

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

***CONVENTION AND EXHIBITION CENTER*  
DI SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR KONTEMPORER**



**DISUSUN OLEH:  
MUHAMMAD RIDWAN ASH SHIDIQI  
NPM : 130114935**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2019**

**LEMBAR PENGABSAHAN**

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

***CONVENTION AND EXHIBITION CENTER***

**DI SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN**

**ARSITEKTUR KONTEMPORER**

*Yang dipersiapkan dan disusun oleh:*

**MUHAMMAD RIDWAN ASH SHIDIQI**

**NPM: 130114935**

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan

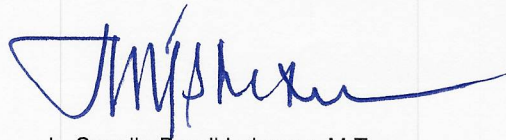
**Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur**

pada Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

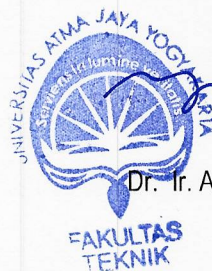
Yogyakarta, 01 Juli 2020

Dosen Pembimbing



Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.

Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc.

# SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Ridwan Ash Shidiqi

NPM : 130114935

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

*CONVENTION AND EXHIBITION CENTER DI SURAKARTA*

DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiaris sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 04 Juli 2020

Yang Menyatakan,



MUHAMMAD RIDWAN ASH SHIDIQI

## ABSTRAK

Industri MICE (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*) diperkenalkan di dekade tahun 80-an dan mengalami perkembangan yang pesat di era 90-an dan didukung dengan kemajuan teknologi informasi serta kemajuan teknologi transportasi. Berkembangnya MICE dengan adanya kemudahan berkunjung ke negara lain ataupun daerah lain.

Meningkatnya jumlah penyelenggara dan peserta, perlunya penambahan fasilitas wisata MICE di Kota Surakarta. Potensi industri wisata MICE di Surakarta dapat jadi daya tarik wisata apabila didukung oleh fasilitas kegiatan MICE yakni *Convention and Exhibition Center*. *Convention and Exhibition Center* adalah wadah yang digunakan untuk pemenuhan kebutuhan akan kegiatan MICE yang mengintegrasikan fungsi pertemuan (*meeting and conference*), eksibisi (*exhibition*), dan rekreasi (*insentive travel*).

Kota Surakarta mempunyai gedung *Convention Center*, namun terdapat keterbatasan fasilitas konvensi dan pameran jika mengadakan lebih dari satu acara pada satu waktu. Karakter pelaku wisata MICE yang mengikuti perkembangan jaman cocok dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Produk arsitektur kontemporer sangat menonjolkan penggunaan material dan teknologi, serta geometri. Pembangunan fasilitas wisata MICE dengan pendekatan arsitektur kontemporer ini ingin menjadikannya bangunan ini seperti ikon/ pembentuk citra Kota Surakarta, sehingga Surakarta menjadi destinasi wisata MICE yang sangat menarik di Indonesia.

***Kata kunci:*** *convention and exhibition center, MICE, arsitektur kontemporer*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan CONVENTION AND EXHIBITION CENTER DI SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER* tepat pada waktunya. Penulisan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan yudisium untuk mencapai derajat Sarjana Teknik dari Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulisan ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu karena bantuan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta, karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan dan menyelesaikan penulisan tugas akhir.
2. Bapak Ir. Ign. Purwanto Hadi, MSP. dan Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T. selaku Dosen Pembimbing Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah membimbing, memberi kritik dan saran serta pengarahan yang berguna dalam proses penyusunan penulisan ini.
3. Bapak, Ibu, dan adik kandung saya yang selalu mendukung saya dari segala aspek dalam penyusunan tugas akhir maupun diluarnya.
4. Sepupu – sepupu P I K N I K yang selalu memberi semangat lewat berita hangat di pagi hari dan dek Ahkam yang setiap pagi menjadi alarm dengan tangisan yang menggelegar.
5. Teman – teman COEGG, KOBAM NGERAB dan Team Usruk dan teman-teman lainnya yang selalu menghibur dan memberi semangat.
6. Teman – teman pemberi petunjuk yang kadang tidak diperlukan yakni Achmad Sulaiman Almambany, Alvian Imantaka, Arby Sanyoto, Chyntia Songtiana, Deni Prasetyo, Gabby Helen Maharani, Julia Eka Puspitaningrum, Rendy Dwimawan Putra dan Rivan Feri Kusumadika.
7. Pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini memang tidak sempurna. Penulis juga meminta maaf, jika ada kesalahan yang kurang berkenan bagi pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada para pembaca yang telah meluangkan waktunya dan semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik sedikit ataupun banyak bagi pembaca.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGABSAHAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan .....	6
1.2. Rumusan Permasalahan.....	8
1.3. Tujuan dan Sasaran .....	8
1.3.1. Tujuan .....	8
1.3.2. Sasaran .....	8
1.4. Lingkup Studi .....	9
1.4.1. Lingkup Substansial.....	9
1.4.2. Lingkup Spatial .....	9
1.4.3. Lingkup Temporal.....	9
1.5. Metode Studi .....	9
1.5.1. Pola Prosedural .....	9
1.5.2. Tata Langkah.....	11
1.6. Sistematika .....	11
BAB II.....	14
TINJAUAN UMUM MICE, <i>CONVENTION AND EXHIBITION CENTER</i> .....	14
2.1. MICE ( <i>Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions</i> ) .....	14
2.1.1. Definisi MICE.....	14
2.1.2. Jenis MICE.....	14

2.1.3.	Tujuan MICE .....	16
2.1.4.	Manfaat MICE .....	17
2.2.	Jenis Kegiatan Konvensi dan Eksibisi.....	17
2.2.1.	Jenis Kegiatan Konvensi.....	17
2.2.2.	Jenis Kegiatan Eksibisi .....	20
2.3.	<i>Convention and Exhibition Center</i> .....	22
2.3.1.	Definisi <i>Convention Center</i> .....	22
2.3.2.	Definisi <i>Exhibition Center</i> .....	22
2.3.3.	Definisi <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	22
2.3.4.	Fungsi <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	23
2.3.5.	Klasifikasi <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	23
2.4.	Integrasi <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	27
2.5.	Sasaran dan Pelaku Kegiatan <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	28
2.5.1.	Sasaran Pengguna <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	28
2.5.2.	Pelaku Kegiatan <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	28
2.6.	Kebutuhan Ruang Utama .....	30
2.6.1.	Auditorium .....	30
2.6.2.	<i>Exhibition Hall</i> .....	33
2.6.3.	<i>Meeting Room</i> .....	35
2.7.	Kriteria Desain <i>Convention and Exhibition Center</i> .....	38
2.7.1.	Fleksibilitas ( <i>flexibility</i> ) .....	38
2.7.2.	Kenyamanan <i>Thermal</i> .....	38
2.7.3.	Sirkulasi .....	39
2.8.	Kebutuhan Ruang .....	39
2.9.	Peraturan Terkait Penyelenggaraan Venue MICE .....	41
2.10.	Studi Preseden.....	51
2.10.1.	<i>Bali Nusa Dua Convention Center</i> (BNDCC), Bali, Indonesia .....	51
2.10.2.	<i>Brisbane Convention and Exhibition Center</i> (BCEC), Australia..	55
2.10.3.	<i>Sands Expo and Convention Center</i> (SECC), Singapura .....	60
2.10.4.	<i>Indonesia Convention Exhibition</i> (ICE), Jakarta, Indonesia .....	65
2.10.5.	Kesimpulan Studi Komparasi.....	69
BAB III .....		71
TINJAUAN TEORI ARSITEKTUR KONTEMPORER .....		71

3.1.	Landasan Teori Arsitektur Kontemporer .....	71
3.1.1.	Pengertian Arsitektur Kontemporer .....	71
3.1.2.	Sejarah Arsitektur Kontemporer .....	71
3.1.3.	Filosofi dalam Arsitektur dan Kontemporer .....	72
3.1.4.	Arsitektur Kontemporer Sebagai Ikon .....	73
3.1.5.	Ciri – ciri Arsitektur Kontemporer.....	74
3.1.6.	Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer.....	74
3.1.7.	Karakter dan Prinsip dari Arsitektur Kontemporer.....	74
3.2.	Studi Preseden Bangunan Kontemporer.....	77
3.2.1	Grand City Convex, Surabaya .....	78
3.2.2	Sentul International Convention Center (SICC), Jakarta.....	80
3.1.	Landasan Teori Ruang Dalam dan Ruang Luar .....	80
3.1.1.	Pengertian Tata Ruang .....	80
3.1.2.	Teori Ruang Dalam .....	81
3.1.2.1.	Pengertian Ruang Dalam .....	81
3.1.2.2.	Batasan Ruang Dalam.....	82
3.1.2.3.	Hubungan Ruang Dalam.....	82
3.1.3.	Teori Ruang Dalam .....	83
3.1.2.3.	Pengertian Ruang Luar .....	83
3.1.2.2.	Batasan Ruang Luar.....	83
3.1.4.	Teori Ruang Komunal.....	84
3.2.	Tinjauan Suprasegmen Arsitektural .....	84
3.2.1.	Warna .....	84
3.2.2.	Tujuan Warna.....	86
3.2.3.	Bentuk .....	87
3.2.4.	Tekstur.....	88
3.2.5.	Proporsi dan Skala .....	89
BAB IV .....		90
TINJAUAN WILAYAH KOTA SURAKARTA .....		90
4.1	Tinjauan Wilayah Kota Surakarta .....	90
4.1.1	Kondisi Administratif Kota Surakarta .....	90
4.1.2	Kondisi Geografis Kota Surakarta .....	91
4.1.3	Kondisi Klimatogis Kota Surakarta .....	92



4.1.4	Kondisi Sosial Budaya Kota Surakarta .....	92
4.1.5	Visi dan Misi Kota Surakarta .....	93
4.1.6	Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta .....	94
BAB V .....		97
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN .....		97
5.1	Analisis Perencanaan Programatik .....	97
5.1.1	Analisis Sistem Lingkungan .....	97
5.1.1.1	Analisis Konteks Kultural .....	97
5.1.1.2	Analisis Konteks Fisikal .....	98
5.1.2	Analisis Sistem Manusia .....	99
5.1.2.1	Analisis Sasaran Pemakai .....	99
5.1.2.2	Analisis Fungsi .....	100
5.1.2.3	Analisis Pelaku dan Kegiatan .....	102
5.1.2.4	Analisis Kebutuhan Sosial .....	118
5.1.2.5	Analisis Perhitungan Kapasitas .....	120
5.1.2.6	Analisis Besaran Ruang .....	123
5.1.2.7	Analisis Organisasi Ruang .....	137
5.1.3	Analisis Potensi Site .....	142
5.1.3.1	Analisis Kawasan Site .....	142
5.1.3.2	Deskripsi Tapak .....	143
5.1.3.3	Analisis Tapak .....	144
5.2	Analisis Penekanan Arsitektur Kontemporer .....	149
5.3	Analisis Perancangan .....	152
5.3.1	Analisis Perancangan Tata Bangunan dan Ruang .....	153
5.3.2	Analisis Penghawaan Ruang .....	153
5.3.3	Analisis Pencahayaan Ruang .....	156
5.3.4	Analisis Akustika .....	159
5.3.5	Analisis Perancangan Struktur dan Konstruksi .....	160
5.3.6	Analisis Perancangan Utilitas .....	163
5.3.6.1	Analisis Jaringan Air Bersih .....	163
5.3.6.2	Analisis Jaringan Air Kotor .....	164
5.3.6.3	Analisis Penanggulangan Proteksi Kebakaran .....	164
5.3.6.4	Analisis Elektrikal & <i>Sound System</i> .....	166

5.3.6.5	Analisis Penangkal Petir .....	168
BAB VI	.....	169
KONSE PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	.....	169
6.1.	Konsep Perencanaan.....	169
6.1.1.	Konsep Sistem Manusia.....	169
6.1.2.	Konsep Kebutuhan Spasial .....	171
6.1.3.	Konsep Lokasi dan Tapak.....	173
6.1.4.	Konsep Perencanaan Tapak .....	175
6.1.5.	Konsep Perencanaan Aklimatisasi Ruang.....	176
6.1.6.	Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi.....	177
6.1.7.	Konsep Jaringan Air Bersih .....	178
6.1.8.	Konsep Jaringan Air Kotor .....	178
6.1.9.	Konsep Penanggulangan Proteksi Kebakaran.....	179
6.1.10.	Konsep Penangkal Petir.....	180
DAFTAR PUSTAKA	.....	181

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tujuan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia Tahun 2012.....	3
Gambar 2. 1 Grand Inna Malioboro.....	23
Gambar 2. 2 Marina Bay Sands Singapore.....	24
Gambar 2. 3 The W Hotel Bali.....	25
Gambar 2. 4 Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.....	25
Gambar 2. 5 Jogja Expo Center (JEC).....	26
Gambar 2. 6 Gedung Pertemuan Krida Sasana Budaya Malang.....	26
Gambar 2. 7 Bentuk Auditorium Persegi Panjang.....	31
Gambar 2. 8 Bentuk Auditorium Kipas.....	32
Gambar 2. 9 Bentuk Auditorium Heksagonal.....	32
Gambar 2. 10 Bentuk Auditorium Melingkar.....	33
Gambar 2. 11 <i>Theatre Style</i> .....	35
Gambar 2. 12 <i>Inverted Classroom Style</i> .....	35
Gambar 2. 13 <i>Perpendicular Classroom Style</i> .....	36
Gambar 2. 14 <i>Classroom Style</i> .....	36
Gambar 2. 15 <i>Central Conference Tables</i> .....	37
Gambar 2. 16 <i>Square and Inclined Groupings</i> .....	37
Gambar 2. 17 Bali Nusa Dua <i>Convention Center</i> (BNDCC).....	52
Gambar 2. 18 Lantai Dasar BNDCC.....	54
Gambar 2. 19 Lantai <i>Mezzanine</i> BNDCC.....	54
Gambar 2. 20 Lantai 1 BNDCC.....	55
Gambar 2. 21 <i>Brisbane Convention and Exhibition Center</i> .....	56
Gambar 2. 22 <i>Arbour Level Plan</i> .....	57
Gambar 2. 23 <i>Boulevard Level Plan</i> .....	58
Gambar 2. 24 <i>Concord Level Plan</i> .....	58
Gambar 2. 25 <i>Foyer Level Plan</i> .....	59
Gambar 2. 26 <i>Mezzanine Level Plan</i> .....	59
Gambar 2. 27 <i>Plaza Level Plan</i> .....	60
Gambar 2. 28 Siteplan SECC.....	61
Gambar 2. 29 Denah L1 dan B2 SECC.....	63
Gambar 2. 30 Denah L3 SECC.....	63
Gambar 2. 31 Denah L4 SECC.....	64
Gambar 2. 32 Denah L5 SECC.....	64
Gambar 2. 33 Siteplan ICE.....	65
Gambar 2. 34 Indonesia Convention Exhibition (ICE).....	66
Gambar 2. 35 Denah ICE.....	68
Gambar 3. 1 Grand City Convex.....	78
Gambar 3. 2 Taman Sebagai Ruang Komunal.....	84
Gambar 3. 3 Proporsi dan Skala Ruang.....	89

Gambar 4. 1 Peta Kota Surakarta.....	90
Gambar 4. 2 Peta Tata Guna Lahan .....	96
Gambar 5. 1 Integrasi Fungsi Konvensi, Eksibisi, dan Rekreasi .....	100
Gambar 5. 2 Diagram Struktur Organisasi.....	119
Gambar 5. 3 Organisasi Ruang Makro.....	138
Gambar 5. 4 Organisasi Ruang Divisi Konvensi .....	138
Gambar 5. 5 Oeganisasi Ruang Konvensi Utama (Besar) .....	139
Gambar 5. 6 Organisasi Ruang Konvensi Sedang .....	139
Gambar 5. 7 Organisasi Ruang Konvensi Kecil .....	140
Gambar 5. 8 Organisasi Ruang Divisi Eksebisi .....	140
Gambar 5. 9 Organisasi Ruang Divisi Pengelola.....	141
Gambar 5. 10 Organisasi Ruang Divisi Penunjang.....	141
Gambar 5. 11 Tapak Perancangan .....	142
Gambar 5. 12 Lokasi Tapak .....	143
Gambar 5. 13 Analisis Peraturan & Regulasi .....	145
Gambar 5. 14 Analisis Lingkungan .....	146
Gambar 5. 15 Analisis Jalur Matahari.....	147
Gambar 5. 16 Analisis Kebisingan.....	148
Gambar 5. 17 Blokplan .....	153
Gambar 5. 18 Sistem <i>Cross Ventilation</i> .....	154
Gambar 5. 19 Pencahayaan Buatan.....	159
Gambar 5. 20 Pondasi Footplate & Pondasi Batu Kali.....	161
Gambar 5. 21 Kombinasi Struktur Beton Bertulang & Baja IWF .....	162
Gambar 5. 22 Struktur Atap Baja.....	162
Gambar 5. 23 Diagram Jaringan Air Bersih.....	163
Gambar 5. 24 Skema Analisis <i>Sound System</i> .....	167
Gambar 5. 25 Penangkal Petir <i>Faraday</i> .....	168
Gambar 6. 1 Konsep Diagram Struktur Organisasi .....	171
Gambar 6. 2 Konsep Hubungan Ruang Makro .....	172
Gambar 6. 3 Konsep Hubungan Ruang Mikro .....	172
Gambar 6. 4 Deskripsi Tapak .....	173
Gambar 6. 5 Konsep Perencanaan Tapak .....	175
Gambar 6. 6 Konsep Penangkal Petir .....	180

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perkembangan Wisatawan Mancanegara Tahun 2010-2014 .....	2
Tabel 1. 2 Fasilitas Kegiatan MICE di Surakarta .....	4
Tabel 1. 3 Jumlah Kegiatan MICE di Surakarta Tahun 2013-2015.....	6
Tabel 2. 1 Golongan Peserta Konvensi .....	28
Tabel 2. 2 Bentuk Exhibition Hall .....	33
Tabel 2. 3 Tabel Kriteria dan Indikator <i>Venue</i> MICE Mandiri.....	42
Tabel 2. 4 Kegiatan dan Jenis Ruang BNDCC .....	52
Tabel 2. 5 Kegiatan dan Jenis Ruang BCEC.....	56
Tabel 2. 6 Kegiatan dan Jenis Ruang SECC.....	62
Tabel 2. 7 Kegiatan dan Jenis Ruang ICE.....	67
Tabel 2. 8 Kesimpulan Studi Komparasi .....	69
Tabel 4. 1 Pembagian Wilayah Administrasi Kota Surakarta.....	91
Tabel 4. 2 Kondisi Topografi Kota Surakarta.....	92
Tabel 4. 3 Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta.....	94
Tabel 5. 1 Identifikasi Pelaku Kegiatan .....	102
Tabel 5. 2 Identifikasi Alur Kegiatan.....	104
Tabel 5. 3 Jam Operasional Pengelola .....	119
Tabel 5. 4 Analisis Besaran Ruang .....	124
Tabel 5. 5 Luas Kebutuhan Ruang.....	137
Tabel 5. 6 Analisis Pendekatan Arsitektur Kontemporer.....	149
Tabel 5. 7 Mekanikal Penghawaan Buatan .....	155
Tabel 5. 8 Standar Sistem Penghawaan Buatan .....	156
Tabel 5. 9 Standar Lux Ruangan.....	157
Tabel 5. 10 Item Proteksi Kebakaran.....	164
Tabel 6. 1 Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang .....	176
Tabel 6. 2 Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi .....	177
Tabel 6. 3 Konsep Utilitas Proteksi Kebakaran .....	179

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

#### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Industri MICE (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*) mulai diperkenalkan pada dekade tahun 80-an dan mengalami perkembangan pesat pada era 90-an didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan kemajuan teknologi transportasi. Perkembangan MICE juga adanya kemudahan berkunjung ke negara lain maupun daerah lain. Persaingan di era modern membuat destinasi MICE menjadi sangat bervariasi sesuai karakter dari suatu daerah maupun negara. Seiring dengan banyaknya organisasi maupun kelompok profesional juga berdampak pada peningkatan penyelenggaraan MICE. Kegiatan MICE merupakan pertemuan antar anggota maupun kelompok yang mewakili suatu organisasi maupun suatu negara. Peningkatan jumlah kunjungan pariwisata dunia, juga meningkat penyelenggaraan MICE menjadi trend dunia. Destinasi MICE merupakan perpaduan antara *leisure* dan *business* dianggap tahan dari pengaruh krisis ekonomi dibandingkan pariwisata konvensional.

MICE mampu memberikan keuntungan devisa negara yang tinggi dan menjadi industri unggulan pada sektor pariwisata. Sektor ini dapat menjadi indikator perkembangan ekonomi, sehingga sebagai sebuah negara, Indonesia memerlukan infrastruktur dan SDM yang baik serta berkualitas. Keunggulan industri MICE di Indonesia:

1. Menambah devisa negara

Pengembangan industri MICE bertujuan untuk meningkatkan citra Indonesia sebagai tujuan pariwisata yang aman, kerja sama antar daerah dan negara dalam memacu investasi sehingga

meningkatkan devisa negara. Penambahan devisa negara juga berdampak terhadap jumlah wisatawan yang datang, lama tinggal, promosi, jumlah uang yang dibelanjakan, serta peningkatan infrastruktur.

