

GALERI SENI DAN BUDAYA DI TOBELO KABUPATEN HALMAHERA UTARA “Arsitektur Metafora”

Henri Joned Sarles Labada, Mahasiswa Prodi S1 Arsitektur Fatek Universitas Sam Ratulangi
Surijadi Supardjo, ST, M.Si, Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi
Steven Lintong, ST, M.Ars, Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

ABSTRAK

Seni dan budaya merupakan sesuatu yang telah ada dalam diri setiap manusia sejak dia dilahirkan. Hanya saja masing-masing orang bahkan kelompok memiliki perbedaan dalam mengembangkan seni yang dimiliki. Galeri seni dan budaya di hadirkan sebagai wadah terpusat yang dapat menampung segala hal yang berkaitan dengan berbagai seni serta budaya untuk di tampilkan, di kembangkan hingga di pamerkan ke masyarakat luas.

Tobelo merupakan salah satu kota di kabupaten Halmahera Utara, provinsi Maluku Utara yang di mana memiliki karakter seni dan budaya yang tergolong kuat. Tobelo, Halmahera Utara memiliki berbagai variasi kesenian tradisional seperti bermacam – macam tarian, kerajinan tangan, dan beragam musik tradisional.

Galeri seni dan budaya di Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara menggunakan pendekatan tema Arsitektur Metafora, , dimana objek yang di hadirkan dapat mengambil salah satu dari symbol kebudayaan setempat, untuk di terapkan kedalam objek. Dengan tujuan, dapat menjadi daya tarik masyarakat, dan memberi kesan erat dengan kulltur atau budaya setempat.

Kata kunci : Galeri Seni dan budaya, Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara, Arsitektur Metafora

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Seni merupakan hal alami yang telah di miliki setiap manusia sejak dia di lahirkan, dan berkembang seiring perkembangan zaman. Sementara budaya merupakan hal yang di ciptakan manusia, sebagai ciri khas dan gaya hidup berkembang dan di miliki bersama oleh sebuah kelompok manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Sejak awal tahun 2000-an, dengan munculnya berbagai macam teknologi baru serta arus globalisasi yang semakin kencang, mendorong kaum muda untuk mencari kesenangan lain selain kesenangan terhadap seni. Seni tak lagi dijadikan sebagai hobi, namun hanya sebagai suatu tontonan yang semakin lama semakin memudar. Beberapa tahun terakhir antusiasme masyarakat terhadap seni musik mulai berkembang seiring dengan semakin maraknya industri permusikan Indonesia. Seni-seni yang lainpun mulai dilirik kembali dan tak sedikit kelompok/komunitas yang mulai menghidupkan seni-seni dan budaya yang telah memudar. Hingga saat ini, antusiasme masyarakat begitu besar terhadap kebudayaan yang tak hanya ada di Tobelo, namun juga diseluruh dunia, untuk itu diperlukan wadah untuk menampung aktifitas seni dan budaya dalam bentuk Galeri. Galeri adalah sebuah ruang kosong yang digunakan untuk menyajikan karya seni, baik itu lukisan, patung, ataupun karya seni lainnya. Oleh karena itu, Galeri seni dan budaya dihadirkan dengan harapan dapat menjadi sebuah wadah terpusat yang dapat menampung segala hal yang berkaitan dengan berbagai seni serta budaya untuk di tampilkan, di kembangkan hingga di pamerkan ke masyarakat luas. Dapat pula menjadi ruang terbuka publik sebagai salah satu sarana sosialisasi antar masyarakat.

