

## **PUSAT INDUSTRI KREATIF DI MINAHASA** *Arsitektur Post Modern*

**Preyshe F. A. Kawung<sup>1</sup>, Julianus A. R. Sondakh<sup>2</sup>, Pierre H. Gosal<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi, <sup>2,3</sup>Dosen Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi  
mail : [preyshekawung@gmail.com](mailto:preyshekawung@gmail.com)

### **Abstrak**

*Budaya masyarakat Minahasa melahirkan seni dan kreatifitas seperti tarian, musik, kerajinan, makanan, lukisan, bermacam kain batik dan tenun, dan lain sebagainya. Maka, perlunya suatu wadah untuk menjadi tempat mengembangkan setiap kegiatan yang ada dimana hal ini bertujuan agar tetap melestarikan budaya yang ada dan sebagai media untuk mengembangkan, memamerkan, mempromosikan kegiatan kreatifitas, baik lewat pentas seni maupun penjualan karya. Setiap orang yang mengambil bagian dalam kegiatan ini juga dapat meningkatkan perekonomiannya lewat mengkormesikan hasil karya ataupun mementaskannya. Selain itu, setiap pelaku ekonomi yang berhubungan dengan produksi seni juga dapat menerima keuntungan, seperti mereka yang menjadi penyalur bahan baku karya seni dan lainnya. Maka hasil dari objek ini adalah menghadirkan tempat yang memiliki studio atau sanggar produksi karya seni, studio atau sanggar untuk latihan musik dan tari, area pameran dan pentas. Hal ini bertujuan agar setiap pengembangan kreatifitas yang ada dapat didukung dari proses produksi sampai siap dipasarkan. Pada proses perancangan objek Pusat Industri Kreatif di Minahasa ini menggunakan tema Arsitektur Post Modern untuk menghadirkan hasil rancangan yang berbaur antara modern dan unsur budaya Minahasa.*

**Kata Kunci:** *Pusat Industri Kreatif, Arsitektur Post Modern*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Minahasa memiliki adat dan budaya yang unik, hal ini menghasilkan beragam kegiatan seni dan kreasi yang dapat dikembangkan. Namun, kurangnya fasilitas untuk mengembangkan kegiatan seni dan kreasi mempengaruhi kegiatan yang ada, padahal dengan adanya suatu tempat yang dapat mewadahi kegiatan ini maka bisa berkembang selain melestarikan budaya juga dapat memberi dampak baik pada perekonomian masyarakat Minahasa.

Konsep objek ini adalah menghadirkan suatu wadah yang dapat menampung proses kegiatan seni dan komersil yang menjadi bagian dari industri kreatif. Kegiatan seni dan kreasi dengan skala pelayanan yang dapat digambarkan “hulu-hilir”.

## **2. METODE PERANCANGAN**

### **2.1. Pendekatan Perancangan**

Dalam perancangan Pusat Industri Kreatif di Minahasa ini dilakukan pendekatan perancangan terhadap 3 poin utama, yaitu :

- Pendekatan terhadap tipologi objek, yang mana akan dilakukan dengan mengidentifikasi kegiatan dan nantinya dikelola untuk mendapatkan tipologi objek
- Pendekatan terhadap tema perancangan – (Arsitektur Postmodern), yang mana diperlukan pemahaman tentang arsitektur tradisional Minahasa digabungkan dengan arsitektur modern untuk nantinya diimplementasikan dalam objek, yang meliputi fasad maupun ornament dalam bangunan.
- Pendekatan terhadap kajian tapak dan lingkungan, dalam hal ini perlu dilakukan pengambilan data tapak dan proses analisis tapak terpilih baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial budayanya.

### **2.2. Proses Perancangan**

Untuk proses perancangan Pusat Industri Kreatif di Minahasa dipilih proses *glass box*, yaitu suatu proses yang transparan dan dapat diargumentasikan dalam menghasilkan suatu karya rancangan.

### **3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN**

#### **3.1. Objek Rancangan**

Pusat Industri Kreatif adalah suatu pusat aktivitas daya cipta yang juga terkait dengan aktivitas ekonomi. Industri kreatif memiliki beberapa sub sektor dan yang akan dirampung pada objek meliputi pasar barang seni, kerajinan, mode, fotografi, musik, seni pertunjukan, dan kuliner. Maka dengan demikian objek akan memenuhi kebutuhan ruang berdasarkan sub sektor yang telah diutarahkan. Sehingga dalam objek terdapat ruang-ruang inti untuk menunjang kegiatan dari sub sektor seperti ruang pameran, area pentas, studio, sanggar dan lainnya.

