyak 18-24 persen dalam 26 tahun terakhir, sehingga untuk mencegah dan mengatasi hal tersebut perancangan Pusat Kreativitas dibuat untuk mewadahi kebutuhan masyarakat untuk dapat bertukar pikiran, bertukar ide, menikmati waktu, berinteraksi, membangun komunitas serta mengembangkan kreativitas masing-masing individu. Perancangan Pusat Kreativitas ini tidak hanya memperhatikan masalah yang ada tetapi memperhatikan juga kelayakan akan lokasi dan lingkungannya, serta fasilitas objek yang pengolahannya sesuai dengan ketentuan beserta kesesuaian aspek-aspek tematik objek rancangan. Sebagai pusat kreativitas objek ini berfokus pada 2 aspek yaitu Kreativitas dan Sosial pendekatan temanya dipilih berkaitan dengan fungsi objek yaitu sebagai wadah pengembangan kreativitas yaitu Arsitektur Dekonstruksi di mana penerapannya pada objek bangunan dapat menjadikan objek desain ini berbeda dari bangunan lainnya.

Melihat akan hal yang ada, perancangan Pusat Kreativitas dirasa potensial untuk dihadirkan di kota Manado, tidak hanya sebagai tempat yang mewadahi aktivitas bersosialisasi antar individu maupun kelompok tetapi juga sebagai wadah pengembangan kreativitas diri masyarakat kota Manado di era ekonomu kreatif saat ini

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana merancang sebuah Pusat Kreativitas yang mampu menjawab akan kebutuhan masyarakat kota Manado dalam pengembangan kreativitas dan sosial?
- Bagaimana merancang sebuah objek Pusat Kreativitas dengan penerapan Arsitektur Dekonstruksi pada bangunan?

1.3. Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut:

- Merancang Pusat Kreativitas di kota Manado sebagai wadah pemenuhan kebutuhan yang berfokus pada 2 aspek yaitu Kreativitas dan Sosial dengan penerapan tema Arsitektur Dekonstruksi.

1.4. Sasaran Perancangan

Untuk mencapai tujuan perancangan, maka sasaran perancangan yang dicapai yaitu:

- Menghasilkan Pusat Kreativitas yang dapat menjawab dalam pengembangan kreativitas dan sosial individu dan kelompok.
- Mewujudkan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Kreativitas di Manado dengan pendekatan tema Arsitektur Dekonstruksi.
- Dapat mencapai konsep perancangan desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan latar belakang objek desain.

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan arsitektur dilakukan untuk mengarahkan desain dan untuk menghasilkan suatu karya desain. Dalam perancangan Pusat Kreativitas di Manado – Arsitektur Dekonstruksi terdapat 3 aspek utama dalam pendekatan perancangan yaitu:

- Pendekatan Tipologis
Pendekatan tipologis ini terdiri dari 3 tipologi yaitu antara lain tipologi fungsi, tipologi bentuk, dan tipologi kultural historik.
- Pendekatan Tematik
Pada pendekatan ini lebih mengarah pada tema perancangan yaitu Arsitektur Dekonstruksi yang dimana penerapannya pada objek bangunan dapat menjadikan objek perancangan ini berbeda dari bangunan lainnya.
- Pendekatan lokasi dan tapak.
Pada pendekatan ini dilakukan dengan pemilihan lokasi dan tapak yang tepat sesuai dengan aturan RT/RW yang ada di kota Manado, dengan melakukan metode pengumpulan data, analisis data, dan transformasi konsep desain.