2. METODE PERANCANGAN

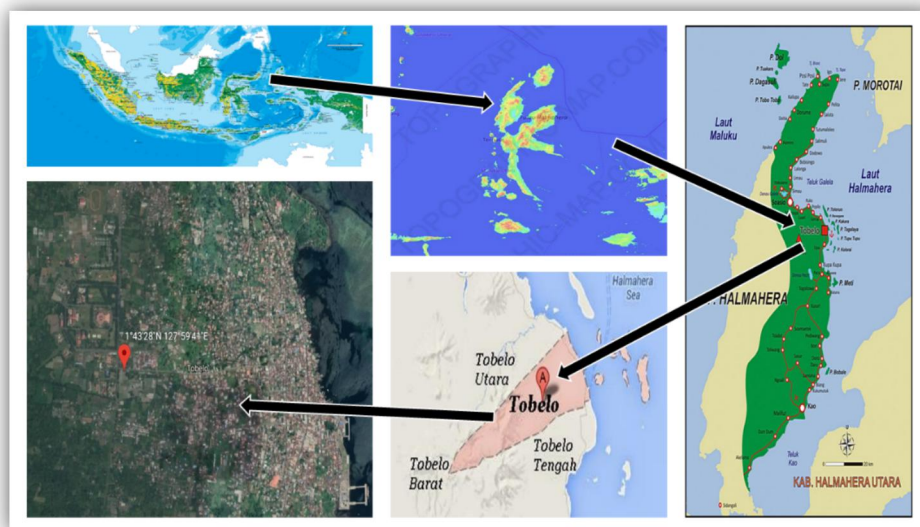
Metode pendekatan dalam perancangan Galeri seni dan Budaya ini adalah melalui analisa objek dan tema rancangan yang dilakukan melalui tipologi yang telah ada (tipologi histori, tipologi geometri, dan tipologi fungsi) kemudian ditunjang dengan penggunaan tema “Arsitektur Metafora” dengan penerapan tema ini maka akan dikaji hal hal serta karakter dari tema tersebut yang nantinya diimplementasikan ke dalam objek rancangan.

Metode Pengumpulan Data Survei melalukan komunikasi dengan cara mengumpulkan data dilapangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara dapat dilakukan dengan mengumpulkan pendapat-pendapat dari narasumber dilapangan. Arsip dengan mengumpulkan data tentang judul dan tema perancangan melalui studi literatur baik melalui media cetak maupun internet. Setelah itu, melakukan studi komparasi secara kontekstual yang berhubungan dengan objek rancangan

3. DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

3.1 Kedalaman Objek Rancangan

Galeri seni dan budaya di Tobelo, Halmahera Utara adalah perancangan sebuah sarana pelayanan public yang memediasi berbagai kegiatan yang berkaitan dengan seni dan budaya di wilayah Halmahera Utara. Sebuah bangunan komersil yang menjadi wadah untuk menampung berbagai jenis karya seni baik seni tradisional maupun kontemporer untuk dikembangkan hingga di pamerkan ke masyarakat luas. Dapat pula menjadi ruang terbuka publik sebagai salah satu sarana sosialisasi antar masyarakat, sebagai pusat penerapan seni dan nilai-nilai budaya untuk dinikmati masyarakat.



Gambar 1. Peta Lokasi Makro : Kecamatan Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara
Sumber : Google 2020

