

CREATIVE HUB DI KOTA TOMOHON *High-Tech Arsitektur*

Kenny M. pangkerego¹, Suryono², Roosje J. Poluan³

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

Email : Kennypankerego@gmail.com

Abstrak

Unit pelayanan yang mewadahi kegiatan industri kreatif pada lingkungan perkotaan dikenal dengan Pusat Industri Kreatif atau Creative Hub. Fasilitas ini menjadi rang bagi para pelaku kreatif untuk mengelola, memproduksi, dan memasarkan usahanya. Selain itu, dalam Creative Hub, aktivitas seperti pembekalan yang tertuang dalam program entrepreneurship bersama para pakar dalam bidangnya yang berfungsi sebagai pendamping dan kurator.

Potensi yang cukup besar untuk pengembangan industri kreatif dinilai sangat cocok bagi kota Tomohon yang merupakan salah satu kota pendidikan dan kreatif di pulau Sulawesi. Hal ini dibuktikan dengan berbagai event kreatif dan edukatif yang sering diadakan di kota Tomohon. Oleh sebab itu, perlu disediakan sarana bagi para pelaku kreatif yang berada di kota Tomohon. Contohnya, TIFF (Tomohon Internasional Flower Festival) yang diadakan setiap tahun, ada juga event-event pawai yang diadakan pada 17 agustus, dengan menerapkan tema High-Tech disesuaikan dengan rencana objek yaitu pusat industri kreatif (Creative Hub) di mana bangunan harus terlihat menarik sebagai pusat pengembangan ekonomi dan kreatifitas. Dari lokasi juga penting mengingat Kota Tomohon belum tersedianya bangunan Creative Hub untuk mewadahi aktifitas ekonomi dan kreatif. Disisi lain juga Tomohon memiliki suasana yang asri dan sejuk sehingga membuat aktivitas diluar ruangan maupun di dalam ruangan terasa lebih nyaman.

Kata Kunci : Kota Tomohon, Creative Hub, High-Tech Arsitektur

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Menurut Pangetsu (2008), terdapat 14 sub sektor dalam industri kreatif, diantaranya: Arsitektir, Periklanan, Pasar, Kerajinan, Barang Seni, Video yang mencakup Film & Fotografi, Desain, Permainan interaktif, Seni Pertunjukkan, Penerbitan dan Percetakan, Musik, Layanan Komputer dan Piranti Lunak (Software), Televisi dan Radio, dan Riset Pembangunan. Dalam pelaksanaan kegiatan usaha tersebut, seringkali para pelaku industri kreatif menemui kesulitan saat memulainya. Pada dasarnya, terdapat 2 permasalahan utama ketika memulai kegiatan usaha industri kreatif yaitu; yang pertama, sudah mengantongi ide usaha tapi tidak tersedianya ruang produksi dan pengelolaan usahanya serta ruang untuk memasarkan hasil usahanya yang membuat pelaku di industri ini cenderung menjual produk di tempat yang kurang memadai seperti emperan jalan bahkan pedestrian, yang akhirnya menciptakan image produk yang tidak berkualitas yang menimbulkan efek penurunan harga jual; yang kedua ialah kurangnya ruang komunal yang dapat menampung kegiatan yang dilakukan secara rutin seperti program dan pelatihan *entrepreneurship & craftsmanship* dari para pakar kreatif yang berfungsi sebagai pengajar, pendamping, dan curator.

Menanggapi permasalahan tersebut, Pusat Industri Kreatif di Kota Tomohon diharapkan menjadi bangunan yang solutif dalam mewadahi kegiatan beberapa sub-sektor kreatif seperti Kuliner, Kriya, dan Desain Produk sebagai fokus utamanya. Objek ini nantinya akan menjadi ruang bagi para pelaku industri kreatif untuk melakukan kegiatan seperti memproduksi, memasarkan, mengelola usahanya, serta kegiatan yang bersifat pembekalan, pendidikan, serta pelatihan yang dalam hal ini tertuang pada program-program dengan pakar industri kreatif sebagai stakeholder yang bisa membantu perkembangan kemampuan para pelaku industri kreatif.