#### **A. Prospek**

Perancangan objek ini berfokus untuk mawadahi dan menjadi pusat kreatif untuk beragam kegiatan seni Minahasa dan kreasi yang berkembang di Kabupaten Minahasa. Berikut penjabaran prospek Pusat Industri Kreatif di Minahasa :

- Mewadahi beragam kegiatan seni dan kreasi yaitu dengan menghadirkan sanggar dan studio untuk kegiatan seni yang berlangsung.
- Menjadi tempat untuk memamerkan dan mempromosikan karya seni dengan menghadirkan galeri seni agar karya seni dapat dipajang dan diperjualbelikan, sehingga dengan demikian dapat menopang perekonomian pelaku seni yang mengambil bagian untuk mempromosikan karya seninya di galeri.
- Sebagai tempat pentas seni.
- Sebagai tempat wisata, yaitu dengan menghadirkan area ruang luar yang dirancang dengan alur cerita legenda Danau Tondano yang dapat menarik minat wisatawan untuk datang menikmati keindahan dari area objek ataupun menikmati alam sekitar objek dan juga karena objek ini sebagai tempat pentas seni maka dengan demikian wisatawan dapat datang menikmati pegelaran seni yang berlangsung.
- Selain kegiatan seni adapun objek ini sebagai pusat wisata kuliner khas Minahasa.
- Bisa menjadi tempat pegelaran seni bukan hanya seni di Minahasa namun juga bisa dalam skala regional maupun nasional.

#### **B. Fisibilitas**

Dengan melihat perkembangan seni Minahasa sendiri yang memiliki ciri khas maka layak untuk terus dilestarikan. Keberadaan suatu pusat seni di Kabupaten Minahasa sendiri terbilang masih kurang dan hanya bergantung pada beberapa sanggar seni dan karang taruna di setiap desa seperti dipaparkan di latar belakang. Maka dengan demikian perlu dan layak dihadirkan pusat industri kreatif, yang didalamnya merampung semua kegiatan seni dan kreasi yang berlangsung di Kabupaten Minahasa, dengan adanya pusat industri kreatif maka antusias untuk melestarikan seni budaya setempat terus ada, selain itu objek dapat menjadi tempat berkumpul anak muda dan wisatawan untuk lebih mengenal dan terjun dalam melestarikan kesenian dan budaya yang ada di Minahasa.

#### **3.2. Lokasi dan Tapak**

Lokasi tapak berdasarkan analisi dan RTRW Kabupaten Minahasa terpilih di Desa Leleko, Kecamatan Remboken, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, yang lebih tepatnya berada di area Danau Tondano. Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Nomor 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Minahasa Tahun 2014-2034 adapun strategi untuk meningkatkan pengelolaan pariwisata sebagai penggerak utama pembangunan ekonomi yang salah satunya meliputi meningkatkan pengembangan pariwisata alam (wisata danau, air terjun, pantai) dan wisata budaya/sejarah sehingga dengan demikian dapat meningkatkan kunjungan wisatawan melalui promosi pariwisata dan atraksi pariwisata dan kebudayaan.



Gambar 1.  
 Tapak Terpilih  
 Sumber : Google Earth, 2022

### 3.3. Analisis Site dan Lingkungan

- **Kapabilitas Tapak**

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa Nomor 1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Minahasa Tahun 2014-2034, besaran ruang mengacu pada presentase dalam peraturan tersebut. Dimana Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 40%, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) sebesar 120%, Koefisien Dasar Hijau sebesar 60%.

KDB	: 40%	TLS	: 17.051 m <sup>2</sup>
KLB	: 120%	LLD <sub>max</sub>	: 6.820,4 m <sup>2</sup>
KDH	: 60%	TLL <sub>max</sub>	: 20.461,2m <sup>2</sup>
GSB	: 5 m	TLL Program	: 6.808,9 m <sup>2</sup>
GSJ	: ½ lebar jalan + 1	ketinggian bangunan	: 3 lantai maksimal
KB	: 3 lantai		

- **Kondisi Eksisting Dalam Tapak dan Luar Tapak**

1. Dalam Tapak

Eksisting dalam tapak terdapat beberapa pohon yang nantinya sebagian akan dipertahankan dan sebagian akan ditebang sesuai dengan peruntukan lahan bangunan nantinya. Dalam tapak juga telah terdapat jalan aspal sebelumnya.



