

PENERAPAN KONSEP MOVEMENT ARCHITECTURE PADA BANGUNAN MICE UNTUK Mendukung FLEKSIBILITAS DI KOTA BANDUNG

Muhammad Faqih Alaudin Sidiq¹, Tecky Hendarto²

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: muhammad.faqih@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Bangunan MICE (Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition) merupakan sebuah konsep bangunan yang menyatukan beberapa fungsi dalam satu gedung atau kawasan. Pada saat ini di Indonesia khususnya Kota Bandung masih belum banyak bangunan yang mendukung konsep MICE. Penerapan konsep Movement Architecture berfokus pada pengaturan ruang dalam atau area publik yang memperhatikan fleksibilitas. Dengan kata lain perancangan ruang dalam dan luar bangunan memperhatikan aliran lalu lintas penggunaannya, seperti arah gerakan, aksesibilitas, dan pengalaman pengguna. Pendekatan Movement Architecture menjadi kunci untuk perancangan bangunan MICE yang fleksibel. Aspek berkesinambungan sangat penting dalam sebuah bangunan MICE. Bangunan MICE membutuhkan area yang luas dan bangunan yang luas, sehingga faktor itu sangat memengaruhi. Konsep Movement Architecture juga dapat memberikan pengalaman yang baru bagi pengunjung, karena setiap datang bentuk dari ruang akan berubah mengikuti kebutuhan dari pengguna itu sendiri. Bangunan MICE juga diharapkan dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama. Pada beberapa tahun yang akan datang bangunan MICE masih dapat mendukung kegiatan-kegiatan yang mungkin ada di masa yang akan datang. Penerapan konsep MICE dapat diaplikasikan pada beberapa bagian pada bagian interior maupun exterior bangunan, seperti bentuk façade, bentuk pola lantai, fungsi ruang dalam, dan lain lain.

Kata Kunci: Aksesibilitas, Fleksibilitas, MICE, Movement

Abstract

MICE (Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition) building is a building concept that unites several functions in one building or area. At this time in Indonesia, especially Bandung, there are still not many buildings that support the MICE concept. The application of the Movement Architecture concept focuses on organizing indoor space or public areas that pay attention to flexibility. In other words, the design of the inner and outer space of the building pays attention to the flow of user traffic, such as the direction of movement, accessibility, and user experience. Movement Architecture approach is the key to designing flexible MICE buildings. The sustainable aspect is very important in a MICE building. The MICE building requires a large area and a large building, so that factor is very influential. The Movement Architecture concept can also provide a new experience for visitors, because every time they come the shape of the space will change following the needs of the user itself. The MICE building is also expected to be used for a long period of time. In the next few years the MICE building can still support activities that may exist in the future. The application of the MICE concept can be applied to several parts of the interior and exterior of the building, such as the shape of the façade, the shape of the floor pattern, the function of the interior space, and others.

Keywords: Accessibility, Flexibility, MICE, Movement

1. Pendahuluan

Definisi MICE merupakan singkatan dari Rapat, Insentif, Konferensi dan Pameran. Pariwisata MICE merupakan sektor industri pariwisata yang berkembang pesat. Kegiatan wisata MICE mencakup berbagai sektor seperti transportasi, perjalanan, rekreasi, akomodasi, makanan dan minuman, venue, teknologi informasi, perdagangan, dan keuangan, menjadikan wisata MICE sebagai industri multi aset. Di banyak destinasi wisata, kegiatan MICE dikelompokkan di bawah payung industri event [1]. MICE di Kota Bandung mencerminkan gabungan antara kebutuhan ruang yang fleksibel, permintaan acara yang semakin berkembang, dan lain lain. Bandung sebagai ibu kota Jawa Barat memiliki kebutuhan yang tinggi untuk ruang yang dapat digunakan untuk berbagai acara, dari pertemuan bisnis, hingga pameran budaya. Bandung juga memiliki kekayaan budaya dan alam yang unik, dengan bangunan MICE yang diintegrasikan dengan lingkungan sekitar juga dapat membuat pengalaman pengguna menjadi lebih berkesan.