Penggunaan pendekatan tema High-Tech Arsitektur disesuaikan dengan rencana objek dimana bangunan harus terlihat menarik sebagai pusat pengembangan ekonomi dan kreatifitas namun tetap mempertimbangkan penggunaan teknologi terbaru. Pemilihan lokasi juga terbilang penting mengingat belum tersedianya objek seperti ini di Kota Tomohon. Di sisi lain, Kota Tomohon memiliki suasana yang asri dan sejuk sehingga membuat aktivitas diluar ruangan maupun di dalam ruangan terasa lebih nyaman.

Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana mendesain sebuah objek Creative hub di kota Tomohon sebagai sarana bagi para pelaku usaha kreatif di Kota Tomohon yang optimal?
- 2) Bagaimana menghadirkan objek Creative Hub yang bertemakan High-Tech di Kota Tomohon?

Tujuan & Sasaran Perancangan

- 1) Tujuan
 - a. Merancang objek Creative hub yang dapat mewadahi para pelaku kreatif di kota Tomohon dan juga untuk orang yang ingin mempelajarinya
 - b. Dapat menghadirkan objek Creative Hub yang bertemakan High-Tech di Kota Tomohon
- 2) Sasaran
 - a. Dapat merancang Objek Creative hub di Kota Tomohon
 - b. Objek ini diharapkan bisa memfasilitasi sarana dan prasarana bagi para pelaku kreatif di Kota Tomohon
 - c. Perancangan ini ditujukan supaya dapat memicu kreativitas dan mengedukasi kaum milenial di Kota Tomohon baik dalam bidang industry kreatif maupun arsitektural khususnya bangunan dengan sistem teknologi tinggi
 - d. Keberadaan Creative Hub ini diharapkan menjadi tempat di mana orang dapat mengapresiasi dirinya dengan cara kreatifitas, maupun edukasi.

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

- a) Pendekatan Perancangan Melalui kajian Objek
Mengidentifikasi objek perancangan dari objek yang sudah ada (Industri kreatif) dan memahami pembahasan mengenai ruang yang ada pada industri kreatif yang membuat nilai objek perancangan lebih menarik
- b) Pendekatan Perancangan Melalui kajian Tapak
Menganalisis lingkungan sekitar tapak agar dapat menghasilkan objek yang bermanfaat di daerah tapak itu berada. Lokasi objek terletak di kelurahan Kolongan kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon. Lokasi objek ini berada di wilayah sekitar pemukiman warga dan pemerintah kota.
- c) Pendekatan Perancangan Melalui Kajian Tema
Tema yang akan di pakai pada Creative Hub di Kota Tomohon adalah High-Tech Arsitektur, dimana perancangan elemen-elemennya akan menyesuaikan dengan ciri-ciri High-Tech yaitu penggunaan material pabrikan terutama dari baja yang tahan korosi, metal, dan kabel – kabel baja yang ditonjolkan baik pada interior maupun eksterior atau ruang luarnya. Dengan menggunakan tema High-Tech maka objek yang akan dihasilkan memiliki aspek seni, struktur, dan teknologi.

Proses Perancangan

Metode yang akan digunakan ialah metode “*Glassbox*” yang merupakan sebuah metode perancangan konsep yang rasional dan logis untuk menghasilkan sebuah gagasan dimana konsep diaplikasikan secara bertahap dimana data, analisa, sintesis, luaran menjadi pertimbangan dasar konsep itu sendiri.

KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Objek Rancangan

Prospek

- Belum adanya sarana Creative Hub yang menerapkan tema High-Tech Arsitektur di Kota Tomohon
- Dengan adanya bangunan ini diharapkan bahwa para pelaku kreatif di Kota Tomohon mendapatkan sarana dan prasarana yang baik
- Perancangan ini juga bertujuan agar dapat menciptakan minat kreatif dan edukatif bagi para kaum milenial di Kota Tomohon
- Keberadaan Creative Hub ini diharapkan menjadi tempat di mana orang dapat mengapresiasi dirinya dengan cara kreatifitas, maupun edukasi.