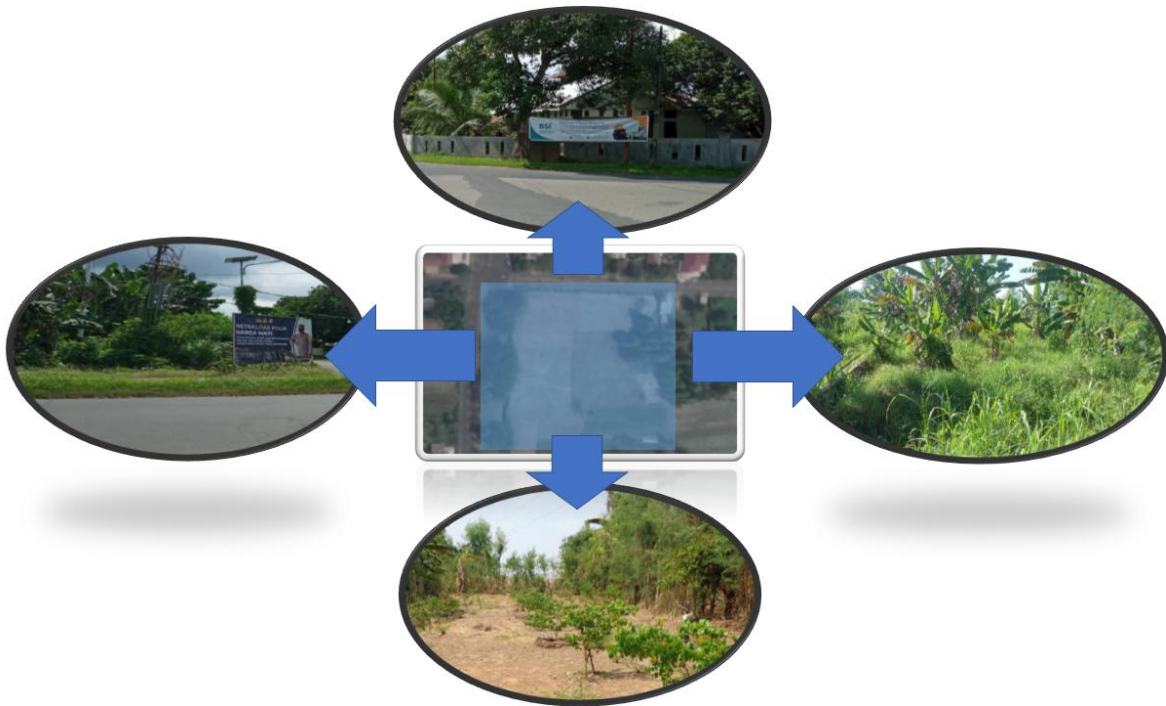
3.2. Prospek

Galeri seni dan budaya di Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara dengan penggunaan tema “arsitektur metafora” dihadirkan sebagai wadah untuk membuka peluang bagi para seniman untuk berkarya, memperdalam wawasan mengenai seni dan budaya mengembangkan bakat dan meningkatkan kreatifitas seni untuk dipamerkan dan di nikmati masyarakat. Dapat juga menjadi daya Tarik dalam arsitektural sebagai daerah yang kaya akan seni dan budaya, objek rancangan berfungsi sebagai sarana pertunjukan, edukasi dan sosial.

3.3. Fasibilitas

Selain memiliki lokasi yang strategis, Objek perancangan ini juga hadir sesuai dengan kebutuhan masyarakat, serta membantu mewujudkan kinerja pemerintah daerah Tobelo, Halmahera Utara dalam pengembangan seni dan Kebudayaan. Galeri Seni dan Budaya ini dapat menjadi wadah pendukung di Tobelo Halmahera Utara sebagai daerah yang dikenal kaya akan Kebudayaannya.

3.4. Lokasi dan Tapak



***Gambar 2. View Lokasi Site
Sumber : Analisa Pribadi 2020***

Tobelo adalah sebuah kecamatan yang berada di kabupaten Halmahera Utara, provinsi Maluku Utara, Indonesia, dan juga merupakan ibukota atau pusat pemerintahan dari Halmahera Utara. Pada tahun 2004 melalui pemilihan distrik menjadi Kabupaten Halmahera Utara yang sebelumnya merupakan sebuah kecamatan. Penduduk kecamatan ini berjumlah 34.468 jiwa (2020), dengan luas wilayah 57,81 km², dan kepadatan penduduk 596,23 jiwa/km².

4. TEMA PERANCANGAN

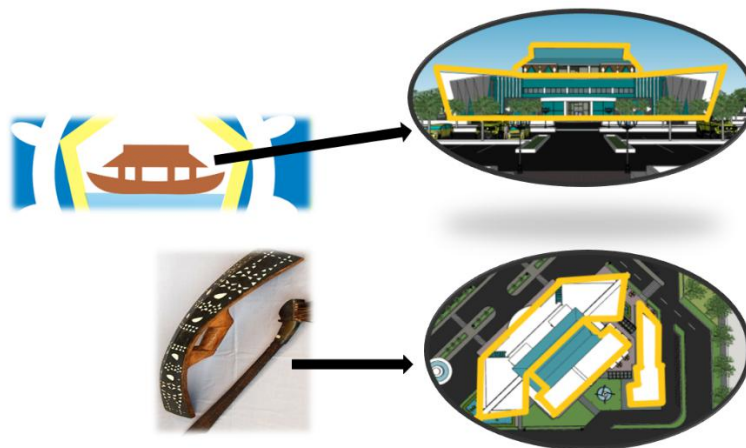
4.1 Pengertian Arsitektur Metafora

Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti: setelah, melewati dan “*pherein*” yang berarti: membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

