

PERANCANGAN GEDUNG KREATIVITAS ANAK KAMPONG DI TOBELO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Hendrik S. Suriandjo^{1*}, Ronald R. Tampinongkol² Frans Galela³

^{1,2}Dosen Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Nusantara, Manado

³Mahasiswa S-1 Arsitektur Universitas Nusantara Manado

Corresponding Author: hsurianjo@nusantara.ac.id

Abstrak

Pada tahun 1999 sampai pertengahan tahun 2000 Maluku Utara pernah di landah konflik horisontal, salah satunya Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara yang mengakibatkan kerugian materil dan material yang tidak sedikit, begitupun dengan korban jiwa, baik anak-anak maupun orang dewasa imbasnya sebagian anak – anak menjadi terlantar karena kehilangan orang tua,tempat tinggal maupun sanak saudara konflik yang bernuansa sara ini menyisahkan luka yang dalam bagi beberapa anak-anak korban konflik tersebut. Dimana ruang bermain mereka yang dulu di hiasi dengan hijaunya rerumputan,lorong-lorong tempat tinggal mereka yang penuh dengan canda tawa, bangunan – bangunan pendidikan tempat mereka belajar, bangunan – bangunan ibadah tempat mereka beribadah, tidak tersisah sedikitpun Melihat fenomena ini, pada tahun 2005 muncullah organisasi sosial yang bernama “Komunitas Anak Kampong” sebagai rumah atau wadah yang menampung segala bentuk kreativitas yang di miliki Anak – anak “Komunitas Anak Kampong” telah berkontribusi besar dalam membentuk mental dan karakter Anak – anak Tobelo pasca konflik horisontal yang terjadi di Maluku utara khususnya Kecamatan Tobelo Halmahera Utara, sampai saat ini “Komunitas Anak Kampong” bisa di bilang memiliki peran yang sangat besar dalam Meningkatkan sumber daya manusia dalam segi kreativitas di bumi hibua lamo (Tobelo).

Seiring berjalannya waktu komunitas ini telah banyak menampung anak – anak dengan latar belakang pendidikan yang berbeda – beda. Dalam hal ini “Komunitas Anak Kampong” memiliki pekerjaan rumah yang amat berat dalam mengubah pandangan orang tentang kampong atau desa yang yang identik dengan udik dan kampung karena memang pada dasarnya dalam “Komunitas Anak Kampong” adalah anak – anak kampong

Kata kunci : Konflik, Budaya, Kekeluargaan

PENDAHULUAN

Pada tahun 1999 sampai pertengahan tahun 2000 Maluku Utara pernah di landah konflik horisontal, salah satunya Kecamatan Tobelo Kabupaten Halmahera Utara yang mengakibatkan kerugian materil dan material yang tidak sedikit, begitupun dengan korban jiwa, baik anak-anak maupun orang dewasa imbasnya sebagian anak – anak menjadi terlantar karena kehilangan orang tua,tempat tinggal maupun sanak saudara konflik yang bernuansa sara ini menyisahkan luka yang dalam bagi beberapa anak-anak korban konflik tersebut. Dimana ruang bermain mereka yang dulu di hiasi dengan hijaunya rerumputan,lorong-lorong tempat tinggal mereka yang penuh dengan canda tawa, bangunan – bangunan pendidikan tempat mereka belajar tidak tersisah sedikitpun, mereka hanya di manjakan dengan bekas puing – puing bangunan yang porak poranda akibat konflik.

Pada tahun – tahun tersebut Anak – anak itu harus berusaha menghilangkan luka yang pernah tersayat oleh tajamnya pisau konflik, akan tetapi dalam proses pemulihan mental Anak – anak ini masih belum signifikan karena kurangnya wadah yang mendukung proses pembentukan mental dari Anak – anak tersebut, akhirnya sebagian memilih untuk berhenti sekolah,ada juga yang menanamkan api dendam,kemudian yang lain harus masuk dalam lingkaran kefasikan.

Melihat fenomena ini, pada tahun 2005 muncullah organisasi sosial yang bernama “Komunitas Anak Kampong” sebagai rumah atau wadah yang menampung segala bentuk kreativitas yang di miliki Anak – anak tobelo, di dalam wadah ini bukan hanya media untuk menampung tapi juga wadah untuk belajar sekaligus terapi psikolog akan kusannya masa – masa itu yang masih membekas dalam benak Anak – anak korban konflik.