3. KAJIAN PERANCANGAN

3.1. Prospek dan Fisibilitas

- Prospek
Pusat Kreativitas Merupakan salah satu kebutuhan masyarakat kota Manado akan ruang ketiga yang menjawab kebutuhan untuk bertukar pikiran, bertukar ide, menikmati waktu, berinteraksi serta mengembangkan bakat dan minat masing-masing individu, kebutuhan ini datang dari aktivitas sehari-hari masyarakat yang begitu monoton, sehingga untuk menjawab akan kebutuhan tersebut maka Pusat Kreativitas ini mampu

menjawab akan kebutuhan masyarakat, tempat ini tidak hanya menjadi tempat bersosialisasi tetapi juga dapat membantu meningkatkan kreativitas masyarakat kota Manado di era ekonomi kreatif saat ini dan juga membantu pemerintah mengatasi permasalahan tekanan aktivitas yang di alami masyarakat.

Dilihat dari prospek akan objek rancangan ini dikiranya cocok dan sangat bagus untuk dibangun di kota Manado, selain membantu menjawab akan kebutuhan masyarakat dikiranya kehadiran Pusat Kreativitas dapat juga membantu meningkatkan kreativitas antar individu.

Selain itu pemerintah juga mendapat keuntungan dari hadirnya pusat kreativitas ini yaitu sumber daya manusia yang mampu bersaing di era ekonomi kreatif saat ini.

- **Fisibilitas**

Objek rancangan Pusat Kreativitas ini dibutuhkan untuk menunjang akan kebutuhan masyarakat kota Manado, agar masyarakat yang ingin mencari tempat untuk bertukar pikiran, bertukar ide, menikmati waktu, berinteraksi serta mengembangkan bakat dan minat diri sendiri tidak harus melakukannya di rumah maupun tempat bekerja/belajar, sehingga terdapat wadah baru yang dapat memisahkan dari aktivitas utama yang dilakukan masyarakat.

3.2. Kajian Objek Perancangan

Secara keseluruhan yang dimaksud dari objek rancangan Pusat Kreativitas yaitu merupakan perancangan sebuah ruang ketiga (*third place*)¹ yang menjadi tempat atau sebuah wadah pengembangan kreativitas individu maupun kelompok, tempat bersosialisai, bersantai/menangkan pikiran, serta tempat menyalurkan minat dan bakat dibidang kreativitas.

Terdapat 2 aspek utama dari objek rancangan Pusat Kreativitas ini yaitu berfokus pada Kreativitas dan Sosial, yaitu:

- Kreativitas, mewadahi kegiatan individu maupun kelompok dalam subsektor ekonomi kreatif dengan tujuan untuk mendukung perkembangan minat dan bakat dan kreativitas generasi muda. Program yang ada antara lain: Creative space (ruang komunitas, studio fotografi, studi tari, studio musik, studio DKV, *multipurpose room*, dan area display), Maker space (Studio kerajinan, studio lukis, dan studio desain produk), dan Co-working space.
- Sosial, mewadahi atau mendukung interaksi sosial dan membangun lingkungan yang baik dan menyenangkan. Program yang ada antara lain: Restoran, café, komunal area, dan publik park.

Dari kedua aspek tersebut, aktivitas yang diberikan diharapkan sesuai dengan kalangan pengguna objek yaitu anak muda. Dalam pengembangan aspek kreativitas ini juga diharapkan secara langsung dapat memenuhi kebutuhan dan pengembangan kreativitas individu maupun kelompok dan sosial yang diharapkan dapat mampu membangun lingkungan hidup yang menyenangkan

3.3. Kajian Tema Perancangan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dekonstruksi adalah penataan ulang atau bentuk struktur bangunan yang tidak lazim. Arsitektur dekonstruksi adalah untuk menunjukkan ide – ide baru yang di dalamnya terdapat manipulasi tertentu untuk menghasilkan bentukan yang tidak teratur, tidak berkomposisi, tidak sentral, dan menghancurkan harmoni yang merupakan karakteristik dari arsitektur dekonstruksi.

Terdapat pemikiran Derrida mengenai Dekonstruksi yang memiliki hubungan langsung dengan arsitektur, yang mempunyai sebutan sebagai “Dekonstruksi Derridean” yang dijelaskan di dalam *Deconstruction The Kimbell* by Benedikt M, yaitu:

- *Difference* (Pembedaan dan penundaan makna)
- *Hierarchical Reversal* (Pembalikan Hirarki)

¹*third place* ruang/tempat antara bagi masyarakat kota beraktivitas selain di rumah (*first place*) dan sekolah/tempat kerja (*second place*).