4.2 Implementasi Tema Rancangan

Dalam perancangan Galeri Seni dan Budaya di Halmahera Utara, tema yang diangkat yaitu Arsitektur metafora dimana pendekatan metafora dalam mendesain biasanya dilakukan dengan menganalogikan suatu benda. Dengan menggunakan analogi dari sebuah benda baik yang bersangkutan dengan objek maupun tidak bersangkutan dengan objek dan diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini, desainer memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik benda tersebut. Dalam hal ini, analogi bentuk yang akan di angkat, diambil dari symbol kebudayaan Tobelo, Kabupaten Halmahera Utara yaitu symbol perahu untuk tampilan utama Objek. Karena dimana sub tema yang dipilih yaitu combine metaphor, dimana tidak hanya menggambarkan bentuk yang bisa di lihat dan di sentuh, objek juga menghadirkan sesuatu yang tidak bisa disentuh yaitu kesan akan budaya yang sangat kental dimana mengingat fungsi bangunan merupakan pusat galeri seni dan budaya.

Massa Utama Pada dasarnya membentuk sebuah tameng yang sering di gunakan sebagai alat pada tarian perang (cakalele) yang merupakan salah satu kebudayaan dan seni tari di daerah Halmahera Utara. Tameng ini disebut “Salawaku”, dimana juga merupakan salah satu hasil karya seni rupa yang di buat oleh seniman atau masyarakat Tobelo Halmahera Utara. Salawaku di buat menggunakan bahan dasar kayu dan di potong dan di pahat membentuk tameng hingga diukir dengan motif daerah untuk menambah estetika. Massa Pendukung membentuk sebuah pedang atau untuk daerah timur, menyebutnya parang. Parang merupakan pasangan dari salawaku dan merupakan senjata utama buat para masyarakat Halmahera Utara, baik dalam tarian kebudayaan daerah cakalele, maupun senjata utama yang digunakan sehari-hari untuk berkebun.



Gambar 3. Penerapan Metafora Bentuk Terhadap Objek
Sumber : Pribadi

5. ANALISA PERANCANGAN

5.1. Tinjauan Pemakai & Pola Aktivitas

Pengguna galeri dapat dibedakan menjadi :

1. Seniman, bertugas memberikan pengarahan, penjelasan, dan mempraktekkan langsung kegiatan membuat karya seni di dalam workshop.
2. Pengunjung atau penikmat karya seni, dapat berasal dari berbagai kalangan dan negara (wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara), galeri seni tidak membatasi pengunjung, galeri seni adalah milik semua orang.

Berdasarkan tujuannya, pengunjung dibedakan menjadi tiga, yaitu :

- a. Pengunjung yang datang untuk melihat koleksi atau pameran
- b. Pengunjung yang datang untuk mencari hiburan/rekreasi
- c. Pengunjung yang datang untuk mencari informasi dan menambah wawasan seputar

benda-benda koleksi

3. Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas mengelola kegiatan yang berlangsung dan akan berlangsung dalam galeri seni.