Komunitas “Anak Kampung” telah berkontribusi besar dalam membentuk mental dan karakter Anak – anak Tobelo pasca konflik horisontal yang terjadi di Maluku utara khususnya Kecamatan Tobelo Halmahera Utara, sampai saat ini

Secara Garis Besar “Komunitas Anak Kampung” lebih kepada potensi kreativitas anak negeri, kreativitas yang di maksud disini ialah segala bentuk kreativitas yang dimiliki setiap anak, diantaranya musik tradisional dan modern, tari tradisional dan modern, kerajinan tangan khas tobelo dan lain sebagainya.

Setelah konflik yang berbau sara tersebut “Komunitas Anak Kampung” hadir sebagai rumah baru bagi beberapa anak – anak yang terkena getah konflik tersebut, komunitas ini telah banyak melakukan dan mengikuti event-event bergengsi baik dalam daerah maupun luar daerah, akan tetapi komunitas ini kurang di fasilitasi baik dari segi bangunan maupun fasilitas pendukung lainnya yang menunjang proses berkreatif anak – anak tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Opjek

Objek Perancangan yaitu Perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung di Tobelo dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang merupakan wadah kreativitas anak – anak tobelo sekaligus rumah dan keluarga baru bagi sebagian anak korban konflik Halmahera khususnya Tobelo Kab. Halmahera utara dan untuk mengetahui lebih lanjut Perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung di Tobelo dengan Pendekatan Arsitektur Metafora maka secara etimologis dapat di defenisikan sebagai berikut.

a. Perancangan.

Proses, cara, langkah-langkah merancang (KBBI)

b. Gedung.

Bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan, seperti perkantoran, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olah raga, dan sebagainya. (KBBI)

c. Kreativitas.

Kemampuan untuk memecahkan masalah yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. (Widayatun).

d. Anak.

Seorang laki-laki atau perempuan, anak juga sebagai cikal bakal lahirnya suatu generasi baru yang merupakan penerus cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia bagi pembangunan nasional. (KBBI)

e. Kampung

Kampung/kampung yang di maksud di sini bukan suatu daera terpencil yang jauh dari keramaian kota akan tetapi Kampung/kampung yang di maksudkan yaitu suatu kompleksitas yang terdapat dalam suatu daera dan memiliki identitas dan ciri khas tersendiri.

f. Di

Proporsi, Penunjuk Tempat

g. Tobelo

Ibu kota dari kab, Halmahera Utara prov, Maluku Utara, Tobelo juga terdiri dari dua suku kata yaitu To dan Belo di mana To yang berarti

orang dan Belo artinya tongkat yang di tancapkan, jadi bisa dikatakan kalau Tobelo memiliki arti orang yang menancapkan tongkat. (Dinas Parawisata Kab Halmahera Utara)

h. Pendekatan.

Proses, perbuatan, atau cara mendekati (KBBI1995). Dikatakan pula bahwa pendekatan meupakan sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang paling berkaitan.

i. Arsitektur Metafora.

Metafora sebagai kode yang di tangkap pada suatu saat oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain. Misalnya bagaimana melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya unsur yang mirip, (Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Desain in Architecture”

2. Pemahaman Opjek Perancangan

Dengan melihat secara terperinci defenisi dari objek perancangan, maka Perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung di Tobelo dengan Pendekatan Arsitektur Metafora sebagai bangunan pertunjukan dan pelatihan kemampuan setiap anak-anak, dan juga dalam wadah ini akan banyak sekali interaksi yang di bangun oleh setiap anak dalam mengembangkan potensi kreativitas yang beraneka ragam itu.