2. Mendukung potensi daerah

Peran Pemerintah Daerah dalam mempromosikan wilayahnya sebagai destinasi wisata MICE perlu ditingkatkan. Pengadaan event MICE memberikan manfaat langsung terhadap potensi ekonomi daerah seperti akomodasi, *convention center*, usaha kuliner, cinderamata, *guide* dan *professional organizer*, hingga transportasi lokal.

3. Mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif

Beberapa *event* MICE bertaraf internasional yang telah digelar di Indonesia diharapkan menjadi media mempromosikan produk – produk kreatif Indonesia. Beraneka ragam jenis produk – produk ekonomi kreatif yang dipamerkan mampu mendorong meningkatnya SDM kreatif sehingga mampu mendukung ekonomi regional dan nasional.

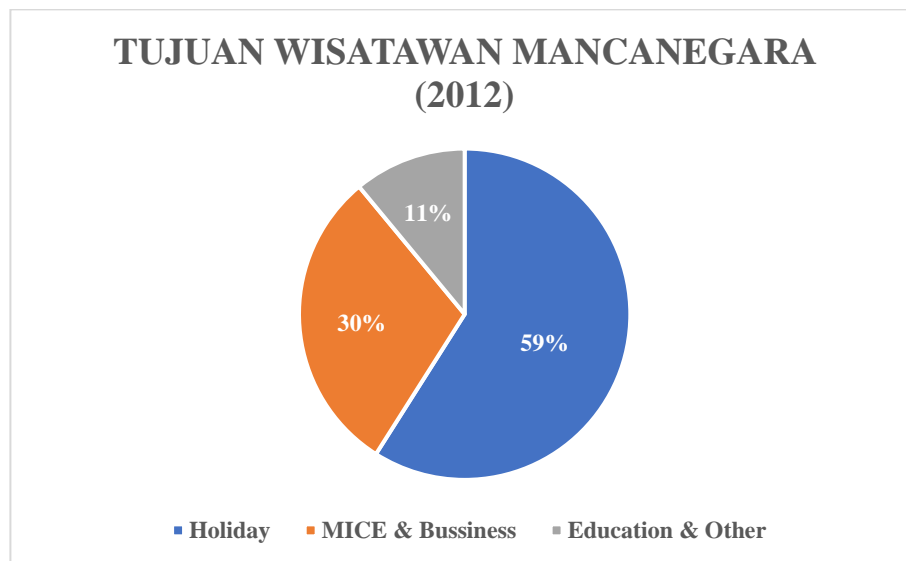
Perkembangan pariwisata dan perekonomian dapat dilihat dari data wisatawan mancanegara yang melakukan kunjungan ke Indonesia setiap tahunnya. Pada tahun 2010 – 2014 jumlah wisatawan mengalami peningkatan rata – rata pertumbuhan antara 5 – 10%. Jumlah wisatawan yang semakin meningkat juga berdampak terhadap rata – rata lama tinggal yaitu 7 – 8 hari serta *range* pengeluaran per kepala sebesar USD 135-154/ hari. Sehingga dalam satu minggu pengeluaran wisatawan mancanegara rata – rata mengalami peningkatan setiap tahunnya.

**Tabel 1. 1 Perkembangan Wisatawan Mancanegara Tahun 2010-2014**

Tahun	Wisatawan Mancanegara		Rata-rata Lama Tinggal (hari)	Rata-rata Pengeluaran Per Orang (USD)	
	Jumlah	Pertumbuhan (%)		Per Hari	Per Kunjungan
2010	7,002,944	10.74	8.04	135.01	1,085,75
2011	7,649,731	9.24	7.84	142.69	1,118,26
2012	8,044,462	5.16	7.7	147.22	1,133,81
2013	8,802,129	9.42	7.65	149.31	1,142,24
2014	9,435,411	7.19	7.66	154.42	1,183,43

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2015.

Data dari *Statistical Report on Visitor Arrivals to Indonesia 2012* menyimpulkan tujuan wisatawan mancanegara dalam kunjungan ke Indonesia yaitu 59% untuk liburan, 30% untuk kepentingan MICE dan bisnis, dan sisa 11% untuk kepentingan lainnya.



**Gambar 1. 1 Tujuan Wisatawan Mancanegara ke Indonesia Tahun 2012**

Sumber: *Statistical Report on Visitor Arrivals to Indonesia, 2012.*

Dari data diatas, disimpulkan bahwa perkembangan MICE di Indonesia berpotensi baik, tetapi dalam proses pengembangannya terdapat kendala, yakni:



- a. Kesadaran yang rendah terhadap pentingnya MICE dan diperlukannya promosi MICE,
- b. Minimnya *database* tentang MICE *online* yang inklusif,
- c. Fasilitas pendukung MICE yang masih terbatas.

Telah ditetapkan bahwa Surakarta masuk dalam 16 kota utama tujuan MICE selain di antaranya Jakarta, Bali, Bandung, Balikpapan, Surabaya, Makassar, Manado, Medan, Batam, Semarang, Lombok, Bintan, Padang, Palembang, dan Yogyakarta.<sup>1</sup> Antusias wisatawan terhadap kota Surakarta bukan hanya potensi budaya, akan tetapi juga dari segi konvensi dan edukasi.

Potensi industri MICE di Surakarta belum adanya sarana yang memadai untuk menyatukan fungsi konvensi dan pameran secara eksplisit. Berbagai kegiatan MICE yang diselenggarakan di hotel konvensi dan berikut daftar hotel konvensi di Surakarta.

**Tabel 1. 2 Fasilitas Kegiatan MICE di Surakarta**

NAMA	FASILITAS	KAPASITAS
The Sunan Hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 5 <i>ballroom</i> yang masing-masing dapat menampung hingga 160 orang,</li> <li>▪ Sebuah <i>grand ballroom</i></li> </ul>	80 – 2.000 orang
LorIn Solo Hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 14 ruang pertemuan yang berkapasitas kecil,</li> <li>▪ 2 <i>meeting room</i>.</li> </ul>	60 – 2.000 orang

<sup>1</sup>Nisa, Rizlia Khairun. 17 September 2019. Kemenpar Boyong Puluhan Industri MICE Indonesia di The 1st MEET@Malaysia. <https://www.merdeka.com/gaya/kemenpar-boyong-puluhan-industri-mice-indonesia-di-the-1st-meetmalaysia.html>

Aston Solo Hotel	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sidoluhur <i>Ballroom</i>,</li> <li>▪ 3 <i>meeting rooms</i> dapat menampung 50 – 100 orang.</li> </ul>	50 – 800 orang
Graha Saba Buana	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gedung yang biasa digunakan untuk berbagai acara seperti pernikahan, wisuda dan acara keagamaan.</li> </ul>	2.000 orang
Diamond <i>Convention Center</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gedung serbaguna yang biasa digunakan pameran komputer, <i>clothing distro</i>, <i>fashion show</i>, dan pernikahan.</li> <li>▪ 2 <i>meeting rooms</i> dapat menampung 60 – 70 orang.</li> </ul>	60 - 2.200 orang
Goela klapa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4 <i>meeting rooms</i> yang dilengkapi fasilitas yang baik.</li> </ul>	10 -150 orang

*Sumber : Statistical Report on Visitor Arrivals to Indonesia, 2012.*

**Tabel 1. 3 Jumlah Kegiatan MICE di Surakarta Tahun 2013-2015**

<b>KEGIATAN</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>
<i>Meeting</i>	3.425	4.486	3.858
<i>Conference</i>	180	162	157
<i>Exhibition</i>	36	38	40
Total	3.641	3.686	4.055

*Sumber: Analisis Penulis, 2019.*

Berdasarkan tabel 1.3 jumlah kegiatan MICE yang diadakan di Surakarta mengalami peningkatan setiap tahunnya. Untuk memenuhi kebutuhan konvensi dan pameran, perlunya suatu wadah/ tempat untuk menampung kegiatan-kegiatan dalam skala besar. Banyak *event* tahunan yang menjadi perhelatan bertaraf nasional maupun internasional, seperti *World Heritage Cities Conference & Expo* (WHCCE), Solo Batik *Carnival* (SBC), Munas Apeksi, SIEM, Bengawan Solo *Fair*, dan Solo *International Performing Arts* (SIPA). Hal ini diperlukannya penambahan fasilitas wisata MICE di Surakarta. Fasilitas berupa *Convention and Exhibition Center* yang mampu mewadahi kegiatan – kegiatan pertemuan, eksibisi, maupun rekreasi dalam waktu yang bersamaan.

### **1.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya industri MICE yang berdampak secara tidak langsung pada pemasukan devisa negara. Pameran atau pagelaran dengan tema yang saling berhubungan seringkali tidak dapat dilakukan secara bersamaan di tempat yang sama. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas pendukung MICE yang terdapat

di kota Surakarta. Selain itu terdapat banyak kendala disetiap penyelenggaraan acara konvensi dalam skala besar. Dari uraian di atas Surakarta membutuhkan suatu wadah khusus untuk keperluan konvensi dan pameran serta aktifitas masal *out door* dan *in door*.

Karakter pelaku MICE yang mengikuti perkembangan jaman serasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer sangat dipengaruhi arsitektur modern. Arsitektur kontemporer mengedepankan penggunaan material dan teknologi, serta geometri. Kesukaran pengaplikasian arsitektur kontemporer yaitu mencari cara melakukan modernisasi dan mengikuti perkembangan jaman namun tetap memelihara identitas budaya (Akmal, 2005).

Arsitektur kontemporer yaitu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang ciri kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan yang berbeda, dan merupakan aliran baru atau penggabungan dari beberapa langgam arsitektur (Hilberseimer, 1964). Bangunan kontemporer Indonesia memiliki kesamaan ciri berupa penggunaan material kaca sebagai pelindung, bentuk yang jujur dan fungsional, horisontalisme dan bentuk geometri yang kuat (Martokusumo, 2007).

Karakter yang sama antara pelaku dengan arsitektur kontemporer diwujudkan dalam bangunan *Convention and Exhibition Center* di Surakarta yang kebutuhan ruangnya tidak terlepas dari pengolahan bentuk dan tampilan bangunan. Suatu bangunan harus memiliki ciri khas, di mana bangunan mudah untuk dikenali serta menarik secara visual. Pengunjung akan mendapatkan pengalaman meruang jika bentuk dan tampilan bangunan dapat mencirikan fungsi bangunan tersebut. Penyediaan fasilitas sarana prasarana wisata MICE dengan pendekatan arsitektur kontemporer ingin menjadikan bangunan

tersebut sebagai ikon/ pembentuk citra Kota Surakarta, sehingga Surakarta dapat menjadi destinasi wisata MICE yang menarik di Indonesia.

## **1.2. Rumusan Permasalahan**

Permasalahan yang diangkat dalam proyek ini adalah bagaimana konsep perencanaan dan perancangan *Convention and Exhibition Center* di Surakarta yang dapat menggabungkan fungsi pertemuan, eksibisi, dan rekreasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

## **1.3. Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1. Tujuan**

Menyusun konsep *Convention and Exhibition Center* di Surakarta ini bertujuan menghasilkan suatu konsep perencanaan dan perancangan yang mampu menggabungkan fungsi pertemuan, eksebisi, dan rekreasi melalui pengolahan bentuk dan fasad bangunan dengan pendekatan konsep arsitektur kontemporer.

### **1.3.2. Sasaran**

1. Mengumpulkan teori mengenai perancangan *Convention and Exhibition Center*,
2. Mencari kriteria dan standar ruang yang digunakan,
3. Memperlajari teori tentang pendekatan arsitektur kontemporer,
4. Mempelajari rancangan ruang yang mendukung fungsi *Convention and Exhibition Center*,
5. Mengumpulkan beberapa preseden yang fungsi atau pendekatan desain yang serupa,
6. Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan *Convention and Exhibition Center* dengan penerapan arsitektur kontemporer.

## **1.4. Lingkup Studi**

### **1.4.1. Lingkup Substansial**

Bagian obyek *Convention and Exhibition Center* yang menjadi batasan pengolahan penekanan studi yaitu ruang luar dan ruang dalam.

### **1.4.2. Lingkup Spatial**

Bagian obyek *Convention and Exhibition Center* yang menjadi batasan pengolahan penekanan studi adalah ruang luar dan ruang dalam.

### **1.4.3. Lingkup Temporal**

Lingkup temporal sesuai rencana Pemerintah Kota Surakarta tentang rencana pembangunan sektor pariwisata hingga tahun 2026. Rancangan diharapkan bermanfaat untuk lingkup temporal selama 7 tahun.

## **1.5. Metode Studi**

### **1.5.1. Pola Prosedural**

Proses prosedural ditempuh dengan 4 tahap, yaitu deskriptif, deduktif, analisis, dan komparatif.

#### **1. Deskriptif**

Metode deskriptif untuk menjelaskan tentang esensi proyek, kelayakan proyek, permasalahan yang muncul, serta fenomena yang mendukung pengadaan proyek.

#### **2. Deduktif**

Metode deduktif dilaksanakan dengan mengumpulkan berbagai kajian teori terkait studi merancang *Convention and Exhibition Center* serta studi penekanan konsep arsitektur kontemporer.

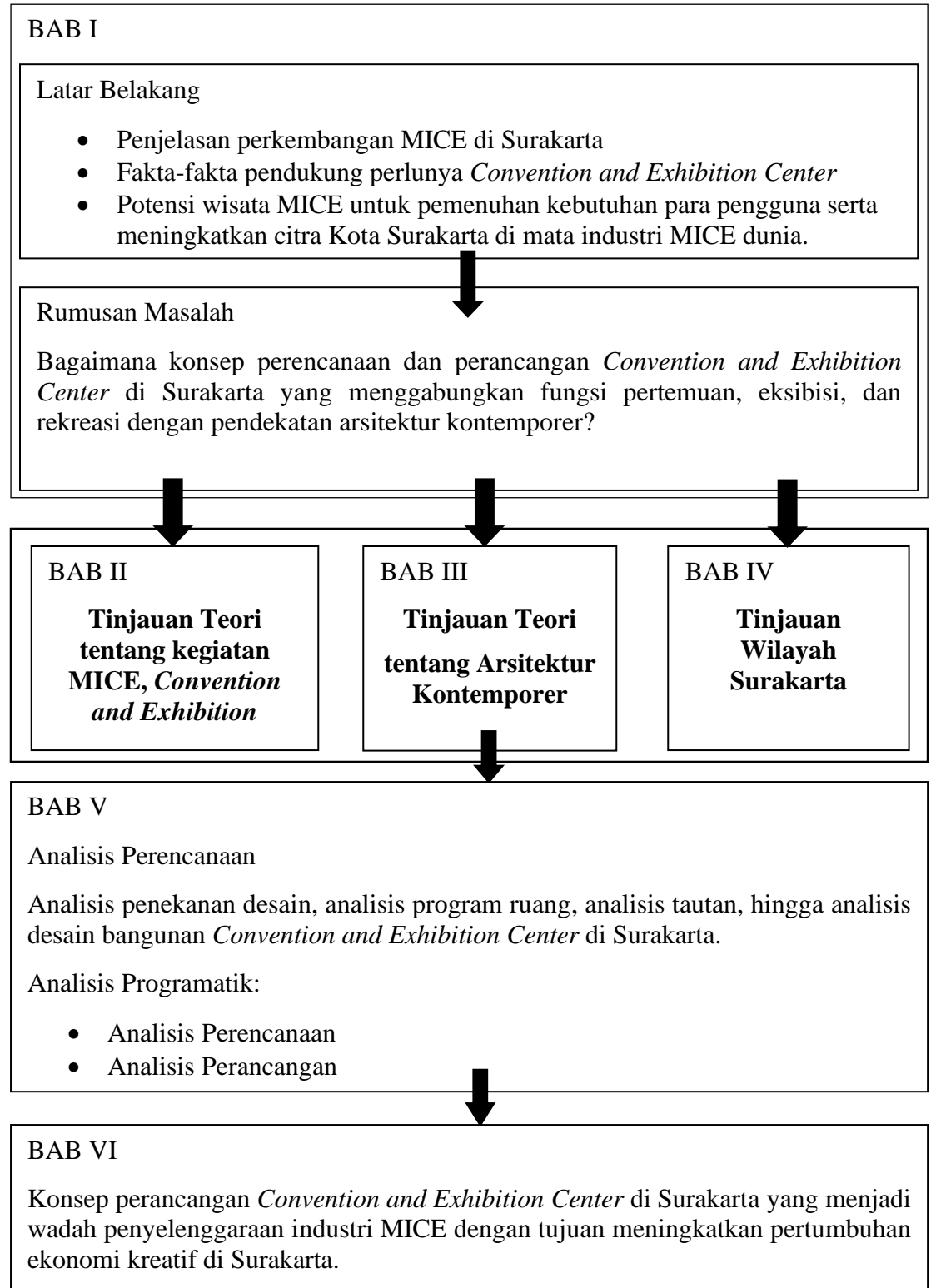
#### **3. Komparatif**

Metode komparatif dilakukan dengan melakukan studi banding terhadap obyek serupa yang mempunyai fungsi sama yaitu *Convention and Exhibition Center* atau memiliki pendekatan konsep yang sama yakni arsitektur kontemporer.

#### 4. Analisis

Metode analisis yaitu menggabungkan kajian teori dengan studi banding, dan dianalisis sehingga terbentuk suatu konsep perencanaan dan perancangan bangunan *Convention and Exhibition Center*.

### 1.5.2. Tata Langkah





## 1.6. Sistematika

### **BAB I PENDAHULUAN**

Yang berisi esensi proyek, latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi dan sistematika pembahasan.

### **BAB II TINJAUAN UMUM MICE, *CONVENTION AND EXHIBITION CENTER***

Berisi tentang tinjauan kegiatan MICE dan tinjauan bangunan serupa, menjelaskan kriteria dan persyaratan perancangan bangunan *Convention and Exhibition Center*.

### **BAB III KAJIAN TEORI TENTANG ARSITEKTUR KONTEMPORER**

Berisi tentang penerapan arsitektur kontemporer dalam perancangan bangunan, batasan dalam pengolahan obyek studi, serta batasan suprasegmen.

### **BAB IV TINJAUAN KAWASAN KOTA SURAKARTA**

Berisi tentang tinjauan *Convention and Exhibition Center* di Surakarta dengan menjelaskan visi & misi, sasaran, dan fasilitas yang ada di dalam bangunan, serta analisis mengenai kriteria pemilihan lokasi, batas lokasi, kondisi geografis, potensi lingkungan, serta peraturan wilayah terkait yang akan mempengaruhi perancangan *Convention and Exhibition Center* di Surakarta.

### **BAB V ANALISIS KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis penekanan desain, analisis program ruang, analisis tautan, hingga analisis desain bangunan *Convention and Exhibition Center* di Surakarta.

## **BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi mengenai bagaimana gagasan desain bangunan *Convention and Exhibition Center* yang menjadi wadah penyelenggaraan industri MICE dengan tujuan meningkatkan pertumbuhan ekonomi kreatif di Surakarta.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM MICE, *CONVENTION AND EXHIBITION CENTER*

#### 2.1. MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions*)

*Convention and Exhibition Center* adalah penggabungan industri MICE, dalam sub ini membahas mengenai definisi, jenis, tujuan, dan manfaat MICE.

##### 2.1.1. Definisi MICE

MICE adalah singkatan dari *Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions*. MICE diterjemahkan sebagai wisata konvensi dengan batasan yaitu usaha jasa konvensi, perjalanan insentif, dan pameran. MICE dapat diartikan dengan kegiatan jasa pelayanan bagi suatu pertemuan organisasi (negarawan, usahawan, cendikiawan, dsb) untuk membahas masalah – masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama (Pendit, 1999). MICE adalah kegiatan kepariwisataan yang aktivitasnya merupakan kombinasi antara *leisure dan business*, yang melibatkan sekelompok orang secara bersama, rangkaian kegiatannya dalam bentuk *meetings, incentive travels, conventions, congresses, conferences* dan *exhibitions* (Kesrul, 2004). Kesimpulannya definisi MICE adalah kegiatan wisata yang berupa pertemuan, perjalanan insentif, serta pameran yang melibatkan organisasi untuk kepentingan banyak orang.

##### 2.1.2. Jenis MICE

MICE terdiri dari 4 kegiatan utama, yakni *meetings, incentive travels, conventions, dan exhibitions*.

### 1. *Meetings*

Pertemuan yang diselenggarakan oleh kelompok orang yang terhimpun dalam asosiasi dengan tujuan mengembangkan profesionalisme, pengembangan sumber daya manusia, menunjang kerjasama antara anggota dan pengurus, menyebarkan informasi terbaru, publikasi, dan hubungan kemasyarakatan (Kesrul, 2004). Istilah *meeting* dalam MICE dapat didefinisikan sebagai suatu acara terstruktur yang dapat menyatukan organisasi untuk mendiskusikan topik yang menjadi kepentingan bersama (Seebaluck, 2013, p. 2).

### 2. *Incentives*

Perjalanan insentif merupakan suatu kegiatan perjalanan yang diselenggarakan oleh perusahaan untuk para karyawan dan mitra sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam kaitan penyelenggaraan konvensi yang membahas perkembangan kegiatan perusahaan yang bersangkutan (Pendit, 1999, p. 27).