Dalam konteks ini, konsep *movement architecture* memberikan solusi untuk memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk mengakomodasi berbagai acara yang berbeda-beda, hal itu dapat membuat bangunan ini menjadi tetap relevant di kemudian hari. Konsep Movement Architecture menciptakan ruang yang dinamis, sehingga dapat beradaptasi, berubah, dan bergerak seiring kebutuhan, konsep Movement Architecture juga dapat memberikan pengalaman yang baru bagi pengunjung, karena setiap datang bentuk dari ruang akan berubah mengikuti kebutuhan dari pengguna itu sendiri. Bangunan MICE juga diharapkan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Pada beberapa tahun yang akan datang bangunan MICE masih dapat mendukung kegiatan-kegiatan yang mungkin ada di masa yang akan datang.

Adapun tujuan dari desain perancangan yang dilakukan diantaranya untuk memberikan kontribusi positif terhadap perekonomian lokal, menyediakan sebuah bangunan yang unggul dan modern, dan menyediakan fasilitas MICE dengan fungsi jangka panjang mengikuti perkembangan waktu dan kebutuhan dari penggunaanya.

Selain menjadi fungsi utama yaitu MICE, fungsi lain yang harus di akomodir adalah menjadi tempat pariwisata. Perkembangan dari segi pariwisata dibuat salah satu program utama untuk meningkatkan pembangunan daerah. Pengembangan program pariwisata dapat melibatkan partisipasi dari masyarakat sekitar. Kontribusi dari masyarakat sekitar juga dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD)[2].

2. Tahapan Perancangan

Metode yang dilakukan dalam perancangan bangunan MICE, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Ketika persiapan dibutuhkan beberapa hal seperti, identifikasi proyek, tujuan proyek, manfaat proyek, pengertian proyek, dan lain lain yang menyangkut dengan persiapan proyek.

2. Tahap Survey Tapak

Setelah melakukan persiapan hal yang selanjutnya dilakukan adalah melakukan survey site. Ketika survey site kita harus melakukan beberapa hal, seperti analisis site, potensi site, kendala site, view site, dan data-data mikro-makro lainnya. Survey site sangat penting karena kualitas site sangat berpengaruh dalam perancangan.

3. Tahap Studi Literatur dan Rujukan

Yang ke-3 adalah melakukan studi. Studi bisa dilakukan melalui media apa saja, seperti internet, buku buku dan lain lain. Ketika melakukan studi banyak hal yang harus di pastikan seperti, standarisasi yang terkair, referensi, dan lain lain.

4. Tahan Konseptual

Pada tahap selanjutnya perancang melakukan pengkonsepan, hal itu dilakukan untuk menyatukan semua data yang ditemukan mulai dari persiapan, survey site, dan studi. Pada tahap ini juga konsep besar ditetapkan sebagai arah dari proses perancangan.

5. Tahap Skematik Desain (Perancangan)

Setelah melakukan semua tahap sebelumnya, selanjutnya dilakukan proses perancangan, pada proses ini semua hal yang kita temukan pada proses sebelumnya akan digunakan pada proses ini.

Pada proses ini juga menjadi hal yang paling penting karena, kualitas bangunan, dan kualitas ruang ditentukan pada proses ini.