Di dalam setiap gedung kreativitas pasti memiliki tampilan wujud bangunan yang berbeda-beda ini juga merupakan salah satu daya tarik tersendiri sebagai bentuk

kreativitas dalam merancang suatu objek arsitektur kesan ini sengaja di bangun untuk mempertahankan eksistensi wujud dari bangunan tersebut dan juga sebagai identitas atau ciri khas dari bangunan kreativitas itu. Karena berfungsi mewadai setiap bentuk kreativitas maka dalam gedung kreativitas pembagian ruangnya di



dirancang sesuai dengan kreativitas setiap anak agar supaya dalam proses mengasah setiap talenta, lebih signifikan karena di dukung dengan sarana – prasarana atau difasilitasi dengan baik

Dalam gedung kreativitas juga pasti memiliki tingkat emosional anak yang berbeda beda, perbedaan inilah yang menjadi koloni dalam wadah tersebut sehingga ada kontradiksi di dalamnya, ini jika dibiarkan begitu saja akan menghasilkan dampak yang buruk bagi suatu komunitas, akan tetapi jika perbedaan ini di dibina akan menghasilkan energi positif dalam setiap gedung kreativitas.

3. Arsitektur Metafora

a. Secara etimologis, terminologi metafora dibentuk melalui perpaduan dua kata Yunani, yaitu “meta” (diatas) dan “pherein” (mengalihkan/memindahkan). Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transpor”. Dengan demikian, metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain. (Classe, 2000).

Di dalam arsitektur, metafora juga diterapkan sebagai pendekatan dalam arsitektur.

b. Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya *Poetic of Architecture*, terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur. Salah satunya adalah:

- Metafora Abstrak Metafora yang berasal dari sebuah konsep, hakikat manusia, nilai-nilaim dan ide seperti: individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Ide dari metafora jenis ini berasal dari sebuah konsep yang abstrak.



Gambar 1 Sydney Opera House

c. Melalui berbagai sumber yang dikumpulkan, maka didapati lima prinsip pendekatan arsitektur metafora yang perlu diperhatikan dalam merancang dengan menggunakan pendekatan ini salah satunya:

- Metafora berarti usaha untuk memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.

d. Contoh penerapan Arsitektur Metafora

- Sydney Opera House mnerupakan karya arsitektur yang memberikan multiinterpretasi bahasa metafora kepada setiap orang yang melihatnya. Bangunan yang dirancang oleh Jorn Utzon ini memberikan berbagai macam interpretasi. Ada yang beranggapan bahwa konsep dari Sydney Opera House berasal dari cangkang kerang atau siput. Ada juga yang mengatakan bahwa konsep bangunan ini adalah kiasan layer kapal yang sedang dikembangkan, ada juga yang berpendapat bahwa bentuknya bagaikan bunga yang sedang mekar.

4. Sejarah Anak Kampung

Anak kampung atau lebih dikenal lagi dengan Komunnitas Anak Kampung yang hadir, pasca konflik horisontal yang terjadi di maluku utara khususnya di tobelo halmahera utara pada tahun 1999 sampai pertengahan tahun

2000, kehadiran Komunitas Anak Kampung pasca konflik itu, memiliki nilai kemanusiaan yang bisa di bilang sangat tinggi dimana komunitas ini hadir ditengah – tengah, suasana kota tobelo yang porak poranda akibat konflik belum lagi mentalitas masyarakat kota tobelo yang mengakibatkan muncul kecurigaan di mana – mana karena troumatik pasca konflik tersebut, akan tetapi di situlah peran Komunnitas Anak Kampung hadir sebagai penawar dalam meredupsi stikma – stikma miring masyarakat kota tobelo.

5. Study Komparasi

Setelah mempelajari teori – teori tentang “Perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung Di Tobelo Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora” maka penulis tertarik dengan opjek perancngan sejenis lainnya yaitu.

Baros Information Technology Creative (BITC) yang diresmikan pada 27 Desember 2010 oleh Menkominfo Tifatul Sembiring. Lantai dasar hingga lantai 3 aktivitas kantor, di lantai 4 ada sebuah komunitas yang bergeliat di Kota cimahi, bernama Cimahi Creative Association. Cimahi Creative Association (CCA) ini merupakan perkumpulan pelaku industri kreatif di Cimahi, yang diketuai oleh Rudy Suteja, yang juga menjabat sebagai Presiden Direktur baros Creative Partner.