*Incentives travel* dalam MICE adalah kegiatan perjalanan yang biaya perjalanannya ditanggung oleh organisasi sehingga sebagai faktor yang memotivasi karyawan untuk meningkatkan kinerja dalam memenuhi tujuan yang diinginkan organisasi, seperti target penjualan (Noor, 2007, p. 5).

### 3. *Conference*

*Conference* adalah suatu pertemuan yang diselenggarakan terutama mengenai bentuk – bentuk tata krama, kebiasaan yang berdasarkan mufakat umum, perjanjian antara negara – negara para penguasa pemerintahan atau perjanjian internasional mengenai topik perang dan sebagainya (Kesrul, 2004, p. 7). Konferensi merupakan elemen ketiga dari wisata

MICE yang dapat diartikan sebagai suatu pertemuan partisipatif yang dirancang terutama untuk diskusi, mencari dan berbagi informasi, memecahkan masalah dan konsultasi. *Conferences* biasanya memiliki keterbatasan waktu dan memiliki tujuan khusus (Seebaluck, 2013, p. 3).

#### 4. *Exhibitions*

*Exhibition* adalah ajang pertemuan yang dihadiri secara bersama – sama diadakan di ruang pertemuan atau ruang pameran hotel, sekelompok produsen atau pembeli lainnya dalam suatu pameran (Kesrul, 2004, p. 16). Istilah *exhibitions* digunakan untuk menggambarkan *event* yang dirancang untuk mempertemukan distributor, teknologi dan jasa di suatu tempat di mana para peserta dapat presentasi dan mengiklankan produk dan jasa yang mereka tawarkan (Montgomery & Strick, 1994, p. 39). Fokus utama dari kegiatan ini adalah menciptakan hubungan antar bisnis (*business to business relationship*), baik untuk mempromosikan produk baru maupun untuk mendapatkan klien baru (Seebaluck, 2013, p. 4).

#### 2.1.3. Tujuan MICE

1. Sebagai wadah untuk bertukar pikiran, pandangan, dan informasi,
2. Kebutuhan berkomunikasi pada level tertentu,
3. Memperluas wawasan dan komunikasi peserta,
4. Tempat untuk berdiskusi/ memecahkan suatu masalah,
5. Pembentukan inovasi dan penanggulangan konflik,
6. Mendapat keuntungan bagi pihak penyelenggara,
7. Sarana tanda pengenal suatu produk/ jasa,
8. Bentuk penghargaan dari prestasi tertentu.

#### **2.1.4. Manfaat MICE**

1. Meningkatkan aktivitas ekonomi seperti akomodasi, transportasi, wisata dan berbelanja,
2. Meningkatkan devisa negara penyelenggara melalui sektor industri yang sejenis dengan kegiatan MICE,
3. Sarana iklan kota wisata MICE melalui bidang sosial dan budaya.
4. Mengisi pemasukan sektor industri pada saat *low season*.

### **2.2. Jenis Kegiatan Konvensi dan Eksibisi**

#### **2.2.1. Jenis Kegiatan Konvensi**

Jenis kegiatan konvensi yang ditinjau berdasarkan (Lawson, 2000, p. 2):

##### **1. Bentuk pertemuan**

###### **a. Konferensi**

Konferensi adalah kegiatan pertemuan formal antara suatu organisasi/ profesi yang sama bertujuan untuk mendapatkan informasi, membahas informasi, dan bertukar pikiran mengenai masalah. Kegiatan pertemuan bersifat interkatif dengan durasi minimal 6 jam. Kegiatan konferensi kurang lebih diikuti 30 – 150 orang dalam suatu pertemuan.

###### **b. Kongres**

Kongres adalah kegiatan pertemuan yakni diskusi untuk menyelesaikan permasalahan. Peserta yang mengikuti kongres biasanya dalam jumlah besar.

###### **c. Seminar**

Seminar adalah kegiatan tatap muka antara orang-orang yang memiliki pengalaman di bidang tertentu di bawah seorang pemimpin diskusi. Kegiatan ini bertujuan untuk

membahas fakta, masalah, dan pengalaman yang diikuti lebih dari 30 orang.

d. *Workshop*

*Workshop* adalah kegiatan sesi umum tatap muka antar kelompok peserta serta melatih satu sama lain dengan tujuan mendapatkan ilmu pengetahuan, keahlian, dan wawasan mengenai hal baru.

e. *Simposium*

*Simposium* adalah kegiatan diskusi untuk membahas persoalan dengan pemaparan para ahli, setelah itu dilanjutkan dengan sesi tanya jawab kepada audiens.

f. *Forum*

*Forum* adalah kegiatan diskusi dengan pemaparan ahli yang bertolak belakang dengan sebuah isu/ pendapat yang disampaikan.

g. *Panel*

*Panel* adalah kegiatan tanya jawab atau diskusi antara dua atau lebih pembicara dengan pendapat dari sudut pandang yang berbeda serta dipimpin oleh seorang moderator.

h. *Lecture*

*Lecture* adalah kegiatan bersifat formal yang dibawakan oleh ahli yang kemudian diikuti sesi tanya jawab.

i. *Institusi/ lembaga*

*Institusi* adalah kegiatan tatap muka antara beberapa kelompok untuk mendiskusikan persoalan berbagai sudut pandang. Kegiatan ini dijadikan pengganti pendidikan formal untuk *staff* perusahaan.

j. *Kolokium*

*Kolokium* adalah sebuah sistem peserta menentukan topik pembahasan, dan pembimbing akan memberi gagasan

tentang topik itu. Kegiatan ini menekankan diskusi dengan jumlah mencapai 35 orang.

k. Lokakarya

Lokakarya adalah pertemuan yang dihadiri oleh organisasi untuk penelitian, pembahasan, dan bertukar pendapat mengenai suatu masalah.

2. Karakteristik Kegiatan

a. Pertemuan Manajemen/ Profesional/ Teknis (*Sales Force Meetings*)

Kegiatan diadakan secara rutin dalam sebuah kelompok/ organisasi tertentu. Peserta kegiatan 20 – 40 orang dengan durasi singkat (kurang satu hari). Pertemuan bersifat informal dengan tipe presentasi. Lokasi yang dipilih tidak jauh dari tempat penginapan.

b. Pertemuan Penjualan (*Sales Meetings*)

Pertemuan dengan peserta antara 50 – 200 orang dan durasi waktu antara 2 – 5 hari. Kegiatan ini rutin diadakan dengan tipe pertemuan informal. dan dilanjutkan dengan *workshop* dan dilengkapi dengan fasilitas presentasi yang memadai.

c. Peluncuran Produk (*Product Launches*)

Kegiatan ini mengundang perwakilan orang dari sebuah produk yang akan dipublikasikan. Diikuti oleh 50 – 200 peserta dan dilengkapi seperti alat presentasi, pameran, servis, keamanan, dll.

d. Pertemuan Pelatihan (*Training Meetings*)

Kegiatan untuk membahas teknik manajemen yang baru, perubahan kinerja, dan perluasan bisnis. Kegiatan berlangsung selang 3 hari dan diikuti oleh 15 – 35 peserta saja. Ruang yang dibutuhkan yakni ruang pertemuan besar



dan kecil. Untuk fasilitas penunjang dapat ditambahkan kegiatan rekreasi.

- e. Pertemuan Pemegang Saham (*Stokeholders Meetings*)  
Pertemuan diadakan dua kali dalam setahun, dihadiri oleh 100 – 200 orang. Terdiri dari pengusaha dan pemegang saham sehingga dilanjutkan untuk perjamuan makan.
- f. Konvensi Perusahaan Besar (*Major Company Conventions*)  
Pertemuan perusahaan besar diikuti oleh kegiatan perjalanan insentif dan penghargaan untuk kinerja pekerjanya. Kegiatan perjalanan diadakan dalam satu minggu dengan pemilihan lokasi yang tidak biasa yakni luar negeri. Rekreasi dan program sosial dengan perjamuan makan bersama.

### **2.2.2. Jenis Kegiatan Eksibisi**

Jenis kegiatan eksibisi berdasarkan (Lawson, 2000, p. 76):

#### **1. Bentuk Kegiatan**

- a. *Trade Show and Fair*  
Pameran yang dihadiri penjual dan pembeli, barang dan jasa bersama – sama dalam industri tertentu.
- b. *Consumer Show or Fair*  
Pameran terbuka untuk masyarakat, menjual produk maupun jasa.
- c. *Private Exhibitions*  
Pameran yang diselenggarakan oleh perusahaan atau lembaga mereka sendiri untuk menunjukkan produk yang mereka pilih atau ciptakan ke masyarakat.
- d. *Product Launching*  
Pameran mempresentasikan barang baru dan layanan yang ditampilkan dalam perdagangan, pameran pribadi maupun keduanya.

## **2. Objek Pameran**

### *a. General Exhibition*

Kegiatan yang mempresentasikan berbagai jenis barang/ produk dalam satu waktu.

### *b. Solo Exhibition*

Kegiatan memamerkan satu atau beberapa jenis barang/ produk dari satu perusahaan.

### *c. Specialized Exhibition*

Kegiatan memamerkan satu jenis barang/ produk dan diikuti oleh perusahaan lain.

## **3. Skala Pelayanan**

### *a. Pameran Internasional*

Penyelenggaraan pameran yang strategis untuk hubungan internasional, memiliki sarana dan prasarana yang memadai.

### *b. Pameran Nasional*

Penyelenggaraan pameran yang strategis untuk komunikasi nasional dengan mempertimbangkan kehadiran beberapa negara, dan sarana serta prasarana lengkap.

### *c. Pameran Regional*

Penyelenggaraan pameran yang strategis dalam komunikasi antar daerah, dan identik kedaerahan.

## **4. Tempat/ Setting**

### *a. Pameran Terbuka*

Diselenggarakan di tempat terbuka dan obyek pameran berupa barang – barang untuk kepentingan – kepentingan di luar bangunan, seperti alat konstruksi dan pertanian.

### *b. Pameran Tertutup*

Diselenggarakan di dalam ruangan. Pameran diadakan di dalam karena praktis dan aman.

### **2.3. *Convention and Exhibition Center***

#### **2.3.1. Definisi *Convention Center***

Konvensi merupakan pertemuan yang dihadiri suatu kelompok dengan tujuan bertukar pikiran, pandangan, mendapatkan informasi terbaru, membahas rencana serta fakta untuk kepentingan bersama (Lawson, 2000, p. 2). *Center* berasal dari bahasa Inggris, yang dalam bahasa Indonesia berarti pusat. “*Center is a place for particular activity*”, diartikan tempat yang berguna untuk aktivitas tertentu atau kegiatan khusus (Oxford Dictionary of English (3 ed.), 2015). Jadi, *convention center* dapat diartikan sebagai tempat/ wadah aktivitas kegiatan pertemuan yang di hadiri oleh suatu kelompok untuk kepentingan bersama.

#### **2.3.2. Definisi *Exhibition Center***

Eksibisi yakni acara yang dirancang untuk mempertemukan distributor, alat industri dan jasa, di mana para peserta dapat mendemonstrasikan dan mempromosikan produk dan jasa yang mereka tawarkan (Montgomery & Strick, 1994, p. 35). *Center* diartikan pusat aktivitas yang menjadi tujuan yang menarik banyak orang. Jadi, *exhibition center* merupakan pusat/ wadah kegiatan pameran dalam rangka mempromosikan produk/ jasa dan mempertemukan penjual dan pembeli dalam satu ruang pertemuan.

#### **2.3.3. Definisi *Convention and Exhibition Center***

*Convention and Exhibition Center* adalah suatu wadah yang didalamnya terdapat berbagai kegiatan khusus atau pusat kegiatan pertemuan dan juga tempat pameran guna mengakomodasi para peserta. *Convention and Exhibition Center* menyewakan ruang untuk pertemuan konferensi negara, *meeting* perusahaan, pameran dagang dan industri, serta acara hiburan yakni konser dan pernikahan. *Convention and*

*Exhibition Center* merupakan tempat untuk kegiatan MICE yaitu *meetings, incentives, conferences dan exhibitions*.

#### **2.3.4. Fungsi *Convention and Exhibition Center***

1. Pertemuan, yakni rapat perusahaan, rapat asosiasi, serta program intensif,
2. Perhelatan besar, yakni acara konferensi skala nasional maupun internasional yang diselenggarakan berbagai organisasi/ profesi,
3. Pameran, yakni pameran seni, elektronik, industri, dll,
4. Penyelenggaraan lain, yakni pertunjukan hiburan yakni drama, kesenian, acara pernikahan, dan *gathering*.

#### **2.3.5. Klasifikasi *Convention and Exhibition Center***

*Convention and Exhibition Center* berdasarkan karakteristik dan fasilitas yang diperlukan yakni (Penner, 1991, p. 18):

##### **1. *Corporate***

Bangunan pertemuan dan eksibisi untuk para pejabat perusahaan. Kegiatan yang diwadahi yakni pelatihan *staff* perusahaan untuk kelas menengah ke bawah, pertemuan khusus, dan pertemuan pengembangan manajemen suatu perusahaan. Fasilitas tambahan yaitu 125 – 400 *guestroom*, auditorium, kafetaria, ruang – ruang khusus, dan fasilitas rekreasi yang terbatas.



**Gambar 2. 1 Grand Inna Malioboro**

Sumber: <https://grandinnamalioboro.com>

## 2. *Executive*

Gedung pertemuan dan eksibisi kelas menengah dan atas, mewadahi kegiatan pelatihan, pengembangan manajemen, rencana manajemen, serta pertemuan penting. Pemilihan lokasi berada di pusat kota dengan fasilitas tambahan seperti 225 – 300 *guestroom* ukuran sedang sampai besar, pusat perbelanjaan, restoran, dan fasilitas rekreasi.



**Gambar 2. 2 Marina Bay Sands Singapore**

Sumber: <https://id.marinabaysands.com/>

## 3. *Resort*

Gedung pertemuan dan eksibisi kelas menengah dan atas yang terdapat *resort/* hotel. Kegiatan yang diwadahi meliputi pertemuan penting, perjalanan insentif, dan pengembangan manajemen. Pemilihan lokasi di area destinasi liburan. Fasilitas tambahan yang ditawarkan yaitu 150 - 400 *guestroom* berukuran besar, *banquet room* yang variatif, restoran, serta fasilitas rekreasi *outdoor*.



**Gambar 2. 3 The W Hotel Bali**

Sumber: <https://w-hotels.marriott.com/>

#### 4. *University*

Gedung pertemuan dan eksibisi yang terhubung dengan universitas, meliputi kegiatan edukasi dan pengembangan, pertemuan ilmiah, dan pelatihan program edukasi. Fasilitas tambahan tidak jauh berbeda dengan *corporate convention and exhibition center*, terdapat penambahan *amphiteater* serta area rekreasi yang jadi satu dengan universitas.



**Gambar 2. 4 Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta**

Sumber: <http://bppu.uny.ac.id/unit-usaha/auditorium-uny>

### 5. *Non-residential*

Gedung pertemuan dan pameran jenis ini tidak terhubung dengan tempat menginap, dan disebut dengan *convention and exhibition center*. Kegiatan yang variatif, seperti *sales meeting*, kegiatan pelatihan, dengan sasaran kelas menengah ke bawah. Berada di lokasi yang strategis atau di pusat kota dengan fasilitas tambahan berupa *cafe* dan restoran, *purposed room* yang terbatas serta tidak ada fasilitas rekreasi.

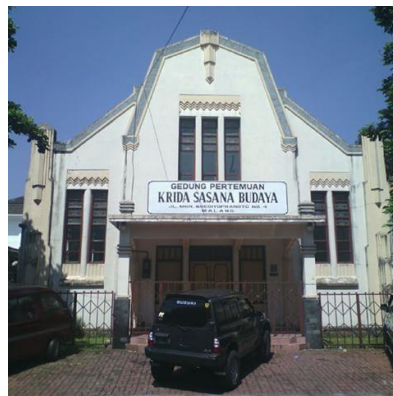


**Gambar 2. 5 Jogja Expo Center (JEC)**

Sumber: <https://www.jogjaexpocenter.com/>

### 6. *Non-for-profit*

Tujuan utama gedung pertemuan dan pameran ini bukan mencari keuntungan. Kegiatan yang diwadahi yakni acara religius, edukasi, pelatihan, pertemuan antar yayasan/ organisasi, serta penggalangan dana.



**Gambar 2. 6 Gedung Pertemuan Krida Sasana Budaya Malang**

Sumber: <http://www.panoramio.com>

Kesimpulannya, klasifikasi gedung pertemuan dan pameran yakni *Convention and Exhibition Center* di Surakarta termasuk tipologi *non-residential*. Bangunan ini memfasilitasi kegiatan variatif serta tidak terhubung dengan penginapan, sehingga area rekreasi terbatas.

Kriteria dalam pembangunan jenis *non-residential* ini yaitu bangunan dekat dengan area penginapan seperti hotel, area rekreasi, dan sarana umum. Gedung konvensi dan pameran jenis ini berada pada jalan besar yang dapat diakses dengan mudah, = pejalan kaki serta kendaraan.

#### **2.4. Integrasi *Convention and Exhibition Center***

Kegiatan konvensi dan pameran mempunyai jenis, tipe, maupun karakteristik yang berbeda. Konvensi mempunyai karakteristik yang lebih formal dan tertutup, serta pameran mempunyai karakteristik yang santai dan terbuka.

Kegiatan konvensi dan pameran diwadahi dalam satu tempat yakni *Convention and Exhibition Center*. Bangunan dapat memfasilitasi kegiatan MICE secara keseluruhan. Kegiatan utama adalah fokus pada acara konferensi dan pameran. Kegiatan *meeting* yakni bagian dari kegiatan konferensi, sedangkan kegiatan insentif bersifat fleksibel. Perjalanan insentif diadakan di berbagai tempat karena terintegrasi dengan *travel* dan *reward*. Perlunya fasilitas penunjang yaitu rekreasi.

Pemberian *hall* diperlukan untuk ruang multifungsi yang memenuhi fungsi konvensi dan pameran. Fleksibilitas ruang sangat diperlukan, *hall* dapat dibagi menjadi beberapa ruang yang dipisahkan dengan dinding. Dengan variasi ruang dengan dimensi yang disesuaikan dengan kapasitas. *Layout* dengan akses yang mudah serta mudah dikontrol. Balkon dapat ditambahkan untuk area



utilitas dan servi. Pemberian *hall* menghubungkan fungsi konvensi dan eksibisi dalam satu tempat bersama.

## **2.5. Sasaran dan Pelaku Kegiatan *Convention and Exhibition Center***

### **2.5.1. Sasaran Pengguna *Convention and Exhibition Center***

Sasaran utama pengguna *Convention and Exhibition Center* di Surakarta yakni:

1. Kelompok sosial dan ekonomi kelas atas, menengah, dan bawah,
2. Masyarakat di dalam serta luar Surakarta sebagai pilihan tepat untuk kegiatan wisata konvensi,
3. Target usia antara 17 – 40 tahun, dengan target 25 – 35 tahun.

### **2.5.2. Pelaku Kegiatan *Convention and Exhibition Center***

1. Pengunjung
  - a. Pengunjung umum; pengunjung yang datang bertujuan untuk rekreasi, menikmati pameran/ pagelaran untuk mendapatkan kepuasan.
  - b. Pengunjung khusus; pengunjung baik domestik maupun mancanegara bertujuan bisnis, mengikuti acara konvensi.

Golongan peserta konvensi yakni pengunjung khusus dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Golongan Peserta Konvensi**

<b>Golongan Peserta Konvensi</b>	<b>Bidang Terkait</b>
Organisasi pemerintah	PBB, KTT, OPEC, dan UNESCO
Organisasi internasional dan nasional	Departemen kenegaraan, otoritas wilayah, lembaga nasional

Organisasi daerah	Pemerintah, otoritas wilayah, lembaga nasional
Asosiasi lokal dan swasta	Ilmuwan, pengajar, pedagang, pengusaha, pekerja kantor, mahasiswa, pelajar
Perusahaan internasional dan nasional	Anggota perusahaan di bidang tertentu baik bertaraf internasional serta nasional
Pendamping peserta	Wakil, sekretaris, narasumber, staf ahli, juru bicara, penerjemah, pemandu wisata, dan keluarga

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

## 2. Penyelenggara Acara

### a. PCO/ *Professional Convention Organizer*

*Professional Convention Organizer (PCO)* adalah penyedia jasa konvensi, perjalanan intensif dan pameran dengan kegiatan pokok memberi jasa pelayanan bagi suatu pertemuan organisasi, pengusaha, ilmuwan.

### b. PEO/ *Professional Exhibition Organizer*

*Professional Exhibition Organizer (PEO)* adalah penyedia jasa baik perorangan/ organisasi yang bertugas merencanakan, mempersiapkan dan melaksanakan penyelenggaraan pameran.

### c. Sponsor (pendukung)

Sponsor sebagai badan usaha, perusahaan, organisasi, perserikatan, instansi pemerintah atau perorangan yang ikut

mendukung. Imbalan untuk sponsor yakni dapat fasilitas untuk mengiklankan produk atau usaha masing – masing selama penyelenggaraan MICE.