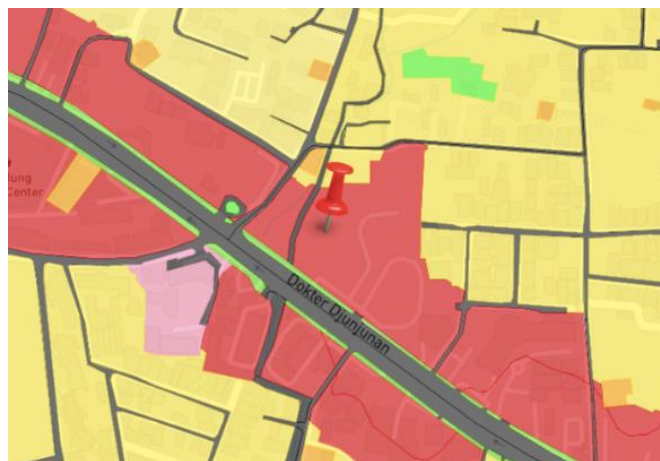
2.1 Definisi Proyek

Proyek ini bernama Velocity Convention and Exhibition. Velocity atau kecepatan adalah kecepatan dan arah gerakan sebuah objek. Velocity merupakan konsep dasar dalam kinematika, cabang dari mekanika klasik yang mendeskripsikan gerakan benda. Convention didefinisikan sebagai pertemuan oleh orang-orang untuk sebuah tujuan atau untuk bertukar pikiran, berupa pendapat dan informasi dari sesuatu perhatian atau permasalahan bersama dari sebuah kelompok. Konvensi secara general adalah mengenai pemberian informasi yang dibungkus dalam sebuah pembahasan dan biasanya terdapat pameran di dalam acaranya. Eksepsi adalah sesuatu acara yang dibuat untuk mempertemukan antara produsen produk, industri peralatan dan jasa di suatu daerah, pada saat itu pengunjung dapat memamerkan dan memperjualkan barang atau jasa ditawarkan

Berdasarkan definisi tersebut, Velocity Convention and Exhibition dipilih untuk mencerminkan esensi dari bangunan MICE dan tema dari bangunan ini. "Velocity" mengacu pada kecepatan atau laju pergerakan suatu objek (kebutuhan pengguna/bentuk bangunan) dalam suatu arah. Sementara Convention and Exhibition mengacu pada fungsi utama dari bangunan MICE yaitu Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition.

2.2 Lokasi Proyek

Proyek ini berlokasi di Kota Bandung, lebih tepatnya beralamat di Jl. Dr. Djunjunan Sukagalih, Kec. Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat 40162. Jalan Dr. Djunjunan dipilih karena lokasinya yang strategis karena dekat dengan berbagai angkutan umum, seperti bandara, jalan tol, stasiun kereta api, dan travel. Selain aksesibilitas yang mudah, di sekitar lokasi ini juga dapat ditemukan berbagai hotel sebagai tempat menginap dan banyak tempat makan. Proyek ini dirancang di atas lahan seluas ±22000 m², kondisi tanah pada lahan ini cukup berkontur pada bagian belakang, dan terdapat sungai yang mengalir melalui site ini.



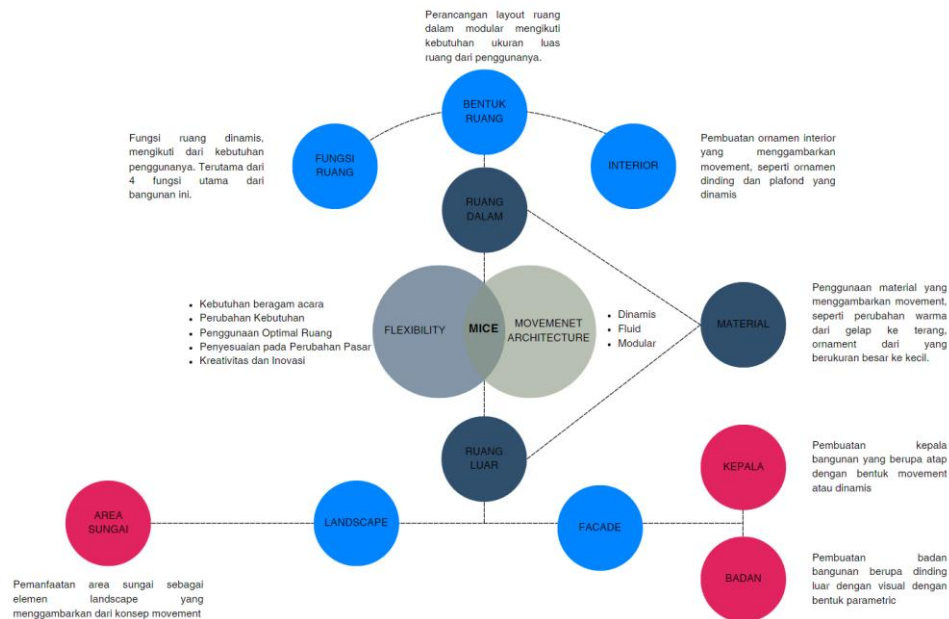
Gambar 1. 1 RDTR Kawasan
Sumber: Peraturan Kota Bandung