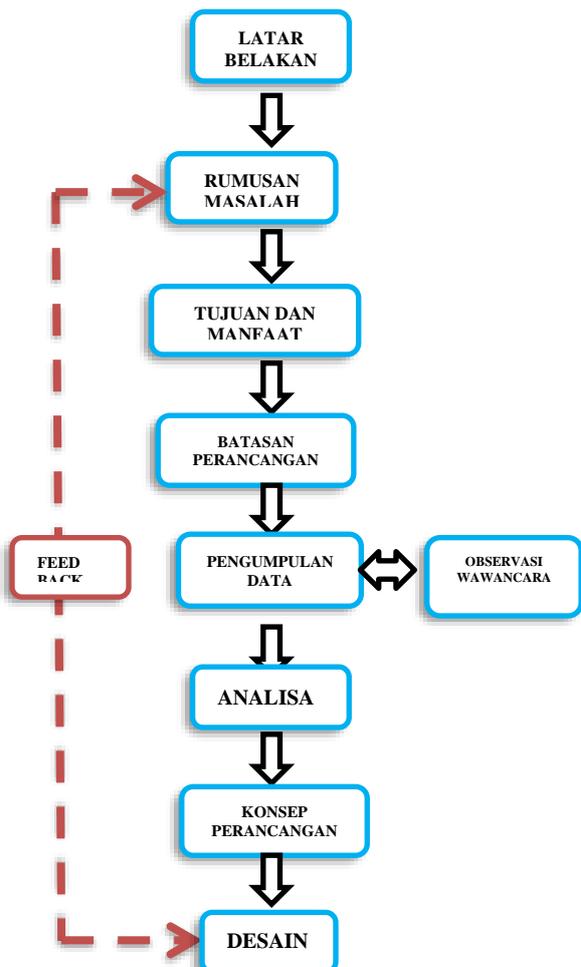
BITC adalah ikon dari kota Cimahi, yang menjadi konsep dari Pemkot Cimahi untuk menjadikan Baros sebagai pusat kegiatan kreativitas berskala nasional maupun international. Gedung ini adalah salah satu gedung yang menaungi komunitas kreatif yang ada di cimahi



Gambar 2. Baros Information Technology Creative
METODE PERANCANGAN

Hasil dari semua analisa akan di gunakan sebagai acuan untuk memperkuat konsep Perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung dengan pendekatan Arsitektur Metafora, adapun yang di maksud dengan konsep perancangan yaitu.

- Gubahan Bentuk yang di ambil dari salah satu benda kerajinan tangan Anak Kampung
- Konsep Orientasi Massa Bangunan
- Konsep Pengelolaan Ruang Luar
- Konsep Utilitas
- Konsep Struktur Bangunan
- Design



Gambar 3. Proses Desain

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lokasi Perancangan

Site berada di Provinsi Maluku Utara Kabupaten Halmahera Utara Kecamatan Tobelo Kompleks Pemerintahan DesaMKCM dengan ukuran P=100m dan lebar 150m lebih jelasnya lagi lihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Lokasi Perancangan

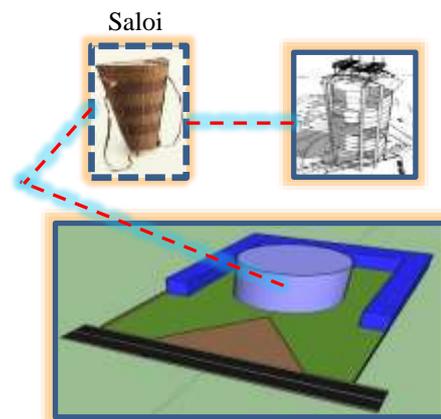
2. Konsep Dasar /Tema Perancangan

Konsep dasar pada perancangan gedung kreativitas anak kampung tak lepas dari pendekatan arsitektur metafora karena pendekatan ini yang di adopsi dalam perancangan tersebut.

Di mana deventisi dari metafora yaitu melihat dan menganalogikan suatu benda sehingga menjadi objek arsitektur.