5.2. Total Luas Lahan Terbangun

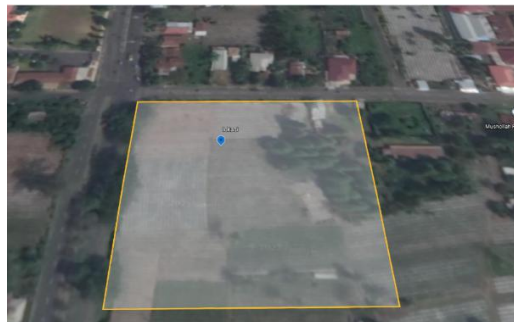
No	Nama Bagian	Jumlah Luasan (M2)
1	Bagian Galeri Seni	2.732,6 m ²
2	Bagian Teknis dan Pelayanan Galeri	102 m ²
3	Bagian Administrasi	135,6 m ²
4	Bagian Servis Galeri	155,4 m ²
5	Bagian Lapangan Parkir Galeri	1.805 m ²
Jumlah		4.855,6 m²
Total Lahan Terbangun		5.055,6 m² = 5.056 m²

Luas Lahan = Luas Bangunan + Ruang Terbuka Hijau (40% Luas Lahan) 18.950 m²
= 5.056 + 7.580

Jadi total luas bangunan adalah 12.636 m² dari luas lahan 18.950 m².

5.3. Eksisting Tapak

Luasan site = 18.950 m² = 1,8



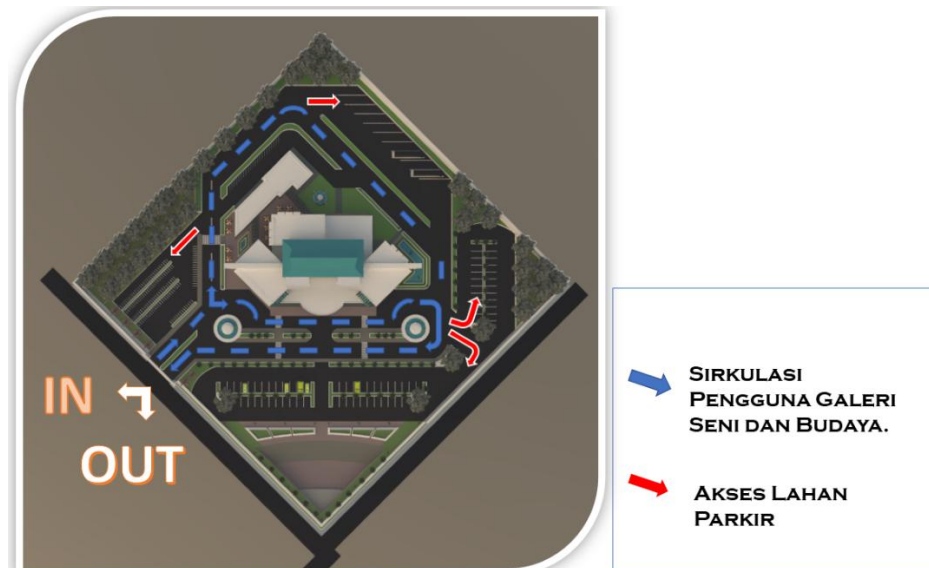
Gambar 4. Site Terpilih
Sumber : Google Earth 2020

5.4. Analisa Luasan Tapak

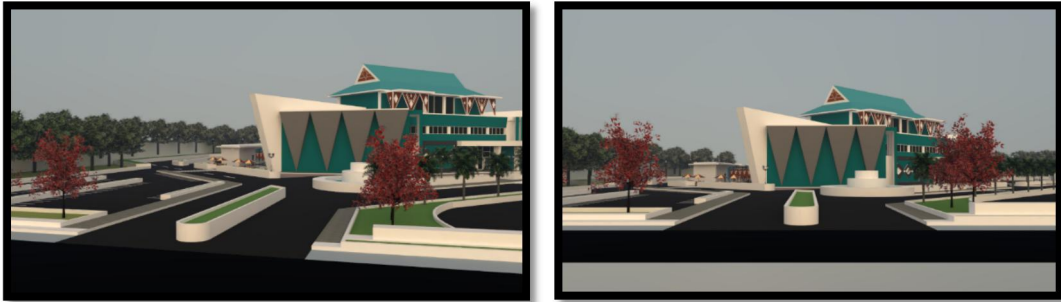
Total Luasan Site (TLS)	= 18.950 m ² = 1,895
Garis Sempadan Jalan (GSJ)	= 9 m
	$\frac{1}{2} \times 9 \text{ m} + 1 \text{ m} = 5,5 \text{ m}$
Total Luasan Site Efektif (TLSE)	= 18.950 m ²
Koefisien Dasar Bangunan = BCR x TLSE	= 60% x 18.950
KDB	= 11.370
Koefisien Luas Bangunan = FAR x TLSE	= 300% x 18.950
KLB	= 56.850
Ketinggian Bangunan = KLB ÷ KDB	= 56.850 ÷ 11.370
	= 3 Lantai
Koefisien Dasar Hijau = 40% x TLSE	= 40% x 18.950
(KDH)	= 7.580