- *Marginality and Centrality* (Pusat dan Marjinal)
- *Iterability and Meaning* (Pengulangan dan Makna)

Terdapat juga sebutan “Dekonstruksi Non-Derridean” yang memiliki cakupan dalam bentuk dan struktur yang didasari dari konsep-konsep *Disruption, Dislocation, Deviation, dan Distortion* yang menyebabkan identitas bentukan murni terganggu.

3.4. Kajian Lokasi & Tapak

Lokasi objek perancangan Pusat Kreativitas di Manado – Arsitektur Dekonstruksi secara makro terletak di Kota Manado yang merupakan ibu kota Provinsi Sulawesi Utara. Secara mikro tapak terletak di Jln. Ring Road, Kel. Paniki Bawah, Kec. Mapanget, Kota Manado.



Gambar 3.1
Lokasi dan Tapak

Sumber : *Google Earth & Analisis Pribadi (2021)*

Kapabilitas Tapak:

- Lokasi tapak :
Jln. Ring Road, Kel. Paniki Bawah, Kec. Mapanget, Kota Manado
- Tapak memiliki luasan 29,000 m² atau 2,9 ha.
- Batas Tapak : - Utara, Lahan kosong
- Selatan, Rumah warga
- Timur, Jl. Ring Road
- Barat, Jl. Pameran dan Rumah-rumah warga
- KDB/BCR : 60%
- KLB/FAR : 1,6
- KDH : 40%
- Perhitungan:
 - Lebar sempadan (dari jalan) : $\frac{1}{2}$ lebar jalan + 1m = 3 + 1 = 4 m
 - Luas sempadan : 659 m²
 - Total luas site efektif : 29.900 m² - 659 m² = 28,341 m²
 - Luas RTH min : KDH x Luas tapak = 40% x 28.400 = 11,360 m²

- Luas Lantai Dasar (LLD) : $KDB \times TLSE = 60\% \times 28,341 = 17,000 \text{ m}^2$
- Total Luas Lantai (TLL) : $KLB \times TLSE = 1.6 \times 28,341 = 45,345 \text{ m}^2$
- Total Jumlah Lantai : $TLL / LLD = 45,345 / 11,360 = 4 \text{ Lantai}$