Gambar 2.  
 Eksisting Dalam Tapak  
 Sumber : Google Earth 2020 dan Analisis Penulis

2. Luar Tapak

Kondisi luar tapak tapak berbatasan dengan jalan yang mana setelah jalan sudah masuk ke area danau Tondano, terlihat terdapat rumah apung dan tambak ikan dari penduduk setempat.



Gambar 3.  
Kondisi Eksisting Luar Tapak  
Sumber : Google Earth 2020 dan Analisis Penulis

#### 4. TEMA PERANCANGAN

##### 4.1. Asosiasi Logis

Pusat kesenian dan kreasi ini di rancang untuk memwadahi kegiatan seni yang ada di Minahasa yang menjadi lokasi untuk objek dengan tema Arsitektur Postmodern maka objek akan mewujudkan nilai-nilai kebudayaan yang ada di Minahasa.

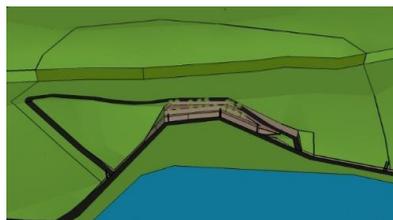
##### 4.2. Kajian Tema

Arsitektur Postmodern muncul setelah berakhirnya masa Arsitektur Modern, Charles Jenks merupakan tokoh awal Arsitektur Postmodern pada tahun 1958 menerbitkan buku dengan judul “*The Failure of Modern Architecture*” dalam bukunya ini menuliskan tentang kegagalan gerakan Arsitektur Modern. Dalam judul Pusat Industri Kreatif di Minahasa aliran tema Arsitektur Postmodern yang akan digunakan sebagai pendekatan perancangan yaitu Arsitektur Postmodern Neovernakular. Neovernakular sendiri secara etimologi berasal Bahasa Yunani, diambil dari kata *neo* yang berarti baru dan *vernacullus* yang berarti local, pribumi. Sehingga Arsitektur Neovernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tat ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

#### 5. KONSEP PERANCANGAN

##### 5.1. Konsep Pematangan Lahan

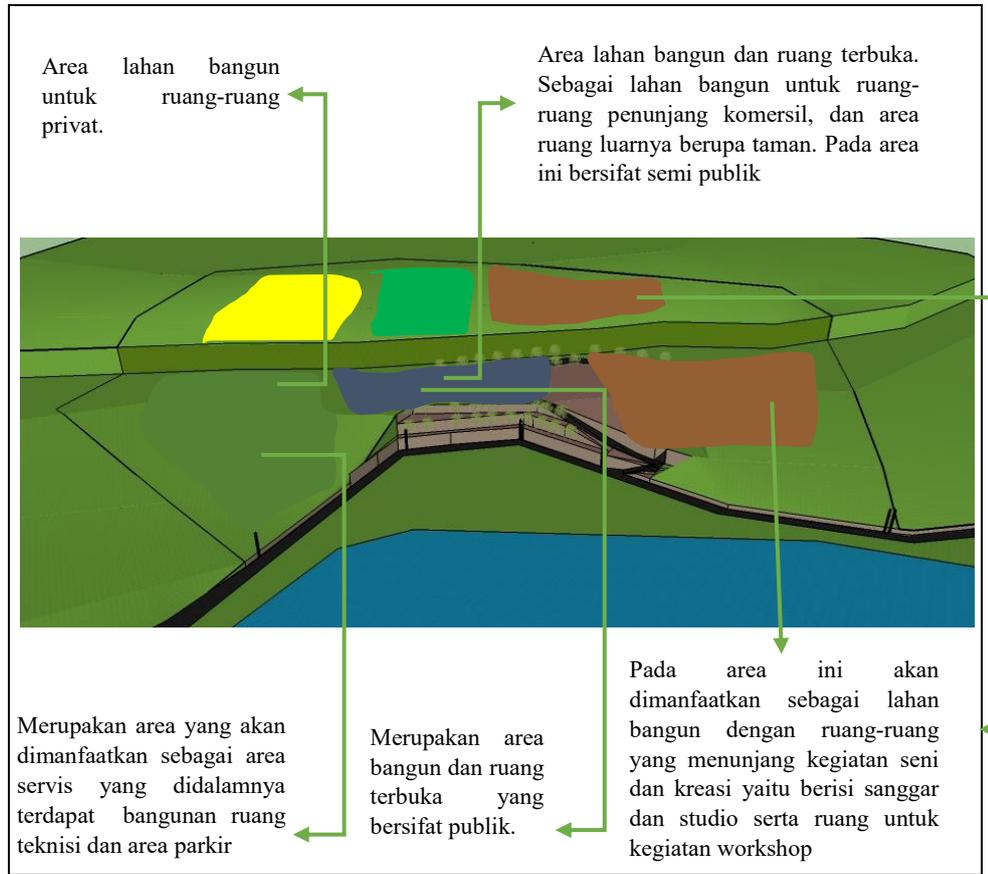
Untuk konsep pematangan lahan, lahan Sebagian besar akan mempertahankan kontur. Namun, *cut and fill* tetap akan digunakan hanya pada beberapa bagian saja untuk memaksimalkan daya dukung lahan.



