

PENERAPAN KONSEP *INTERACTIVE ARCHITECTURE* PADA BANGUNAN EKSIBISI DAN KONVENSI AONE PREANGER EXPO DI KOTA BARU PARAHYANGAN

Abu Dzaka Mubarak Bone¹, Dwi Kustianingrum².

Prodi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Itenas, Bandung

Email: abudzaka1@gmail.com

ABSTRAK

Exhibition and convention centre merupakan gedung multifungsi yang memadukan fungsi konvensi dan pameran dalam jumlah atau skala yang cukup besar. Pada masa pandemi COVID-19, mengharuskan setiap orang untuk menjaga jarak, tidak bersentuhan dan tidak berkumpul. Kebiasaan baru ini, menimbulkan kecemasan, depresi dan menghasilkan perilaku anti sosial pada masyarakat. Perancangan suatu tempat untuk berkegiatan, berkumpul dan melakukan interaksi sosial pada masa pandemi COVID-19, merupakan sebuah ironi yang harus dikaji lebih dalam. Salah satu cara yang paling efektif untuk meredakan permasalahan yang ada, yaitu dengan membuat bangunan yang Interaktif melalui pendekatan pragmatis, dimana bangunan tersebut mampu menciptakan ruang yang dinamis dan mampu melakukan berbagai fungsi penyelesaian masalah. Hal ini memungkinkan terdapat hubungan timbal balik antara bangunan dengan objek lain, sehingga dapat menciptakan tingkat keseimbangan dari berbagai objek tersebut. Pada bangunan yang terdiri dari 3 lantai yaitu 1 basement, 2 lantai pameran dan konvensi yang dilengkapi dengan retail, *food court* juga *co-working space* ini, dalam penerapannya mengusung tema arsitektur interaktif, yang memungkinkan bangunan merespon terhadap lingkungan, cuaca juga pengguna didalamnya. Sehingga bangunan ini dapat mengarahkan kegiatan yang ada sesuai dengan protokol kesehatan, tanpa disadari oleh penggunanya. Perancangan ini bertujuan meningkatkan kualitas hidup masyarakat, dimulai dari menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini.

Kata kunci: pameran, konvensi, interaktif, responsif, pragmatis.

ABSTRACT

Exhibition and convention center is a multifunctional building that combines the functions of convention and exhibition in a large enough number or scale. During the COVID-19 pandemic, it required everyone to keep their distance, not to touch and not to gather. This new habit, causes anxiety, depression and produces anti-social behavior in society. The design of a place for activities, gathering and social interaction during the COVID-19 pandemic is an irony that must be studied more deeply. One of the most effective ways to reduce existing problems is to create an interactive building through a pragmatic approach, where the building is able to create a dynamic space and is able to perform various problem solving functions. This allows for a reciprocal relationship between the building and other objects, so as to create a level of balance between the various objects. In a building consisting of 3 floors, namely 1 basement, 2 floors of exhibitions and conventions equipped with retail, food court and co-working space, in its application it carries an interactive architectural theme, which allows the building to respond to the environment, the weather as well as the users in it. This building can direct existing activities in accordance with health protocols, without the user realizing it. This design aims to improve the quality of life of the community, starting from solving the problems that exist today.

Keywords: exhibition, convention, interactive, responsive, pragmatic.

1. PENDAHULUAN

Di era yang sangat maju ini, terdapat banyak aspek kemajuan teknologi yang sangat menguntungkan bagi umat manusia, segala macam perilaku, gaya hidup dan aktivitas yang dilakukan saat ini terpengaruh secara fundamental, mengubah hampir semua sistem, tatanan maupun keadaan lingkungan fisik yang mengarah pada cara-cara baru, hal ini mampu mempermudah aktivitas berkehidupan manusia. Namun secara tidak sadar, perilaku dan gaya hidup yang dihasilkan adalah perilaku anti-sosial dimana banyak orang bergantung pada kemajuan teknologi tersebut.

Permasalahan ini menjadi lebih kompleks dengan adanya pandemi Covid 19, dimana gaya hidup pun dituntut untuk mampu beradaptasi sesuai protokol kesehatan karena kegiatan sosial yang terbatas, serta banyak hal yang tidak dapat dilakukan secara langsung dengan jangka waktu yang lama. Kondisi tersebut menyebabkan semakin sulitnya melakukan interaksi sosial di masyarakat. Menurut Prof. Dr. Soerjono Soekanto, dalam buku Pengantar Sosiologi, mengatakan bahwa interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, maka dari itu dengan tidak adanya komunikasi ataupun interaksi antar satu sama lain secara langsung, maka tidak mungkin ada kehidupan bersama, sehingga dari hal tersebut akan menimbulkan efek domino karena banyak aspek kehidupan yang terganggu[1].

Dari berbagai permasalahan yang ada, muncul pertanyaan bagaimana agar suatu bangunan dapat merespon permasalahan yang ada. Dan solusi yang sangat efektif yaitu dengan membuat bangunan yang Interaktif dengan pendekatan pragmatis, dimana bangunan tersebut mampu menciptakan ruang yang dinamis (aktif, responsif) dan mampu melakukan berbagai fungsi penyelesaian masalah. Yang memungkinkan terdapat hubungan timbal balik antara bangunan dengan objek lain, baik berupa makhluk hidup maupun lingkungan fisik yang ada, sehingga dapat menciptakan tingkat keseimbangan dari berbagai objek tersebut.

Dengan harapan bangunan tersebut dapat memberikan suatu informasi yang tidak hanya melalui pengamatan dari penglihatan, tetapi juga dapat dirasakan secara responsif dari keseruruhan indera pengguna bangunan. dan menjadi suatu wadah untuk terjadinya interaksi sosial namun tetap dapat mengarahkan kegiatan yang ada didalamnya sesuai protokol kesehatan dari segi eksekusi desain yang dibuat. Sehingga pengamat dapat menciptakan “dunia sendiri” atau “imajinasi” dari apa yang mereka rasakan saat melihat bangunan tersebut ataupun dari pengalaman ruang yang mereka dapatkan. Oleh karena itu tujuan perancangan dilakukan selain untuk mendapatkan keuntungan komersial, tetapi perancangan ini pun diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah-masalah yang ada pada saat ini. Hasil dari tugas akhir ini diharapkan mampu menjadi contoh penerapan desain yang responsif terhadap keadaan yang ada.

2. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANGAN

Proyek yang di rancang merupakan sebuah bangunan eksibisi dan konvensi dengan penerapan konsep ruang intraktif. Definisi *Exhibition and Convention centre* dapat merupakan sebuah wadah berupa gedung multifungsi yang mengabungkan fungsi konvensi dan eksibisi, dengan area yang luas untuk mengakomodasi pengunjung dalam skala besar, dengan kegiatan pameran yang memamerkan suatu objek kepada masyarakat umum. Bangunan ini juga menyewakan ruang pertemuan untuk konferensi negara, meeting perusahaan, pameran perdagangan dan industri, bahkan acara hiburan seperti pernikahan dan konser. *Exhibition and Convention Centre* biasa digunakan untuk kegiatan **MICE** yaitu *meetings, incentives, conferences dan exhibitions*[2].

Lokasi proyek terletak di kawasan Jl. Parahyangan Row 23, Kota Baru Parahyangan, Padalarang. Tata guna lahan sekitar *site* merupakan bangunan komersil dan perkebunan. Dimana pada tapak akan dibangun bangunan Eksibisi dan konvensi dengan luas lahan 21.116 m². Adapun regulasi setempat yang dijabarkan sebagai berikut : garis sepadan bangunan 20 m dan 15 m, dengan KDB 50% yaitu

luas lantai dasar sebesar 10.558 m², dan KLB = 1 yaitu luas maksimum lantai bangunan sebesar 21.116 m², juga KDH 30% yaitu luas minimal area hijau yang harus ada adalah 6.334 m², serta tinggi bangunan maksimal 40 meter karena pertimbangan jalur penerbangan pada area tersebut. Pada hamparan site yang ada akan dibuat bangunan 2 lantai dan memiliki 1 *basement*.

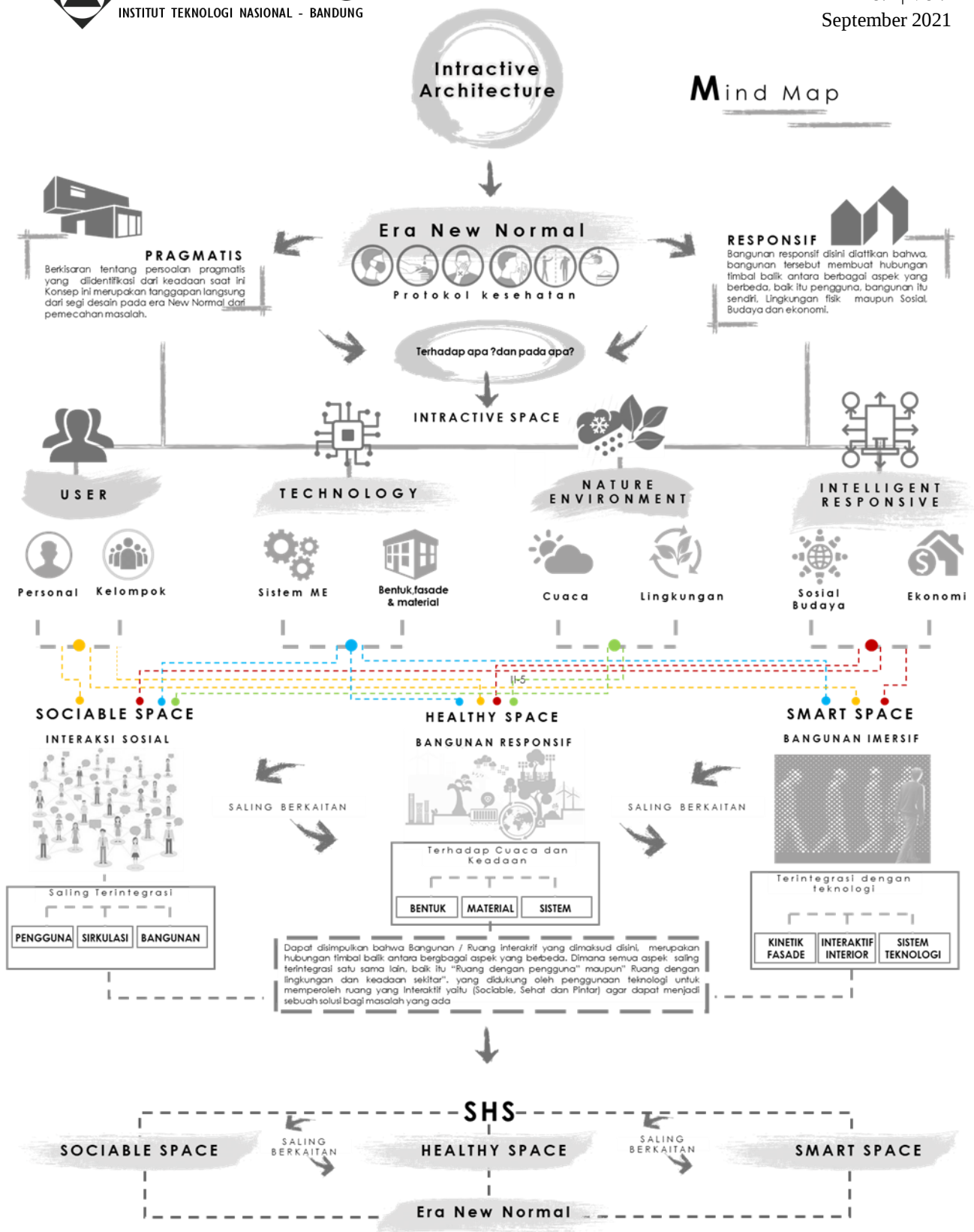


Gambar 1. Pembagian Zona pada Site
Sumber : Google Earth Pro (ilustrasi penulis)