Dan benda yang di maksud yaitu *saloi*, saloi dan kehidupan masyarakat kota tobelo tak terhelakan karena saloi merupakan tas tradisional masyarakat kota tobelo ketika Bertani di kebun, dan saloi di gunakan untuk mengangkat dan membawa hasil dari Bertani

Saloi digunakan dengan cara di gantung pada punggung hampir sama dengan tas – tas punggung pada umumnya hanya saja ini menggunakan material alam

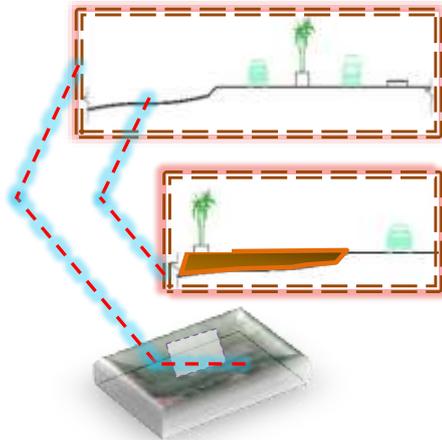


Gambar 5. Bentuk Dasar

Sengaja bentuk saloi dijadikan sebagai konsep dasar desain tujuannya untuk mengangkat kembali nilai budaya adat istiadat

3. Konsep Perancangan Tapak

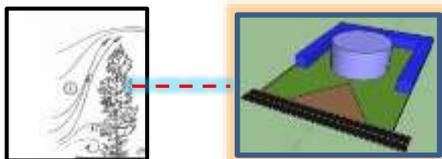
- a. Pada Lokasi perancangan tidak terlalu berkонтur kebanyakan memiliki muka tanah yang rata namun sebagian kecil memiliki super elevasi yang berbeda



Gambar 6. Penataan Topografi

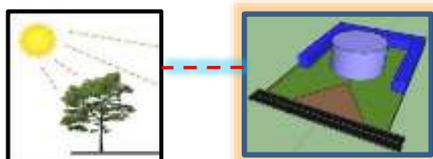
b. Konsep penataan Bangunan Berdasarkan Klimatologi

Pola linear dengan adanya spasi memungkinkan angin masuk dan keluar dengan leluasa kemudian bukaan juga dibuat mengikuti arah mata angin sehingga angin yang masuk bisa dimanfaatkan menjadi penghawaan alami



Gambar 7. Arah Angin

Tinggi bangunan pada daerah timur site di buat tidak terlalu tinggi dan juga memiliki spasi ini untuk menarik sinar matahari pagi karena baik untuk Kesehatan



Gambar 8. Orientasi Matahari

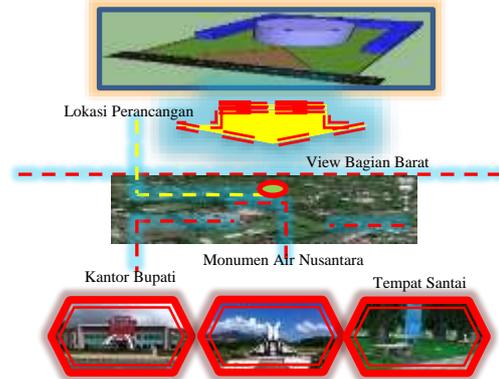
Karena memiliki tingkat kelembaban yang tinggi pada sore hari maka penataan ruang di buat memiliki spasi agar memiliki ruang untuk penghijauan



c. Konsep Penataan View dan Orientasi Bangunan

View pada lokasi perancangan gedung kreativitas pada empat penjuru mata angin hanya bagian barat yang menghadirkan view elegan jika dipandang.

Dan untuk mengejar view tersebut ruang – ruang semua dibuat terfokus pada satu titik dan mengarah ke barat



Gambar 10. Penataan View dan Orientasi Bangunan

d. Konsep Penataan Sirkulasi

Sistem sirkulasi dalam tapak masuk dan keluarnya kendaraan tidak pada satu jalur akan tetapi dibuat terpisah yaitu kerbang masuk dan gerbang keluar agar supaya kendaraan yang keluar masuk dengan leluasa mengendarai kendaraannya



Gerbang Masuk Gerbang Keluar

Gambar 11. Konsep Penataan sirkulasi

e. Konsep Penataan Ruang Luar

Seluruh ruang ditata menyebar mengikuti posisi lahan pada site akan tetapi antara ruang satu dengan yang lain diberikan space semaksimal mungkin ini memungkinkan untuk sirkulasi udara di luar ruangan dapat berjalan dengan baik



Gambar 12. Konsep penataan Ruang Luar

f. Konsep Rancangan fisik bangunan

dirancang menggunakan konsep metafora di mana arti dari metafora mengambil objek benda lain kemudian menganalogikan benda tersebut menjadi suatu karya arsitektur