Fisibilitas

Fisibilitas dari objek creative hub ini yaitu sebagai penunjang kegiatan orang-orang yang ingin terlibat ataupun sebagai tempat mengadakan event-event yang berhubungan dengan kreatif yang ada di Kota Tomohon. Dengan adanya objek creative hub diharapkan dapat memberikan sarana bagi para pelaku kreatif

Lokasi & Tapak Perancangan

Perancangan objek ini berlokasi di daerah yang cukup jauh dari pusat kota Tomohon. Hal ini dilandaskan dengan pemikiran akan kebutuhan pengguna dengan tingkat privasi yang tinggi diikuti dengan penanganan khusus yang membutuhkan lingkungan sekitar yang mendukung adanya keamanan, kenyamanan, dan relaksasi. Lokasi yang terpilih berada di Jl. Sengel, kelurahan Kolongan, kecamatan Tomohon Tengah, Kota Tomohon, Sulawesi utara. Akses ke tapak dapat di jangkau dengan kendaraan pribadi.



Gambar 1. Tapak Terpilih

Tapak terpilih memiliki luas sebesar 20.000 m². Kapabilitas tapak mengacu pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tomohon tahun 2013-2033 dan dijabaran sebagai berikut:

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) = maks. 40%
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) = maks. 4 lantai
- KDH (Koefisien Dasar Hijau) = maks. 30%
- GSB (Garis Sepadan Bangunan) = antara 3m sampai 4m

Maka jika di implementasikan pada tapak yang ada di peroleh hasil sebagai berikut

1) KDB (Koefisien Dasar Bangunan) pada tapak

$$\begin{aligned} \text{KDB} &= \text{Luas lahan} \times \text{KDB (peraturan)} \\ &= 20.000 \times 40\% \\ &= 8.000 \text{ m}^2 \text{ luas yang bias di bangun pada tapak} \end{aligned}$$

2) KLB (Koefisien Lantai Bangunan)

$$\begin{aligned} \text{KLB} &= \text{Luas Lahan} \times \text{KLB (peraturan)} \\ &= 8.000 \times 3 \\ &= 24.000 \text{ m}^2 \text{ luas lantai bangunan yang dapat di bangun} \end{aligned}$$

3) Jumlah lantai = 3 lantai maksimum yang dapat di bangun

Analisis Tapak dan Lingkungan

Berikut merupakan analisis tapak berdasarkan kondisi eksisting dilihat dari unsur alamiah dan artifisial yang disertai data pendukung