4. KONSEP PERANCANGAN

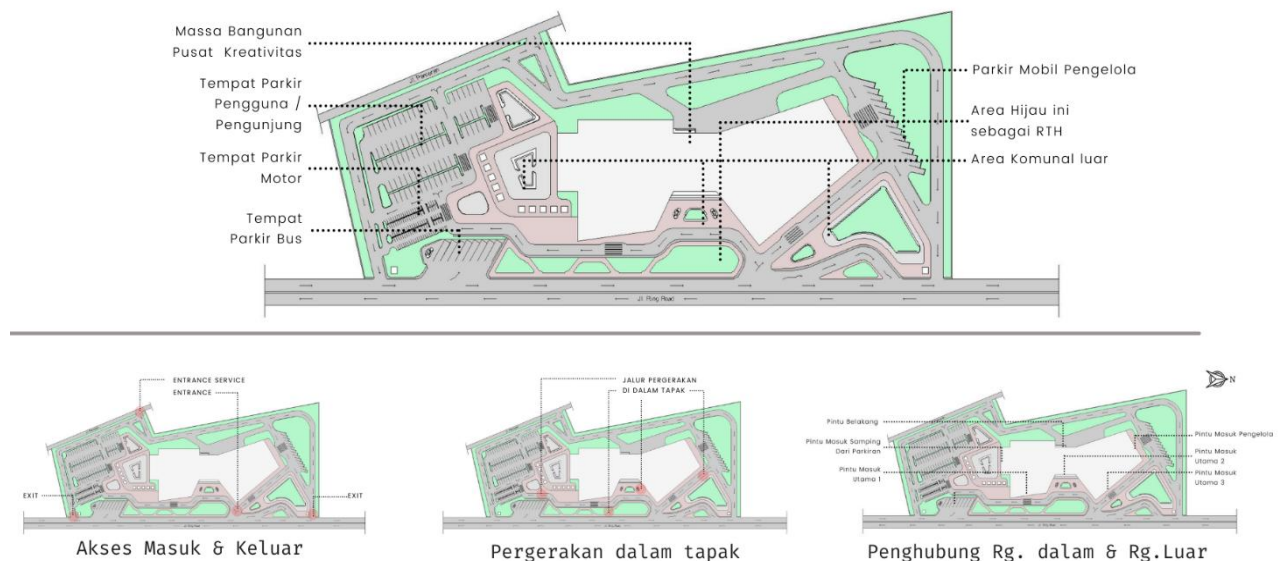
4.1. Institusi dan Tata Kelola



Gambar 4.1
Struktur Organisasi Pengelola
Sumber : Analisia Pribadi (maret, 2022)

4.2. Rencana Pematangan Lahan

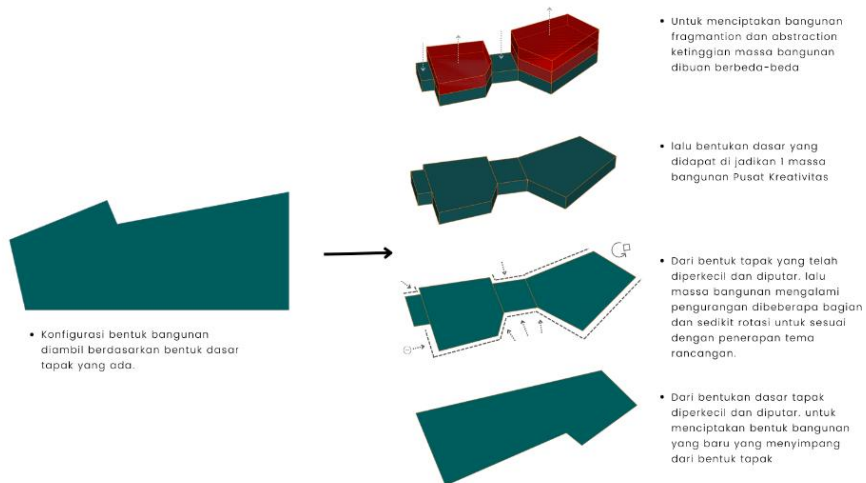
Berikut merupakan rencana pematangan lahan dan akses masuk & keluar tapak, sistem pergerakan di dalam tapak serta akses penghubung ruang dalam & ruang luar.



Gambar 4.2
Rencana Pematangan Lahan
Sumber : Analisia Pribadi (maret, 2022)

4.3. Rancangan Konfigurasi Geometrik

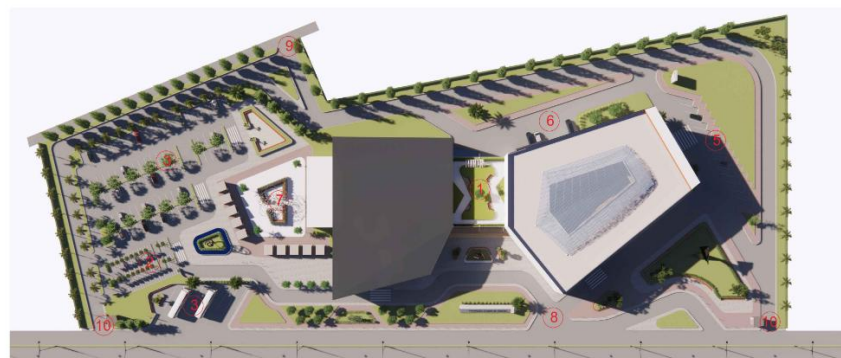
Berikut merupakan konfigurasi geometrik, dimana bentuk bangunan dari Pusat Kreativitas di Manado diambil dari bentukan dasar dari tapak yang terpilih yang selanjutnya terjadi proses konfigurasi berdasarkan implementasi tema dari Arsitektur Dekonstruksi.