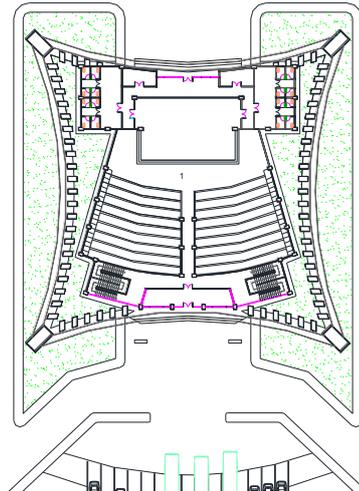


Gambar 13. Konsep Rancangan Fisik bangunan

g. Konsep Tata Ruang Dalam

Konsep penataan ruang dalam mengikuti dari fungsi gedung sehingga setiap ruang memiliki karakteristik tersendiri kemudian di rancang sesuai dengan sensasi ruang tersebut

Ruang dalam juga di kategorikan mejadi beberapa ruang yaitu ruang service berupa dapur, kasir toilet kemudian ruang public berupa ruang tamu lobi, tribun tempat latihan, dan juga privat berupa kamar, ruang kepala



Gamabr 14 Konsep Tata Ruang Dalam

Kemudian untuk ruang yang memiliki tingkat bunyi yang tinggi di pasang akustik ruang

Penghawaan buatan diperlukan jika ruang tersebut memiliki ketinggian tinggi

h. Sistem Utilitas dan Perlengkapan Bangunan

- a. CCTV
CCTV ini sangat baik untuk mengontrol aktivitas pemakai dalam gedung kreativitas
- b. Soundsystem
Pengeras suara atau soundsysitem ini diperlukan untuk setiap pertunjukan dalam ruangan karena dapat memberikan suara dan music yang keras dalam ruangan yang besar
- c. Pencahayaan Buatan dan Alami
Armature lampu sebagai pencahayaan buatan baik lampu utama maupun lampu hias dengan jaringan listrik sebagai pasokan energi yang dapat menghidupkan lampu di setiap titik yang di telah rencanakan

Sedangkan pencahayaan alami memanfaatkan sinar matahari langsung yang masuk melalui jendela, ventilasi dan pintu kaca yang telah di rancang sesuai kebutuhan gedung.

- d. Pengawaan Buatan dan Alami
AC Sebagai Penghawaan Buatan memungkinkan untuk di gunakan karena dapat mengurangi kepengatan dalam ruangan

Sedangkan penghawaan alami memanfaatkan vegetasi sekitaran gedung sehingga dapat memberikan suasana asri di dalam maupun luar gedung, ini juga dapat membantu menghemat energi listrik

- e. Air Bersih dan Kotor
Air kotor dalam gedung di salurkan langsung menuju septictank kemudian air hujan melalui saluran arteri sekitar gedung yang di arahkan langsung menuju saluran sekunder.

Air bersih yang didistribusikan langsung oleh PDAM atau sumur bor yang dapat di manfaatkan oleh KM/WC dan kebutuhan lainnya

- f. Pemadam Kebakaran
Alat Pemadam kebakaran yang di pakai yaitu hydrant yang di tempatkan di tiap-tiap gedung yang dapat di jangkau apabila terjadi kebakaran

DESAIN DAN HASIL PERANCANGAN

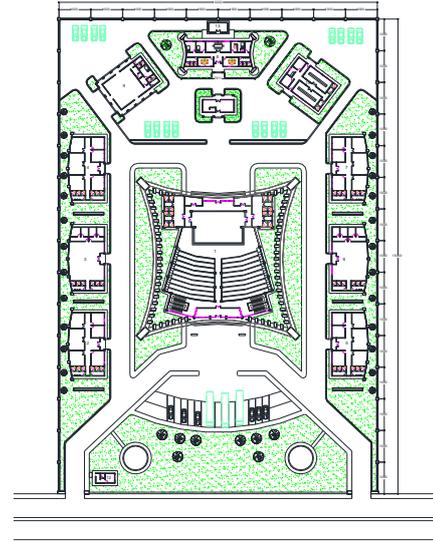
1. Site Plan

Site perancangan Gedung Kreativitas Anak Kampung dapat dilihat pada gambar.