Gambar 4.  
Rencana Pematangan Lahan  
Hasil Analisis Penulis

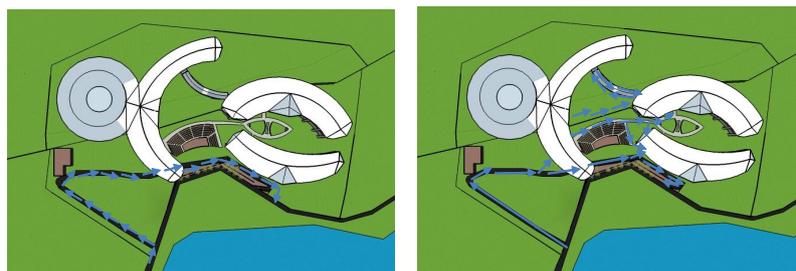
### 5.2. Konsep Zoning Tapak

Zonasi dalam tapak terdiri dari area publik, privat, semi privat, semi publik, dan servis.



Gambar 4.7.  
Zonasi Pemanfaatan Lahan  
Sumber : Analisis Penulis,2022

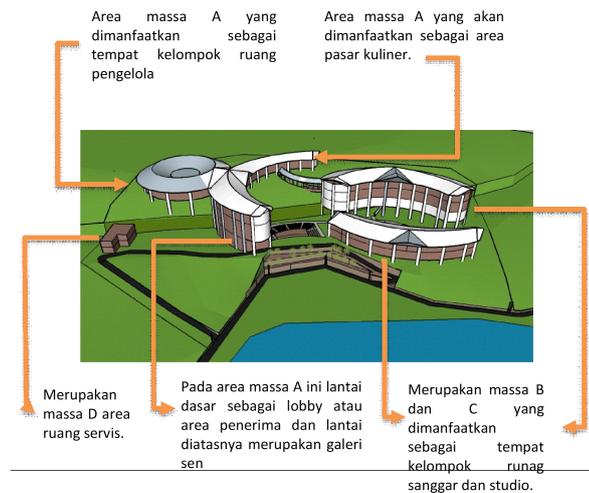
### 5.3. Konsep Sirkulasi



Keterangan gambar (jika ada) :  
~ (a) pergerakan kendaraan dalam tapak  
~ (b) pergerakan orang dalam tapak

Gambar 4.14.  
Pergerakan dalam Tapak  
Sumber : Analisis Penulis, 2022

## 5.4. Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan



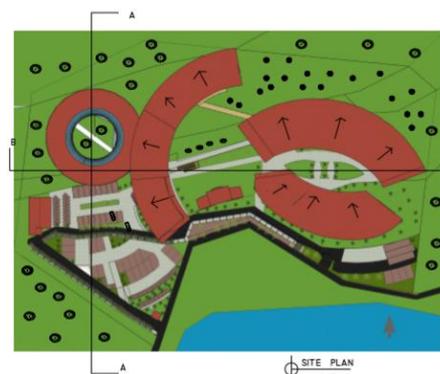
Gambar 4.11.  
Konfigurasi Massa  
Sumber : Analisis Penulis, 2022

## 6. HASIL PERANCANGAN

### 6.1. Siteplan

Blok A memiliki luas sekitar 1.987,33 m<sup>2</sup>, merupakan blok yang direncanakan untuk ruang pengelola, ruang penerima (lobby), galeri seni dan area pasar kuliner. Pada bangunan ini area ruang pengelola akan dipisahkan dengan kelompok ruang lainnya, karena sifat privat pada kelompok ruang pengelola. Pada massa blok A setiap kegiatan komersil didukung pada area ini.