• **Klimatologi**

Tabel 1. Tabel Iklim Kota Tomohon 2016-2017

Rata-Rata Tekanan Udara Kecepatan Angin dan Penyinaran Matahari Menurut Bulan di Kota Tomohon, 2017				Jumlah Curah Hujan dan Hari Hujan Menurut Bulan dan Lokasi di Kota Tomohon, 2016										
Average Atmospheric Pressure Wind Velocity and Duration of Sunshine by Month in Tomohon Municipality, 2017				Amount of Precipitation and Number of Rainy Days by Month and Location in Tomohon Municipality, 2016										
Bulan/Month	Tekanan Udara Atmospheric Pressure	Kecepatan Angin Wind Velocity	Penyinaran Matahari Duration of Sunshine	BP3K Tomohon Selatan		BP3K Tomohon Tengah		BP3K Tomohon Timur		BP3K Tomohon Barat		BP3K Tomohon Utara		
	(mb)	(knot)	(%)	Rainy Days	Precipitation (mm3)	Rainy Days	Precipitation (mm3)	Rainy Days	Precipitation (mm3)	Rainy Days	Precipitation (mm3)	Rainy Days	Precipitation (mm3)	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	
Januari/January	1012,6	2,2	37	23	268.9	20	207.0	14	99.0	12	84.50	14	309.0	
Februari/February	1011,5	3,1	38	21	274.3	18	237.0	15	127.5	11	162.50	9	181.0	
Maret/March	1011,4	3,1	51	11	105.5	12	58.5	6	24.5	4	30.50	8	106.0	
April/April	1011,6	2,7	69	25	218.1	21	181.0	21	151.5	20	217.50	17	242.0	
Mei/May	1010,7	2	48	25	354.5	22	332.0	26	240.0	23	401.50	19	218.0	
Juni/June	1011,4	2	41	25	358.5	21	408.0	23	394.5	23	398.50	20	335.0	
Juli/July	1010,7	2	48	17	252.0	13	289.9	18	295.5	15	186.50	13	249.0	
Agustus/August	1011,3	1,7	49	10	202.5	7	136.0	8	113.5	6	90.00	10	44.0	
September/September	1010,8	3,7	65	18	288.0	19	317.0	17	341.0	16	326.50	16	408.0	
Oktober/October	1011,5	3,7	44	20	225.8	21	292.0	21	345.5	19	244.00	18	459.0	
November/November	1010,4	2,6	51	18	227.2	21	279.0	22	295.5	13	169.50	15	331.0	
Desember/December	1009,9	3	66	21	396.8	25	394.0	25	384.0	24	512.00	21	453.0	

• **Topografi Tanah**

Tapak terletak pada daerah pemerintahan sehingga tanah pada tapak relatif landai.

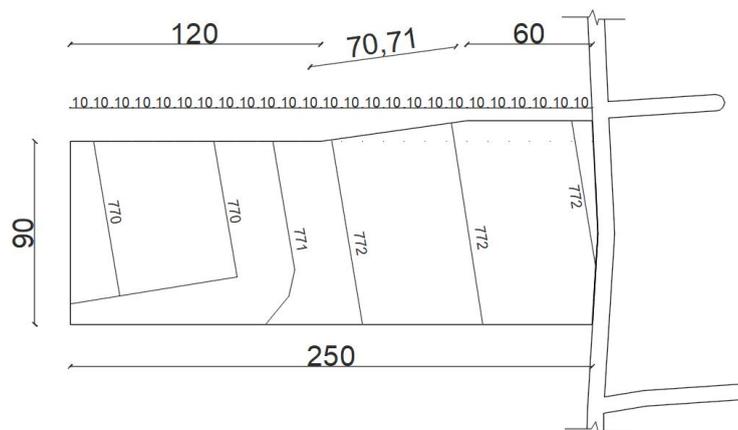
TEMA PERANCANGAN

Asosiasi Logis

Lokasi yang berada di daerah pinggiran kota dengan kondisi alam yang masih asri dengan objek rancangan Creative Hub, dengan mengangkat tema High-Tech yang nantinya bangunan harus terlihat menarik sebagai pusat pengembangan industry kreatif, dan memberikan suasana asri bagi para pelaku industry kreatif ataupun penikmat karya-karya industry kreatif.