Gambar 15. Site Plan

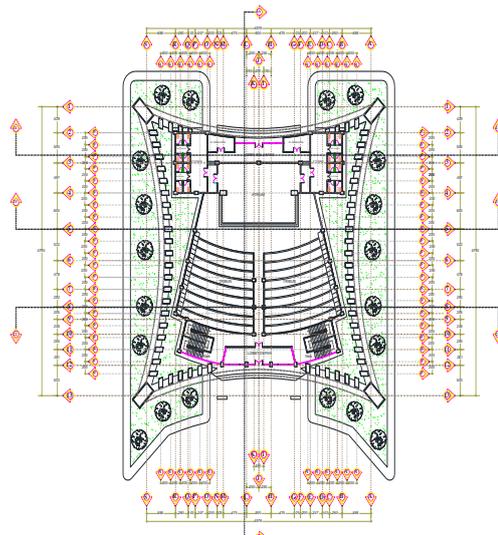
2. Layout Plan



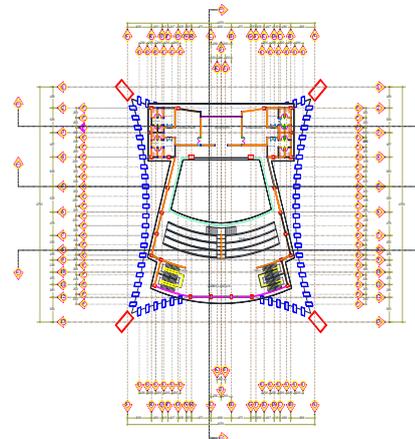
Gambar 16. Layout Plan

3. Pra Desain

Desain Gedung Kreativitas Anak Kampung dapat dilihat pada gambar.