Blok B dengan luas 1.011,69 m<sup>2</sup>, akan dimanfaatkan sebagai area untuk kelompok ruang sanggar dan studio, hal ini berlaku juga untuk massa di blok C yang memiliki luas 907,81 m<sup>2</sup>, dimana setiap kegiatan pengembangan seni dan kreasi berlangsung di kedua blok ini. Blok C dimanfaatkan untuk kegiatan seni yang menimbulkan kebisingan yang cukup tinggi sehingga harus dipisahkan dari kegiatan/cabang seni lainnya yang membutuhkan konsentrasi yang cukup tinggi dalam berkreativitas.



Gambar 8.  
Siteplan  
Sumber : Analisis Penulis, 2022

Massa pada blok D merupakan massa untuk kelompok ruang servis dengan luas area bangun 109,44 m<sup>2</sup>.

## 6.2. Tampak Bangunan

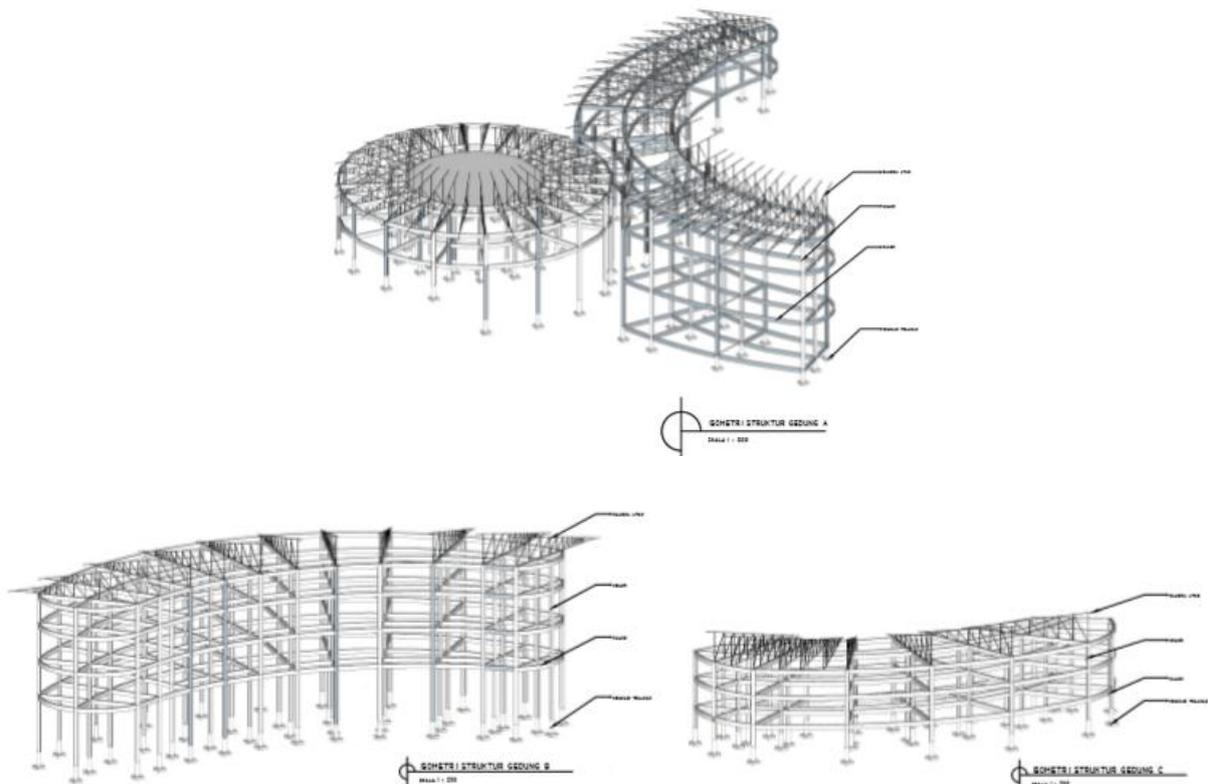
Dalam perencanaan material bangunan memaksimalkan penggunaan material kayu untuk memaksimalkan unsur budaya atau ciri khas rumah adat Minahasa. Perancangan dengan konsep rumah panggung sebagai pilihan untuk mengatasi area tapak yang berkontur.