3. Pemilik *Convention and Exhibition Center*

Pemilik *Convention and Exhibition Center* di Surakarta berasal dari swasta, yang terdiri atas investasi perorangan/ pribadi atau organisasi.

4. Pemilik Acara Konvensi dan Eksibisi

Pemilik acara konvensi dan eksibisi dapat berasal dari berbagai latar belakang dan profesi, baik dari pihak pemerintah maupun swasta.

5. Pengelola

Pengelola *Convention and Exhibition Center* di Surakarta terdiri dari *general manager*, sekretaris, pengelola keuangan dan administrasi, serta 3 divisi utama yaitu pemasaran, teknis, dan keamanan.

6. Pihak terkait; yakni peserta kegiatan pameran, kontraktor, *supplier*, pengisi acara, dan sektor lainnya.

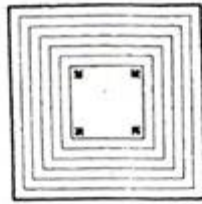
## 2.6. Kebutuhan Ruang Utama

### 2.6.1. Auditorium

Auditorium adalah ruang serbaguna yang berfungsi sebagai tempat pertemuan acara pentas, pertunjukan langsung, maupun konser musik. Auditorium dapat melayani dan mengakomodasi secara maksimal. Area servis ditambahkan yakni *lobby*, area makan dan minum. Sirkulasi dan akses jadi faktor penting dalam pembentukan sebuah auditorium. Ada 4 bentuk auditorium yang sering digunakan, yaitu bentuk persegi panjang, kipas, heksagonal, dan melingkar/ *oval* (Lawson, 1981, pp. 126-132).

#### 1. Bentuk Persegi Panjang

Bentuk persegi panjang untuk auditorium adalah bentuk paling universal untuk ruang serbaguna. Ruang bebas kolom memudahkan untuk mengakomodasi berbagai acara yakni acara perjamuan serta acara pertemuan. Ruang auditorium baiknya mudah untuk dibagi jadi ruang-ruang kecil dengan partisi. Area lobi digunakan untuk area transisi antara ruang luar dan auditorium. Bentuk auditorium persegi panjang ini tidak ideal untuk acara pidato dapat menghasilkan gema.

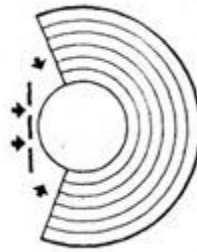


**Gambar 2. 7 Bentuk Auditorium Persegi Panjang**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

## 2. Bentuk Kipas

Bentuk auditorium yang menyerupai kipas dapat memaksimalkan jumlah kursi duduk, memberikan pandangan dan pendengaran yang baik. Bentuk ini paling umum untuk pertunjukan teater serta acara seminar, sehingga tidak ideal untuk acara musik. Bentuk ini dapat digabungkan dengan bentuk persegi panjang atau heksagonal untuk ruang serbaguna. Penggunaan layar yang lebar untuk seminar atau teater. Dinding datar dengan tambahan panel yang disusun secara miring menghasilkan kejelasan suara. Bentuk area duduk dibuat melengkung supaya pandangan audiens dapat fokus ke area panggung.

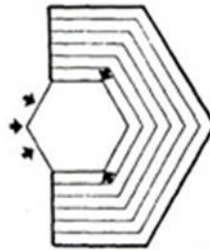


**Gambar 2. 8 Bentuk Auditorium Kipas**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

### 3. Bentuk Heksagonal

Bentuk heksagonal dapat bentuk dasar untuk ruang serbaguna. Bentuk ini mengarahkan suara berbagai tempat duduk, termasuk jika balkon. Langit-langit disusun miring dapat memberikan efek kualitas suara yang diterima audiens. Bentuk heksagonal cocok digunakan untuk produksi acara besar seperti konser paduan suara maupun pertunjukan langsung seperti *fashion show*, drama musikal, maupun pameran.



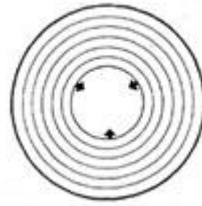
**Gambar 2. 9 Bentuk Auditorium Heksagonal**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

### 4. Bentuk Melingkar (*Circular/ Oval Shape*)

Bentuk melingkar atau oval juga sering digunakan untuk acara konvensi/pertemuan dapat menampung banyak kebutuhan untuk suatu komunitas, yakni rekreasi *indoor*, lomba olahraga *indoor*,

pameran, rapat umum, serta konser musik pop. Penutup ruang bentuk melingkar ini berimbas transmisi suara tidak enak untuk ditangkap audiens, sehingga dibutuhkan sistem *loudspeaker* yang baik. Area duduk harus menggunakan material penyerap untuk mencegah terjadinya gema. Kekurangan bentuk auditorium ini terdapat pada pengelolaan akustik ruangnya.



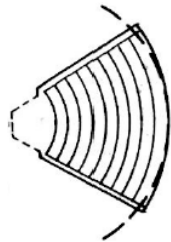
**Gambar 2. 10 Bentuk Auditorium Melingkar**

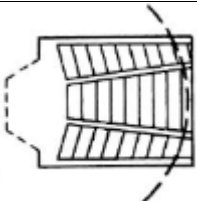
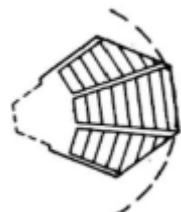
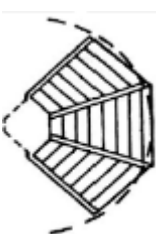
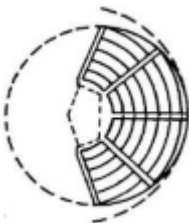
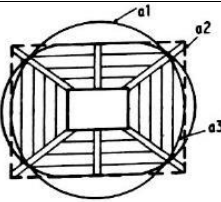
*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

**2.6.2. Exhibition Hall**

Pertimbangan yang serupa diaplikasikan pada ruang pameran. Ruang pameran disusun dan terbagi oleh berbagai partisi yang diantaranya dapat menahan kebisingan. Peletakan speaker, tinggi langit – langit, peletakan sistem utilitas, serta akses dan sirkulasi pengunjung diperhatikan. Terdapat beberapa bentuk ruang pameran yang sering digunakan, antara lain (Lawson, 1981, hal. 133):

**Tabel 2. 2 Bentuk Exhibition Hall**

Bentuk Exhibition Hall	Gambar	Karakteristik
<i>Fan shape &lt; 60°</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ acara seminar karena direct sound dan view yang baik,</li> <li>▪ akustik ruang untuk dinding belakang,</li> </ul>

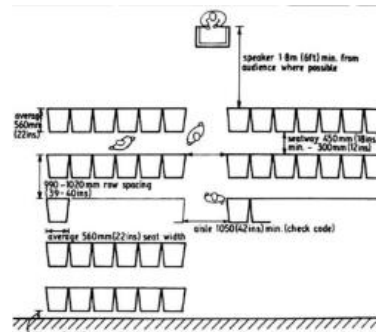
		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ bentuk area penonton melingkar.</li> </ul>
<i>Rectangle</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ bentuk paling universal dengan panggung internal dan eksternal,</li> </ul>
<i>60° hexagon</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ untuk ruang serbaguna,</li> <li>▪ fleksibilitas ruang,</li> <li>▪ bisa ditambahkan balkon.</li> </ul>
<i>90° arch</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ dinding di samping dan belakang,</li> <li>▪ tempat duduk di samping terhalang layar,</li> <li>▪ dilengkapi dengan balkon.</li> </ul>
<i>Wide arch &lt;135°</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ jarak pandang terbatas,</li> <li>▪ untuk bentuk bangunan melingkar,</li> <li>▪ banyak menampung kapasitas tempat duduk.</li> </ul>
<i>360° full encirclement</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ arah kontrol suara sangat penting,</li> <li>▪ variasi bentuk dengan tempat duduk portabel.</li> </ul>

Sumber: *Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

### 2.6.3. Meeting Room

Organisasi melalui suatu komunitas dapat mengadakan pertemuan untuk membahas subjek dalam tingkat pekerjaan. Pertemuan bersifat formal atau semi – formal, tergantung dari acara yang diselenggarakan. Pengaturan ruang terdiri susunan meja yang dikelilingi oleh kursi. Pemilihan perabot ruang rapat yang fleksibel untuk berbagai acara yang diadakan. Susunan ruang rapat dapat dibedakan menjadi (Lawson, 2000, pp. 144-145):

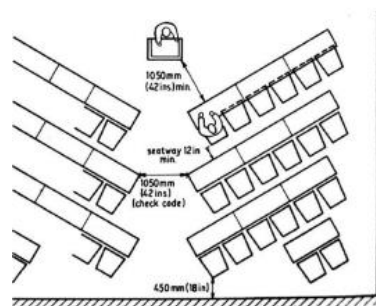
#### 1. Theatre Style



**Gambar 2. 11 Theatre Style**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

#### 2. Inverted Classroom Style

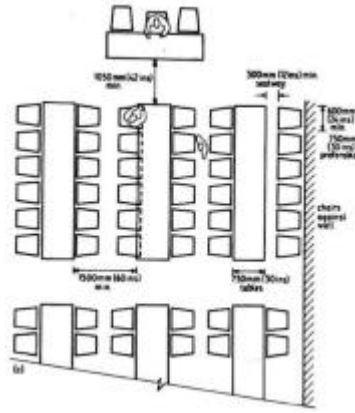


**Gambar 2. 12 Inverted Classroom Style**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*



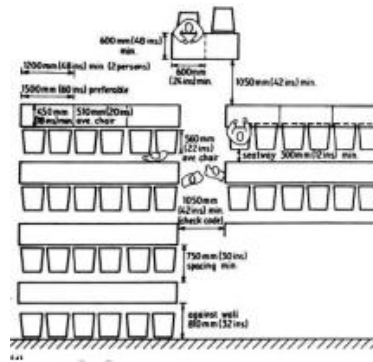
### 3. Perpendicular Classroom Style



**Gambar 2. 13 Perpendicular Classroom Style**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

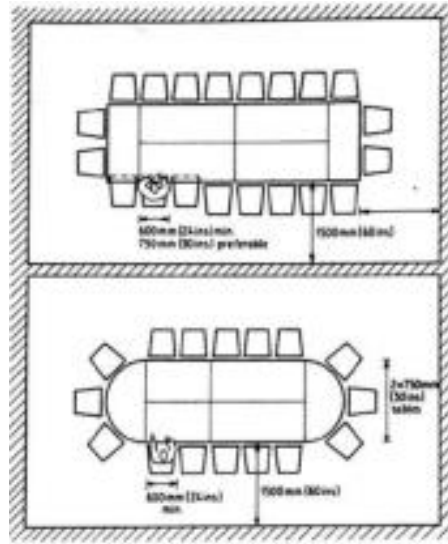
### 4. Classroom Style



**Gambar 2. 14 Classroom Style**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

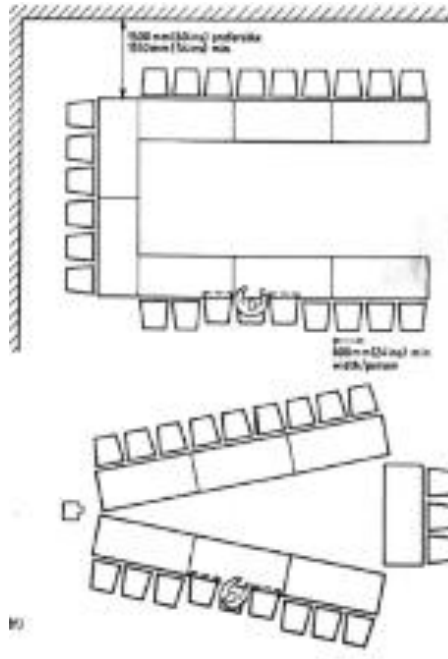
## 5. Central Conference Tables



**Gambar 2. 15 Central Conference Tables**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

## 6. Square and Inclined Groupings



**Gambar 2. 16 Square and Inclined Groupings**

*Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981.*

## **2.7. Kriteria Desain *Convention and Exhibition Center***

### **2.7.1. Fleksibilitas (*flexibility*)**

Fleksibilitas ruang berdampak di potensi ruang yang dapat menampung banyak kegiatan dalam bersamaan, yakni banyak stan pameran dalam sebuah *hall*. Fleksibilitas ruang pertemuan dan pameran dipengaruhi oleh factor-faktor yakni:

#### 1. Pembagian ruang

Pembagian ruang membantu menyesuaikan besarnya kapasitas daya tampung yang dibutuhkan dalam satu ruang. Penggunaan partisi atau dinding geser guna satu waktu ruang terbagi sesuai kebutuhan dan kapasitas di waktu yang sama. Kriteria partisi yang cukup untuk pembagi ruang utama konvensi serta eksibisi yakni dapat dibuat, disusun dan dipindahkan dengan mudah, serta struktur elemen pemisah yang kuat dengan melihat desain sesuai.

#### 2. Ketinggian ruang

Ketinggian ruang mempengaruhi serta menciptakan kesan dan memberikan suatu ruang. Semakin tinggi ketinggian ruang, semakin mudah menampung terhadap jenis kegiatan.

### **2.7.2. Kenyamanan *Thermal***

#### 1. Pencahayaan

Tujuan perencanaan dan perancangan ini adalah untuk suatu lingkungan nyaman, yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Lampu sebaiknya fokus di ruang auditorium, layar proyeksi, serta kebutuhan genset.

#### 2. Penghawaan

Penghawaan alami serta buatan sangat berguna untuk fungsi bangunan konvensi dan pameran, terlebih fungsi bangunan ini mengakomodasi banyak orang melalui berbagai acara dan kegiatan. Penghawaan buatan AC diutamakan untuk ruang utama seperti ruang auditorium, ruang pameran, ruang rapat, *amphiteater*, maupun kantor. Jalur pembuangan serta kebisingan mesin menjadi faktor yang diperhatikan. Peletakan *sprinkler* dan *smoke detector* juga diperhatikan untuk sistem utilitas yang memadai.

### 2.7.3. Sirkulasi

Sistem sirkulasi pada bangunan difokuskan pada pengaturan dan pencapaian pejalan kaki, jalur sirkulasi pengunjung dan sirkulasi servis bangunan. Pembagian sirkulasi pengunjung agar memudahkan pengunjung mengakses ruang. Jalur sirkulasi mudah dikenali oleh pengunjung serta pengelola.

*Lobby* mudah dijangkau oleh ruang utama serta dekat area parkir. Pertimbangan adanya *drop-off* dengan sistem satu arah dan parkir VIP akan memberi poin lebih pada desain. Jalur pejalan kaki juga harus didesain agar nyaman bagi penggunaannya. Kontrol keamanan harus diperhatikan melalui CCTV serta pos satpam. *Loading dock* melalui jalur terpisah dari pengunjung agar mempermudah dalam bongkar muat barang.

## 2.8. Kebutuhan Ruang

1. Fasilitas pertemuan
  - a. *Pre-function area* yakni area dan registrasi,
  - b. *VIP room*,
  - c. *Lounge*,
  - d. *Banquet room*,
  - e. *Multi-function room*,
  - f. *Meeting room/ boardroom*,

- g. *Audiovisual (AV)*,
  - h. *Translation room*,
2. Fasilitas Pameran
- a. *Ticket counter*,
  - b. *Plaza gallery*,
  - c. *Pre-function area* meliputi area registrasi,
  - d. *Ballroom/ hall*,
  - e. *VIP room*,
  - f. *Breakout room*.
3. Fasilitas administrasi
- a. *Lobby* dilengkapi ruang tunggu dan resepsionis,
  - b. Kantor pengelola yakni *executive room, secretary room, administration room, marketing room, technical room, dan security room*,
  - c. *Foyer*.
4. Fasilitas Servis
- a. *Bonded warehouse*,
  - b. Lavatori,
  - c. *Smoking room*,
  - d. Gudang,
  - e. Dapur dan *pantry*,
  - f. Mushola,
  - g. *Control room*,
  - h. *Utility room*,
5. Fasilitas komersial
- a. Restoran,
  - b. *Café* serta *bar*,
  - c. *Entertainment park*,
  - d. *Sky court*,
  - e. *Retail/ gift shop*.

## 2.9. Peraturan Terkait Penyelenggaraan Venue MICE

*Venue* MICE diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2017 tentang Pedoman Tempat Penyelenggaraan Kegiatan Pertemuan, Perjalanan Insentif, Konvensi dan Pameran ini adalah *venue* MICE yang termasuk klasifikasi *venue* MICE mandiri yakni tempat khusus yang ditujukan pusat penyelenggaraan kegiatan penggabungan konvensi dan pameran. Tempat ini menyediakan berbagai ruang yang dirancang untuk sidang paripurna, ruang pertemuan, ruang terbuka, ruang pameran, dilengkapi dengan fasilitas makanan dan minuman, *business centre*, serta ruang administrasi.

Tabel kriteria *venue* MICE mandiri sebagai berikut:

**Tabel 2. 3 Tabel Kriteria dan Indikator *Venue* MICE Mandiri  
(*Stand- Alone Venue*)**

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
1	Fasilitas Minimum <i>Venue</i>	a. Memiliki ruang utama dengan daya tampung minimum 300 (tiga ratus) orang dalam bentuk <i>classroom</i> .
		b. Tersedia fasilitas pendukung dan pelayanan konvensi yang baik untuk sesi yang dibutuhkan seperti <i>plenary</i> , <i>breakout</i> , <i>banquet</i> , dan <i>exhibition</i> .
		c. Memiliki <i>breakout room</i> dengan daya tampung minimum 80% (delapan puluh persen) dari kapasitas ruang utama.
		d. Tersedia ruangan sekretariat dengan fasilitas memadai seluas 20m <sup>2</sup> (dua puluh meter persegi) yang berada terpisah dan dekat dengan ruang utama.
		e. Memiliki ruang/area makan dengan kapasitas 60% (enam puluh persen) dari kapasitas ruang utama.
		f. Tersedia <i>foyer/lobby</i> dan <i>circulation area</i> dengan ketersediaan listrik, telepon dan internet yang dapat digunakan untuk melaksanakan kegiatan antara lain: 1) registrasi; 2) rehat kopi; 3) <i>poster session</i> ;

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		<p>4) <i>information counter</i> ;</p> <p>5) pra-resepsi; dan/atau</p> <p>6) display materi promosi.</p>
		g. Tersedia akses yang terpisah dari akses tamu untuk masa persiapan dan masa pembongkaran kegiatan yang memadai.
		h. Memiliki fasilitas keamanan dan sistem proteksi kebakaran sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
		i. Tersedia <i>board room</i> , ruang singgah ( <i>VVIP</i> dan <i>VIP room</i> ), dan gudang.
		<p>j. Tersedia sistem cadangan sumber tenaga listrik (<i>genset</i>) sesuai dengan karakteristik penggunaan <i>venue</i> sebagai berikut:</p> <p>1) untuk fungsi <i>venue convention</i> harus mampu menyuplai seluruh kebutuhan tenaga listrik;</p> <p>2) untuk fungsi <i>venue exhibition</i> mampu menyuplai minimum <i>public area</i> , sistem pengendali suhu udara dan <i>general lighting</i> pada area/ruang tempat dilangsungkannya kegiatan/<i>event</i> .</p>
		k. Tersedia fasilitas parkir sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
2	Spesifikasi Standar Ruangan	<p>a. Tinggi minimum plafon (<i>ceiling</i>) ruang utama adalah 6 (enam) meter.</p> <p>b. Memiliki sistem pengendalian suhu udara dengan kapasitas minimum 1000 btu/hr/sq.m (seribu <i>british thermal unit perhour per square meter</i> ).</p>



NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		<p>c. Tersedia <i>floor box</i> atau titik <i>outlet</i> untuk instalasi pemasangan mikrofon dan listrik 10 (sepuluh) ampere dengan jumlah yang memadai sesuai dengan fungsi tiap-tiap area dalam ruangan.</p>
		<p>d. Tersedia perangkat tambahan untuk mensuplai listrik ke area yang sulit dijangkau, sesuai dengan karakteristik penggunaan <i>venue</i>.</p>
		<p>e. Memiliki sistem tata suara dengan kualifikasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) terpasang tetap (<i>built-in</i>) yang disesuaikan dengan kapasitas ruangan;</li> <li>2) suara dapat terdengar merata di seluruh ruangan; dan</li> <li>3) tingkat tekanan rata-rata suara sebesar 80dB (delapan puluh desibel) pada bidang datar setinggi 1 m (satu meter) dari lantai.</li> </ol>
		<p>f. Tersedia jaringan koneksi internet yang mudah diakses di seluruh area <i>venue</i>.</p>
		<p>g. Ruang konvensi dan ruang pertemuan memiliki standar akustik <i>reverberation time</i> 60dB (RT60) &lt; 1.2 S (kurang dari satu koma dua detik).</p>
		<p>h. Ruang konvensi dan ruang pertemuan memiliki pemisah dengan spesifikasi minimum:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) dinding solid dengan kemampuan meredam suara dari luar ruangan lebih dari 70 dbA (tujuh puluh <i>a weighted decibels</i> ); dan</li> </ol>

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)		
	KRITERIA	INDIKATOR	
			2) partisi antar ruangan dengan kemampuan meredam suara antar ruang lebih dari 48 dbA (empat puluh delapan <i>a weighted decibels</i> ).
		i.	Memiliki sistem pencahayaan <i>dimnable</i> dengan <i>in room control</i> dengan minimum cahaya ruang sebesar 400 (empat ratus) <i>lux</i> dan sistem zona pencahayaan ruang yang terpisah dan dapat dikendalikan secara fleksibel antara zona presentasi dan zona peserta.
		j.	Tersedia fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman dan nyaman bagi penyandang disabilitas dan lanjut usia ke seluruh ruang dan fasilitas <i>venue</i> .
3	Peralatan Ruang Konvensi	a.	Memiliki perlengkapan <i>Furniture, Fixture &amp; Equipment</i> (FF&E) namun tidak terbatas pada panggung, kursi, meja podium.
		b.	Tersedia fasilitas <i>audio visual equipment</i> , <i>simultaneous interpreter</i> , <i>discussion system</i> dan kelengkapan lainnya.
4	Area Khusus Pameran	a.	Tinggi minimum plafon ( <i>ceiling</i> ) area pameran adalah 6 m (enam meter), dengan luas minimum 1000 m <sup>2</sup> (seribu meter persegi).
		b.	Lantai area pameran memiliki daya tahan minimum terhadap tekanan dari benda bergerak sebesar 10 KN/m <sup>2</sup> (sepuluh kilo newton per meter persegi).