2.3 Definisi Tema

Tema dalam perancangan yang digunakan yakni *Flexibility in Movement Architecture*. *Movement Architecture* adalah konsep yang menggabungkan pengalaman pergerakan ke dalam desain dan ekspresi ruang arsitektur [3]. Hal ini mencakup pemikiran tentang bagaimana orang bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan binaan, dan bagaimana elemen arsitektur dapat mengekspresikan atau memfasilitasi pergerakan. Konsep tersebut mencakup aspek dan bertujuan untuk menciptakan ruang yang tanggap, dan adaptif terhadap gerakan [4].

Fleksibilitas dalam arsitektur mengacu pada kemampuan suatu bangunan atau ruang untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan yang berubah seiring waktu. Prinsip fleksibilitas ruang dalam arsitektur mencakup fleksibilitas layout atau tata atur ruang, fleksibilitas luasan atau dimensi ruang, serta fleksibilitas sifat multifungsi ruang [5].

2.4 Implementasi Tema



Gambar 2. 1 Implementasi Tema
Sumber: Pribadi

3. Hasil Rancangan

3.1 Zonasi Tapak

Zonasi tapak pada bangunan komersil yang dapat menampung orang sangat penting. Zonasi yang baik mengatur aliran dari pengunjung, agar tidak membuat kebingungan dan kemacetan. Secara garis besar zonasi dibagi menjadi 2, yaitu publik dan *service*. Area publik dirancang untuk menampung banyak orang yang ingin datang ke tempat ini, dan dibuat sedemikian rupa agar tidak dapat melihat ke area *service*. Sedangkan untuk area *service* harus dirancang sedemikian rupa agar dapat memenuhi semua kebutuhan, terutama pada bangunan MICE. Pada bangunan MICE dibutuhkan lebih dari satu loading dock untuk memenuhi semua kebutuhan dari masing-masing fungsi utama dari bangunan ini.



Gambar 3. 1 Zoning Tapak
Sumber: Pribadi

1. Velocity convention exhibition
2. Parkir bis
3. Drop off
4. Site exit
5. Site entrance
6. Service site exit
7. Pedestrian entrance
8. Loading dock
9. Ambulance
10. Plaza sampling
11. Plaza depan
12. Building main entrance
13. Building side entrance
14. Basement entrance
15. Basement exit
16. Parkir pengelola
17. Entrance pengelola
18. Laybay



Gambar 3. 2 Isometri Tapak
Sumber: Pribadi

3.2 Pola Sirkulasi dalam Tapak

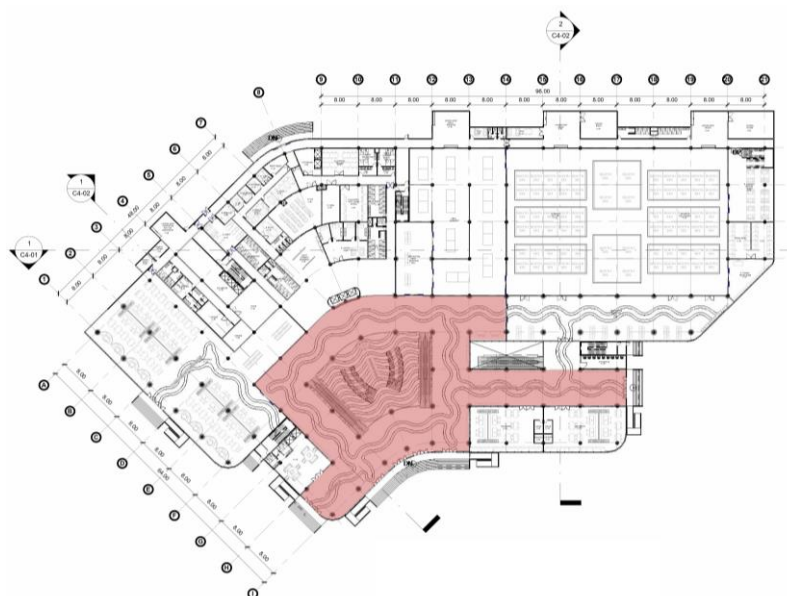
Sirkulasi dibagi menjadi 3 secara garis besar yaitu pengunjung dengan kendaraan, pengunjung tanpa kendaraan yang merupakan pejalan kaki atau yang menggunakan angkutan umum, dan kendaraan service. Pejalan kaki, kendaraan pengunjung dan service, masing-masing memiliki zonanya tersendiri sebagai tempat sirkulasi.