6. KONSEP UMUM PERANCANGAN

6.1. Konsep Sirkulasi

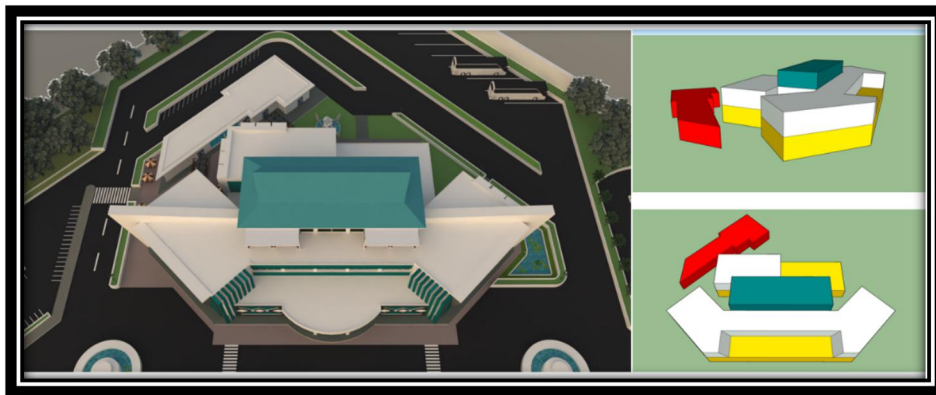


*Gambar 5. Konsep Sirkulasi
Sumber : Pribadi 2020*

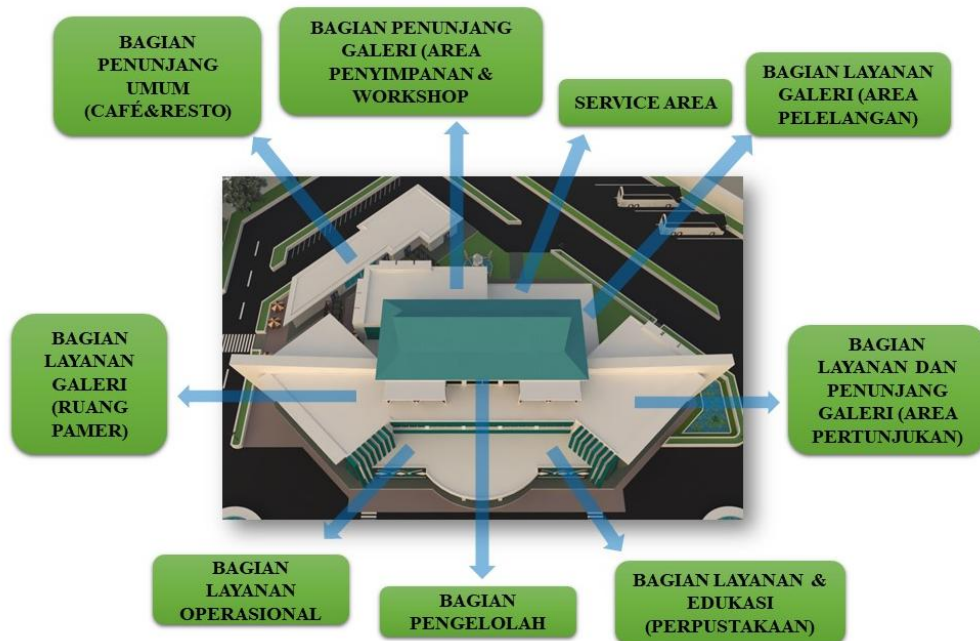


*Gambar 6. Enterance Kendaraan dan Pejalan Kaki.
Sumber : Pribadi, 2020*

6.2. Konsep Zoning



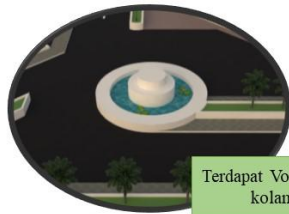
*Gambar 7 : Konsep Zoning
Sumber : Pribadi*



*Gambar 8 : Konsep Zonasi
Sumber : Pribadi*

6.3. Ruang Luar

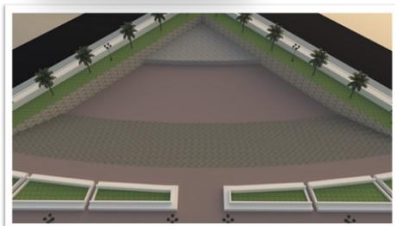
Ruang luar difungsikan sebagai sumber aliran udara dingin yang bertujuan untuk menyegarkan udara disekitar bangunan bahkan udara yang masuk menjadi lebih sejuk. Ada juga beberapa spot pada ruang luar, didesain dan di gunakan sebagai salah satu pusat kegiatan Galeri, yaitu public space, berfungsi sebagai taman sekaligus tempat melaksanakan kegiatan pameran outdoor.



Terdapat Vocal Point dan kolam kecil