Aone Preanger Expo merupakan sarana pengembangan bangunan eksibisi bertema Arsitektur Interaktif dengan konsep Kontemporer. Menurut istilah kontemporer berarti sesuatu yang berubah ubah seiring berjalannya waktu, dengan kata lain desain ini bersifat *present*, terbaru atau sedang digemari oleh kalangan masyarakat[3]. sebuah bangunan yang fungsi utamanya sebagai pusat **Eksibisi** (pameran) dengan fungsi penunjang didalamnya yaitu ruang **Konvensi** dan fasilitas ruang public lainnya. Pendekatan yang digunakan adalah menggunakan konsep ruang interaktif yaitu sebuah kerangka konseptual yang mengintegrasikna dan menempatkan perilaku interaksi pengunjung pada kegiatan pameran itu sendiri, dimana pameran ini menyediakan media untuk mendorong pengunjung dapat menyentuh ,memanipulasi, menciptakan, bertukar, bergerak, dan terlibat dalam interaksi sosial didalamnya[4].

Proyek Aone Preanger Expo ini bermaksud menjadikan bangunan yang dapat menjadi tempat yang interaktif dengan pendekatan pragmatis yaitu tanggapan langsung terhadap Era *New Normal* dimana bangunan mampu menciptakan ruang yang dinamis (aktif, responsif) terhadap pengguna maupun lingkungan fisik, yang diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah-masalah yang ada pada saat ini.

Hal ini dapat dijelaskan pada bagan 1. Skema pemikiran di bawah ini :



Bagan 1. Skema pemikiran (Kajian Tema)
Sumber : Kajian Penulis

Adapun untuk mengelaborasi tema yang digunakan pada perancangan bangunan ini dapat dijelaskan pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Elaborasi Tema

	AONE PREANGER EXPO	INTERACTIVE ARCHITECTURE	ERA NEW NORMAL
MEAN	Merupakan sebuah bangunan dengan fungsi utama sebagai pusat Eksibisi (pameran) yang mempunyai fungsi penunjang didalamnya yaitu Ruang Konvensi dan Fasilitas Ruang Public lainnya. Dimana Pendekatan yang diterapkan menggunakan konsep ruang interaktif yaitu menempatkan perilaku interaksi pengunjung pada kegiatan pameran itu sendiri	Ruang interaktif yang dimaksud disini, merupakan hubungan timbal balik antara berbagai aspek yang berbeda. Dimana semua aspek saling terintegrasi satu sama lain, baik itu “Ruang dengan pengguna” maupun “Ruang dengan lingkungan dan keadaan sekitar”	Era new Normal disini diartikan sebagai kebiasaan baru pengguna bangunan, dengan banyak cara baru yang dilakukan pengguna untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas dalam suatu bangunan, Dimana jaga jarak, tidak bersentuhan/menyentuh benda umum sesuai dengan protokol kesehatan menjadi fokus utama
PROBLEM	Merancang bangunan yang dapat merespon secara pragmatis terhadap masalah yang ada, yang berkaitan langsung dengan kebiasaan baru untuk memberikan kenyamanan dan keamanan terhadap penggunanya, tanpa terlalu membatasi kegiatan interaksi sosial yang seharusnya dilakukan.	Merespon terhadap segala perubahan yang ada khususnya kebiasaan baru pada era new normal, namun tetap mempertahankan nilai-nilai penting dari lingkungan, sosial dan budaya.	Penerapan ruang intraktif pada Era New Normal yang merupakan sebuah ironi yang harus di uraikan lebih lanjut.
FACT	Belum adanya bangunan eksibisi dan konvensi yang representative, yang dapat memenuhi kebutuhan kegiatan pameran dan mewadahi konferensi, di daerah Jawa Barat.	Belum adanya bangunan yang mampu merespon secara pragmatis terhadap perubahan-perubahan kebiasaan pada era new normal dari segi penerapan desain arsitektural pada daerah sekitar.	Masih belum ada bangunan yang intraktif dan dinamis terhadap lingkungan dan keadaan sekitar yang tetap menerapkan standar-standar protokol Kesehatan untuk menjaga kenyamanan dan keamanan Kesehatan pengguna.
NEED	Bangunan yang dapat mewadahi kebutuhan dan aktivitas interaksi sosial dengan mengedepankan keamanan dan kesehatan dari bangunan tersebut. Tanpa mengurangi konsep bangunan yang interaktif terhadap pengguna maupun lingkungan alam dan keadaan sekitarnya.	Responsif terhadap segala permasalahan lingkungan juga keadaan sekitar yang didukung oleh penggunaan teknologi untuk memperoleh ruang yang Interaktif yaitu (Sociable, Sehat dan Pintar) agar dapat menjadi sebuah solusi bagi masalah yang ada	Bangunan intraktif yang dapat menjamin Kesehatan pengguna dari penyebaran covid-19 dengan menerapkan standar-standar protokol Kesehatan desain bangunannya yang secara tidak langsung mempengaruhi kegiatan yang ada didalamnya.
GOALS	Bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, memberikan keuntungan dari berbagai aspek kehidupan dan memberikan kenyamanan dan keamanan Kesehatan bagi pengguna bangunan.	Dapat menjadi bangunan yang memberikan suatu informasi tidak hanya melalui pengamatan lewat penglihatan namun juga dapat dirasakan dari keseruruhan indera. Sehingga pengamat dapat menciptakan “dunia sendiri” atau “imajinasi” dari apa yang mereka rasakan saat melihat bangunan ini.	Bangunan yang dapat menjadi wadah interaksi sosial yang intraktif terhadap pengguna namun tetap mengedepankan aspek kesehatan