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		c. Tersedia jaringan atau sistem yang dapat menyediakan tenaga listrik, koneksi internet, dan koneksi telepon untuk setiap <i>stand (booth)</i> pameran.
		d. Tersedia panel listrik yang tersebar di beberapa tempat dengan kapasitas 1 (satu) <i>phase</i> dan 3 (tiga) <i>phase</i> disesuaikan dengan kebutuhan pameran.
		e. Tersedia perangkat tambahan untuk mensuplai listrik ke area yang sulit dijangkau sesuai <i>layout</i> pameran dengan bekerjasama dengan <i>stand contractor</i> yang ditunjuk oleh penyelenggara acara
		f. Memiliki akses yang dapat dilalui kendaraan dari dan/atau menuju ke area pameran.
		g. Area <i>loading</i> dan <i>unloading</i> barang dilengkapi peralatan memadai yang memperhatikan aspek keamanan.
		h. <i>Venue</i> memiliki area parkir yang dapat difungsikan sebagai <i>loading</i> dan <i>unloading</i> barang yang berada dekat dengan area pameran.
		i. Memiliki lift barang dengan tinggi minimum 2,5 m (dua koma lima meter) dan luas minimum 4 m <sup>2</sup> (empat meter persegi) untuk area pameran pada <i>venue</i> dua lantai atau lebih.

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
5	Manajemen <i>Venue</i>	a. Memiliki profil perusahaan yang terdiri atas: 1) visi dan misi; 2) struktur organisasi yang lengkap dan terdokumentasi; 3) uraian tugas dan fungsi yang lengkap untuk setiap jabatan dan terdokumentasi.
		b. Menerapkan program manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) serta sistem dan prosedur penanggulangan bahaya dan evakuasi ( <i>emergency and evacuation</i> ).
		c. Memiliki ketentuan prosedur dalam sistem perbaikan, perawatan ( <i>repair and maintenance</i> ) dan kebersihan fasilitas infrastruktur <i>venue</i> yang dilakukan secara berkala.
		d. Memiliki prosedur dalam mengakomodasi tamu penyandang disabilitas.
		e. Memiliki sistem pendidikan dan latihan aplikatif bagi seluruh staf dalam meningkatkan kemampuan pelayanan yang efektif dan efisien.
		f. Melakukan pengelolaan <i>venue</i> sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
6	Standar Operasional <i>Venue</i>	a. Tersedia petunjuk arah ruang dan fasilitas <i>venue</i> di seluruh <i>public area</i> .
		b. Mampu menyediakan ruang kesehatan dan staf medis ( <i>medical staff</i> ) yang dapat dipanggil.

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		c. Tersedia tempat untuk penempatan informasi dalam area <i>venue</i> .
		d. Memiliki <i>business centre</i> .
		e. Memahami konsep <i>green building</i> pada prosedur operasional <i>venue</i> .
		f. Tersedia ruang atau tempat ibadah dengan kelengkapannya yang memadai.
		g. Tersedia tempat khusus merokok sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
		h. Tersedia fasilitas keamanan dan mampu melakukan koordinasi pengamanan tamu <i>very very important person (VVIP)</i> dan <i>very important person (VIP)</i> .
		i. Tersedia toilet yang terpisah antara pria dan wanita, dengan kelengkapan dan jumlah sesuai dengan standar dan/atau ketentuan peraturan perundang-undangan.
		j. Tersedia informasi nomor layanan penting dan darurat ( <i>important and emergency call</i> ) yang meliputi: 1) fasilitas layanan kesehatan; 2) kantor polisi; 3) pemadam kebakaran; dan 4) pusat penanggulangan bencana.
		k. Tersedia sarana evakuasi yang meliputi sistem peringatan bahaya ( <i>emergency alert</i> ), jalur evakuasi, pintu keluar darurat ( <i>emergency exit sign</i> ), dan tempat/titik berkumpul ( <i>assembly point</i> ) sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		<p>l. Memiliki staf operasional dalam melaksanakan pelayanan sesuai <i>detail arrangement</i> yang telah disepakati dengan pihak <i>customer</i> baik pada saat masa persiapan, selama acara berlangsung dan masa pembongkaran.</p>
		<p>m. Memiliki staf teknis internal (<i>in-house technical staff</i>) dan ruang kendali khusus, untuk mengoperasikan <i>lighting system</i>, <i>audio-video system</i>, dan <i>visual equipment</i>.</p>
		<p>n. Memiliki petugas teknis yang bertugas untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) mengoperasikan <i>lighting system</i>, <i>audio-video system</i>, dan <i>visual equipment</i>, <i>tata suara</i>;</li> <li>2) mengoperasikan listrik dan penyejuk ruangan / <i>air conditioner</i> (AC);</li> <li>3) melakukan perbaikan dan perawatan (<i>repair &amp; maintenance</i>) .</li> </ol>
		<p>o. Memiliki petugas keamanan (<i>staff security</i>) untuk pengamanan gedung</p>
		<p>p. Memiliki staf yang mampu berkomunikasi dengan baik, berkepribadian dan berperilaku baik, berpakaian bersih dan rapi, ramah, sopan dan siap melayani.</p>
		<p>q. Staf memiliki pemahaman mengenai:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) prinsip dasar pelayanan prima;</li> <li>2) proses penyelenggaraan konvensi, konvensi dan pameran serta acara lainnya;</li> <li>3) informasi daerah lokal (tempat <i>venue</i> berada;</li> </ol>

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		<p>4) karakter budaya dan silang budaya (<i>cross culture</i>) para peserta dari dalam dan luar negeri; dan</p> <p>5) penggunaan alat pemadam kebakaran dan prosedur evakuasi bencana.</p> <p>r. <i>Duty manager/servi ce manager</i> selalu berada di tempat ketika masa persiapan, pelaksanaan dan pembongkaran sebuah acara.</p>
7	Penjualan dan Pemasaran	<p>a. Tersedia informasi mengenai:</p> <p>1) kapasitas tiap ruangan, fasilitas pelayanan, informasi teknis tiap ruangan, harga sewa, jadwal yang tersedia serta syarat dan ketentuan sewa-menyewa; dan</p> <p>2) keimigrasian, kepabeanan dan perpajakan sesuai peraturan perundang-undangan.</p> <p>b. Memiliki sistem reservasi dan penjualan.</p> <p>c. Memiliki proses administrasi reservasi acara.</p> <p>d. Memiliki ketentuan prosedur tentang pengaduan (<i>complaint</i>) dan penilaian pelayanan (<i>guest satisfaction</i>) yang terdokumentasi.</p>
8	Infrastruktur Pendukung Dalam Kota	<p>a. Tersedia akomodasi hotel minimum kategori bintang 3 (tiga) di sekitar <i>venue</i> yang dapat ditempuh dengan berjalan kaki atau menggunakan taksi/bis/transportasi umum lainnya secara singkat.</p>

NO.	VENUE MICE MANDIRI (STAND-ALONE VENUE)	
	KRITERIA	INDIKATOR
		<p>b. Tersedia transportasi umum dari bandar udara (<i>airport</i>) terdekat, atau pintu masuk lain seperti terminal, pelabuhan, atau stasiun kereta api.</p> <p>c. Tersedia atraksi dan tempat daya tarik wisata di lokasi/kota tempat <i>venue</i> berada.</p> <p>d. Tersedia fasilitas pelayanan kesehatan, kantor polisi, pemadam kebakaran, tempat penukaran mata uang asing (<i>money changer</i>), dan pusat perbelanjaan di lokasi/kota tempat <i>venue</i> berada.</p> <p>e. Tersedia usaha jasa pendukung seperti perusahaan transportasi, <i>professional convention organizer</i> (PCO), <i>professional exhibition organizer</i> (PEO) serta <i>stand contractor</i> yang berada di lokasi/kota yang sama dimana <i>venue</i> berada.</p>

*Sumber: Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2017*

## 2.10. Studi Preseden

### 2.10.1. *Bali Nusa Dua Convention Center (BNDCC), Bali, Indonesia*

Lokasi : Wilayah Pariwisata Nusa Dua Lot  
NW/1, Kabupaten Badung, Bali

Luas Bangunan : 50,000 m<sup>2</sup>

Tahun dibangun : 2006

#### 1. Desain Bangunan





**Gambar 2. 17 Bali Nusa Dua Convention Center (BNDCC)**

Sumber: <http://www.baliconventioncenter.com/>

Konsep bangunan mengambil karakter arsitektur Bali. Ornamen khas Bali ditempel di fasadnya. Corak dan tekstur dipadukan dengan konsep modern, dan pemilihan warna dominan yakni putih. *Lobby* jadi ruang utama, gabungan 2 massa bangunan, yakni BNDCC 1 dan BNDCC 2. Kombinasi atap bertumpuk dan atap limasan sebagai cerminan arsitektur lokal.

## 2. Kegiatan dan Jenis Ruang

Kegiatan dan jenis ruang terdapat pada BNDCC dapat ditelaah sebagai berikut:

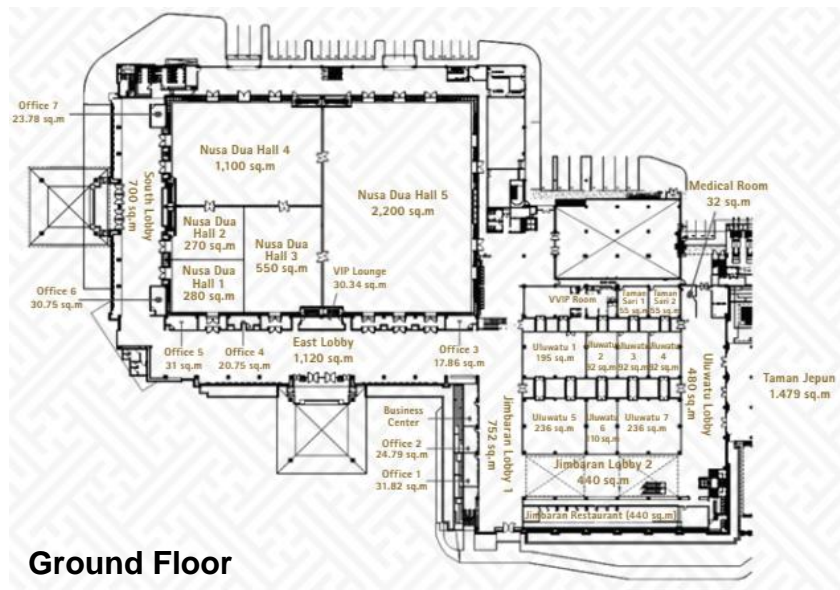
**Tabel 2. 4 Kegiatan dan Jenis Ruang BNDCC**

Fasilitas	Tampilan Bangunan	Bentuk dan Tata Ruang
<i>Meeting rooms</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kapasitas 100 orang dengan tinggi 9 m,</li> <li>▪ penataan ruang fleksibel,</li> <li>▪ untuk acara kenegaraan, <i>meeting</i> skala besar,</li> </ul>

		<p>pameran, pernikahan, dan sosial,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>loading dock</i> untuk kemudahan akses barang.</li> </ul>
<i>Convention</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ variasi tema ruang,</li> <li>▪ <i>audio visual</i> yang cukup baik,</li> <li>▪ untuk <i>breakout session</i>, acara makan siang/ malam, <i>press conference</i>, dll.</li> </ul>
Taman Jepun		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ desain khusus yakni restoran <i>outdoor</i> skala besar,</li> <li>▪ <i>view</i> taman,</li> <li>▪ restoran berkapasitas mencapai 400 tamu.</li> </ul>
Servis		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ tempat penyimpanan barang pameran/ keperluan konvensi,</li> <li>▪ <i>business center</i> : kantor sekretariat untuk keperluan sewa, informasi serta pengaduan,</li> <li>▪ area parkir berkapasitas 600 slot parkir.</li> </ul>

Sumber: <http://www.baliconventioncenter.com/>

### 3. Kegiatan dan Jenis Ruang



**Ground Floor**

**Gambar 2. 18 Lantai Dasar BNDCC**

Sumber: <http://www.baliconventioncenter.com/>

Lantai dasar BNDCC meliputi *Nusa Dua Hall* yang dibagi menjadi 5 ruang, 5 *lobby*, 7 kantor, 7 ruang multifungsi, lavatori, *business center*, *Jimbaran restaurant*, *VVIP room*, serta *meeting room*.

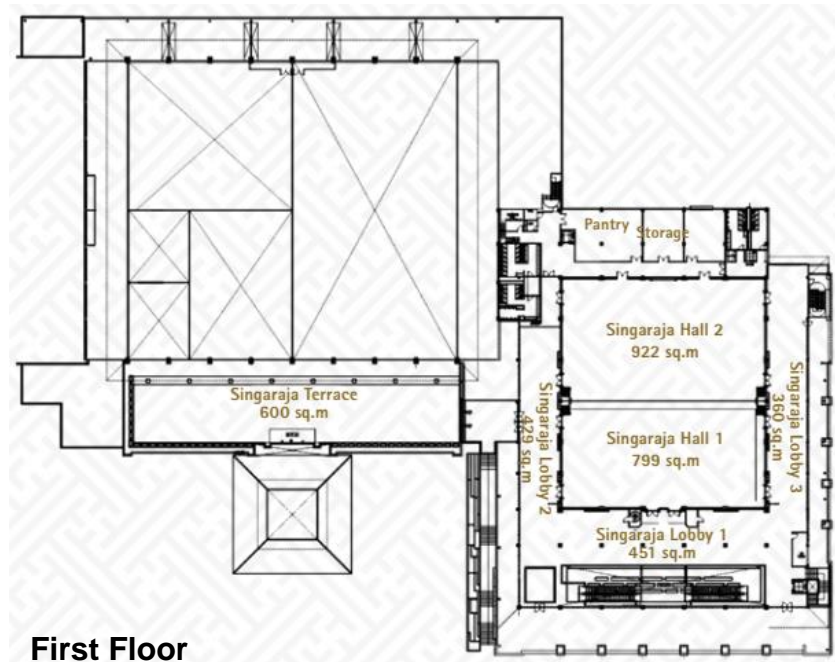


**Mezzanine Floor**

**Gambar 2. 19 Lantai Mezzanine BNDCC**

Sumber: <http://www.baliconventioncenter.com/>

Lantai *mezzanine* BNDCC meliputi *lobby*, 8 ruang multifungsi (Kintamani), mushola, lavatori, serta *lounge*.



**Gambar 2. 20 Lantai 1 BNDCC**

Sumber: <http://www.baliconventioncenter.com/>

Lantai 1 BNDCC meliputi *Singaraja Hall* yang dibagi menjadi 2 ruang, *lobby*, *lavatory*, *pantry*, gudang, serta *Terrace*.

**2.10.2. Brisbane Convention and Exhibition Center (BCEC),  
Australia**

Lokasi : Merivale St & Glenelg Street, South  
Brisbane QLD 4101, Australia

Luas Bangunan : 54,000 m<sup>2</sup>

Tahun dibangun : 2010

**1. Desain bangunan**

Konsep kontemporer pada fasad bangunan secara menyeluruh. Material didominasi kaca dan baja dengan permainan unsur vertikal. Bentuk atap dengan sistem *hyperbolic* dan struktur yang diperkuat menggunakan *shear wall*.




Gambar 2. 21 Brisbane Convention and Exhibition Center

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

## 2. Kegiatan dan Jenis Ruang

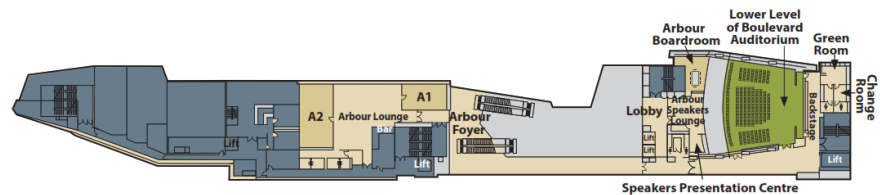
Tabel 2. 5 Kegiatan dan Jenis Ruang BCEC

Fasilitas	Tampilan Bangunan	Bentuk dan Tata Ruang
Meeting rooms		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ luas 30.000 m<sup>2</sup>,</li> <li>▪ <i>operable walls</i>,</li> <li>▪ dapat menjadi beberapa ruang kecil,</li> <li>▪ tinggi bisa 9.45 m dengan jarak kolom 33 m.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ untuk <i>trade show</i> dan pameran skala internasional.</li> </ul>
<i>Auditorium</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ untuk teater dan seminar,</li> <li>▪ untuk 150 orang,</li> <li>▪ <i>audio visual</i> yang baik.</li> </ul>
<i>Ballroom</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ luas 20.000 m<sup>2</sup>,</li> <li>▪ <i>loading dock</i>,</li> <li>▪ tinggi ruang 14-22 m,</li> <li>▪ penataan ruang fleksibel.</li> </ul>
<i>Wedding</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ kapasitas 80-150 meja bundar serta 300 orang untuk <i>cocktail mode</i>,</li> <li>▪ bersifat privat,</li> </ul>

Sumber: <https://www.bcec.com.au/>

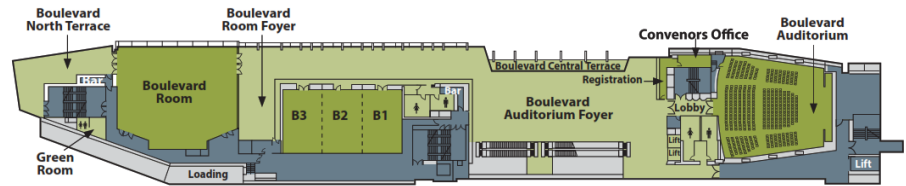
### 3. Layout Ruang



**Gambar 2. 22 Arbour Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

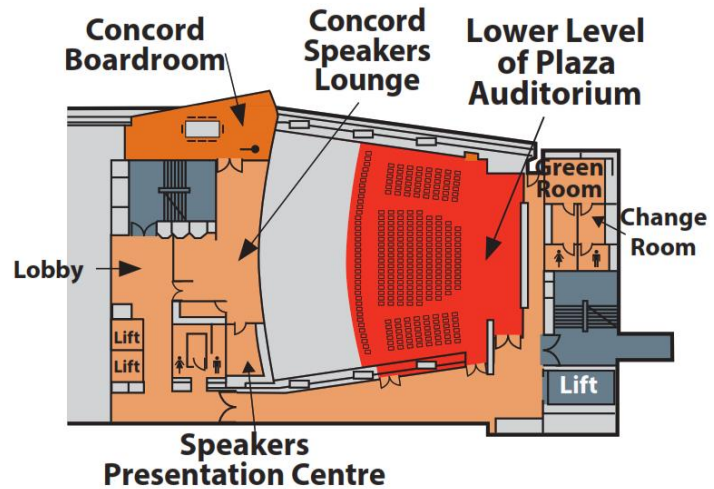
*Arbour level* meliputi *foyer, lobby, 2 meeting rooms, 2 lounges, boardroom, auditorium, green room, serta change room.*



**Gambar 2. 23 Boulevard Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

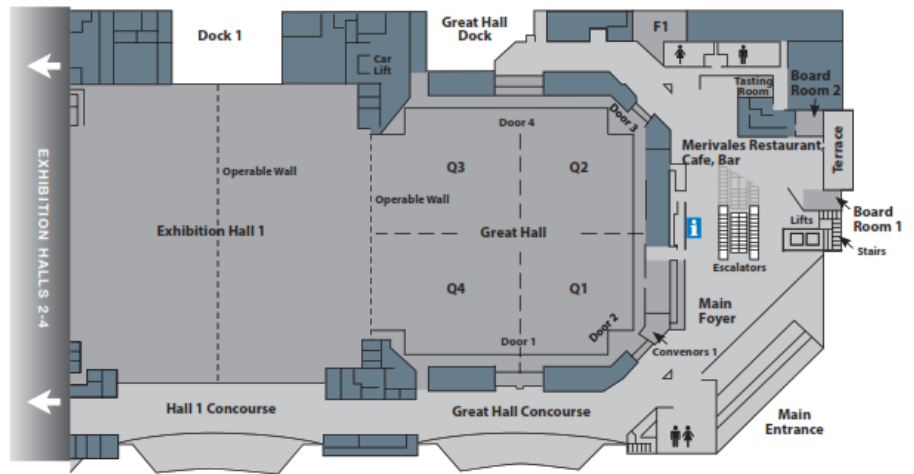
*Boulevard level meliputi lobby, foyer, hall, 3 meeting rooms, auditorium, kantor administrasi, green room, loading dock, serta terrace.*