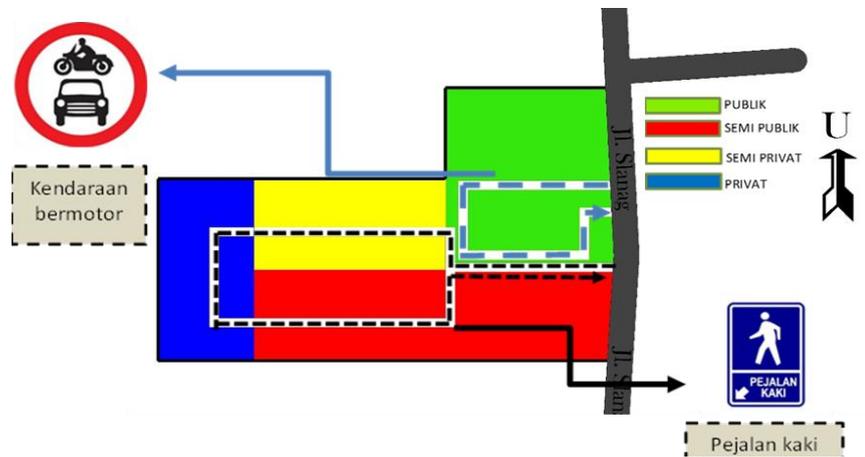
Kajian Tema

Arsitektur High Tech merupakan langgam yang menjembatani arsitektur modern dan post-modern. Langgam ini lahir sebagai modernisme yang mengalami transformasi ide dengan bantuan kemajuan teknologi yang lebih mutakhir. Dalam bukunya “High Tech Architecture”, Colin Davies (1998) mengartikan langgam ini berbeda dengan artian high tech dalam industri. Dalam scope industri, high tech diartikan sebagai teknologi mutakhir dalam elektronika, robotika, komputer, mobil sport dan sejenisnya. Sedangkan dalam arsitektur, high tech diartikan sebagai langgam arsitektur yang bermuara pada gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi langgam ini adalah bangunan yang terbuat dari material sintetis seperti logam, kaca dan plastik.



Gambar 2. Topografi Tapak

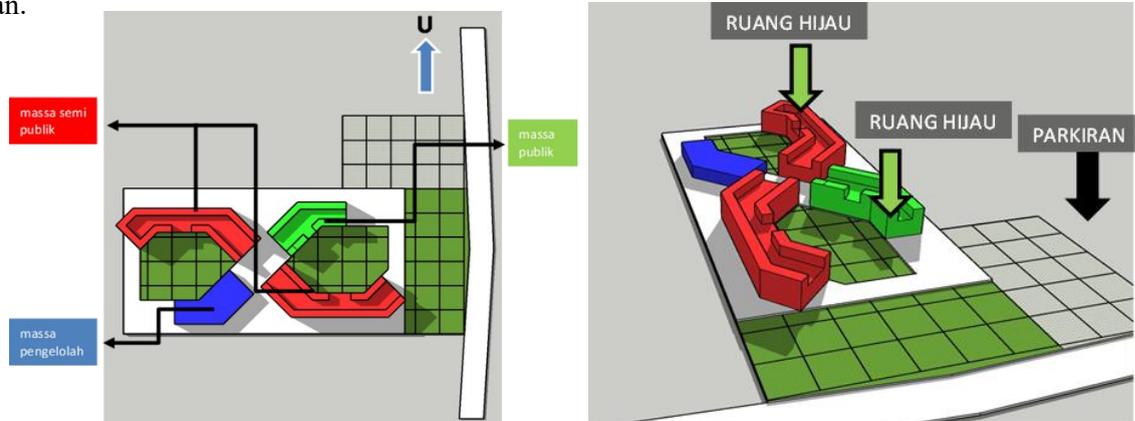
KONSEP PERANCANGAN Konsep Pengembangan Tapak



Gambar 3. Konsep Site Development (Pembagian Zonasi dan Akses Sirkulasi dalam Tapak)

Konsep Gubahan Massa Bangunan

Massa bangunan berorientasi menghadap barat dan berdasarkan sistem grid 10×10 yang telah dibuat bangunan.