5. HASIL PERANCANGAN

Berikut merupakan hasil perancangan Pusat Kreativitas di Manado – Arsitektur Dekonstruksi.

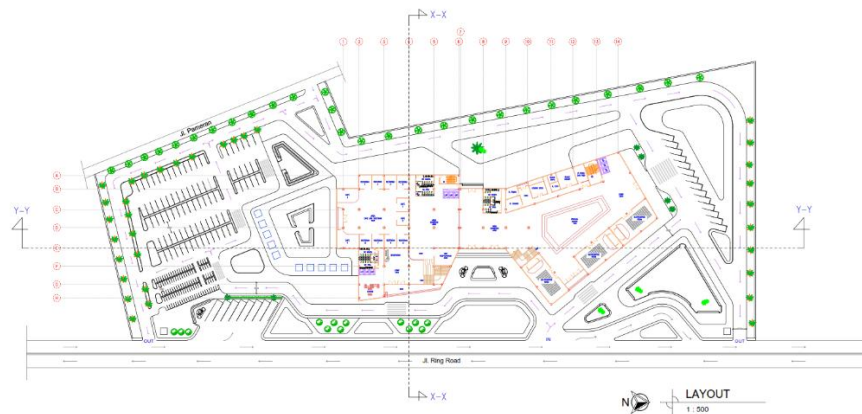
Dalam rencana tapak dan layout di bawah pada perancangan Pusat Kreativitas ini main entrance tapak di letakan di tengah area masuk tapak, yang dapat memudahkan pengguna dan pengunjung untuk memasuki area Pusat Kreativitas. Di depan tapak juga terdapat area drop off bagi kendaraan umum maupun motor/mobil online, drop off di depan ini dibuat masuk sedikit kedalam mendekati bangunan untuk meminimalisir kepadatan kendaraan di jalur jalan utama yaitu jalan ring road juga untuk meminimalisir jarak pengunjung berjalan dari jalan ke bangunan. Di depan juga terdapat area parkir bus yang dapat diakses langsung dari jalan utama. Pada sepanjang jalan tapak terdapat 3 *vocal point* berupa *sculpture* yang dapat ditemui di tiga titik berbeda. Yang pertama berada pada area drop off depan tapak, kedua berada di tengah bangunan, dan ketiga berada didekat tempat parkir dan area komunal luar ketiga *vocal point* ini mengiringi perjalanan masuk pengguna dan pengunjung dari awal masuk tapak hingga area keluar tapak.



KETERANGAN :

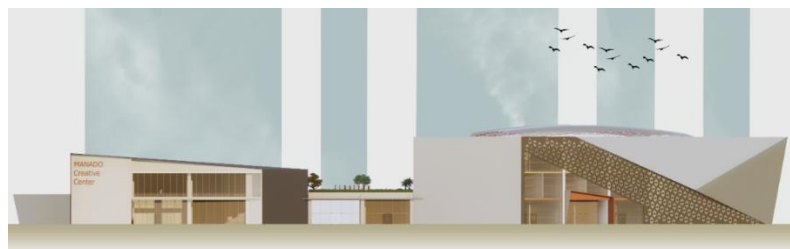
- | | | |
|-------------------------------------|------------------------------|--------------------|
| 1. Massa Bangunan Pusat Kreativitas | 5. Parkir Pengelola | 9. Entrance Servis |
| 2. Parkir Motor | 6. Loading Dock | 10. Exit |
| 3. Parkir Mobil | 7. Area Komunal Luar & Stand | |
| 4. Parkir Bus | 8. Entrance | |