Vegetasi di sekeliling bangunan berfungsi sebagai peneduh dan penghasil suasana sejuk di sekitaran area bangunan, serta mamungkinan udara sejuk dan segar masuk kedalam bangunan melalui lubang-lubang angin.



Terdapat public space, taman dan teater outdoor yang berfungsi sebagai tempat bersantai dan juga merupakan tempat melaksanakan kegiatan pameran seni outdoor, serta pertunjukan seni dan budaya lainnya.

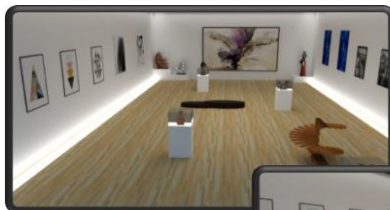


Pohon Palm adalah jenis tanaman hias outdoor dan juga dapat berfungsi sebagai peneduh.

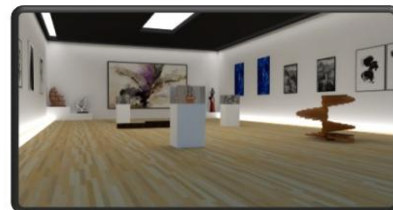
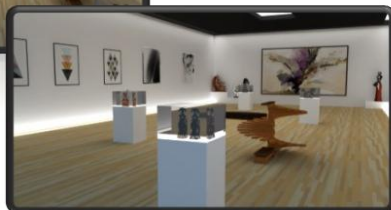
Gambar 9 :Konsep Ruang Luar
Sumber : Pribadi

6.4. Ruang Dalam

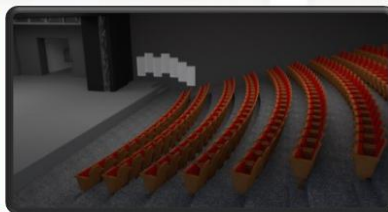
Ruangan utama galeri yang menyediakan berbagai karya yang di pameran kepada para pengunjung,



Ruang Pamer karya, digunakan sebagai tempat memamerkan karya-karya yang dibuat oleh para seniman untuk di nikmati para pengunjung gallery.