Gambar 3. 3 Sirkulasi Tapak
Sumber: Pribadi

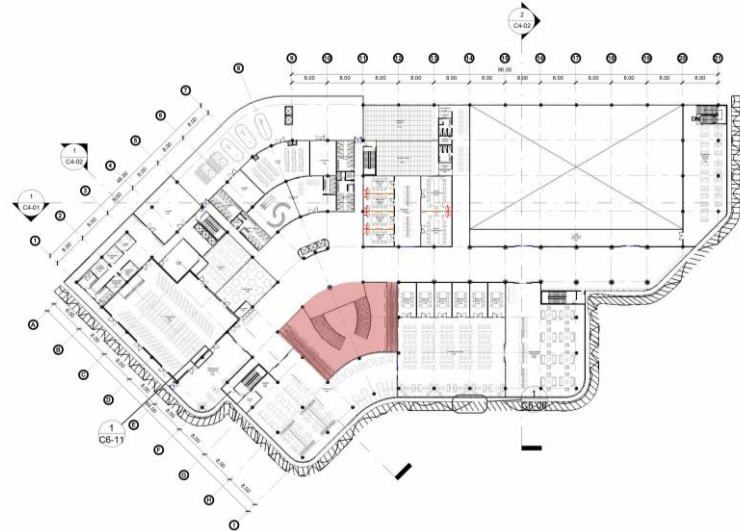
3.3 Pola Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi merupakan jalur untuk melakukan suatu pergerakan, yang menjadi penghubung antara ruang-ruang dalam bangunan, hal itu meliputi ruang dalam maupun ruang luar [6]. Konsep sirkulasi ruang dalam sangat penting, aliran sirkulasi yang baik dapat memastikan semua fungsi dari bangunan dapat diakses dengan mudah dan cepat. Pada gambar 3.4 dan 3.5 dibawah terlihat area masuk utama dan area masuk samping semuanya menuju pada suatu ruang yang luas, yang berfungsi sebagai area penerima dan area transisi. Pada area tersebut semua pengguna dapat memilih akan menuju kemana,



Gambar 3. 4 Sirkulai Ruang Dalam Lantai 1
Sumber: Pribadi

seperti menuju ke fungsi utama seperti *meeting*, *convention*, dan *exhibition* ataupun menuju area pendukung seperti resto, café mushola, dan lain-lain. Pola sirkulasi harus dibuat seefisien mungkin, hal itu agar tidak membuat pengunjung menjadi bingung, dan membuat penumpukan orang yang banyak.

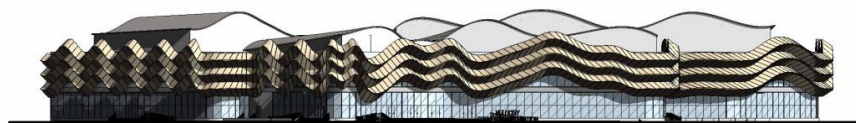


Gambar 3. 5 Sirkulasi Ruang Dalam Lantai 2
Sumber: Pribadi

3.4 Tampak Bangunan

Tampak bangunan adalah salah satu dari banyaknya aspek arsitektur yang penting, karena sangat mempengaruhi desain dari sebuah bangunan secara keseluruhan [7]. Tampak bangunan merupakan salah satu elemen yang paling jelas, karena dapat dirasakan oleh banyak orang. Tampak bangunan juga harus dirancang semenarik mungkin agar menjadi daya tarik dari sebuah bangunan. Tampak bangunan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti faktor lingkungan, konsep, dan keinginan dari perancangannya itu sendiri.