Gambar 5.1
Siteplan & Layout
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)

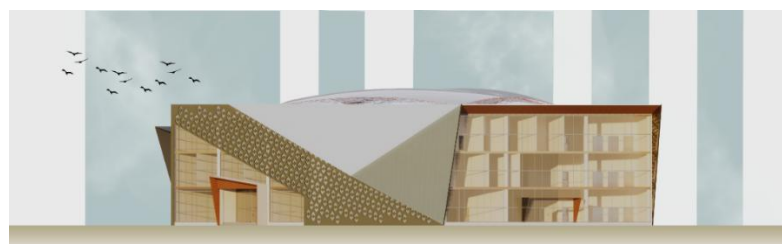
Berikut merupakan visualisasi tampak bangunan dari tampak depan, tampak belakang, tampak samping kanan, dan tampak samping kiri.



Gambar 5.2
Tampak Depan
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)



Gambar 5.3
Tampak Belakang
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)

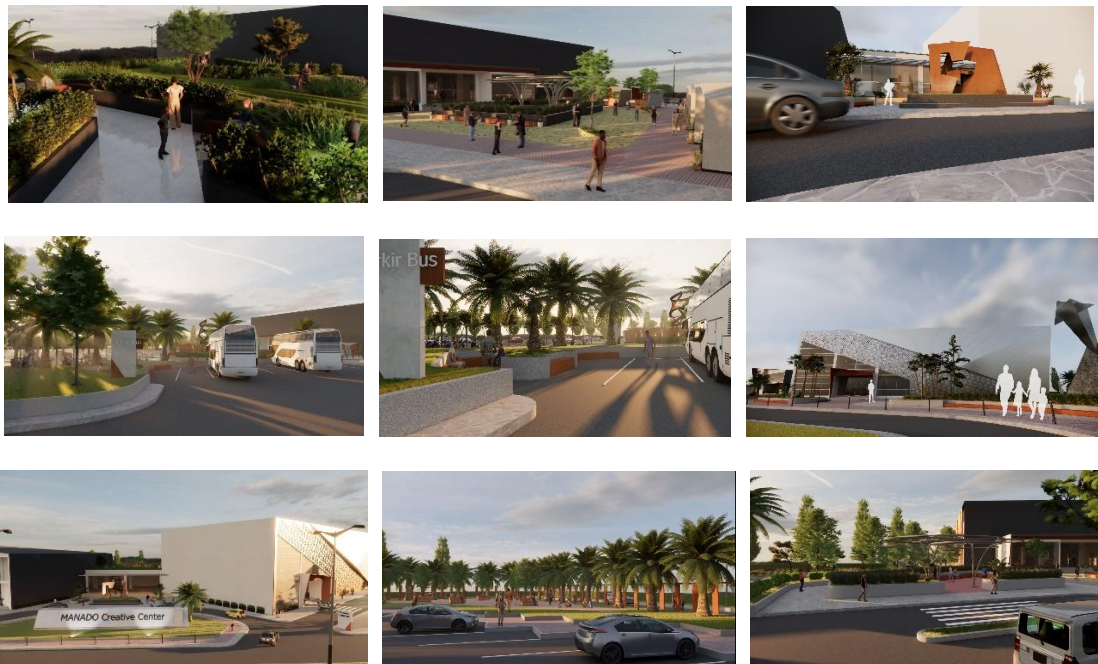


Gambar 5.4
Tampak Samping Kanan
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)



