

PERANCANGAN MICE & E-SPORTS ARENA TEMA: KONTEMPORER

Randika Rafsa Chairul Akbar Prasetyo¹, Lalu Mulyadi², Suryo Tri Harjanto³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹randikarafsa243@gmail.com, ²lalu.mulyadi@lecturer.itn.ac.id,

³totosuryo@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Pembangunan di Indonesia biasanya dirancang dan desain dengan peruntukan fungsi yang bersifat tunggal dimana perancangan ini menimbulkan beberapa problematika dan masalah pada nilai bangunan yang terkesan mati dan hanya terfokuskan pada acara-acara tertentu saja serta bangunan-bangunan terbangun ini biasanya hanya terpaku pada identitas bentuk yang bersifat umum, dengan demikian bisa diambil ide untuk adanya perancangan bangunan mixuse menggunakan tema kontemporer melalui metode concept based framework dengan memanfaatkan dua fungsi atau lebih yang saling berkaitan dan saling menguntungkan mau dari segi pemanfaatan fungsi ataupun fasilitas yang diusung pada bangunan yang diimbangi olah bentuk sebagai ciri/identitas bangunan, dengan ide ini maka bisa diambil ide perancangan bangunan mixuse MICE & E-SPORTS ARENA. Ide perancangan ini bisa diusulkan dikarenakan usulan ini selaras dengan latar belakang perancangan dan fungsi yang ingin dicapai.

Kata kunci : MICE, E-Sport Arena, Mixuse

ABSTRACT

Development in Indonesia is usually designed with a single functional allocation where this design causes several problems and issues on the value of the building that seems dead and only focuses on certain events and these constructed buildings are usually only fixated on the identity of the general form, thus the idea can be taken for the design of a mix-use building using a contemporary theme through the concept based framework method by utilizing two or more functions that are interrelated and mutually beneficial, whether in terms of the use of functions or facilities carried in the building which are balanced by the processing of the form as a characteristic/identity of the building, with this idea the idea of designing a mix-use MICE & E-SPORTS ARENA building can be taken. This design idea can be proposed because this proposal is in line with the background of the design and the function to be achieved.

Keywords : MICE, E-Sport Arena, Mixuse

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Indonesia sedang mengalami pertumbuhan pesat dalam industri pariwisata dan hiburan. Kemajuan pariwisata dan hiburan Indonesia telah menarik perhatian internasional dalam beberapa tahun terakhir. Indonesia bisa menarik perhatian wisatawan dari seluruh dunia karena keindahan alamnya yang beragam, kekayaan budaya, dan keramahan masyarakatnya. Dengan tingkat pertumbuhan tersebut, Indonesia menjadi tuan rumah berbagai jenis event besar di kancah internasional, seperti konser, pameran, bahkan kompetisi game online. Dengan begitu suatu negara dapat meningkatkan nilai keunggulan kompetitif di era globalisasi. ada faktor penentu utama keunggulan: tuntutan permintaan pasar, Industri sejenis yang saling mendukung, dan keterkaitan industri dengan pemerintahan setempat (Porter, 1990).

Karena pesatnya pertumbuhan industri pariwisata dan hiburan di Indonesia maka kota Malang dapat dijadikan salah satu kawasan yang dapat dijadikan sebagai kawasan pengembangan, diambil dari data pertumbuhan ekonomi kota Malang maka kota Malang memiliki tingkat pertumbuhan yang lebih tinggi dari rata-rata. Pertumbuhan Ekonomi di Jawa Timur Di bidang pariwisata, kota Malang didukung dengan banyaknya event sehingga menjadi tempat yang baik untuk mengembangkan kawasan yang dapat menarik minat masyarakat lokal maupun asing (Pemerintah Kota Malang, 2019).

Melihat permasalahan yang ada saat ini pada berbagai fasilitas MICE dan E-Sport Arena yang terbangun adan terpaku pada satu fungsi, permasalahan utamanya terletak pada fasilitas yang fokus pada jenis event tertentu, karena permasalahan tersebut maka sering adanya bangunan yang terkesan mati karena hanya difungsikan pada acara-acara tertentu saja. dalam konteks pembangunan primer. Salah satu solusi yang dapat diambil dari permasalahan tersebut adalah dengan merancang bangunan dengan menggabungkan fungsi-fungsi yang terkoordinasi agar saling menguntungkan dalam suatu bangunan yang berfungsi sebagai tempat menampung banyak orang dalam suatu tatanan yang terencana dan terarah.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan bangunan *MICE* dan *Arena E-Sports* di Kota Malang ini antara lain:

- a. Bangunan *MICE* dan *Arena E-Sports* dapat digunakan untuk menyelenggarakan festival, pameran dan acara penting lainnya yang diharapkan dapat mendorong pariwisata dan menstimulasi sektor pariwisata dan perekonomian daerah.
- b. Memajukan perkembangan industri hiburan yang memungkinkan diadakannya konser, kompetisi game digital, peluncuran produk dan acara hiburan lainnya. Hal ini akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan industri hiburan dan memberikan hiburan alternatif kepada masyarakat.
- c. Selain untuk acara-acara besar, dapat digunakan sebagai tempat berbagai acara masyarakat setempat seperti acara komunitas, drama, dan pentas. Menciptakan tempat untuk membangun ikatan sosial dan budaya dalam komunitas local.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan *MICE* dan *Arena E-Sport* ini yaitu:

- a. Bagaimana menciptakan rancangan bangunan yang sesuai dengan fungsi yang dituju yaitu *MICE* (*meeting, incentive, convention and exhibition*) dan *E-Sport Arena* dalam wujud bangunan yang bisa saling beterkaitan dan memiliki nilai positif.
- b. Bagaimana bangunan *MICE* dan *E-Sport Arena* ini memanfaatkan kontemporer sebagai temanya dari penggunaannya sebagai fasad ataupun bentuk bangunan secara keseluruhan.
- c. Bagaimana bangunan ini bisa berpengaruh dalam membawa berbagai sisi dan bidang dalam hal positif pada lingkungan sekitar dalam konteks perdagangan dan jasa yang ada.

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Arsitektur kontemporer merupakan contoh dari salah satu bentuk arsitektur yang saat ini sedang dipraktikkan. Dalam buku "*Architecture Now*" yang ditulis oleh Imelda Akmal, dijelaskan ada macam-macam karya arsitektur Kontemporer di Indonesia. Karya-karya ini dibuat dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir dan telah mewakili tren arsitektur bangunan. Tren yang berkembang dalam sepuluh tahun terakhir ini dipengaruhi oleh arsitektur modern serupa dengan karya-karya arsitektur modern di dunia Barat pada tahun 60an. Arsitektur Kontemporer dikenal sebagai cara mendesain pada tingkat global, sehingga banyak ahli yang mengutarakannya. Dilihat dari pengertian arsitektur kontemporer, ada banyak definisi dari arsitektur Kontemporer menurut beberapa ahli seperti:

- a. Cerver (2005). Arsitektur Kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang bertujuan untuk mengekspresikan suatu gaya arsitektur, berusaha menciptakan suatu keadaan yang nyata-terpisah dari suatu komunitas yang tidak seragam (Gunawan & Prijadi, 2011).
- b. L. Hilberseimer (1964) mendemonstrasikan suatu kualitas tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam.

Tinjauan Fungsi

MICE dan pariwisata merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Ada banyak definisi MICE dalam kaitannya dengan dunia pariwisata dan hiburan. Definisi pariwisata konvensional juga dijelaskan oleh Pendit (1999): yaitu usaha jasa konvensional, perjalanan insentif dan pameran adalah usaha yang menawarkan jasa untuk berkumpulnya orang-orang (dewan, pengusaha, intelektual, dan lain-lain). untuk mendiskusikan masalah – masalah yang mempengaruhi kepentingan semua orang. Secara umum kegiatan konferensi terkait dengan industri pariwisata lainnya seperti transportasi, akomodasi, hiburan, ataupun konferensi (Noor, 2007). Lalu salah satu dari hiburan ini adalah *E-Sports*. *Arena E-Sports* ini adalah salah satu cara untuk memfasilitasi atlet ataupun masyarakat yang ingin ikut bermain game melalui sebuah ajang kompetisi (Indro, 2019)

Tinjauan Tapak

Dengan pertimbangan kriteria pemilihan tapak maka perancangan bangunan MICE & *E-Sports* Arena ini akan dirancang di Jl. Soekarno Hatta, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Dengan luas lahan $\pm 14.500\text{m}^2$. Berada pada jalan arteri yang dikelilingi oleh bangunan-bangunan perdagangan dan jasa. Dengan peraturan KDB maksimal sebesar 80%, KLB 0,7-1,6, koefisien dasar hijau lebih dari 10% luas tapak, tinggi lantai bangunan 2-6 lantai, dan garis sempadan bangunan 3m.