**Gambar 2. 24 Concord Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

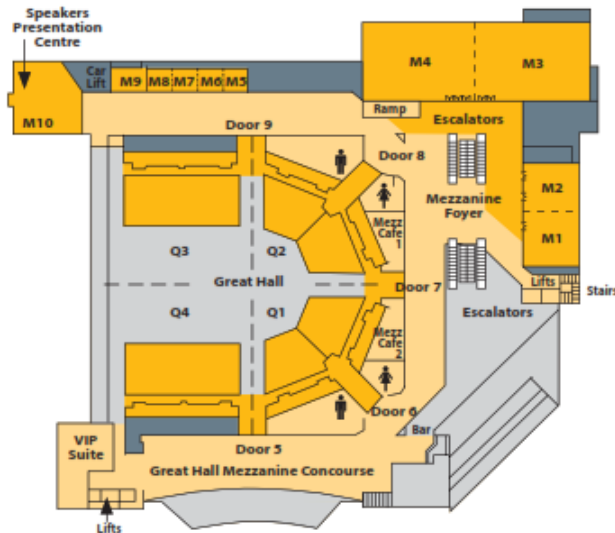
*Concord level meliputi lobby, boardroom, lounge, auditorium, green room, change room, serta presentation center.*



**Gambar 2. 25 Foyer Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

*Foyer level meliputi pre-function area, restoran, cafe, foyer, board room, loading dock, testing room, great hall yang dapat dibagi 4 bagian, exhibition hall, serta 4 exhibition hall kecil.*

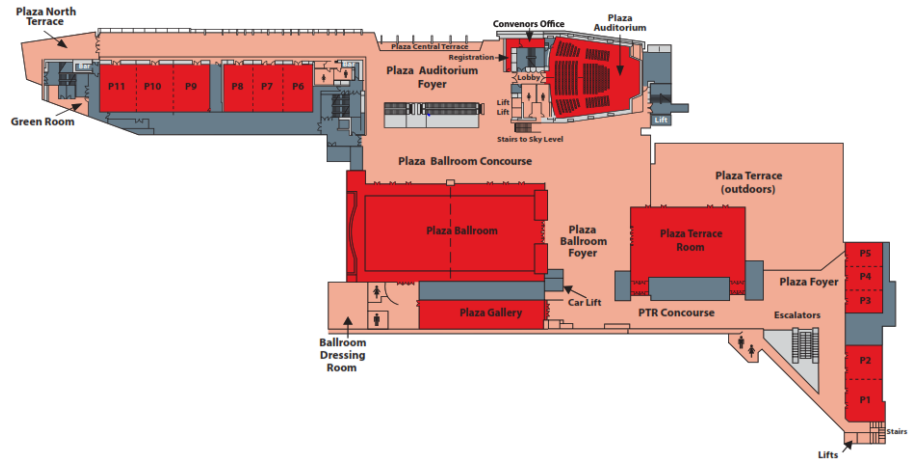


**Gambar 2. 26 Mezzanine Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>



*Mezzanine level meliputi great hall dapat dibagi menjadi 4 bagian, cafe, foyer, VIP suite, pre-function area, presentation center, serta 9 multi-purpose rooms.*



**Gambar 2. 27 Plaza Level Plan**

Sumber: <https://www.bcec.com.au/gallery/the-centre/>

*Plaza level meliputi plaza gallery, green room, foyer, ballroom, terrace room indoor and outdoor, auditorium, office, lobby, serta 11 meeting rooms.*

### **2.10.3. Sands Expo and Convention Center (SECC), Singapura**

Lokasi : 10 Bayfront Avenue, Downtown Core, Singapore.

Luas bangunan : 120,000 m<sup>2</sup>

Tahun dibangun : 2010



**Gambar 2. 28 Siteplan SECC**

Sumber: <https://www.marinabaysands.com/expo-events-and-convention-centre/media-centre.html>

## 1. Desain Bangunan

Fasad bangunan secara menyeluruh serupa dengan ICE Jakarta, yakni menerapkan tema kontemporer. Fasad dipenuhi material kaca jadi pencahayaan alami dapat masuk secara maksimal. Minimnya dinding karena pembagi ruang utama dengan penyekat. Struktur atap bentang lebar dengan bentuk lengkung. Kanopi di sepanjang area *drop off* berguna sebagai area antara bangunan dan jalan.

## 2. Kegiatan dan Jenis Ruang

Tabel 2. 6 Kegiatan dan Jenis Ruang SECC

Fasilitas	Tampilan Bangunan	Bentuk dan Tata Ruang
<i>Hall</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ luas 30.000 m<sup>2</sup>,</li> <li>▪ menjadi 5 ruang terpisah,</li> <li>▪ tinggi 9.45 m dengan jarak kolom 33 m.</li> <li>▪ untuk <i>trade show</i> dan pameran skala internasional.</li> </ul>
<i>Ballroom</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ variasi ukuran ruang,</li> <li>▪ untuk teater dan seminar,</li> <li>▪ menjadi 11 ruang kecil yang dapat digunakan sebagai ruang rapat.</li> </ul>
<i>Banquet room and multi-purpose room</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ acara makan siang/ malam,</li> <li>▪ <i>gathering</i> dan pesta,</li> <li>▪ dilengkapi dengan dapur.</li> </ul>
Servis		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ pre-function area, serta kantor pengelola,</li> <li>▪ dilengkapi CCTV,</li> <li>▪ parkir luas,</li> <li>▪ area rekreasi yakni taman.</li> </ul>

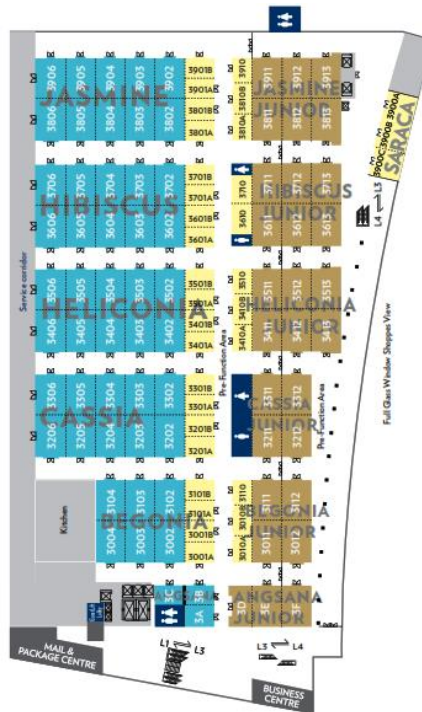
Sumber: <http://www.marinabaysand.com/MICE>

### 3. Layout Ruang



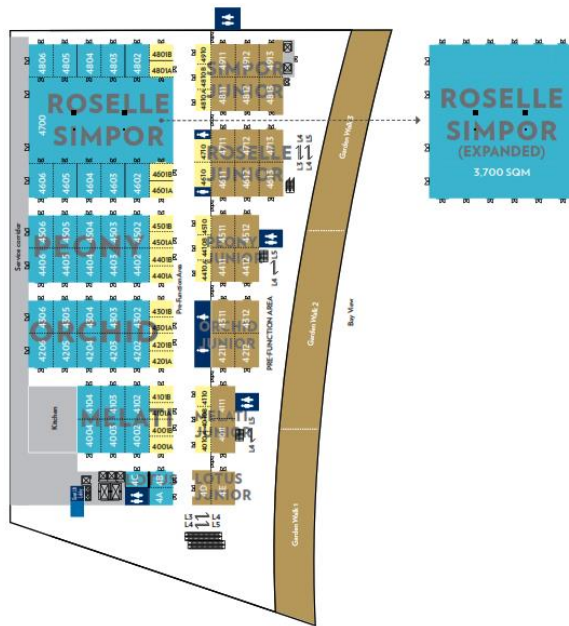
Gambar 2. 29 Denah L1 dan B2 SECC

Sumber: <http://www.marinabaysand.com/MICE>



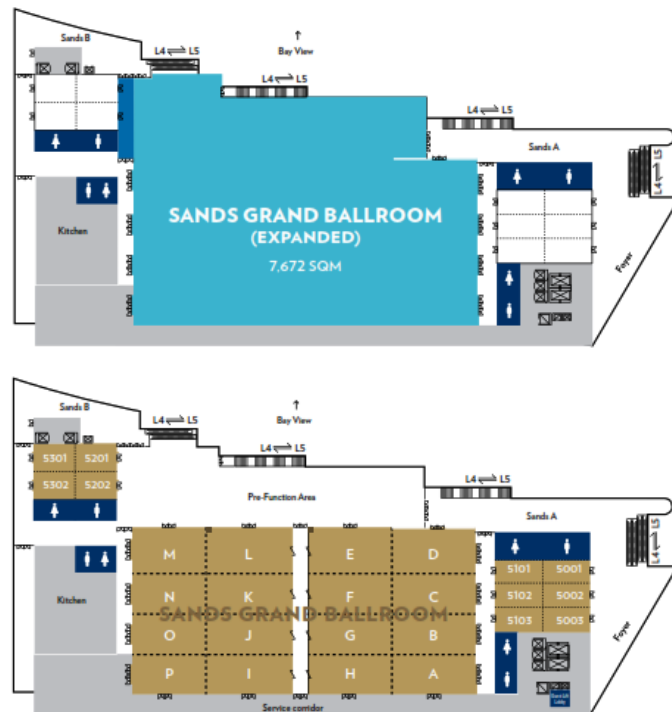
Gambar 2. 30 Denah L3 SECC

Sumber: <http://www.marinabaysand.com/MICE>



Gambar 2. 31 Denah L4 SECC

Sumber: <http://www.marinabaysand.com/MICE>



Gambar 2. 32 Denah L5 SECC

Sumber: <http://www.marinabaysand.com/MICE>

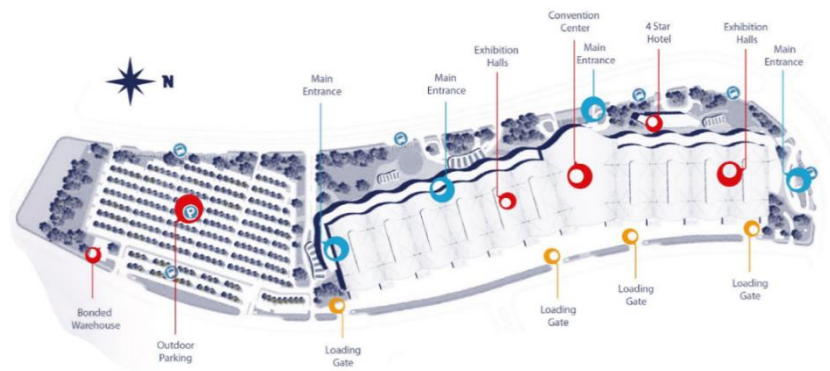
*Exhibition hall* di L1 dan B2. Lantai 3 meliputi 5 *ballrooms* dan 6 *junior ballroom* dengan beberapa variasi ruang. Cocok untuk teater, ruang seminar, serta *banquet*. *Ballroom* dapat dibagi menjadi 11 ruang kecil yang difungsikan sebagai ruang rapat. Tidak berbeda dengan lantai 3, lantai 4 memiliki struktur ruang sama dengan lantai 3, beda terletak pada dapur, *pre-function area*, dan taman. Lantai 5 merupakan lantai teratas dari bangunan keseluruhan. Lantai 5 terdiri atas 2 *ballroom* utama dengan 16 ruang rapat.

#### 2.10.4. **Indonesia Convention Exhibition (ICE), Jakarta, Indonesia**

Lokasi : Jl. BSD Grand Boulevard, BSD City,  
Tangerang

Luas bangunan : 220,000 m<sup>2</sup>

Tahun dibangun : 2014



**Gambar 2. 33 Siteplan ICE**

Sumber: <http://ice-indonesia.com/contact-us/company-profile/>

## 1. Desain Bangunan



**Gambar 2. 34 Indonesia Convention Exhibition (ICE)**


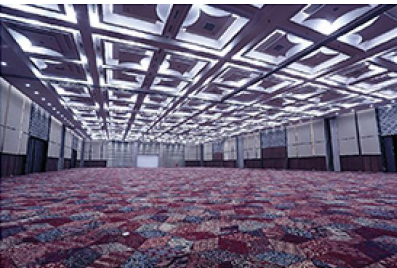


*Sumber: <http://ice-indonesia.com/contact-us/company-profile/>*

ICE memiliki berbagai ruang yang luas dan fleksibel. Ruang yang luas dapat dibagi dengan sekat geser memberi kreasi dan ekspresi ruang. Tampilan wajah bangunan mencerminkan bangunan modern. Fasad menggunakan material kaca tanpa ornamen. Struktur atap bentang lebar dengan bentuk atap lengkung.

## 2. Kegiatan dan Jenis Ruang

Kegiatan dan jenis ruang pada ICE dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Tabel 2. 7 Kegiatan dan Jenis Ruang ICE

Fasilitas	Tampilan Bangunan	Bentuk dan Tata Ruang
<i>Exhibition &amp; Trade Fair</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 10 ruang kecil,</li> <li>▪ Penataan ruang variatif,</li> <li>▪ luas 50.000 m<sup>2</sup>,</li> <li>▪ pencahayaan alami dan buatan.</li> <li>▪ penghawaan buatan</li> </ul>
<i>Convention</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ terdiri atas deretan kursi</li> <li>▪ menjadi 4 bagian,</li> <li>▪ luas 4.000 m<sup>2</sup>,</li> <li>▪ pencahayaan dan penghawaan buatan.</li> </ul>
<i>Meeting</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ luas ruang 180 m<sup>2</sup>, tipikal untuk 20 <i>meeting room</i>,</li> <li>▪ tiap ruang untuk 100 orang,</li> <li>▪ untuk seminar dan mini teater,</li> <li>▪ <i>audio visual</i>.</li> </ul>
Servis		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ bonded warehouse luas 720 m<sup>2</sup> untuk gudang,</li> <li>▪ dengan CCTV,</li> <li>▪ parkir luas,</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>alat proteksi kebakaran dan kantor pengelola.</li> </ul>
--	--	---

Sumber: <http://ice-indonesia.com/contact-us/company-profile/>

### 3. Layout Ruang



**Gambar 2. 35 Denah ICE**

Sumber: <http://ice-indonesia.com/contact-us/company-profile/>

- *Lower Ground Floor* meliputi 3 meeting rooms, VIP lounge, foyer, dan area servis.
- *Ground Floor* meliputi 5 hall, kantor administrasi, VIP lounge, dan area servis.
- *Mezzanine Floor* meliputi 6 meeting rooms, kantor pengelola dan administrasi, mushola.
- *First Floor* meliputi 13 multi-purpose rooms serta area servis.

### 2.10.5. Kesimpulan Studi Komparasi

Studi preseden dilihat objek dengan tipologi sejenis, yakni 2 dari bangunan di Indonesia dan 2 objek lain di luar Indonesia yang dibangun dalam satu dasawarsa terakhir. Studi komparasi preseden ini untuk mengetahui luas bangunan yang dibutuhkan, ruang yang dibutuhkan, fasilitas, kapasitas ruang, layout ruang, serta tampilan bangunan. Kesimpulan dirangkum dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 2. 8 Kesimpulan Studi Komparasi**

<b>Keterangan</b>	<b>BNDCC</b>	<b>ICE</b>	<b>BCEC</b>	<b>SECC</b>
Lokasi	Bali, Indonesia	Jakarta, Indonesia	Brisbane, Australia	Marina Bay, Singapura
Tahun dibangun	2006	2014	2010	2010
Luas area	70.000 m <sup>2</sup>	220.000 m <sup>2</sup>	172.000 m <sup>2</sup>	120.000 m <sup>2</sup>
Jumlah lantai	3	3	6	5
Ruang utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>hall,</i></li> <li>• <i>office,</i></li> <li>• <i>business center,</i></li> <li>• <i>lobby,</i></li> <li>• <i>VVIP room,</i></li> <li>• <i>meeting room,</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>hall,</i></li> <li>• <i>meeting room,</i></li> <li>• <i>VIP lounge,</i></li> <li>• <i>multi-purpose room,</i></li> <li>• <i>office,</i></li> <li>• <i>foyer.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>hall,</i></li> <li>• <i>lobby,</i></li> <li>• <i>boardroom,</i></li> <li>• <i>office,</i></li> <li>• <i>VIP room,</i></li> <li>• <i>change room,</i></li> <li>• <i>ballroom</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>meeting room,</i></li> <li>• <i>hall,</i></li> <li>• <i>lobby,</i></li> <li>• <i>ballroom</i></li> <li>• <i>banquet room,</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>multi-funtion room.</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>plaza gallery,</i></li> <li>• <i>presentation center,</i></li> <li>• <i>auditorium,</i></li> <li>• <i>pre-function area,</i></li> <li>• <i>foyer.</i></li> </ul>	
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>mushola,</i></li> <li>• <i>pantry,</i></li> <li>• <i>medical room,</i></li> <li>• <i>lounge,</i></li> <li>• <i>terrace,</i></li> <li>• <i>bonded warehouse,</i></li> <li>• <i>restoran.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>mushola,</i></li> <li>• <i>area servis,</i></li> <li>• <i>loading dock,</i></li> <li>• <i>bonded warehouse</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>restoran/ café,</i></li> <li>• <i>lounge,</i></li> <li>• <i>terrace,</i></li> <li>• <i>loading dock.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>taman,</i></li> <li>• <i>dapur,</i></li> <li>• <i>loading dock.</i></li> </ul>
Struktur	Atap limasan, tumpuk.	Atap lengkung, bentang lebar.	Parabolik, bentang lebar	Atap lengkung, bentang lebar.
Klasifikasi CEC	<i>Non-residential</i>	<i>Non-residential</i>	<i>Non-residential</i>	<i>Executive</i>

Sumber: Analisis Pribadi, 2019.

## **BAB III**

### **TINJAUAN TEORI ARSITEKTUR KONTEMPORER**

#### **3.1. Landasan Teori Arsitektur Kontemporer**

##### **3.1.1. Pengertian Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata – terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam (Cerver, 2000). Kontemporer adalah bentuk – bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya (Sumalyo, 1996). Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur (Hilberseimer, 1964).

Kesimpulan dari beberapa pengertian di atas, bahwa arsitektur kontemporer merupakan penggabungan beberapa aliran arsitektur pada zamannya dengan prinsip kebebasan berekspresi serta berbasis teknologi. Hasil dari kualitas desain diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan di masa lampau sehingga mampu bertahan di masa depan.

##### **3.1.2. Sejarah Arsitektur Kontemporer**

Gaya ini berkembang awal 1920-an yang digalakkan oleh arsitek Bauhaus School of Design, Jerman yang merespon terhadap kemajuan teknologi dan perubahan sosial masyarakat akibat perang. Gaya kontemporer untuk seni bangunan berkembang pesat di tahun 1940 – 1980an. Kata kontemporer bisa berarti sesuatu yang baru,

dengan perubahan desain yang selalu menyesuaikan dengan waktu dan jamanya. Perubahan desain itu diikuti oleh perubahan bentuk, fasad, jenis material, proses pengolahan, dan teknolog.

Arsitektur kontemporer menghasilkan konsep dan gaya kekininan. Desain arsitektur lebih kompleks, inovatif, variatif serta fleksibel. Beberapa Arsitek terkenal yang termasuk dalam gaya ini yakni Frank Gehry, dengan karya beliau yakni Museum Guggenheim di Bilbao, Jean Nouvel dengan karya beliau yakni Museum Quai Branly di Paris dan banyak lagi. Di Indonesia arsitektur kontemporer lebih banyak di pengaruhi oleh arsitek yakni Mies Van de Rohe, Le Corbusier dan Charles Eames, pengaruh terjadi karena sebagian besar karya mereka ini masuk dalam konteks negara tropis, serta cocok dengan iklim di Indonesia.

### **3.1.3. Filosofi dalam Arsitektur dan Kontemporer**

Teori – teori arsitektur yang lebih baru tidak lagi mempersoalkan mereka sendiri dengan “hanya seni, hanya teknologi, atau hanya produk”, tetapi setidaknya – tidaknya merupakan hubungan manusia dengan lingkungannya yang lebih luas. Berbeda dengan arsitektur modern, arsitektur kontemporer memuat filosofi maupun esensi yang tetap menerima budaya maupun tradisi pada suatu konteks wilayah tertentu. Konsep rancangan yang digunakan adalah dengan mengaplikasikan nilai – nilai lokal yang relevan dan dapat dimasukkan ke dalam bangunan kontemporer. Arsitektur dan filosofi merupakan pemikiran tentang bangunan, meneliti konstruksi intelektual dari mana mereka muncul. Tujuannya adalah untuk mengungkapkan kekayaan linguistik dan semantik kompleksitas bahasa yang digunakan dalam arsitektur (Breitschmid, 2008).