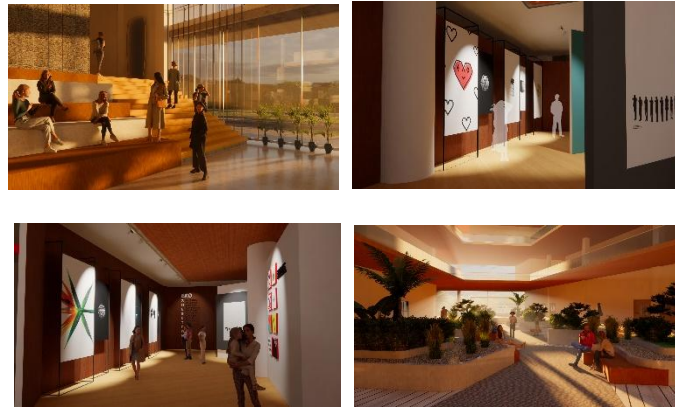
Gambar 5.5
Tampak Samping Kiri
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)

Di bawah ini merupakan visualisasi perancangan berupa spot – spot eksterior pada gambar pertama merupakan area *green roof* yang terletak dilantai atas tengah – tengah bangunan, yang diikuti area stand jajanan / stand souvenir yang terletak di sebelah kiri bangunan berdekatan dengan parkir pengunjung, stand ini disewakan bagi pengguna untuk menjual hasil – hasil karya yang telah di buat dan dapat dibeli oleh pengunjung yang datang. Selanjutnya dapat dilihat di gambar di bawah terdapat banyak area duduk yang diberikan seperti pada area parkir bus diberikan tempat duduk untuk para sopir menunggu, juga pada area lain yang diberikan tempat – tempat duduk untuk mereka dapat bersantai, menikmati waktu, serta untuk membentuk ruang diskusi antara individu maupun kelompok sesuai dengan salah satu fokus objek perancangan yaitu sosial.



Gambar 5.6
Spot Eksterior
Sumber : Analisia Pribadi (Juli, 2022)

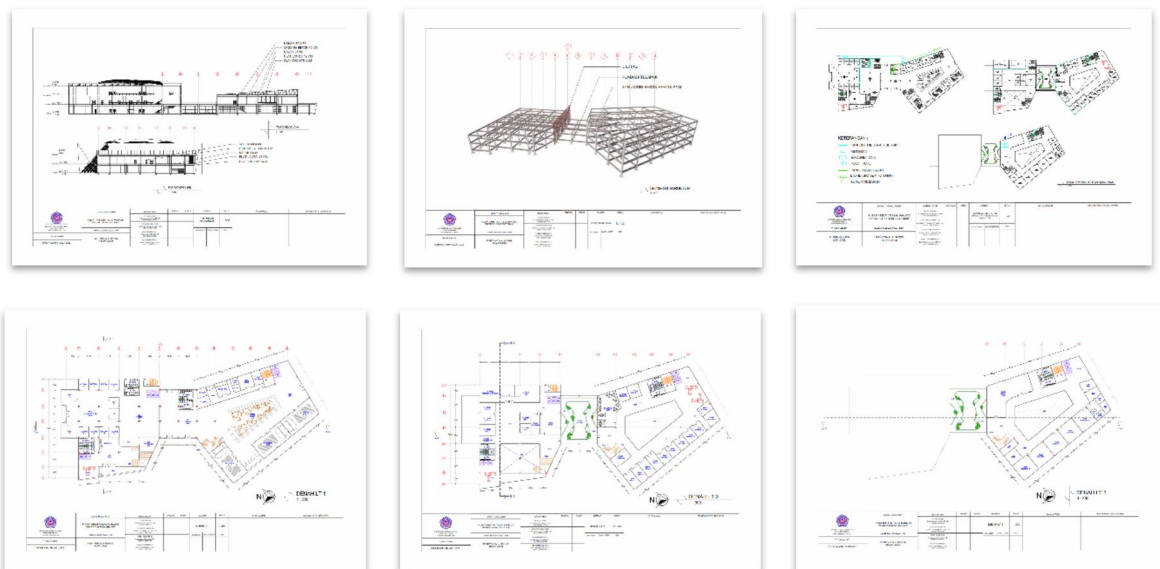
Berikut merupakan gambar spot interior bangunan yang diawali dengan gambar pada area duduk lobi yang berada menyatu dengan tangga utama massa bangunan. Terdapat area exhibition yang berada di dalam bangunan yang dapat digunakan / disewa oleh pengguna atau pengunjung sabagai area untuk menampilkan hasil – hasil karya yang telah dibuat. Terdapat juga area komunal indoor berupa mini garden sebagai area duduk, bersantai, dan berdiskusi bagi pengguna maupun pengunjung yang datang.