Gambar 1.
Data Tapak
Sumber: Analisa, 2024

Adapun batas lingkungan sekitar pada tapak yaitu :

- Batas Utara : Didominasi tempat makan kecil dan area kos
- Batas Timur : Area Politeknik Negri Malang serta beberapa ruko yang berbeda jenis
- Batas Selatan : Masih berupa area hijau
- Batas Barat : Didominasi area kos

Tinjauan Program Ruang

Program ruang pada bangunan MICE & ESPORTS ARENA :

a. Fasilitas Utama

Tabel 2.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	MAIN EVENT AREA	3100
2	PREFUNCTION AREA	660
3	CONVENTION AREA	3100
4	MEETING ROOM	200
5	MULTI USE CONFERENCE ROOM	1200
6	BANQUET HALL	650
7	LAN GAMING AREA	840
Total besaran		9.750

Sumber: Analisa, 2024

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 3.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	LOBBY	370
2	MUSHOLLA	70
3	FOOD COURT	200
4	TOILET/WC	300
Total besaran		940

Sumber: Analisa, 2024

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 4.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Manager	18
2	Ruang Sekretaris	18
3	Ruang Accounting	18
4	Ruang Pemasaran	22
5	Ruang Arsip	20
6	Ruang Administrasi	20
7	Ruang Rapat	50
8	Ruang Control	18
Total besaran		184

Sumber: Analisa, 2024

d. Fasilitas Service

Tabel 5.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Utilitas	650
2	Gudang	500
3	Emergency	480
Total besaran		1630

Sumber: Analisa, 2024

e. Ruang Luar

Tabel 6.
Ruang luar

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Parkir Mobil	3600
2	Parkir Sepeda Motor	1500
Total besaran		5.100

Sumber: Analisa, 2024

f. Total Luasan Ruang

Tabel 7.
Total luasan ruang

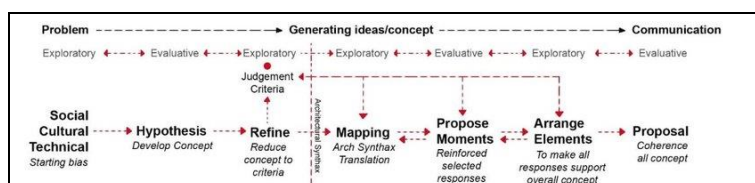
No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Utama	9750
2	Penunjang	940
3	Pengelola	184
4	Service	1630
Total besaran		12.504
Lahan parkir		5.100

Sumber: Analisa, 2024

KERANGKA PERANCANGAN

Metodologi adalah ilmu/metode yang digunakan untuk menentukan suatu tujuan dengan mencari cara-cara atau tahapan dengan menggunakan prosedur tertentu, tergantung pada objek yang ingin dibuat. Dalam perancangan ini metoda berfikir yang digunakan adalah *concept-based framework*. *Concept based framework* adalah kerangka mendesain yang mengacu pada ide/ konsep utama sebagai sumber acuan segalanya. Berangkat dari isu permasalahan yang diolah menjadi ide konsep lalu menjadi tahapan-tahapan pengolahan yang mengarah pada bangunan itu sendiri

Penggunaan kerangka berfikir ini bertujuan untuk menitikberatkan pada penyelesaian masalah melalui ide konsep yang dipilih yang mana nantinya semua aspek design dan kesatuan harus sesuai dengan korelasi ide konsep yang dipilih. Ide konsep yang dipilih tidak terpaku oleh bidang arsitektur saja tetapi bisa diluar ranah arsitektur juga, sesuai dengan yang dikemukakan Plowright (2014) sikap dan nilai-nilai awal yang dipegang oleh desainer, baik yang berasal dari pribadi atau budaya, sangat penting untuk membentuk isi yang akan ditemukan dalam proposal akhir.