Pada dasarnya, manusia dapat mengerti fungsi suatu karya arsitektur tetapi untuk mengerti makna, dibutuhkan proses pemahaman

lebih lanjut. Makna dalam arsitektur yang tersampaikan sempurna kepada masyarakat akan semakin memperkaya nilai arsitektur. Karya tersebut akan dihargai, ditiru, diwariskan secara turun temurun dan dikembangkan menjadi budaya. Teknologi secara aktif dapat membantu untuk membentuk budaya dan masyarakat, bukan menjadi sarana netral untuk mewujudkan tujuan – tujuan manusia.

Arsitektur kontemporer merupakan bagian dari teknologi, dapat dipahami bahwa filosofi, manusia, dan lingkungan merupakan kesatuan yang membentuk arsitektur. Produk desain arsitektur yang berupa ruang, tidak terpisahkan dari makna, fungsi dan harmoni. Arsitektur dengan filosofi menimbulkan makna, arsitektur dengan manusia menimbulkan fungsi, dan arsitektur dan lingkungan menimbulkan harmoni.

#### **3.1.4. Arsitektur Kontemporer Sebagai Ikon**

Arsitektur kontemporer didesain dengan kemajuan teknologi pada saat ini (kurun waktu satu dasawarsa) yang dapat membuat suatu tampilan bangunan berbeda dengan bangunan di sekitarnya. Arsitektur kontemporer juga mengandung sebuah makna, filosofi, maupun pesan yang ingin disampaikan (Jencks, 2011).

*“Iconic buildings are implicit and sometimes explicit metaphors. This is not only one significant part of definition, but also a reason why they will not go away. As carefully coded strange and enticing objects, they have replaced the older monument, the building type that had clear iconography and distinct cultural code.”*

Pencapaian bangunan sebagai sebuah ikon dengan pendekatan arsitektur kontemporer setidaknya dapat memenuhi 3 kriteria, yaitu (Pawitro, 2012):

### **3.1.5. Ciri – ciri Arsitektur Kontemporer<sup>2</sup>**

- a. Ekspresi bangunan yang bersifat subjektif.
- b. Kontras terhadap lingkungan sekitar.
- c. Mengedepankan bentuk yang tidak biasa dan atraktif.

### **3.1.6. Prinsip Dasar Arsitektur Kontemporer<sup>3</sup>**

- a. Bangunan kokoh.
- b. Konsep ruang terkesan terbuka.
- c. Keharmonisan ruang dalam dan ruang luar.
- d. Memiliki tampilan transparan.
- e. Kenyamanan.
- f. Eksplorasi elemen lansekap.
- g. Gubahan yang ekspresif dan dinamis.

### **3.1.7. Karakter dan Prinsip dari Arsitektur Kontemporer**

Arsitektur kontemporer dipengaruhi oleh arsitektur modern. Produk arsitektur kontemporer sangat kekinian dalam gaya, langgam serta tren globalisasi, yakni arsitektur ramah lingkungan. Produk arsitektur kontemporer mengedepankan penggunaan material dan teknologi, serta geometri. Kesulitannya di pengaplikasian arsitektur kontemporer yakni cara modernisasi dan mengikuti perkembangan jaman dan tetap menonjolkan identitas budaya (Akmal, 2005).

Karakteristik bangunan kontemporer yang dirangkum dari perkembangan arsitektur modern abad 20 antara lain (Sumalyo, 1996):

- a. Banyak elemen non – fungsional dengan bentuk geometris,
- b. Rangka atap menggunakan struktur rangka bentang lebar,
- c. Ada interaksi antara fisik bangunan dengan tata letak dan tata ruang,

---

<sup>2</sup> R. Retno Rasmi, 2015: 1-2

<sup>3</sup> Thimoty, 2013: 19

- d. Adanya perulangan bentuk, ide dan gagasan, serta menggabungkan bentuk sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan jaman,
- e. Material yang sering digunakan yaitu besi tuang, baja, beton bertulang, kaca, dan kayu.

Prinsip bangunan kontemporer digolongkan jadi 3 tipe yakni prinsip rasional, prinsip simbolik, dan prinsip psikologis.

#### 1. Prinsip Rasional

Prinsip rasional pada dasarnya menggambarkan fungsi – fungsi yang memiliki tujuan rasional seperti suatu susunan geometrik dan koordinasi dari unit – unit dalam pengungkapan massa bangunan, penentuan dimensi elemen – elemen sesuai dengan skala manusia, atau perhubungan timbal balik dari fungsi bangunan. Prinsip rasional mengikuti suatu logika tertentu dan berkaitan erat antara fungsi dan konstruksi. Prinsip rasional pada bangunan kontemporer antara lain:

- a. Massa bangunan terdiri atas kombinasi bentuk geometri,
- b. Tampilan bangunan terbentuk lewat unsur vertikal horisontal,
- c. Bentuk yang ekspresif menonjolkan struktur dan material yang dipakai,
- d. Terdapat pemisahan antar ruang publik dan privat,
- e. Adanya pertalian antar ruang dengan meminimalisasi ruang pengantara/ penghubung.

#### 2. Prinsip Simbolik

Prinsip simbolik membawakan suatu kebenaran artistik melalui suatu kekuatan persepsi. Kecenderungan kontemporer memperlihatkan bahwa jajaran arsitektural membutuhkan banyak



perhatian dan kritikan atas gerakan modern. Proporsi, irama, dimensi, ornamen, dan warna merupakan karakteristik yang melalui kesadaran perlu diperbarui dari perkembangan historiknya dan menerima perhatian khusus. Prinsip simbolik pada bangunan kontemporer antara lain:

- a. Organisasi ruang yang disusun berdasarkan urutan ruang dari kombinasi bentuk yang serupa dengan pengaturan yang berbeda,
- b. Bangunan arsitektural sebagai simbol visual,
- c. Rancangan bentuk bangunan merupakan respon dari analisis tapak/ lingkungan,
- d. Pembagian zona ruang yang mengalir dengan sirkulasi yang bebas dari kolom maupun dinding,
- e. Pembentukan fasad bangunan tidak dipengaruhi oleh fungsi ruang di dalamnya.

### 3. Prinsip Psikologis

Perwujudan dan kombinasi dari prinsip rasional serta simbolik menuntun ke pertimbangan akan efek psikologis. Aspek psikologis sebagai akibat dari kebutuhan sosial yang dibuat oleh arsitektur. Susunan prinsip ini memberikan peluang kepada pemakai untuk ambil bagian dalam tahap awal pada perancangan bangunan sehingga menciptakan ruang waktu senggang bagi kreativitas sosial seseorang. Prinsip psikologis pada bangunan kontemporer antara lain:

- a. Pembentukan sebuah ruang tidak dibatasi oleh struktur bangunan,
- b. Bentuk bangunan geometris,
- c. Akses antar ruang yang saling terkait.

Bangunan kontemporer selalu berkembang sesuai dengan berjalannya waktu. Kontemporer ditandai sebuah desain yang maju, variatif, fleksibel dan inovatif, baik bentuk maupun fasad, jenis, pengolahan material, serta teknologi yang dipakai untuk menampilkan gaya baru. Perkembangan gaya kontemporer selalu dipengaruhi oleh prinsip yang sama sehingga bangunan tersebut dapat selalu bercirikan bangunan kontemporer.

Merangkum karakteristik dan prinsip dari berbagai sumber di atas, maka prinsip yang digunakan dalam pendekatan bangunan dengan arsitektur kontemporer disederhanakan sebagai berikut:

1. Massa bangunan dari kombinasi bentuk-bentuk geometri,
2. Tampilan bangunan dibentuk lewat unsur vertikal horisontal,
3. Bentuk yang ekspresif menonjolkan struktur dan material yang dipakai,
4. Perpaduan pemilihan warna eksterior dan interior,
5. Adanya pertalian antar ruang dalam,
6. Harmonisasi ruang dalam dengan ruang luar.

### **3.2. Studi Preseden Bangunan Kontemporer**

Bangunan kontemporer yang dijadikan preseden dalam pendekatan arsitektur kontemporer merupakan bangunan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Bangunan – bangunan ini menyiratkan akan arsitektur masa kini, baik dalam segi tampilan bentuk, pemilihan material, maupun makna dan filosofi yang terkandung di dalamnya.

### 3.2.1 Grand City Convex, Surabaya



**Gambar 3. 1 Grand City Convex**


Sumber: <https://www.tripadvisor.co.id/>

*Grand City Convention and Exhibition Hall* berlokasi tepat di jantung kota Surabaya dengan luas keseluruhan yaitu 21.000 m<sup>2</sup>. Bangunan milik PT Hardayawidya Graha ini terinspirasi dari Suntec Singapura yang diharapkan akan menjadi *venue* paling representatif untuk *event – event* berskala besar dan internasional. Selain *convention hall*, di atas lahan seluas 4,5 hektar ini akan berdiri *mall*, area perkantoran, hotel bintang lima dan apartemen yang saling terintergrasi. Bangunan ini resmi dibuka pada tahun 2009.

**Tabel 3. 1 Analisis Prinsip Kontemporer pada Grand City Convex**

Prinsip Kontemporer	Penerapan Desain	Ilustrasi
Massa bangunan terdiri dari kombinasi bentuk geometri	Terdiri dari satu massa bangunan berbentuk kotak, menjadi satu area dengan mall dan hotel.	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>

<p>Tampilan bangunan dibentuk lewat unsur vertikal horisontal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unsur vertikal terbentuk dari penggunaan kaca pada fasad bangunan,</li> <li>• Unsur horisontal terbentuk dari <i>frame</i> yang melingkupi bangunan.</li> </ul>	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>
<p>Bentuk yang ekspresif menonjolkan struktur dan material yang dipakai</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan material pada fasad bangunan dominan kaca memberikan kesan transparan,</li> <li>• Menggunakan struktur bentang lebar.</li> </ul>	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>
<p>Perpaduan pemilihan warna eksterior dan interior</p>	<p>Kombinasi warna biru transparan dari kaca dan abu – abu dari dinding bangunan.</p>	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>
<p>Adanya pertalian antar ruang dalam</p>	<p>Terdapat <i>pre-function</i> area di antara ruang utama sebagai area penghubung,</p>	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>

<p>Harmonisasi ruang dalam dengan ruang luar</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• View to site maupun view from site luas karena fasadnya yang transparan,</li> <li>• Dipenuhi vegetasi sebagai pembatas bangunan dengan jalan.</li> </ul>	 <p>Sumber: <a href="http://www.grandcitysurabaya.com/">www.grandcitysurabaya.com/</a></p>
--	---	---

Sumber: Analisis Penulis, 2019.

### 3.2.2 Sentul International Convention Center (SICC), Jakarta

*Sentul International Convention Center* (SICC) merupakan gedung pertemuan yang terletak di daerah Sentul City. Berdiri di atas lahan seluas 6,4 hektar, SICC dikelilingi oleh pegunungan seperti Gunung Gede, Gunung Hambalang, Gunung Pangrango, dan Gunung Pancar. Bangunan SICC memiliki kapasitas tempat duduk lebih dari 10.120 kursi untuk tempat yang tepat untuk rapat, seminar, konser musik, peluncuran produk baru, atau acara perusahaan lainnya dengan sejumlah besar peserta/ tamu.

## 3.1. Landasan Teori Ruang Dalam dan Ruang Luar

### 3.1.1. Pengertian Tata Ruang

Tata adalah unsur yang berinteraksi, berhubungan, membentuk kesatuan Bersama yakni sistem. Sedangkan ruang adalah ruang yang dibatasi permukaan bangunan. Tata ruang menjadi tiga suku pokok yaitu unsur (kegiatan), kualitas, penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian). Unsur, kualitas, dan penolak dalam merancang bangunan dapat dikelompokkan dalam lima tata atur yaitu fungsi, ruang, geometri, tautan, dan pelingkup (White E. T., 1986).

Umumnya, ruang terbentuk oleh tiga elemen pembentuk ruang yakni (Surasetja, 2007):

- a. Bidang alas/ lantai, karena lantai adalah pendukung kegiatan kita di bangunan, su secara struktural kuat dan awet. Lantai juga merupakan unsur penting didalam ruang, bentuk, warna, pola dan teksturnya yang menentukan bidang akan batas – batas ruang dan berfungsi sebagai dasar secara visual unsur – unsur lain di dalam ruang dapat terlihat.
- b. Bidang dinding/ pembatas, sebagai unsur perancangan bidang dinding agar menyatu dengan bidang lantai atau dibuat sebagai bidang terpisah. Bidang tersebut bisa sebagai latar belakang yang netral untuk nsur lain dalam ruang atau sebagai unsur visual yang aktif. Bidang dinding ini juga transparan seperti sebuah sumber cahaya atau pemandangan.
- c. Bidang langit – langit/ atap bidang atap merupakan unsur pelindung utama suatu bangunan dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam dari iklim. Bentuk ditentukan oleh geometris dan jenis material yang digunakan pada struktur serta cara meletakkannya dan cara melewati ruang diatas penyangganya. Secara visual bidang atap adalah topi dari bangunan dan memiliki pengaruh kuat terhadap bentuk bangunan dan pembayangan.

### **3.1.2. Teori Ruang Dalam**

#### **3.1.2.1. Pengertian Ruang Dalam**

Ruang dalam adalah ruang terbentuk oleh bidang pembatas berupa lantai, dinding, dan langit-langit. Bukaan, skala, tekstur, warna dan material di bidang pembentuk ruang dalam merupakan nilai kualitas ruang.

### **3.1.2.2. Batasan Ruang Dalam**

Elemen pembatas ruang dalam adalah semua elemen yang mampu membentuk suatu pelingkup ruang. Pengolahan tata ruang dalam membentuk karakter dengan berbagai kualitas ruang arsitektural yakni kualitas bentuk, proporsi, skala, tekstur, pencahayaan yang bergantung pada sifat yang dimiliki penutup ruang. Beberapa elemen pembatas ruang dalam yakni struktur, dinding, pintu, partisi dan perbedaan ketinggian lantai. Elemen ini menjadi elemen pembentuk ruang. Sedangkan elemen pengisi ruang dalam yaitu berupa perabot seperti meja, kursi dan lain-lain.

### **3.1.2.3. Hubungan Ruang Dalam**

- a. Ruang di dalam ruang, ruangan lebih kecil ukurannya bisa dimasukkan kedalam ruang yang lain,
- b. Ruang yang saling berkait (*interlocking*), dua buah ruangan dapat saling dihubungkan dengan menggabungkan satu atau dua sisi kedua ruangan itu sendiri,
- c. Ruang – ruang yang bersebelahan, apabila besar kedua ruangan berukuran mirip, kedua ruangan dapat dihubungkan dalam bentuk ruang – ruang yang bersebelahan.
- d. Ruang – ruang yang dihubungkan dengan ruang bersama, dengan menghubungkan kedua ruangan membuat sebuah ruangan lainnya yang berfungsi sebagai ruang bersama (Ashihara, 1986).

### **3.1.3. Teori Ruang Dalam**

#### **3.1.2.3. Pengertian Ruang Luar**

Berdasarkan beberapa pengertian, ruang luar yakni:

- a. Ruang yang membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, namun pada bidang atapnya, tidak terbatas.
- b. Sebagai lingkungan luar buatan manusia, yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan bagian dari alam.
- c. Arsitektur tak beratap, akan tetapi dibatasi oleh dua bidang, yakni dinding dan lantai atau ruang dengan menggunakan dua elemen penyekat. Sehingga menjadikan lantai dan dinding menjadi elemen yang penting dalam pembentukan ruang luar.
- d. Ruang luar merupakan suatu ruang yang terbentuk oleh batas vertikal/ bidang tegak (massa bangunan atau vegetasi) dan batas horizontal bawah (bentang alam) atau pelingkup lainnya (Ashihara, 1986).

#### **3.1.2.2. Batasan Ruang Luar**

Skala ruang luar tidak jelas, sehingga diperlukan perasaan yang baik untuk merancang ruang luar dengan memilih skala yang baik. Modul 21 – 24meter adalah suatu metode untuk merancang ruang luar, karena ruang luar tidak mempunyai daya meruang. Oleh karena itu setiap jarak 21 – 24meter diberi perubahan dan pergantian suasana secara terus menerus dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantai agar suasana ruang lebih skala manusia.



### 3.1.4. Teori Ruang Komunal

Ruang komunal adalah ruang yang menampung kegiatan sosial dan digunakan untuk seluruh masyarakat atau komunitas (Purwanto, Edi, & Wijayanti, 2012). Ruang komunal menjadikan kesempatan kepada orang bertatap muka. Ruang terbuka publik menarik orang jika ada aktifitas dan orang didalamnya.



Gambar 3. 2 Taman Sebagai Ruang Komunal

Sumber: <https://www.kompasiana.com/>

## 3.2. Tinjauan Suprasegmen Arsitektural

### 3.2.1. Warna

Sebab akibat adanya warna ialah cahaya. Cahaya terdiri dari seberkas sinar – sinar yang memiliki panjang gelombang yang berbeda serta mempunyai getaran frekuensi yang berbeda juga. Bila gelombang memasuki mata akan terjadi sensasi warna. Penggunaan warna untuk bangunan tidak lepas dari fungsi bangunan, serta fungsi ruang didalamnya. Warna berpengaruh terhadap keberadaan sebuah ruangan secara psikologis (W.A., 2002).

Dalam aktivitas manusia warna bisa menumbuhkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau sebaliknya. Warna juga bisa mempengaruhi detak jantung, aktivitas otak, pernapasan serta tekanan darah. Terdapat dua kategori sifat manusia dari teori Jung, yakni *introvert* dan *ekstrovert*. Golongan *ekstrovert* ialah orang – orang yang memiliki sifat terbuka, menyukai warna terang serta hangat. *Introvert* bersifat instropeksi, menyukai warna suram serta sejuk. Terlepas dari 2 kategori itu, Le Corbusier berpendapat "*...a fundamental truth a man needs color*" (Porter, Tom. 1987). Selanjutnya ialah warna – warna yang memiliki gambaran dengan pribadi seseorang yang dikutip dari buku (Davis, 1987):

**Tabel 3. 2 Warna dan Kesan**

WARNA		KESAN
Merah		Cinta, nafsu, kekuatan, berani, menarik, bahaya, vitalitas.
Merah Jingga		Semangat, tenaga, hebat, gairah.
Jingga		Menarik, ekstremis.
Kuning		Cerah, bijaksana, terang, hangat.
Hijau Muda		Tumbuh, cemburu, segar, tenang.
Biru		Damai, depresi, lembut, dingin, ikhlas.
Ungu		Spiritual, Kesuraman, supremasi, pendiam.
Coklat		Hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati.
Hitam		Duka, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu.
Abu – abu		Tenang.
Putih		Murni, harapan, lugu, bersih, spiritual, terang.

Sumber: *Energy Colour Therapy*, 2005.

### 3.2.2. Tujuan Warna

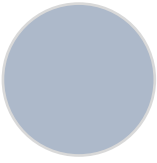
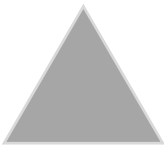
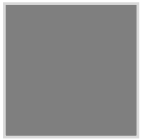
Warna digunakan untuk berbagai tujuan psikologi manusia dan estetika dalam elemen – elemen bangunan. Selanjutnya adalah tujuan penerapan warna pada ruang dalam (A., Wicaksono, & Tisnawati, 2014):

- a. Membuat suasana, sebuah skema warna cerah untuk interior bangunan cenderung mengutarakan ekspresi kebahagiaan dan kegembiraan. Sementara skema warna yang tenang dapat mengekspresikan kedalaman untuk beristirahat.
- b. Menunjukkan kesatuan atau keragaman, Sebuah skema warna seragam membuat perasaan bersatu. Namun skema warna yang bervariasi memberikan perasaan keberagaman.
- c. Mengungkapkan karakter bahan, Jika bangunan memiliki atap genteng merah, dinding batu alam serta kayu trim coklat, karakter utama setiap material itu jelas dan tegas.
- d. Mendefinisikan bentuk, sebuah garis, bidang serta volume akan terlihat perbedaannya jika diwarnai dengan warna kontras yang berbeda dengan sekitar.
- e. Mempengaruhi proporsi, bahan dengan warna kontras yang diletakan dalam garis horisontal akan membuat perasaan lebih luas.
- f. Mempengaruhi skala, sebuah interior bangunan yang diwarnai dengan warna seragam terlihat seperti monolit dan skalanya sulit dinilai dari kejauhan.
- g. Memberikan kesan, elemen dalam warna gelap itu berat sedangkan warna terang itu ringan. Sebuah struktur yang tinggi biasanya diwarnai dengan gradasi lebih gelap dibagian bawah dan terang dibagian atas.

### 3.2.3. Bentuk

Bentuk dalam suatu bidang datar bisa dijabarkan sebagai karakteristik garis dari suatu objek, sedangkan bentuk dalam suatu bidang bervolume yaitu sebagai komposisi permukaan pada volume benda. Dalam jenisnya, bentuk mempunyai *property visual* yakni *size, colour and texture*. Bentuk juga mempunyai susunan pola dan elemen komposisi dengan cara posisi, orientasi serta *visual inertia*. Wujud dasar suatu bentuk bisa dibagi 3 yakni lingkaran, segitiga dan bujur sangkar. Ketiga bentuk itu dapat menjadi pola komposisi baru dengan mentransformasikannya yakni: *dimensional transformation, subtractive transformation and additive transformation* (Ching, 2007).

