

KAWASAN BISNIS UNDIP – CONVENTION AND EXHIBITION CENTER UNDIP

RASHIF IMADUDDIN LUQMAN*, WIJAYANTI, DJOKO INDROSAPTONO

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*rashifimd@student.undip.ac.id

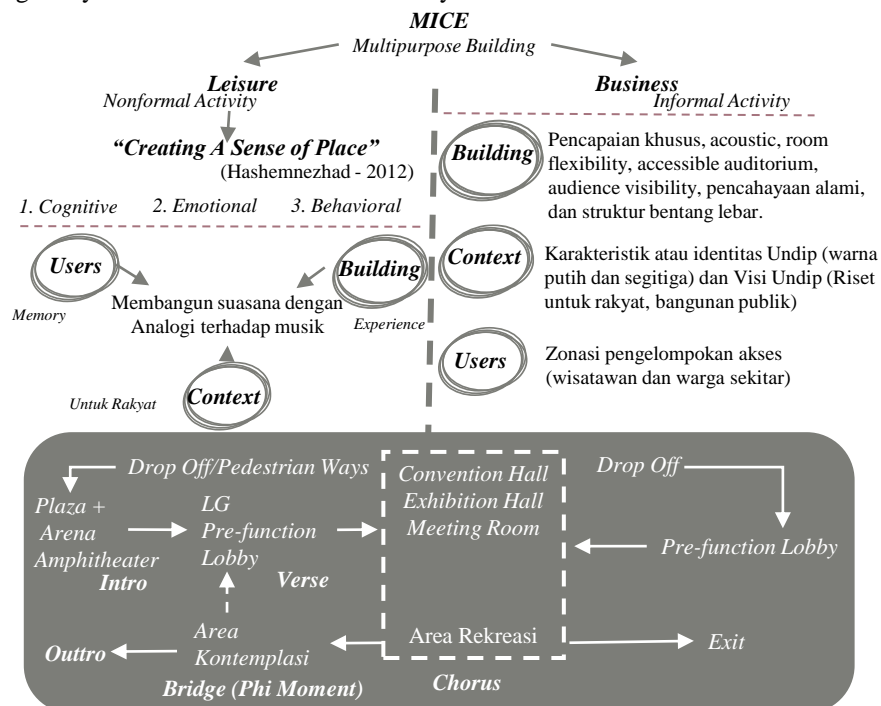
PENDAHULUAN

Sebagai kota besar, Semarang memiliki akomodasi dibidang transportasi berskala internasional, yang menjadikan Kota Semarang sebagai gerbang internasional bagi Indonesia. Sesuai data statistik, hal ini berdampak kepada peningkatan jumlah wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang ke Kota Semarang dalam tiga tahun terakhir. Peningkatannya berbanding lurus dengan kegiatan industri pariwisata MICE di Kota Semarang. Dengan peningkatan jumlah kegiatan 2,5% dan peserta kegiatan 5% tiap tahunnya. Namun di Kota Semarang, masih sedikit gedung konvensi yang mampu menampung lebih dari 5.000 orang jika disesuaikan dengan gedung konvensi berskala internasional.

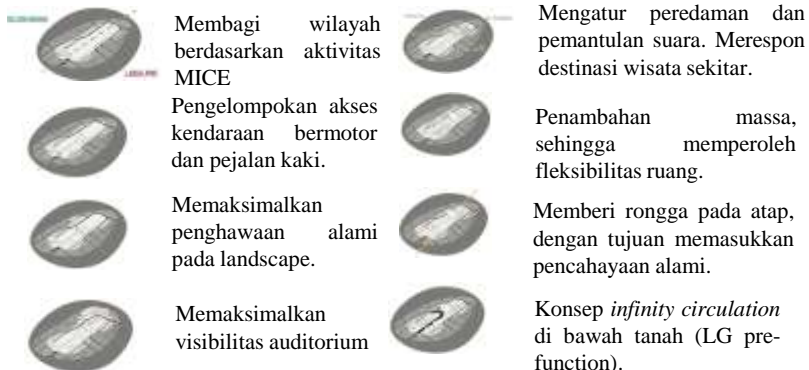
Dibutuhkan convention and exhibition center dapat mengakomodasi berbagai macam kegiatan MICE berskala nasional hingga internasional. Dengan perhatian khusus pada salah satu kegiatan yang berjenis pertunjukan atau festival musik. Karena memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibanding kegiatan konvensi maupun eksibisi lainnya. Desain convention and exhibition center berskala internasional dengan penataan akustik, struktur auditorium dengan kapasitas lebih dari 5.000, dan konsep fleksibilitas ruang untuk menjawab kegiatan unggulan yang dapat diselenggarakan di bangunan tersebut.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGANAN

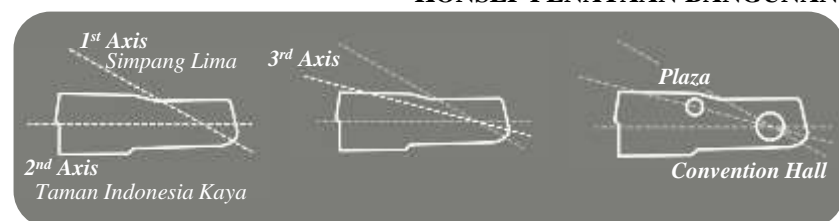
MICE merupakan salah satu dari jenis pariwisata yang memiliki tujuan memberikan akomodasi untuk kegiatan yang biasanya telah direncanakan dengan matang serta melibatkan sekelompok orang dalam jumlah besar untuk berkunjung dengan tujuan dinas, usaha dagang, atau yang berhubungan dengan pekerjaan membahas keuangan/kepentingan Bersama. Menurut Kesrul (2004) MICE adalah suatu kegiatan pariwisata yang aktivitasnya merupakan gabungan atau perpaduan dari *leisure* (lama) dan *business* (cepat). Karena memiliki sifat dan jangka waktu yang berbeda, maka diberikan pengelompokan sirkulasi, pencapaian, dan konsep yang menyesuaikan karakteristik aktivitasnya.



TRANSFORMASI BENTUK



KONSEP PENATAAN BANGUNAN



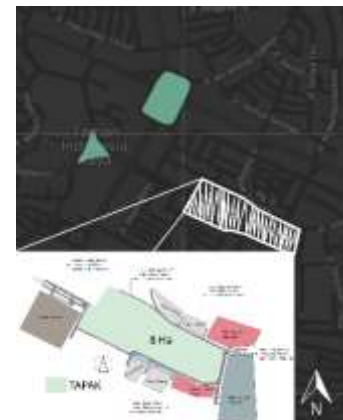
KAJIAN PERANCANGAN

Site yang dipilih terletak di Jalan Imam Barjo Undip Peleburan, Semarang, dengan luas site +80.000 m2. Ketentuan lain yang mengatur pembangunan bangunan gedung pada tapak antara lain :

- KDB : 80%
- KLB : 4.0 (maksimal 10 lantai)
- GSB : 23 m dari as jalan sampai dinding terluar bangunan

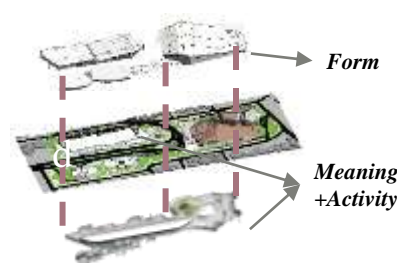
Dan juga, lahan memiliki batas-batas sebagai berikut :

- Utara : Rumah warga dan SMK Negeri 3 Semarang
- Selatan : Pertokoan dan sekolah vokasi undip
- Timur : Politeknik Ilmu Pelayaran
- Barat : Bank Indonesia



Untuk mengetahui karakteristik bangunan serta kapasitas dan fasilitasnya, dilakukan studi preseden terhadap empat bangunan dengan fungsi yang sama, yaitu **Jakarta Convention Center, ICE BSD, Marina Bay Sands Convention Center, dan David L. Lawrence Convention Center**. Selain melakukan studi banding, juga melakukan kajian terhadap standart mengenai *convention and exhibition center* yang sudah ada salah satunya adalah Peraturan Menteri Pariwisata RI Nomor 2 Tahun 2017.