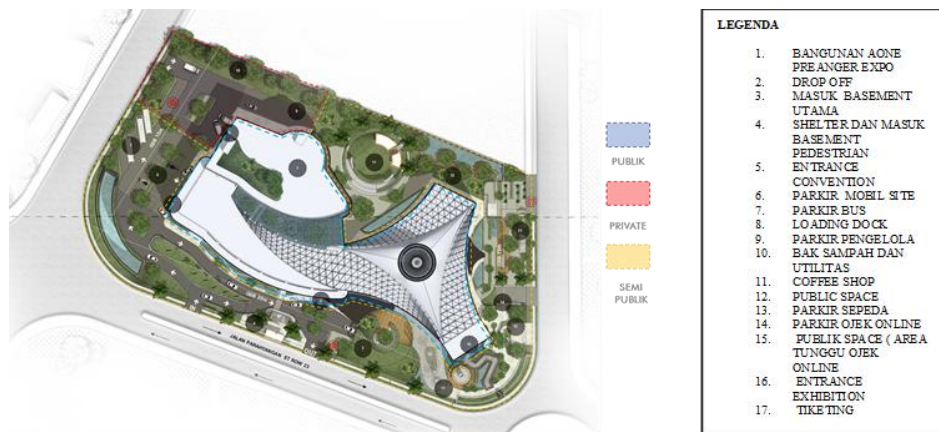
Sumber : kajian penulis , 2021

3. HASIL RANCANGAN

3.1 Zonning dan Sirkulasi Pada Tapak

Pembahasan hasil rancangan dimulai dari penjelasan pembagian zona keseluruhan pada bangunan ini. Pembagian zona dibagi menjadi 3 yaitu :

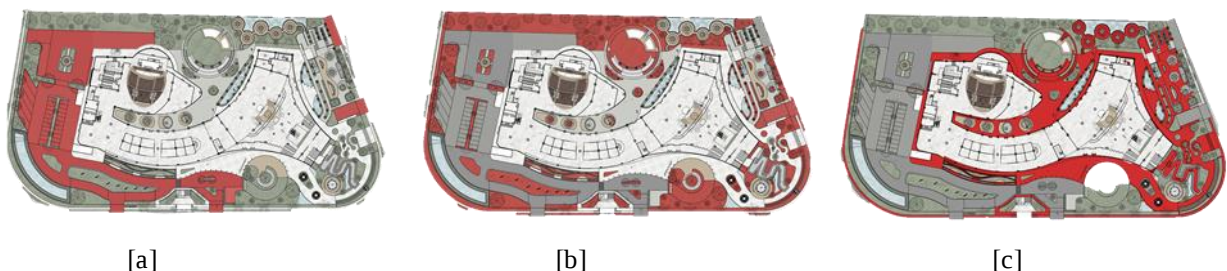
- **Area lanskap (public)**
Dimana area tersebut dapat di akses oleh setiap pengunjung yang mengunjungi area luar bangunan yang di dalamnya terdapat ruang publik, pedestrian, olahan lanskap, café, juga *coffee shop* dan retail.
- **Bangunan (Semi Publik)**
Dapat di akses oleh siatip pengunjung yang membeli tiket untuk memasuki area Exhibisi ataupun konvensi.
- **Area servis,- pengelola (private)**
Area ini hanya dapat di akses oleh pengelola dan karyawan yang ada di bangunan



Gambar 2. Pembagian Zona pada Site
Sumber : Ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 2) dapat dilihat bahwa dilakukan pemisahan jalur masuk antara pengguna pameran dan konvensi hal ini dilakukan dengan pertimbangan sebagai berikut :

- Pemisahan jalur pengguna untuk membatasi kegiatan antar pengguna agar tidak terjadi gerombolan pengguna dengan sirkulasi silang tanpa alasan yang jelas.
- Pemisahan jalur bertujuan untuk mengatur jalur searah pada setiap pengguna gedung dimana jalur sirkulasi diarahkan pada area komersil ruang sewa, dengan hasil jika pengunjung konvensi ingin mengunjungi area pameran maka pengunjung harus melalui area komersil tetap yaitu ruang sewa, *food court* dan rental *office*.



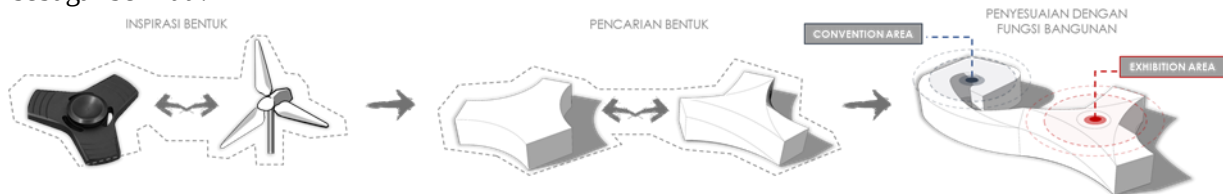
Gambar 3. Pembagian Zona Sirkulasi, Pedestrian dan Rth
Sumber : Ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 3) merupakan pembagian zona sirkulasi kendaraan, pedestrian dan ruang terbuka hijau yang di uraikan sebagai berikut :

- area perkerasan dengan material aspal dan *paver grass* yang dapat dilalui kendaraan, baik mobil maupun motor, yang dimana terdapat akses ke parkir site juga basement dan area *loading dock*.
- merupakan area hijau yang tidak dapat dilalui oleh pengguna bangunan yang didalamnya berupa olahan lanskap dan penataan vegetasi.
- merupakan area perkerasan dengan material beton dan *paver grass*, dapat dilalui oleh pejalan kaki maupun disabilitas yang didalamnya berupa pedestrian, olahan lanskap, ramp, tangga dan area duduk.