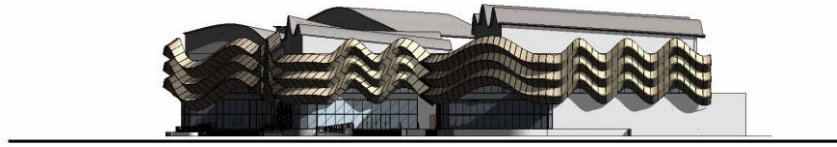
Penerapan konsep *movement architecture* pada bagian *façade* yang terlihat pada gambar 3.6-3.9 diimplementasikan pada bagian *secondary skin* dan atap. Konsep dari *secondary skin* dalam membuat elemen dari *façade* adalah membuat elemen yang dinamis.



Gambar 3. 6 Tampak Depan
Sumber: Pribadi



Gambar 3. 7 Tampak Belakang
Sumber: Pribadi



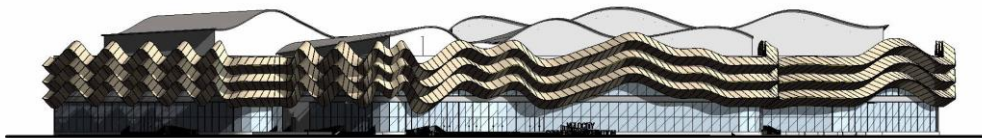
Gambar 3. 6 Tampak Samping Kanan
Sumber: Pribadi



Gambar 3. 7 Tampak Samping Kiri
Sumber: Pribadi

3.5 Atap

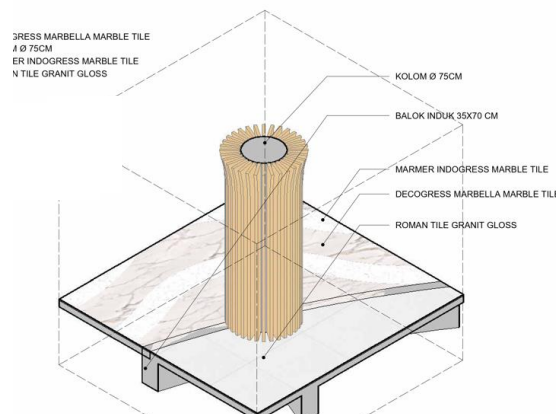
Atap merupakan bagian atas dari bangunan yang berfungsi untuk menutup bagian atas bangunan atau menutup ruangan dibawahnya. atap juga merupakan elemen mahkota dari sebuah bangunan karena bisa untuk menambah nilai estetika. Atap juga berfungsi untuk melindungi bangunan dari panas dan hujan[8]. Penarapan konsep pada bangunan ini dirancang dengan bentuk fluid dan dinamis yang dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3. 8 Bentuk Atap
Sumber: Pribadi

3.6 Lantai

Plat lantai merupakan lantai yang telatnya tidak tepat di atas tanah, ataupun alas lantai bertingkat[9]. Pada kasus ini lantai menggunakan finishing yang digunakan berupa granit dan mamer.



Gambar 3. 9 Detail Lantai
Sumber: Pribadi

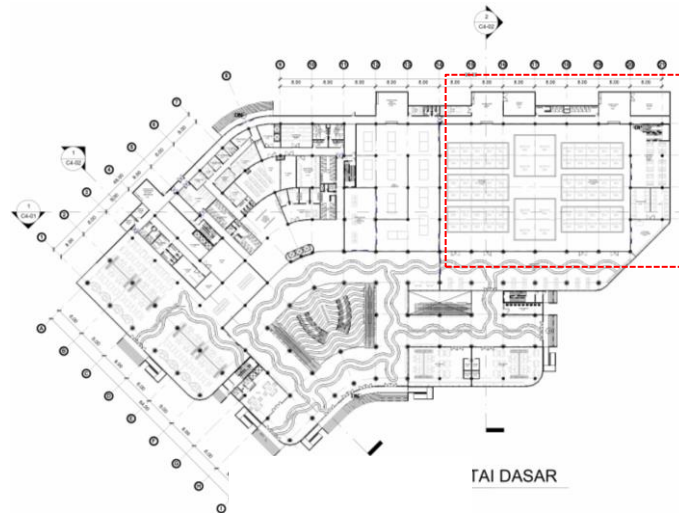
Granit dan marmer dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan bentuk-bentuk yang dinamis dan fluid. Dapat dilihat pada gambar 3.11 detail dari bentuk dan material yang digunakan.