**Tabel 3. 3 Bentuk Geometri**

WUJUD	KETERANGAN
	Merupakan sederetan titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap suatu titik. Lingkaran memiliki orientasi terpusat yang umumnya diartikan sebagai sifat yang stabil
	Merupakan bidang datar yang dibatasi oleh 3 sisi dengan 3 sudut. Segitiga memiliki bentuk yang stabil.
	Merupakan sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi dengan sudut 90°. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang original dan rasional. Bujur sangkar juga merefleksikan bentuk yang statis dan netral

Sumber: Diolah oleh penulis dari D. K. Ching, 2007. *Architecture: Form, Space, and Order – Third Edition*. Hal. 34, 2019.

### 3.2.4. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas yang bisa diraba dan dilihat yang ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur memberikan kesan tertentu seperti kasar, halus, licin, mengkilap, atau buram. Dalam kehidupan sehari – hari ada dua macam tekstur, yakni *tactile texture* dan *visual texture*.

*Tactile texture* merupakan tekstur nyata yang ada di jenisnya, seperti tekstur wol, sutra, dan kayu. Jenis tekstur ini bisa diraba serta dilihat secara fisik. Sementara *visual texture* adalah tekstur buatan manusia, ada yang bisa diraba atau ada pula yang hanya dapat dilihat saja. Contohnya yakni kain beludru atau *wallpaper*.

Tekstur mempengaruhi kesan terhadap suatu benda, begitu juga suatu ruang. Tekstur kasar memberikan kesan aktif, maskulin, berani, dan tegas. Tekstur halus memberikan kesan feminim, tenang, ceria, pasif dan kelembutan. Menurut jenis tekstur bisa dibedakan menjadi:

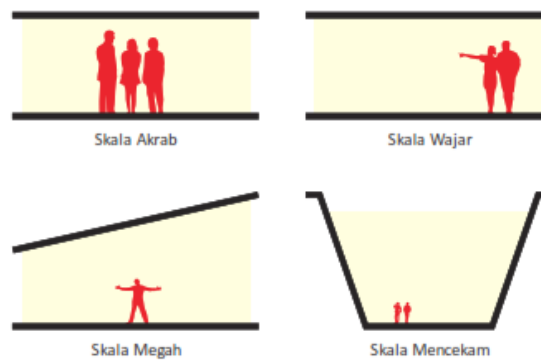
- Tekstur halus
  - a. Memberi kesan lembut, statis, formal, dan membosankan.
  - b. Mempercepat pergerakan karena tidak ada hambatan.
  - c. Permukaannya dikategorikan oleh elemen yang halus atau oleh warna.
- Tekstur kasar
  - a. Kesan visual luas, tegas, dan dinamis.
  - b. Memperlambat gerakan karena adanya hambatan.
  - c. Permukaannya dari elemen berbeda corak, bentuk atau warna.

Tekstur pada ruang luar hubungannya dengan jarak pandang atau penglihatan, sehingga menurut bidang luar pada ruang luar tekstur dibagi:

- Tekstur primer, yakni tekstur yang ada pada bahan yang hanya dapat dilihat jarak dekat.
- Tekstur sekunder, yakni tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk beri kesan visual dari jarak jauh.

### 3.2.5. Proporsi dan Skala

Asosiasi proporsi dan skala terlihat jika skala pada ukuran sesuatu yang dibandingkan dengan standar atau dengan ukuran sesuatu yang dapat jadi patokan, sedangkan proporsi lebih fokus pada hubungan yang sebenarnya. Skala ruang adalah pertalian antara kegiatan di dalam ruang dan ukuran ruang. Skala dibagi menjadi 4 golongan, yakni (White E. T., 1986):



**Gambar 3. 3 Proporsi dan Skala Ruang**

*Sumber: Dialog oleh Penulis dari Tata Atur, 1986. Hal. 87.*

- Skala akrab, memberi kesan suasana yang nyaman dan akrab.
- Skala wajar, ada penyesuaian antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, dengan memperhatikan kenyamanan jasmani dan rohani.
- Skala megah dihasilkan oleh ukuran ruang yang berlebihan untuk kegiatan didalamnya, untuk menjadikan keagungan atau kemegahan.
- Skala mencekam, manusia sulit merasakan kenyamanan dirinya dengan ruang. Biasanya skala ini terdapat di alam.

## BAB IV

### TINJAUAN WILAYAH KOTA SURAKARTA

#### 4.1 Tinjauan Wilayah Kota Surakarta

##### 4.1.1 Kondisi Administratif Kota Surakarta

Kota Surakarta adalah wilayah yang memiliki letak strategis di Provinsi Jawa Tengah karena terletak di jalur utama lalu lintas penghubung antara bagian barat dan timur Pulau Jawa di lintas selatan. Luas wilayah dengan besar 44,04 km<sup>2</sup> (0,14 % dari luas Jawa Tengah). Terbagi menjadi 5 wilayah administrasi kecamatan.



Gambar 4. 1 Peta Kota Surakarta

Sumber: Bagian Pemerintah Umum Setda Kota Surakarta, 2016

Perbatasan administrasi wilayah Kota Surakarta, menurut RTRW Kota Surakarta tahun 2011-2031 adalah sebagai berikut:

1. Batas Utara : Kab. Karanganyar dan Kab. Boyolali
2. Batas Selatan : Kab. Sukoharjo dan Kab. Karanganyar
3. Batas Timur : Kab. Sukoharjo
4. Batas Barat : Kab. Sukoharjo dan Kab. Karanganyar

Secara rinci pembagian wilayah administrasi di Kota Surakarta dapat dilihat dalam Tabel 4. 1 berikut ini.

**Tabel 4. 1 Pembagian Wilayah Administrasi Kota Surakarta**

Kecamatan	Kelurahan	Luas Wilayah (km <sup>2</sup> )	RW	RT
Laweyan	11	8.64	105	457
Serengan	7	3.19	72	312
Pasar Kliwon	9	4.82	100	422
Jebres	11	12.58	151	646
Banjarsari	13	15.81	176	877
Kota Surakarta	51	44.04	604	2.714

*Sumber: BPS Kota Surakarta, 2016.*

Kota Surakarta meliputi 5 kecamatan, 51 kelurahan, 604 RW dengan jumlah RT sebanyak 2.714. Kecamatan Banjarsari memiliki wilayah yang paling luas, yaitu 15,81 km<sup>2</sup> dan Kecamatan Serengan memiliki wilayah paling kecil, yaitu 3,19 km<sup>2</sup>. Dengan kondisi ini, Kecamatan Banjarsari memiliki kelurahan terbanyak yaitu 13 kelurahan, dan paling sedikit di Kecamatan Serenan, yaitu sebanyak 7 kelurahan. Jumlah RW terbanyak di Kecamatan Banjarsari yaitu sebanyak 176 dan jumlah RT sebanyak 877. Jumlah RW dan RT yang paling kecil adalah Kecamatan Serengan yakni sebanyak 72 RW dan 312 RT.

#### **4.1.2 Kondisi Geografis Kota Surakarta**

Kota Surakarta adalah salah satu kota besar di Jawa Tengah yang menunjang kota – kota seperti Semarang serta Yogyakarta. Kota Surakarta termasuk daerah dataran rendah yang memiliki ketinggian antara ±92 meter diatas permukaan laut dan kemiringan lahan antara 0% hingga 15%. Berikut adalah tabel yang menunjukkan kondisi topografi Kota Surakarta ditinjau dari ketinggian dan kemiringan lahan tiap kecamatan.



**Tabel 4. 2 Kondisi Topografi Kota Surakarta**

<b>Kecamatan</b>	<b>Ketinggian Tempat (m dpl)</b>	<b>Kemiringan Tanah</b>
Laweyan	9.0 – 100	0 – 2 %
Serengan	80 – 100	0 – 2 %
Pasar Kliwon	80 – 95	0 – 2 %
Jebres	90 – 120	2 – 15 %
Banjarsari	85 – 100	0 – 2 %
Kota Surakarta	80 – 120	0 – 15 %

*Sumber: BPS Kota Surakarta, 2016.*

#### **4.1.3 Kondisi Klimatogis Kota Surakarta**

Surakarta tergolong dalam iklim tropis, yaitu mempunyai masa kering mencapai 5 bulan (Mei – September) dan masa basah sebanyak 7 bulan (Oktober – April) dengan dengan suhu rata – rata 24,8°C sampai 18,1°C. Tingkat Kelembaban tergolong sedang yaitu berkisar antara 66 – 84 %. Sedangkan penyinaran matahari di Surakarta tertinggi terjadi pada bulan Agustus atau September dengan radiasi matahari antara 80 – 84 %, sementara penyinaran terendah terjadi pada bulan Desember atau Januari dengan radiasi matahari sekitar 48 – 50%. Tekanan udara antara 1.007 – 1011 atmosfer, rata – rata sebesar 1.010 atmosfer. Kondisi curah hujan pada tahun 2011 sebesar 2.548,50 mm/th, lebih rendah dibandingkan tahun 2010 sebesar 3.408mm/th dan tahun 2009 sebesar 2.332,5 mm/th (Surakarta, 2012).

#### **4.1.4 Kondisi Sosial Budaya Kota Surakarta**

Agama yang dianut sebagian besar penduduk Surakarta yaitu agama Islam, dan diteruskan agama Kristen, Katolik, Budha, Hindhu, dan Konghucu. Beberapa warga Surakarta masih mempercayai *kejawen* yang dimana adalah tradisi leluhur.

Bahasa yang digunakan di sehari – hari ialah Bahasa Indonesia serta Bahasa Jawa. Bahasa daerah lain juga sering ditemui karena banyak pendatang dari luar Surakarta yang tinggal, baik untuk kepentingan studi atau pekerjaan. Bahasa Inggris juga digunakan untuk komunikasi dalam taraf internasional.

Budaya di Surakarta yang sampai saat ini dilestarikan ialah budaya Jawa. Masyarakat masih mempercayai dan melestarikan kebudayaan Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Pelestarian budaya terlihat di acara penting seperti pernikahan, siraman, kelahiran bayi, pencucian keris yang dilakukan keluarga Kraton Surakarta, dan lain – lain. Kesenian seperti Tari Bedhaya, Tari Srimpi, dan Wayang Suket jadi kesenian Kota Surakarta, serta diiringi alunan musik tradisional yakni Gamelan. Kesenian lainnya bisa dijumpai adalah kesenian wayang, batik, dan kerajinan tangan.

#### **4.1.5 Visi dan Misi Kota Surakarta**

Kota Surakarta mempunyai visi dan misi sebagai pedoman dan pengembangan kota. Visi Kota Surakarta yakni “TERWUJUDNYA SURAKARTA SEBAGAI KOTA BUDAYA, MANDIRI, MAJU, DAN SEJAHTERA”. Misi Kota Surakarta antara lain (Surakarta, 2016):

1. Waras

Mewujudkan masyarakat yang sehat jasmani dan rohani dalam lingkungan hidup yang sehat.

2. Wasis

Mewujudkan masyarakat yang cerdas, berkualitas, berdaya saing, mandiri, dan berkarakter menjunjung tinggi nilai – nilai luhur dan melestarikan warisan budaya daerah.

3. Wareg

Mewujudkan masyarakat yang produktif, mandiri, dan berkeadilan mampu memenuhi kebutuhan dasar jasmani dan rohani.

4. Mapan

Mewujudkan masyarakat yang tertib, aman, damai, berkeadilan, berkarakter, dan berdaya saing melalui pembangunan daerah yang akuntabel (sektoral, kewilayahan, dan kependudukan) dan tata kelola pemerintahan yang efektif, efisien, bersih, responsif dan melayani.

5. Papan

Mewujudkan Surakarta nyaman melalui pemenuhan kebutuhan perumahan dan permukiman, tempat untuk berusaha dan berkreasi, pembangunan infrastruktur dan fasilitas umum perkotaan yang berkeadilan, serta berwawasan kependudukan, lingkungan, dan budaya.

**4.1.6 Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta**

Strategi system pengembangan perkotaan akan dikembangkan lewat rencana struktur ruang kota seperti sistem pusat pelayanan kota, fungsi permukiman kota, rencana jaringan transportasi, rencana sistem jaringan energi. Rencana pola tata ruang kota tercantum dalam peta RTRW, dibagi wilayah Surakarta menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Rencana Pengembangan Kawasan Lindung,
2. Rencana Pengembangan Kawasan Budidaya,

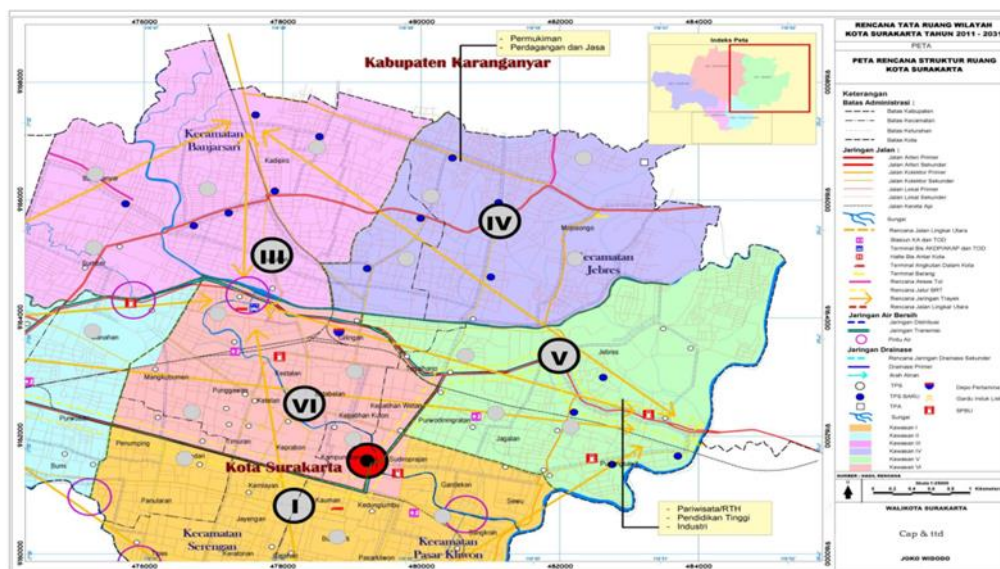
**Tabel 4. 3 Rencana Struktur dan Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta**

No	Rencana Pola Ruang	Arah Pemanfaatan	Lokasi
1.	Rencana Pengembangan Kawasan Lindung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kawasan perlindungan setempat,</li> <li>• RTH,</li> </ul>	Kecamatan Jebres, Laweyan, Pasar Kliwon, Banjarsari,

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• kawasan cagar budaya,</li> <li>• kawasan rawan bencana alam.</li> </ul>	Serengan. Sungai Bengawan Solo, Kali Jenes, Kali Anyar.
2.	Rencana Pengembangan Kawasan Budidaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• industri rumah tangga dan industri kreatif,</li> <li>• pariwisata,</li> <li>• permukiman,</li> <li>• perdagangan dan jasa,</li> <li>• perkantoran,</li> <li>• fasilitas umum dan sosial.</li> </ul>	Kecamatan Jebres, Pasar Kliwon, Laweyan, Banjarsari, Serengan.

*Sumber: Dinas Pekerjaan Umum, 2013.*

Proyek gedung *Convention and Exhibition Center* di Surakarta dengan pembagian pola tata ruang kota termasuk dalam kawasan budidaya yang fokus untuk pemanfaatan pariwisata, perdagangan, dan jasa. Bangunan untuk tujuan wisata MICE untuk fungsi pertemuan ataupun pameran. Wilayah yang dijadikan lokasi seperti di Kecamatan Jebres, Pasar Kliwon, Laweyan, Banjarsari, Serengan.



**Gambar 4. 2 Peta Tata Guna Lahan**

*Sumber: Bagian Pemerintah Umum Setda Kota Surakarta, 2016*

Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Surakarta dibagi wilayah Kota Surakarta menurut pemanfaatan ruang di wilayah jadi area budaya, kesehatan, pariwisata, pendidikan, perdagangan dan jasa, perkantoran, perumahan, rekreasi dan olahraga, ruang terbuka hijau, sempadan sungai, industri kecil serta menengah, dan sarana transportasi. Wilayah pariwisata, perdagangan dan jasa terdapat pada Kecamatan Jebres, Pasar Kliwon, Laweyan, Banjarsari, Serengan.

## DAFTAR PUSTAKA

- A., A., Wicaksono, & Tisnawati, E. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Akmal, I. (2005). Indonesian Architecture Now. *1*, 154.
- Ashihara, Y. (1986). *Perancangan Eksterior Dalam Arsitektur*. Bandung: Abdi Widya.
- Breitschmid, M. (2008). ARCHITECTURE & PHILOSOPHY: THOUGHTS ON BUILDING. *Virginia Polytechnic Institute & State University*.
- Cerver, F. A. (2000). *The World of Contemporary Architecture XX*. Konemann Inc.
- Ching, F. D. (2007). Form, Space, and Order. In *Architecture*. New York: John Wiley & Sons Ltd.
- Davis, M. L. (1987). *Visual Design In Dress*. USA: Prentice Hall.
- Djamaluddin, R., Muhiddin, A. B., & Nugrawan, A. I. (2015). Analisa Rangka Baja Pada Hanggar Menggunakan Finite Element Method Dengan Aplikasi SAP (Struktur Analysis Program). *2*.
- Hilberseimer, L. (1964). *Contemporary Architecture: Its Roots and Trends* (1 ed.). Chicago: Paul Theobald and Company.
- Jencks, C. (2011). Five Decades of the Ironic, Iconic and Critical in Architecture. In *The Story of Post-Modernism*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Kesrul, M. (2004). Meeting, Incentive Trip, Conference, Exhibition. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Lawson, F. R. (1981). *Conference, Convention, and Exhibition Facilities: A Handbook of Planning, Design, and Management*. London: Architectural Press.
- Lawson, F. R. (2000). *Congress, Convention and Exhibition Facilities: Planning, Design and Management, Planning, Design and Management (Architectural Press Planning and Design Series)*. London: Architectural Press.
- Martokusumo, W. (2007). Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan. *Forum Desain IAI Banten*, 1-8.
- Montgomery, R. J., & Strick, S. K. (1994). *Meetings, Conventions, and Expositions: An Introduction to the Industry*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Nisa, R. K. (2018, Desember 12). *Kemenpar Boyong Puluhan Industri MICE Indonesia di The 1st MEET@Malaysia*. Retrieved September 17, 2019, from <https://www.merdeka.com/gaya/kemenpar-boyong-puluhan-industri-mice-indonesia-di-the-1st-meetmalaysia.html>
- Nisa, R. K. (2019, September 17). *Kemenpar Boyong Puluhan Industri MICE Indonesia di The 1st MEET@Malaysia*. Retrieved from merdeka.com:

<https://www.merdeka.com/gaya/kemenpar-boyong-puluhan-industri-mice-indonesia-di-the-1st-meetmalaysia.html>

- Noor, A. (2007). *Globalisasi Industri MICE*. Bandung: Alfabeta.
- Oxford Dictionary of English (3 ed.)*. (2015). Retrieved September 20, 2019, from Oxford  
Reference:  
<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199571123.001.0001/acref-9780199571123>
- Pawitro, U. (2012). PERKEMBANGAN 'ARSITEKTUR IKONIK' DI BERBAGAI BELAHAN DUNIA. *Staf Pengajar Kopertis Wilayah IV Pada Jurusan Teknik Arsitektur*.
- Pendit, N. S. (1999). Wisata Konvensi. In H. Manalu, *Potensi Gede Bisnis Besar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Penner, R. H. (1991). *Conference Center Planning and Design: A Guide for Architects, Designers, Meeting Planners, and Facility Managers*. New York: Whitney Library of Design.
- Purwanto, Edi, & Wijayanti. (2012). Pola Ruang Komunal Di Rumah Susun Bandarharjo Semarang. *Jurnal Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro*, 39.
- R., R. R., Ayuningdiah, A., Tsania, E., Zefanya, T., Rachmi, R., Ardani, D. F., & Veronica, L. (2015). ARSITEKTUR KONTEMPORER (CONTEMPORARY ARCHITECTURE). *AR2211 TEORI DESAIN ARSITEKTUR*, 1-12.
- Seebaluck, e. a. (2013). *Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions as a Tourism Development Strategy: Global Conference on Business and Finance Proceedings*. San Jose: Costa Rica: San Jose.
- Sumalyo, Y. (1996). *Arsitektur modern: Akhir abad XIX dan abad XX*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Surakarta, P. K. (2012). *PERATURAN DAERAH KOTA SURAKARTA NOMOR 1 TAHUN 2012 TENTANG RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA SURAKARTA TAHUN 2011-2031*. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- Surakarta, P. K. (2016). *Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 9 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surakarta Tahun 2016-2021*. Surakarta: Pemerintah Kota Surakarta.
- Surasetja, R. I. (2007). FUNGSI, RUANG, BENTUK DAN EKSPRESI DALAM ARSITEKTUR. *Bahan Ajar : TA 110 – Pengantar Arsitektur – 2007*, 1-13.
- W.A., S. D. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB Press.

White, E. T. (1986). Pengantar, Merancang, Arsitektur. In *Tata Atur*. Bandung: ITB.

White, J. G., Southgate, E., Thomson, J. N., & Brenner, S. (1986). The structure of the nervous system of the nematode *Caenorhabditis elegans*.