3.2 Gubahan Massa

Pencarian desain bentuk bangunan dibagi dengan melihat 2 aspek yang diperhatikan yaitu ; **Aspek Metafora Kombinasi** (aspek yang didapat dari penyesuaian bentuk dari hasil studi banding dan pengambilan bentuk-bentuk abstrak yang menginspirasi gubahan bangunan tersebut) dan **Aspek Responsif** (aspek yang didapat dari Penyesuaian bentuk sebagai respon terhadap keadaan lingkungan alam dan keadaan sekitar) yang saling berhubungan dalam proses pencariannya, dan akan diuraikan sebagai berikut :



Gambar 4. Transformasi Bentuk

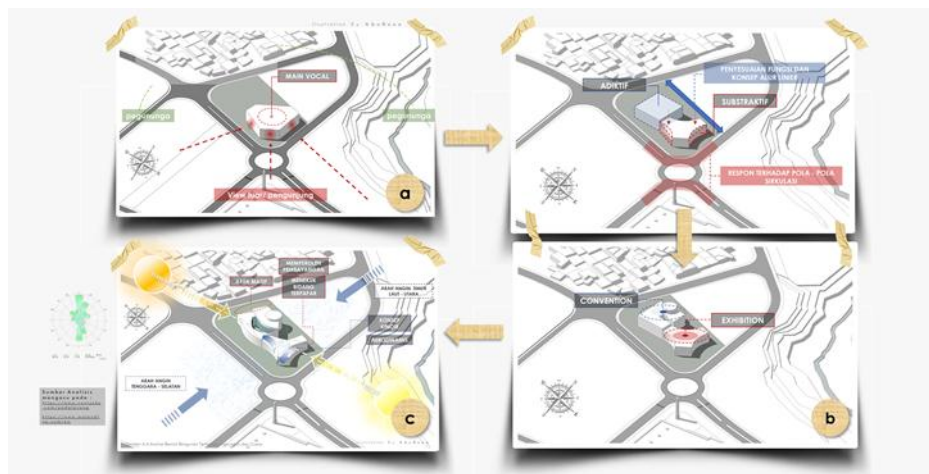
Sumber : Ilustrasi Penulis

3.2.1 Aspek Metafora Kombinasi

Seperti pada (Gambar 4) dapat diuraikan bahwa pengambilan bentuk bangunan ini didapat dari penyesuaian bentuk hasil studi banding juga pengolahan bentuk yang terinspirasi dari *Fidget Spinner*, yaitu sebuah mainan berupa cakram berporos pada tengahnya dengan dua atau tiga cabang yang dapat diputar, mainan ini memiliki konsep seperti Kincir Angin dengan bentuknya yang aerodinamis, dimana bentuk ini bersifat dinamis terhadap pergerakan udara, khususnya ketika udara tersebut berinteraksi dengan benda padat.

3.2.2 Aspek Responsif

Aspek responsif didapat dari 3 poin analisa yaitu, analisa terhadap keadan sekitar, analisa terhadap penyesuaian kondisi dengan fungsi, analisa terhadap lingkungan alam dan cuaca, ketiga poin ini menjadi acuan utama, dimana bangunan yang mengusung konsep arsitektur intraktif ini bersifat renponsif terhadap berbagai aspek.



Gambar 5. Pencarian bentuk secara responsif

Sumber : Ilustrasi Penulis

a. Analisa Orientasi Bangunan

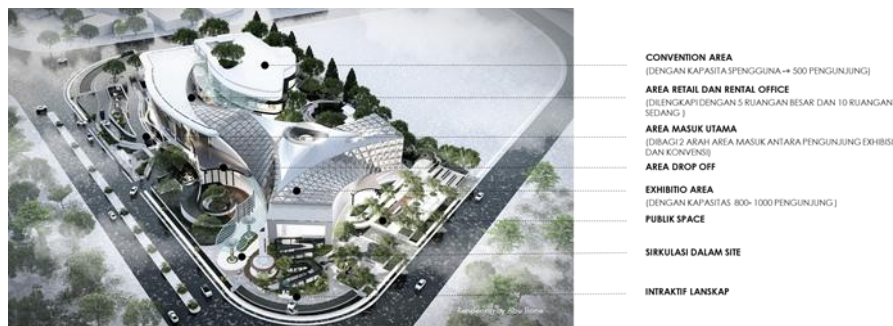
Seperti pada (Gambar 5) hasil analisa yang sudah dilakukan pada kondisi tapak, *main vocal* bangunan terletak pada area persimpangan jalan atau rotunda (bundaran), peletakan bangunan yang mengerucut kedepan merupakan strategi agar *fasade* bangunan dapat dilihat dari banyak arah oleh pengguna jalan utama dan memberikan *view* kebelakang site yang dimana area tersebut adalah *view* pegunungan. analisa orientasi bangunan dijadikan metode pencarian yang pertama, karena visual bangunan menjadi poin penting untuk menunjukkan identitas suatu bangunan.

b. Analisa Penyesuaian Kondisi dan Fungsi

Penyesuaian bentuk bangunan disesuaikan dengan terhadap kondisi sekitar dan penyesuaian terhadap fungsi bangunan, dalam proses pencarian bentuknya dilakukan metode substaktif dan adiktif.

c. Analisa Bentuk Terhadap Lingkungan dan Cuaca

Bangunan dibuat menekuk sehingga memperoleh pembayangan terhadap paparan panas matahari, pada area ini juga dibuat lebih aerodinamis terhadap arah angin untuk mengurangi beban vertikal juga proses penangkapan angin untuk dijadikan penghawaan alami dengan bantuan *fasade* kinetik.