3.7 Bentuk Ruang dan Fungsi Ruang

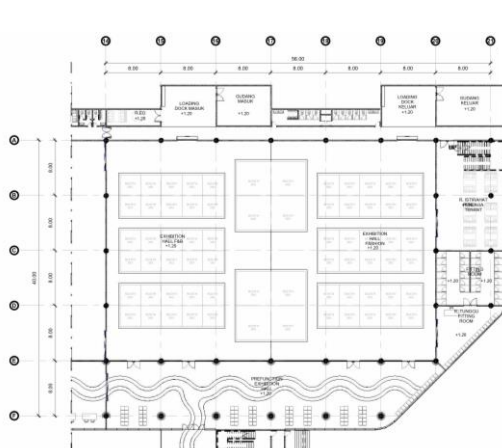
Bangunan MICE harus mengikuti dari perubahan kebutuhan pasar dari segi bentuk ruang ataupun fungsi ruang. Investasi yang dikeluarkan bukanlah bukan jumlah yang kecil, sehingga fungsi dari dalam ruang harus mengikuti kebutuhan-kebutuhan dari pasar agar ROI (*return of investment*) bisa menjadi lebih cepat.

1. Exhibition Hall

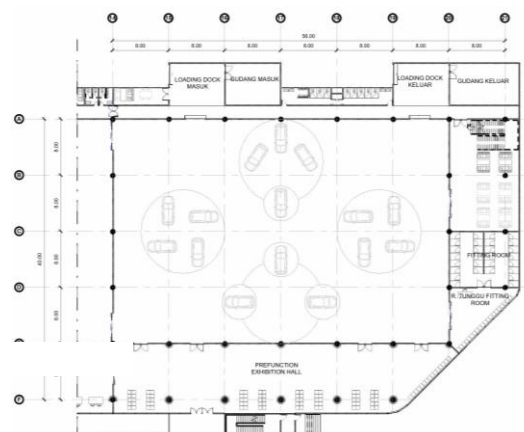
Pameran adalah sebuah kegiatan yang dibuat untuk menjadi tempat mempertemukan antara supplier dari berbagai sektor, seperti seni, industri, atau jasa, kepada para pengunjung yang menghadiri kegiatan tersebut. Supplier akan memamerkan barang dan jasa yang mereka tawarkan pada pengunjung[10]. Pada perancangan ruang pameran ini dibuat menjadi dua opsi yaitu pameran UMKM pada gambar 3.13, dan pameran mobil pada gambar 3.14.



Gambar 3. 10 Keyplan Denah Lantai 1
Sumber: Pribadi



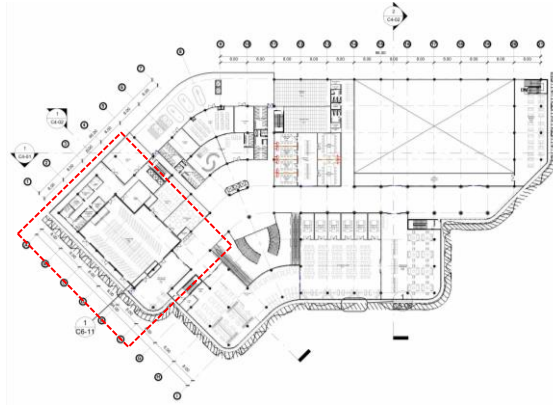
Gambar 3. 12 Layout Pameran UMKM
Sumber: Pribadi



Gambar 3. 11 Layout Pameran Mobil
Sumber: Pribadi

2. *Convention Hall*

Sebuah bangunan yang berukuran besar, yang dibuat untuk diakan acara konvensi, dimana orang-orang ataupun kelompok-kelompok berkumpul untuk mengiklankan dan mencapai kepentingan bersama. Ruang konvensi biasanya memiliki ukuran yang luas dan menampung banyak peserta[11]. Terlihat pada gambar 3.16 ruang dibuat sebagai ruang pernikahan dan gambar 3.17 sebagai ruang konvensi.