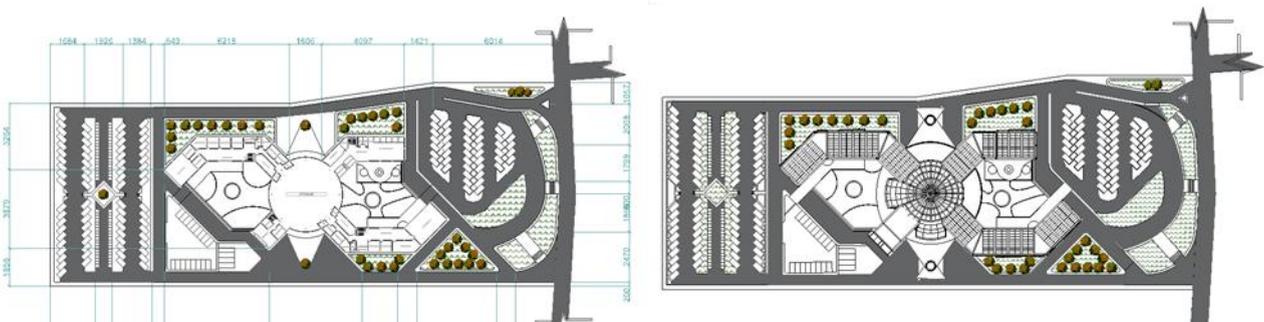


Gambar 4. Konsep geometrik bangunan & peletakan relatif massa pada tapak

HASIL RANCANGAN

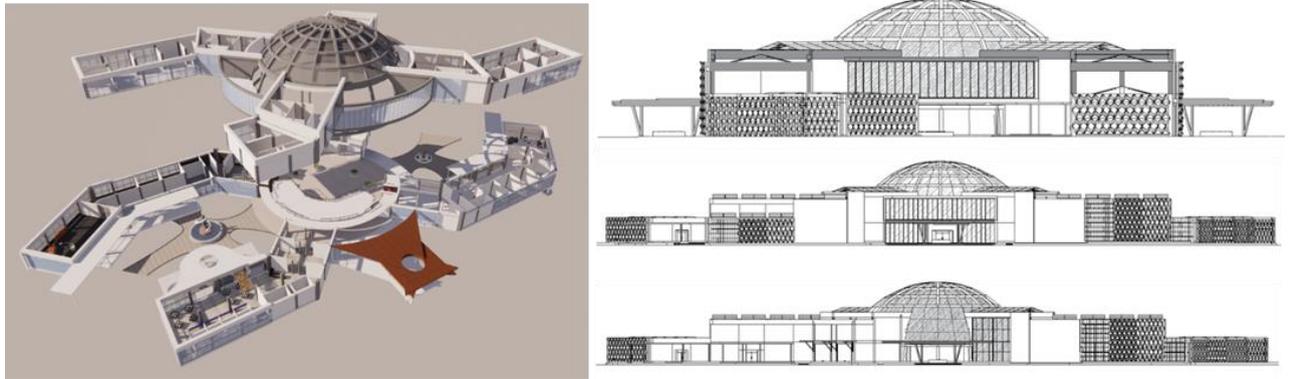
Berikut ini merupakan hasil final desain dari perancangan Creative Hub dengan penerapan tema High-Tech Arsitektur di Kota Tomohon.