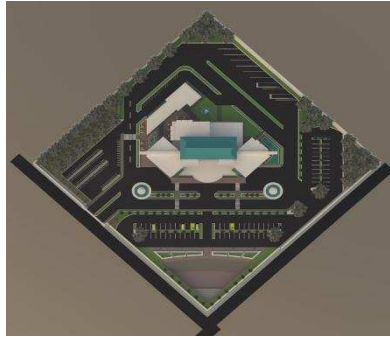
Terdapat Ruang Pertunjukan yang merupakan salah satu sarana tempat berkumpulnya para pengunjung untuk menikmati hiburan dalam bentuk pentasan seni dan budaya, pertunjukan tari, music dll.



Gambar 10. Desain ruang dalam dan interior
Sumber. Pribadi

Dengan permainan pada penerangan dengan cahaya yang cukup, memberi kesan tenang dan hening pada saat menikmati karya-karya seni dan budaya yang di pamerkan.

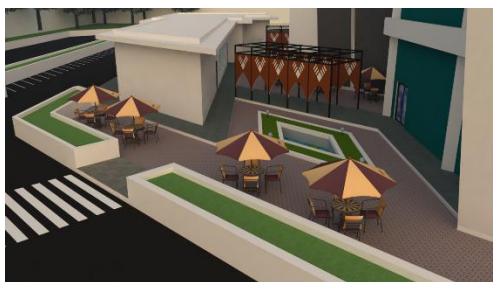
7. HASIL RANCANGAN



Gambar 11. Site Plan
Sumber. Pribadi



Gambar 12. Perspektif Bangunan
Sumber. Pribadi



Gambar 13. Interior, spot eksterior dan perspektif bangunan
Sumber. Pribadi

8. PENUTUP

Objek Perancangan Tugas Akhir telah di desain sesuai dengan tema, yaitu Arsitektur Metafora. Dimana konsep yang diterapkan menyesuaikan dengan objek dan lokasi tempat di bangunnya objek . Objek Galeri seni dan budaya di Tobelo Halmahera Utara dirancang menggunakan tema Arsitektur Metafora, dimana salah simbol kebudayaan dan karya seni rupa daerah tersebut di metaforakan ke bentuk dasar objek. Oleh karenanya, objek ini mampu menghadirkan daya Tarik tersendiri bagi masyarakat setempat. Objek di hadirkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, dimana rata-rata masyarakat Tobelo menyukai seni dan bahkan tak sedikit pula pekerja seni yang dapat di temui di daerah ini. Selain sebagai wadah untuk menampung dan memamerkan karya seni dan budaya, Galeri seni dan budaya di Tobelo ini juga merupakan sarana edukasi dan interaksi bagi pengunjung dan masyarakatnya.

DAFTAR PUSAKA

- Anthony C. Antoniadesl, 1990, Poethic of Architecture,,
- Bangun, Sem Cornelyus. 2014. Buku Guru SMA Seni Budaya. Jakarta: Pusat kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Ching, Francis D.K., 1993, Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan, Erlangga, Jakarta.
- Dolfina Galela, 2017, Seni dan Budaya Tobelo, Kajian Linguistik Tahun IV vol.3 Artikel eJurnal UNSRAT, Manado.
- Maulizar, 2013, Arsitektur Metafora,,
- Pemerintah Republik Indonesia, 2010, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 130, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5168, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2012, Peraturan Daerah Kabupaten Halmahera Utara Nomor 9 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Halmahera Utara, Tobelo.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2012, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2012 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Galeri Nasional Indonesia, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2016, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2016 Tentang Rincian Tugas Galeri Nasional Indonesia, Jakarta.
- Sari Swastika Poppy, 2011, Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta,,
- Sudarsono, Pratomo, 2000, Metafora Dalam Arsitektur, KILAS, Vol.2., Jurnal Arsitektur FT Universitas Indonesia, Jakarta.
- Sundah, C.E., Tinangon, A.J., Tarore, R.Ch., 2020, Pusat Seni dan Budaya di Tondano Minahasa, Jurnal Arsitektur DASENG UNSRAT, Manado.
- Syarif H., Muhammad, 2008, Contemporary Art Gallery di Yogyakarta, Undergraduate Thesis, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro, Semarang.