Gambar 2
Concept-Based Framework
Sumber : Plowright, 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN

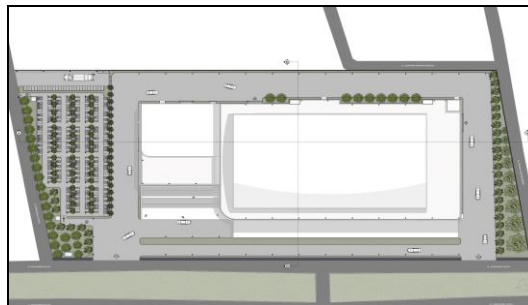
Gagasan Ide Rancangan

Perkembangan teknologi telah menginspirasi masyarakat untuk mengadopsi metode baru dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Transformasi teknologi telah memberikan kemudahan, kecepatan, dan efisiensi dalam berbagai rutinitas. Data ekonomi dari berbagai negara semakin mengakui peran krusial teknologi dalam meningkatkan produktivitas secara keseluruhan. Para ahli teknologi telah meramalkan bahwa teknologi akan menjadi lebih signifikan di masa depan, khususnya setelah banyak industri mulai mengoptimalkan biaya dan operasional bisnis mereka melalui pemanfaatan teknologi. Tak hanya berlaku untuk industri besar, banyak perusahaan skala menengah dan kecil juga mulai memanfaatkan teknologi dalam operasional mereka (Al-Rodhan, N.R.F, & Stoudman, 2006). Kemajuan teknologi merubah cara bisnis beroperasi dengan efisiensi biaya dan konektivitas yang tinggi, mendorong globalisasi yang semakin kompleks. Masyarakat akan menginginkan aplikasi berkualitas tinggi di masa depan (Dahlman, 2007).

Berdasarkan hasil dari analisis dan pertimbangan berbagai hal-hal yang bersangkutan maka bisa diambil konsep-konsep yaitu :

Konsep Tapak

Konsep Tapak yang digunakan lebih dititikberatkan bagaimana pemaksimalan fungsi yang ada dan bagaimana menciptakan sirkulasi yang nyaman dan penerapan-penerapan peraturan ataupun ketentuan yang ada lalu dikombinasikan penerapan unsur-unsur teknologi berhubungan ke penciptaan sudut pandang pengunjung agar bisa menangkap makna dan view yang diharapkan dan bisa menarik minat atau rasa penasaran pada bangunan.



Gambar 3
Konsep Tapak
Sumber : Analisa, 2024

Konsep Bentuk

Konsep bentuk diambil dari penerapan unsur teknologi dan tema kontemporer dimana penggabungan bentuk kotak kaku dikombinasi dengan penggunaan unsur lengkung dan saling melengkapi ditambah penerapan unsur terbuka yang memberi kesan keberlangsungan acara pada bangunan.



Gambar 4
Konsep Bentuk
Sumber : Analisa, 2024

Konsep Ruang

Unsur fungsi disini ditekankan pada teknologi informasi, komunikasi, dan arsitektural dimana penerapannya bisa didapat dengan memaksimalkan fungsi ruang sesuai kebutuhan dan tepat guna, contoh penerapan seperti pada ruang *main event area* yang dibuat dengan memperhatikan efisiensi ruang yang dimana konteks ruang bisa berganti sesuai kebutuhan yang bersifat fleksibel, bisa digunakan untuk acara-acara yang berhubungan dengan fungsi bangunan *MICE* itu sendiri atau bahkan penggunaannya sebagai area turney.



Gambar 5
Konsep Ruang
Sumber : Analisa, 2024

Konsep Struktur

- Struktur yang digunakan pada bangunan terbagi menjadi tiga yaitu :
- a. Struktur atap : Digunakan pada bangunan yang harus memiliki bentang yang luas tanpa tiang penyangga di tengah ruangan, sehingga diperlukan struktur bentang lebar. Maka bisa menggunakan konstruksi atap rangka ruang (Space Truss) dimana konstruksi atap tipe ini bisa memaksimalkan kesan luas dan fungsi ruang yang memerlukan bidang yang luas.
 - b. Struktur bangunan : struktur rangka kaku atau biasa disebut dengan struktur *rigid frame* adalah struktur yang terbuat dari beberapa elemen-elemen linier, umumnya terdiri dari balok dan kolom, yang saling dihubungkan oleh joints atau titik hubung pada ujung-ujungnya.
 - c. Struktur Pondasi : tiang pancang adalah tiang yang ditanam ke dalam tanah hingga mencapai kedalaman tertentu. Pemasangan tiang dilakukan dengan menggunakan mesin pemancang agar kekuatan dan kestabilan tiang dapat terjamin. Dengan begitu, pondasi tiang pancang sangatlah ideal untuk membangun bangunan yang tahan gempa, tahan air dan memiliki beban berat.