Gambar 5.7
Spot Interior

Sumber : Analisa Pribadi (Juli, 2022)

Berikut terdapat hasil rancangan lainnya berupa potongan bangunan, denah bangunan, isometri struktur bangunan, dan denah sistem utilitas bangunan.



Gambar 5.8
Hasil Rancangan

Sumber : Analisa Pribadi (Juli, 2022)

6. PENUTUP

6.1. Kesimpulan dan Saran

Proses Perancangan Pusat Kreativitas di Manado – Arsitektur Dekonstruksi telah selesai dilaksanakan dengan menjawab segala tujuan dan latar belakang yang ada dari awal proses hingga akhir. Dimana Perancangan Pusat Kreativitas ini merupakan wadah pengembangan Kreativitas individu maupun kelompok serta tempat yang memberikan wadah untuk bersosialisasi, bersantai, dan menengkan pikiran dengan penerapan tema Arsitektur Dekonstruksi.

Selama proses sampai pada hasil akhir perancangan terdapat banyak ketidaksempurnaan, oleh karena itu penulis memberikan saran untuk adanya proses lebih mendalam dalam analisa maupun konsep mengenai objek, tapak, dan tema yang diambil serta lebih banyak memperdalam literatur dan

mengasah *skill* dalam ber-arsitektur agar dapat mempengaruhi hasil akhir atau produk desain yang nanti berkualitas dan sesuai dengan tujuan dan latar belakang yang diangkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguswin, Ahmad, 2021, Perencanaan dan preancangan Bojonegoro *Crative Hub* dengan Pendekatan konsep Arsitektur Modern, Jurnal Arsitektur dan Perencanaan ATAP, Vol.V No.1, 2614-3755, Bekasi.
- Anwar, F, 2017, Ini Sebabnya Hidup di Perkotaan Rentan Memicu Stres, <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-3473095/ini-sebabnyahidup-di-perkotaan-rentan-memicu-stres>. Diakses pada 8 Okttober 2021.
- Benedikt, Michael, 1991, Deconstruction The Kimbell, New York: Site Books, NY.
- BPS Kota Manado, 2021, Kecamatan Mapanget dalam Angkat Tahun 2021.
- BPS Kota Manado, 2021, Kota Manado dalam Angka Tahun 2021.
- Broadbent, Geoffrey, 1991, Deconstruction: A Student Guide, London Academy Editions.
- Butler, S.M, 2016, Third Places as Community Builders, <https://www.brookings.edu/blog/up-front/2016/09/14/third-places-as-community-builders/>. Diakses pada 8 Oktober 2021.
- Cultural, Factoria, 2017, How to Set Up a Creative Hub, European Creative Hub Network, Madrid.
- Dafrina, Amelia, 2015, Arsitektur Dekonstruksi Sebagai Karakteristik Desain Pada Bangunan Modern”, Jurnal Arsitekno, Vol. 5, No.5, 11-21, Aceh.
- Leyton, M. 2003. A geometric Theory of Architecture. Basel Boston Berlin: Bierkhauser-Publisher for Architecture.
- Mantiri, Hyginus, 2011, Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi, Media Matrasain, Vol. 8 No.2, Manado.
- Neufert, Ernst, 1993, Data Arsitek – Jilid Ketiga, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Peraturan Daerah Kota Manado No.1, 2014, Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034.
- Schodek, Daniel, 1998, Struktur – Edisi Ketiga, Penerbit Refika Aditama, Bandung.
- Siregar, Fajri dkk, 2017, Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia, Centre for innovation Policy and Governmance Indonesia Sustainability Centre, Jakarta.