Gambar 6. Gubahan Massa (perspektif mata burung)

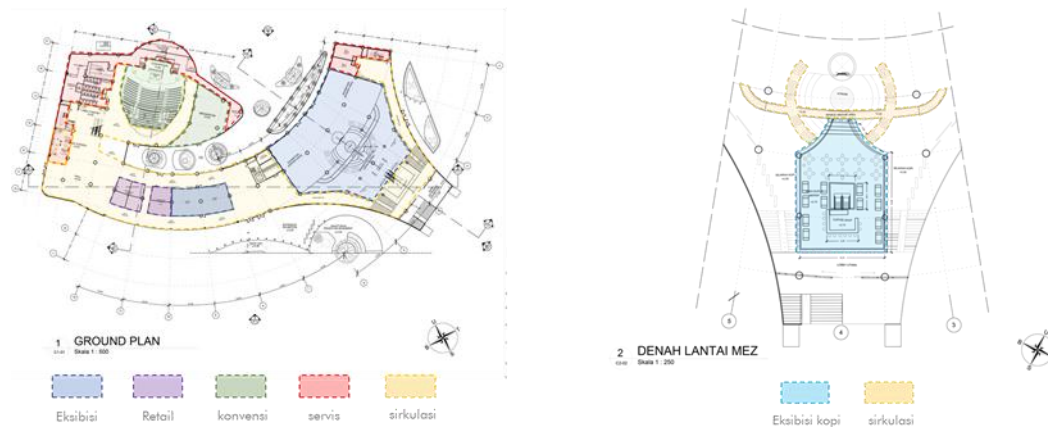
Sumber : Ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 6) merupakan gubahan masa bangunan Aone Preanger Expo, bangunan yang terletak di Kota Baru Parahyangan pada zona area komersil rekreasi yang dimana kondisi tapak sekitar merupakan hamparan tanah luas dengan sambutan *view* alam (pegunungan) pada bagian belakang site. Penataan yang diatur secara terprogram antara keadaan alam dengan kondisi fisik yang ada, merupakan perpaduan yang menghasilkan pola – pola dinamis pada bentuk bangunan maupun sirkulasi didalamnya, semua aspek tersebut saling terhubung satu sama lain, hal tersebut dapat dilihat dari bentuk bangunan yang dibuat aerodinamis terhadap udara dan cuaca melalui lekukan juga sistem teknologi bangunannya. Bentuk yang dibuat melekok bertujuan sebagai pencerminan sirkulasi didalamnya yaitu sirkulasi linier berupa pengarah alur runtutan yang harus dilalui pengguna untuk melakukan aktivitas didalamnya.

3.3 Tataan Ruang dan Sirkulasi

Denah lantai dasar dan *mezanin*, yang diperuntukan untuk ruang eksibisi kopi (tetap) dan ruang eksibisi tata boga - *job fair* (tidak tetap) dilengkapi dengan atrium pada bagian tengah, juga area konvensi lantai 1 dan ruang *break* konvensi pada bagian barat bangunan, terdapat retail pada jalur sirkulasi tengah didesain untuk lintas pengunjung antara konvensi dan eksibisi maupun sebaliknya agar melewati area tersebut. Sistem sirkulasi yang digunakan yaitu sirkulasi linier, pengunjung diarahkan untuk memasuki bangunan dengan berbagai *entrance* yang pada akhirnya diarahkan pada satu titik kumpul, kemudian terarahkan untuk melihat keseluruhan bangunan, hal ini bertujuan untuk memaksimalkan semua area komersial agar dilalui pengunjung. Desain sistem sirkulasi mengharuskan pemisahan jalur pengguna eksibisi dan konvensi, hal ini bertujuan untuk membatasi kegiatan antar pengguna agar tidak terjadi gerombolan pengguna dengan sirkulasi silang tanpa alasan yang jelas. Denah lantai mezanin yang diperuntukan sebagai lanjutan ruang eksibisi kopi (tetap) dengan fungsi

ruang yaitu *coffee shop*, mengingat konsep pada bangunan yang interaktif, dimana pengguna bangunan dapat merasakan, mencium, meraba, dan mendengarkan, dengan adanya *coffee shop* pada area tengah eksibisi maka pengunjung dapat merasakan aroma kopi Nusantara secara langsung, dan mencicipi rasa dari berbagai kopi tersebut. Hal ini dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.

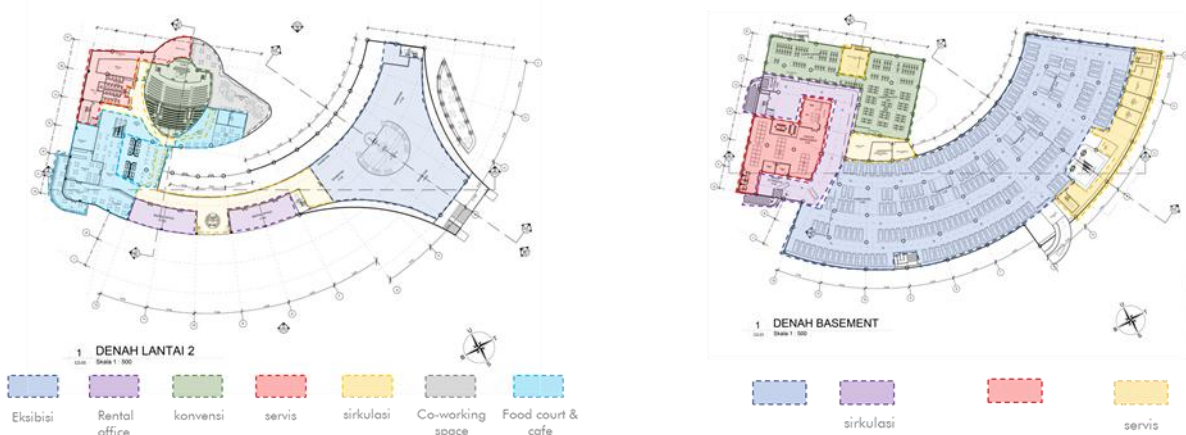


Gambar 7. Denah Lantai Dasar dan Lantai Mezanin

Sumber : Ilustrasi Penulis

Denah lantai 2 yang diperuntukan untuk ruang eksibisi tata boga dan *job fair* (tidak tetap) dilengkapi dengan Viod pada bagian tengah eksibisi, mengarah ke atrium yang memperlihatkan *intractive bridge* pada tengah void, juga terdapat konvensi *vip* pada lantai ini. Pada bagian tengah bangunan digunakan sebagai rental *office* dan yang di lanjutkan dengan area *food court indoor & outdoor* pada bagian barat bangunan, di bagian belakang digunakan untuk *co-working space- café* dan mushola, juga ruang servis. Sitem sirkulasi yang di gunakan sama yaitu lanjutan sirkulasi linier dari lantai 1, pengunjung diarahkan pada area *food court* dengan tujuan singgah pada area tersebut. Denah lantai basement yang diperuntukan untuk parkir mobil - motor dan area utilitas juga terdapat kantor *management* , konsep basement pada bagian ini adalah semi basement sehingga meminimalisir pemakaian penghawaan buatan dan membantu masuknya udara pada basement, sistem sirkulasi yang digunakan yaitu sirkulasi linier yang bertujuan mengatur arah mobil agar bersifat loop atau dapat memutar balik jikalau tidak mendapatkan parkir, kelebihan sistem ini, sebagai berikut:(Gambar 8)