Gambar 9.  
Tampak Tapak  
Hasil Rancangan

## 6.3. Struktur & Rangka Atap

Struktur atap menggunakan material baja berat untuk semua bangunan utama.



Gambar 10.  
Isometri Struktur  
Hasil Rancangan

#### 6.4. Spot Ruang Dalam dan Ruang Luar

Spot ruang dalam pada area lobby dan ruang pameran temporer memaksimalkan penggunaan kayu sebagai material untuk memaksimalkan unsur budaya dalam objek. Spot ruang luar pada area panggung terbuka menunjukkan area pentas yang dapat dimanfaatkan sebagai area pertunjukan seni dan kegiatan seni kreasi lainnya .



*Gambar 11.*  
Spot Ruang Dalam  
*Hasil Rancangan*



*Gambar 12.*  
Spot Ruang Luar  
*Hasil Rancangan*

#### 6.5. Perspektif

Massa objek terinspirasi dari motif kain batik Pinawetengan dan rumah panggung Minahasa.



*Gambar 13.*  
Perspektif  
*Hasil Rancangan*

## 7. PENUTUP

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sebuah Pusat Industri Kreatif di Minahasa diharapkan mampu mewadahi beragam kegiatan seni dan kreasi. Selain itu, tujuan penulis menghadirkan pusat industri kreatif adalah untuk meningkatkan perekonomian masyarakat kabupaten Minahasa lewat hasil/produksi seni dan kreasi. Dalam hasil rancangan penulis berhasil menerapkan tema arsitektur postmodern pada pusat industri kreatif dan mengangkat nilai budaya lokal yang berasal dari Minahasa.

Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh perancang selanjutnya yaitu mengkaji lebih banyak sumber dan referensi terkait dengan objek maupun tema perancangan. Perancangan selanjutnya diharapkan mampu menghasilkan suatu objek rancangan yang dapat mewadahi kebutuhan masyarakat secara efektif dan optimal serta memberikan nilai estetika yang selaras dengan tema pada objek rancangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- ....., 2020, Surabaya Creative Hub”, <URL :<https://ainurosyid.com/2019/11/30/Surabaya-creative-hub/>, diakses pada tanggal 10 November 2020.
- ....., 2020, Informasi Art Centre Bali, <URL :<https://informasiartcentrebari.wordpress.com/2016/03/23/Kawasan-suci/>, diakses pada 12 Desember 2020.
- Abdel, Hana, 2020, Art & Innovation Hub at Agastya International Foundation/ Mistry Architects, <URL :[https://www.archdaily.com/951768/art-and-innovation-hub-at-agastya-international-foundation-mistry-architects?ad\\_source=search&ad\\_medium=search\\_result\\_projects](https://www.archdaily.com/951768/art-and-innovation-hub-at-agastya-international-foundation-mistry-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects), diakses pada tanggal 25 November 2020.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa, 2014, Peraturan Daerah Kabupaten Minahasa No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa 2014-2034, Bappeda Kabupaten Minahasa, Tondano.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa, 2018, Curah Hujan, Rata-Rata Kelembaban Udara dan Rata-Rata Suhu 2018-2019, BMKG Kabupaten Minahasa, Tondano.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Minahasa, 2018, Rata-Rata Tekanan Udara, Kecepatan Angin, dan Penyinaran Matahari 2018-2019, BMKG Kabupaten Minahasa, Tondano.
- Puteri, Andhini, 2020, Jakarta Creative Hub, Wadah untuk Menumpahkan Kreativitas, <URL :<https://crafters.getcraft.com/id-articles/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas>, diakses pada 10 November 2020,
- Rengkung, Joseph, 2011, Arsitektur Vernakular Rumah Tinggal Masyarakat Etnik Minahasa, E-Journal.unsrat.ac.id, Vol. 8 No. 3, pp. 18 – 20, Media Matrasani, Manado.
- Rogi, Octavianus H.A., 2014, Tinjauan Otoritas Arsitek dalam Teori Proses Desain, E-Journal.unsrat.ac.id, Vol. 11 No. 3, pp. 7 – 13, Media Matrasani, Manado.
- Salain, Nyoman R. P., 2017, Paham Arsitektur Neo Vernakular di Era Post Modern, simdos.unud.ac.id, pp. 1 – 4, Bali, Denpasar.
- Wenas, Jessy, 2007, Sejarah dan Kebudayaan Minahasa, Institut Seni Budaya Sulawesi Utara, Manado.