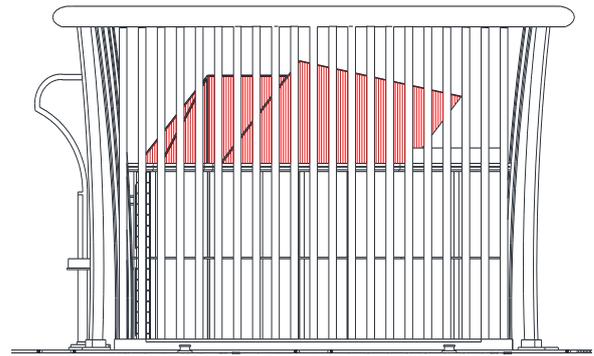
Gambar 17. Denah Auditorium Lt 1



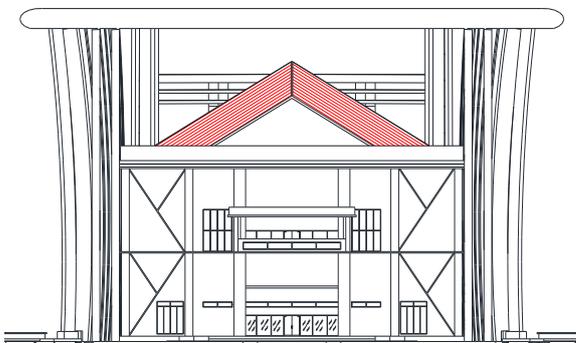
Gambar 18. Denah Auditorium Lt 2



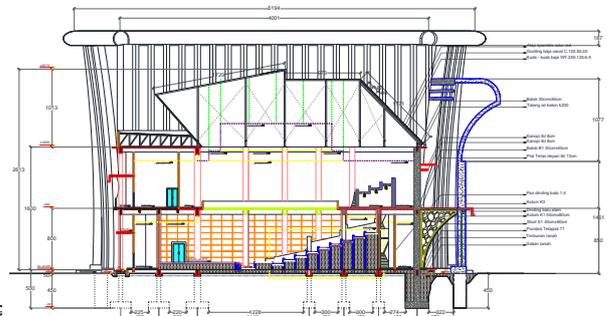
Gambar 19. Tampak Depan Auditorium



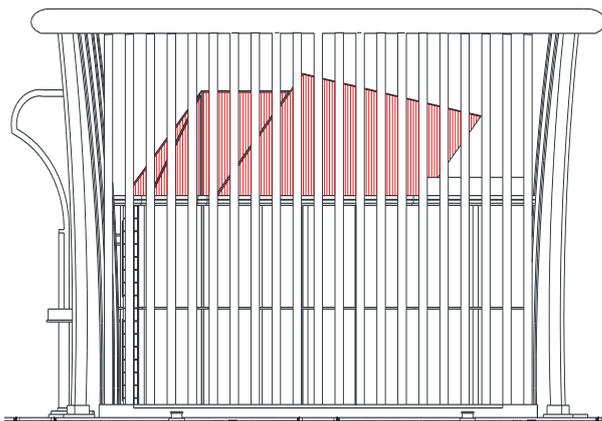
Gambar 22. Tampak Samping kanan Auditorium



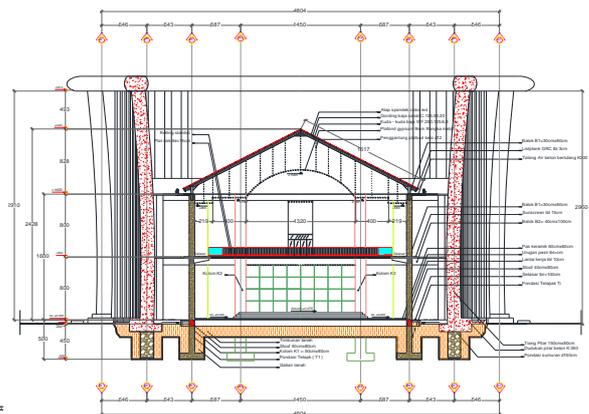
Gambar 20. Tampak Belakang Auditorium



Gambar 23. Potongan Memanjang



Gambar 21. Tampak Samping Kiri Auditorium



Gambar 24. Potongan Melintang

4. Gambar Arsitektural



Gambar 25. Prespektif 1



Gambar 26. Prespektif 2

5. Detail Spot dan Isometri



Gambar 27. Detail Spot Pedestrian dan tempat Parkir Depan



Gambar 28. Detail Spot Parkir Belakang

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan peninjauan Gedung Kreativitas Anak Kampung di Tobelo Maka dapat di simpulkan berikut :

- 1) Perancangan gedung kreativitas anak kampung sebagai rumah baru untuk anak – anak korban konflik.
- 2) Fasilitas yang tersedia mempermudah dan membuat para pelajar dan masyarakat umum merasa nyaman dalam beraktivitas
- 3) Pengelompokan ruang pada gedung kreativitas anak kampung dibagi sesuai dengan zona yang telah di tentukan.

b. Saran

Walaupun perancang ini merupakan proyek studi tugas akhir, namun Gedung kreativitas anak kampung di Tobelo menjadi satu satunya gedung yang dapat mengasa kemampuan setiap anak Tobelo untuk lebih berkarya dan berkreasi kemudian juga dapat menjadi icon wisata baru bagi masyarakat Tobelo.

Kiranya pemerintah daerah Kabuptan Halmahera utara atau pihak swasta dapat melirik dan memfasilitasi pembangunan gedung kreativitas ini yaitu “Gedung Kreativitas Anak Kampung”

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Alifiani, Bambang Supriyadi, Eddy Prianto, 2012. *Rental Office di Semarang Dengan Penekanan Desain Green Architecture*.
- Antoniades, Anthony C.1990. dalam buku *Poetics of Architecture*, New York: Van Nostrand Reinhold.
- Broadbent, Geoffrey, 1973. *Design In Architecture*, New York : John Wiley & Sons.
- Dolfina, Galela, 2017. *Seni dan Budaya*
- Narere, Jan (dkk), 2000. *Halmahera Berdarah*, Ambon, Bimaspela.
- Neufert Ernst, 1996. *Data Arsitek jilid 1*, Jakarta : Erlangga.
- Ortony, Andrew, 1993. *Metaphor and Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Program Magister Unsrat, ISSN 2338- 4085.
- Muhamad, Ishak, 2014. *Gedung Komunitas Industri Kreativitas Daur Ulang Lumber Plastik Dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan di Makassar*.
- Permen PU, Nomor, 24/PRT/M/2008. *Pedoman Pemeliharaan dan Perawatan Bangunan Gedung*.
- Widayatun, T,R, 1999. *Ilmu Prilaku*, Jakarta: Anggota IKAPI