PENERAPAN PADA DESAIN



Penerapan pada desain untuk aktivitas bisnis disesuaikan dengan persyaratan yang telah didapatkan pada konsep seperti, pencapaian khusus akustik, visibilitas, struktur bentang lebar, bentuk identitas Undip, serta beberapa persyaratan lainnya. Sedangkan pada aktivitas *leisure* menggunakan konsep "Creating A Sense of Place" yang dikemukakan oleh Hashemnezhad (2012).

Konsep ini ditujukan untuk memberikan *experience* dan *entertain* bagi pengunjung. Dengan menghadirkan pada sirkulasi, baik itu di luar bangunan maupun di dalam bangunan.

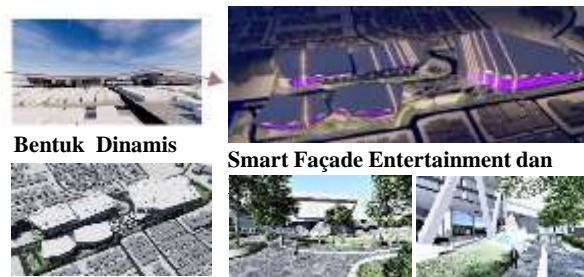
Menurut Altman dan Low (1992) terdapat tiga cara manusia (pengunjung) untuk dapat berinteraksi atau berdialog dengan ruang, yaitu *cognitive (form)*, *emotional (meaning)*, dan *behavioral (activity)*. *Form* disesuaikan dengan karakteristik musik *folk* yaitu ekspresif (transformasi bentuk segitiga), dinamis (bentuk yang mengalir dari awal hingga akhir), dan imajinatif (desain dramatis yang dapat memicu daya pikir seseorang, berupa highlight berwarna kuning yang disusun sesuai deret fibonacci). Pada *form* juga diberikan finishing berupa *smart façade entertainment* yang dapat menyesuaikan dengan tema acara yang sedang berlangsung (*karakteristik musik folk*). Sedangkan pada sisi *meaning* dan *activity* ditempatkan pada sirkulasi *LG pre-function lobby* yang ditata berdasarkan sequences pada musik begitu juga dengan karakteristiknya.

Untuk memenuhi visi dari Undip (untuk rakyat), dengan menghadirkan *entertainment* dan *experience* bagi semua. Diletakkan *sound installation* di sepanjang sirkulasi pada *LG pre-function lobby*. *Sound Installation* didesain dengan mengikuti beberapa prinsip *Universal Design* seperti, *equitable use, perceptible information, tolerance for error, dan simple and intuitive use*. Sehingga, selain dapat menghadirkan *entertainment*, sisi fungsional juga dapat terpenuhi.



Sound Installation

EKSTERIOR



INTERIOR



KESIMPULAN

Pada perancangan Convention and Exhibition Center Undip ini, selain menerapkan keutamaan pada sisi *business* (fleksibilitas ruang, pencapaian khusus), diterapkan pula sisi *leisure* dengan menggunakan "creating a sense of place" sebagai konsep utama. Hal ini dapat terlihat dari elemen eksterior maupun interior pada bangunannya.

DAFTAR REFERENSI

Altman, Irwin, dan Low, Setha M. (1992) *Place Attachment*. Boston, MA : Springer US
 Hashemnezhad, Hashem, dkk. (2013). "Sense of Place" and "Place Attachment". *International Journal of Architecture and Urban Development*, Vol.3, No.1. Hal. 70.
 Kesrul, M. (2004). *Meeting Incentive Trip Conference Echibition*. Yogyakarta: Graha Ilmu.