Konsep Utilitas

Utilitas terdiri dari beberapa poin yang menyangkut kebutuhan pada bangunan seperti :

- a. Penghawaan & pencahayaan
Penghawaan pada bangunan menggunakan sistem *AC Central* dimana pendinginan pada ruang sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan bukan penghawaan alami begitu juga dengan pencahayaan pada ruang sistem yang hampir sepenuhnya menggunakan sistem buatan, cara ini dipakai untuk menjaga kestabilan suhu dan cahaya ruang agar bisa diatur sesuai dengan kebutuhan acara.
- b. Pemadam
Pemadam bangunan menggunakan berbagai sistem untuk pencegahan seperti adanya smoke dan *gas detector*, *sprinkler*, panel pendeteksi dan sebagainya agar bisa menanggulangi hal-hal yang bisa mengancam keberlangsungan kegiatan didalam bangunan.

c. Air bersih & air kotor

Utilitas air menggunakan air dari PDAM yang ditampung dan diakumulasi pada bangunan sesuai kebutuhan pengguna berdasarkan perhitungan lalu untuk air kotor didistribusi menjadi dua ada yang tertampung dan ada juga yang disalurkan pada riol kota.

Konsep Tampilan

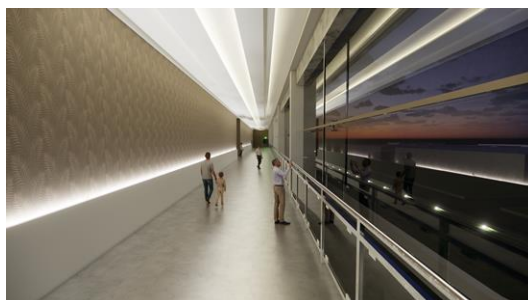
Berikut merupakan hasil visual rancangan bangunan *MICE & E-Sports Arena* berdasarkan konsep dan tema yang dibahas pada poin-poin sebelumnya :



Gambar 6
Konsep Tampilan Eksterior 1
Sumber : Analisa, 2024



Gambar 7
Konsep Tampilan Eksterior 2
Sumber : Analisa, 2024



Gambar 8
Konsep Tampilan Interior 1
Sumber : Analisa, 2024



Gambar 9
Konsep Tampilan Interior 2
Sumber : Analisa, 2024



Gambar 10
Konsep Tampilan Interior 3
Sumber : Analisa, 2024

KESIMPULAN

Aspek utama yang dititikberatkan pada rancangan bangunan ini adalah fungsi, fasad, dan tema dimana tiga hal ini adalah acuan dari jawaban permasalahan-permasalahan yang telah ditentukan di awal melalui *concept based framework*. Kesenambungan fungsi sebagai jawaban dari kurangnya optimalisasi kerja bangunan pada umumnya yang sering tidak terpakai dan terbengkalai dikarenakan hanya terpakai pada waktu-waktu tertentu saja sesuai konteks awal pembangunan, fasad sebagai jawaban dari minimnya identitas bangunan yang masih kurang dan tidak mencerminkan fungsi bangunan itu sendiri sebagai penggambaran pandangan pada masyarakat umum, serta tema yang pengaplikasiannya akan mencakup jawaban langsung dari beberapa pernyataan isu yang ada seperti olah bentuk pada jawaban permasalahan tampak bangunan dan bukaan pada bangunan yang berkaitan pada penghawaan dan suasana bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Rodhan, N.R.F, & Stoudman. (2006). *Definitions of Globalization: A Comprehensive Overview and a Proposed Definition*. Swiss: ETH Zuerich.
- Cerver, F. A. (2005). *The World of Contemporary Architecture*. Germany: Konemaan.
- Dahlman. (2007). *Technology, Globalization, and International Competitiveness: Challenges for Developing Country*. New York: United Nations.
- Gunawan, D., & Prijadi, R. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco dalam Arsitektur Kontemporer. Retrieved from <https://doi.org/10.35793/matrasain.v8i1.315>
- Hilberseimer. (1964). *Contemporary Architecture: its Roots and Tren*. Chicago: P. Theobald.
- Indro. (2019). E-SPORT Arena Respon dari Kebutuhan Kaum Milenial. Retrieved from <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4351>
- Noor, A. A. (2007). *Globalisasi Indutri MICE*. Bandung: Alfabeta.
- Pemerintah Kota Malang. (2019). *Laporan Kinerja Pemerintah Kota Malang*. Malang: Pemerintah Kota Malang.
- Pendit, & Nyoman ,S. (1990). *Ilmu Pariwisata : Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Plowright, P. D. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks, and Tools*. London: Routledge.
- Porter, M. (1990). *The Competitive Advantage of Nations*. New York: Free Press.