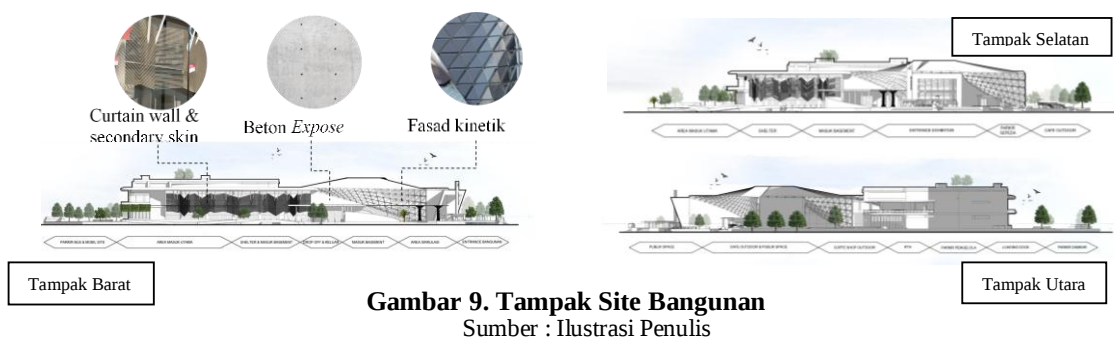
- Gerakan hanya 2 arah dan memiliki arah yang jelas.
- Cocok untuk sirkulasi terbatas.
- Perkembangan pembangunan sepanjang jalan
- Pengarahkan sirkulasi pada titik pusat.
- Membuat banyak kemungkinan membagi zona.



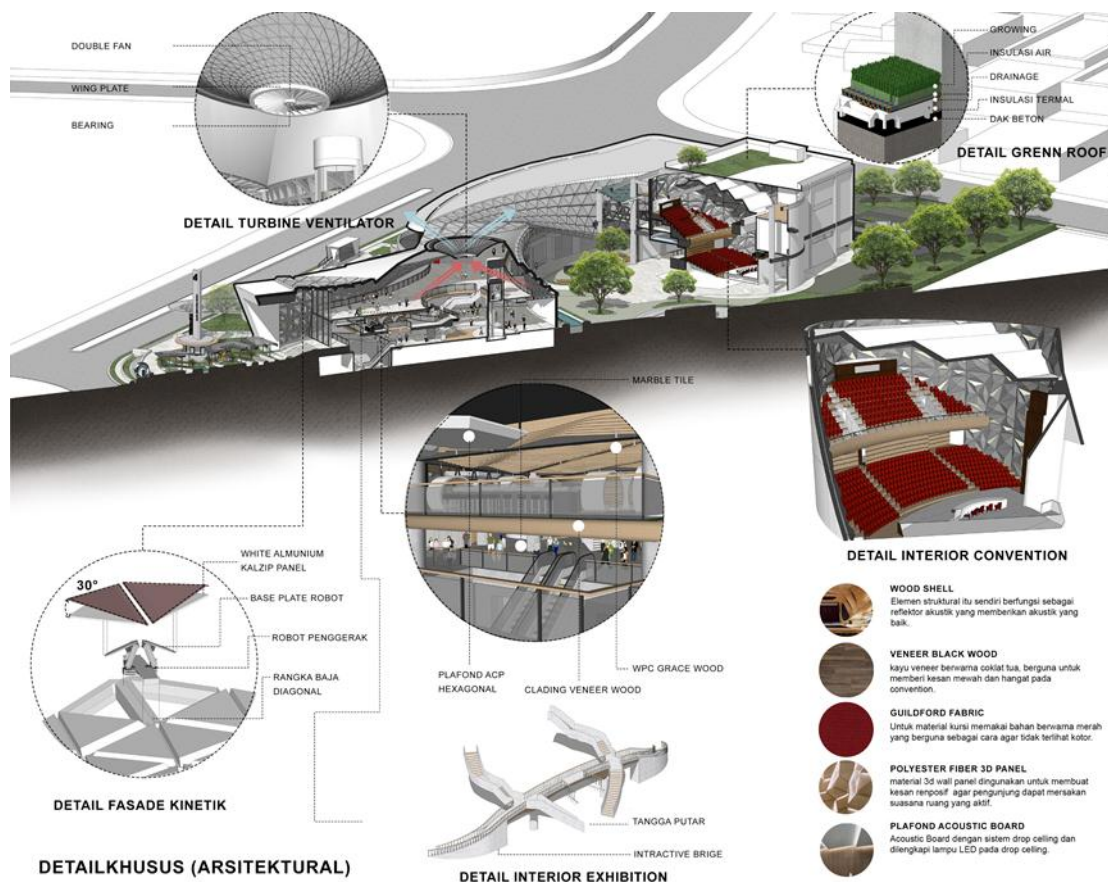
Gambar 8. Denah Lantai 2 dan Lantai Basement
Sumber : Ilustrasi Penulis