Rencana Layout & Denah Bangunan



Gambar 5. Site Plan dan Lay Out

Gubahan Bentuk Arsitektural & Tampak Bangunan



Gambar 6. Aksonometri Struktur dan Tampak Bangunan

Gubahan Ruang Dalam dan Luar

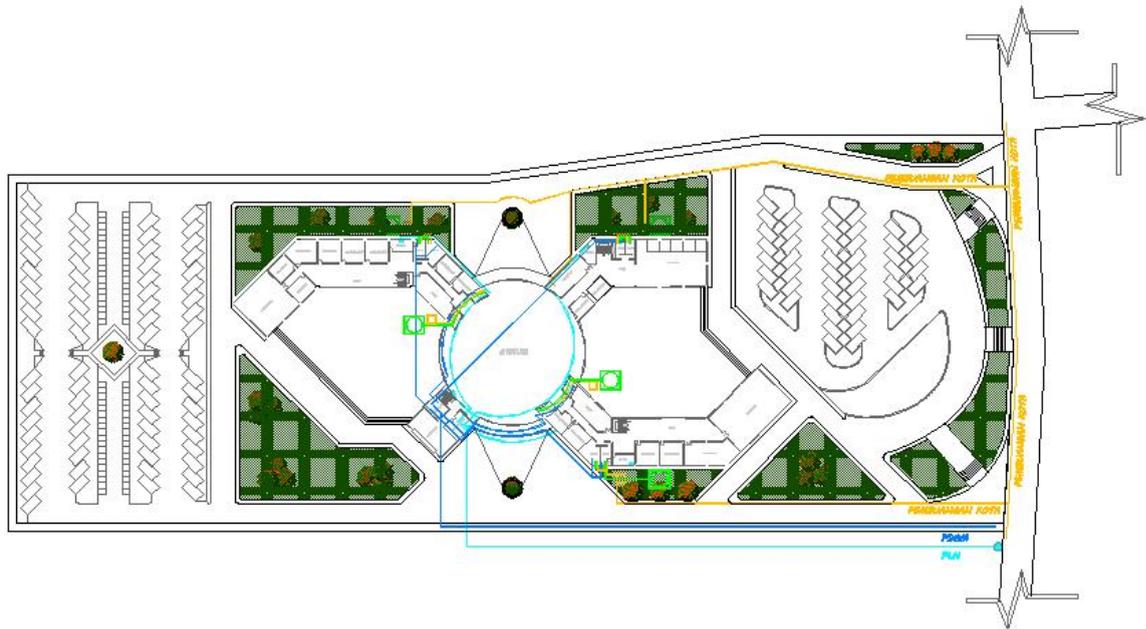


Gambar 7. Spot Interior dan Spot Eksterior

Perspektif & Utilitas Tapak



Gambar 8. Perspektif mata burung tapak



Gambar 9. Utilitas Tapak

PENUTUP

Kesimpulan

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Creative Hub di Kota Tomohon ini dapat memicu meningkatnya minat dan menjadi wadah penyaluran minat serta bakat masyarakat pada tiga bidang sub-sektor yaitu Kuliner, Kriya, dan Desain Produk. Selain itu, melalui bangunan ini, masyarakat teredukasi dalam bidang arsitektur khususnya dalam hal bagaimana bangunan dengan teknologi tinggi (High-Tech Architecture) dibangun dan digunakan.

Saran

Apabila rancangan Creative Hub di Kota Tomohon ini dilanjutkan ke tahap pembangunan maka dalam proses pembuatannya perlu diperhatikan penggunaan material yang terbaru seperti penerapannya pada bagian fasad dan bagian atap, penggunaan system struktur yang tepat, dan pengimplementasian tema rancangan jika memang tema high tech akan di gunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- CIM - Mouraria Creative Hub / DNSJ arq, 01 May 2015, Arch Daily, diakses pada 13 Jan 2022, <https://www.archdaily.com/625194/cim-mouraria-creative-hub-dnsj-arq>, ISSN 0719-8884.
- Davies, John, 1988, High Tech Architecture, Rizzoli International Publications, New York.
- Emmit, Stephen, 2001, Architectural Technology, Leeds Metropolitan University, Gray Publisher, London. <https://www.archdaily.com/802765/tallinn-creative-hub-kavakava>, ISSN 0719-8884.
- Jones, J. C., 1970, Design Methods, The Pitman Press, London.
- Neufert, Ernst, 2002, Data Arsitek Jilid 1 edisi 33, Erlangga, Jakarta.
- Neufert, Ernst, 2002, Data Arsitek Jilid 2 edisi 33, Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Tomohon, 2011, Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Tomohon Tahun 2011-2031, Dinas PUPR Kota Tomohon, Tomohon.
- Ramadhany, H. Z., 2019, Perancangan Kukar Creative Center di Kutai Kartanegara Dengan Tema Arsitektur Metafora, Skripsi, Institut Teknologi Nasional, Malang.
- Siregar, dkk, 2017, Enabling Spaces: Mapping Creative Hub in Indonesia, Center For Innovation Policy and Governance, Jakarta.
- Tallinn Creative Hub / Kavakava, 06 Jan 2017, ArchDaily, Diakses pada 13 Jan 2022 melalui Undang-undang Republik Indonesia No.24 Tahun 2019 Tentang Ekonomi Kreatif.