3.4 Fasad

Tampak dari arah Barat,Utara dan Selatan, pada arah Barat memperlihatkan penggunaan keseluruhan material yaitu fasade kinetik, beton *expose*, dan *curtain wall* yang dibalut dengan *secondaryskin hollow* berwarna *grace wood*, bertujuan membatasi cahaya berlebih yang masuk karena area rental *office*, dan pada bagian *fasade* kinetik merupakan respon bangunan terhadap kondisi fisik dan cuaca terutama terhadap angin dan cahaya yang masuk. Dari arah Selatan memperlihatkan bagian *fasade* kinetik yang melekok dengan perpaduan material *curtain wall* kaca *tempered* pada bagian depannya, area tersebut merupakan area masuk pameran, pengaplikasian dari tema intraktif dengan konsep kontemporer dapat terlihat pada bagian ini. Dan dari arah Utara memperlihatkan bagian area belakang dari bangunan yang didominasi dengan dinding masif yang mempunyai jendela ventilasi untuk memasukan udara dan cahaya, pada area ini juga terlihat area *co-working space* semi *outdoor* yang mendapatkan view langsung ke taman bagian *skylight* tengah bangunan, juga pemandangan alam pegunungan pada area Utara.dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampak Site Bangunan
Sumber : Ilustrasi Penulis



Gambar 10. Detail Khusus Intraktif Space
Sumber : Ilustrasi Penul

Pada (Gambar 10) merupakan sebuah ilustrasi dari penjelasan konsep yang digunakan untuk mendukung ruang intraktif, dimulai dari detail fasad kinetik dengan sistem penangkap udara juga memaksimalkan cahaya yang masuk, yang terhubung dengan sistem penghawaan *turbine ventilator*, juga ruang-ruang imersif pada bangunan khususnya jembatan interaktif yang ada pada dalam bangunan. Pemilihan material - material yang bersifat dinamis bertujuan memberi respon terhadap pengguna saat melakukan aktivitas pada ruang tersebut, seperti pada contoh penggunaan dinding 3d pada konvensi yang membuat kesan ruang merespon pergerakan dari penggunanya, juga ruang-ruang lainnya.



Gambar 11. Perspektif interior exhibition hall

Sumber : Ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 11) merupakan *view* mata manusia pada *exhibition hall* yang memperlihatkan jembatan intraktif juga atrium , disambut oleh void yang megah, penggunaan plafon ACP hexagonal yang ditata naik-turun bertujuan untuk membuat kesan ruang yang dinamis, sehingga pengalaman ruang dapat dirasakan dengan baik oleh pengunjung penggunaan konsep intraktif dalam ruangan bertujuan untuk memperoleh ruang sebagai wadah tempat berinteraksi yang baik. Seperti yang dikatakan oleh William H. Whyte dalam bukunya *The Social Life of Small Urban Spaces* melalui penelitiannya di Central Park, NewYork menyebutkan bahwa penggunaan terbaik dari suatu ruang adalah sebagai tempat yang bersifat sosial (*sociable*) yang berfungsi sebagai tempat terjadinya interaksi sosial[5]. *View* mata manusia pada *exhibition coffee* memperlihatkan runtutan pengarahan aktivitas pengunjung yang datang dimulai dari melihat sejarah kopi nusantara, melihat macam macam kopi, juga melakukan proses pembuatan hingga mencicipi kopi Nusantara tersebut. *View* mata manusia pada *exhibition hall* pada lantai dua memperlihatkan void yang mengarah ke atrium, dan memperlihatkan keindahan struktur diagonal grid yang sengaja di *expose* sebagai desain interior bangunan Aone Preanger Expo.



Gambar 12. Perspektif Interior Konvensi

Sumber : ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 12) merupakan *view* mata manusia pada area masuk *convention* dan area dalam *convention* dimana pada bagian interior memakai material perpaduan kayu dan *cladding* beton, penggunaan balutan kayu *veneer* dan finishing 3d panel membuat pengalaman ruang yang lebih responsif terhadap pengunjung yang datang.



Gambar 13. Perspektif Eksterior Mata Burung

Sumber : ilustrasi Penulis

Pada (Gambar 13) merupakan *view* 1 mata burung yang memperlihatkan keseluruhan bangunan, dimana terlihat *fasade* yang melekuk hasil dari Analisa kondisi sekitar juga alam dan cuaca, bangunan ini bersifat responsif, *fasade* kinetik yang dilengkapi dengan robot kecil pada setiap engsel panel sehingga dapat menyesuaikan dengan suhu dan cuaca. *View* 2 memperlihatkan *view* mata manusia dari arah rotunda dan *view* 3 dari arah Barat dimana area tersebut area masuk Utara pada site.

4. SIMPULAN

Aone Preanger Expo merupakan bangunan multifungsi pergabungan fungsi eksibisi dan konvensi dengan tema Arsitektur Intraktif melalui pendekatan yang pragmatis, yang memungkinkan rancangan didalamnya maupun penggunaannya memperoleh hubungan timbal balik antara satu sama lain. Bangunan yang bersifat dinamis dan aktif, dan dapat mewadahi kegiatan pameran yang didalamnya digunakan aspek-aspek ruang intraktif namun tetap mengedepankan protokol kesehatan dari segi eksekusi desain ruang tersebut. khususnya pameran kopi. Pameran tersebut berhubungan dengan tema yang diusung yaitu intraktif, pengunjung yang berkunjung pada bangunan ini akan mendapatkan pengalaman ruang yang berbeda, dimana konsep pameran ini menyediakan media untuk mendorong pengunjung dapat menyentuh, memanipulasi, menciptakan, bertukar, bergerak, dan terlibat dalam interaksi sosial didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dye Soerjono Soekanto.(2005). Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Diakses Pada Juni 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publications/211033-none.pdf>
- [2] Kesrul, M 2000. Meeting, Incetives, Converence and Exebition.Yogyakarta. Graha Ilmu
- [3] Wibowo., (2014). “Manajemen Kinerja. Edisi Keempat.”, Jakarta: Rajawali Pers.
- [4] Jeng, T 2009, ‘Toward a Ubiquitous Smart Space Design Framework’, Journal of Information Science and Engineering (JISE), vol. 25, no. 3, 2009.
- [5] William H, Whyte (1980) The Social life of small urban space