Gambar 3. 13 Keyplan Denah Lantai 2
Sumber: Pribadi



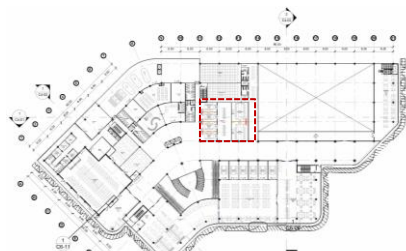
Gambar 3. 14 Layout Pernikahan
Sumber: Pribadi



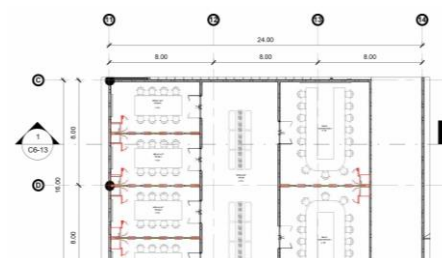
Gambar 3. 15 Layout Konvensi
Sumber: Pribadi

3. *Breakout Room*

Breakout room adalah sebuah ruangan yang terpisah dari fungsi utama yaitu convention hall dalam sebuah pertemuan yang dibuat untuk grup yang lebih kecil atau berbicara dalam kondisi



Gambar 3. 16 Keyplan Denah Lantai 2
Sumber: Pribadi



Gambar 3. 17 Layout Breakout Room
Sumber: Pribadi

yang lebih privat. Terlihat pada gambar 3.18 ruang memiliki berbagai ukuran dengan berbagai layout

4. Kesimpulan

Pada perancangan bangunan MICE (*Meeting, Incentive, Convention, dan Exhibition*) di Kota Bandung ini menerapkan tema fleksibilitas dalam *movement architecture*, fleksibilitas sangat penting pada sebuah bangunan terutama pada bangunan MICE. Penerapan *movement architecture* sangat efektif dalam fleksibilitas ruang, agar memanfaatkan ruang menjadi maksimal. Pengimplementasian *movement architecture* pada berbagai aspek bangunan ini dinilai cukup baik, karena ruang menjadi sangat fleksibel dan elemen-elemen menjadi fluid dan dinamis, seakan seperti bergerak.

5. Daftar Referensi

- [1] C. S. D. Kusuma, "Mice- Masa Depan Bisnis Pariwisata Indonesia," *Efisiensi - Kaji. Ilmu Adm.*, vol. 16, no. 2, pp. 52–62, 2019, doi: 10.21831/efisiensi.v16i2.27420.
- [2] M. R. Alamsyah and T. Hendarto, "Penerapan Konsep Green Architecture Pada Perancangan Cileunca Experience Theme," *J. Archit.*, vol. 3, no. 2, pp. 577–586, 2023.
- [3] I. Surasetja, "Fungsi, ruang, bentuk dan ekspresi dalam arsitektur," *Bahan Kuliah Pengantar Arsit.*, pp. 1–13, 2007.
- [4] A. B. Mohammed, "The concept of dynamism and movement in architecture," *J. Eng. Appl. Sci.*, vol. 66, no. 1, pp. 47–69, 2019.
- [5] D. Fuadiya, A. H. Purnomo, and K. N. Handayani, "PRINSIP FLEKSIBILITAS RUANG DALAM ARSITEKTUR Pada Perancangan Bangunan Solo Creative Hub," *Januari*, vol. 3, no. 1, pp. 126–135, 2020.
- [6] K. L. Ratnasari, "Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Kompleks TK Dan SD Di Kecamatan Kebun Tebu Kabupaten Lampung Barat," *Skripsi*, pp. 49–75, 2014, [Online]. Available: <http://e-journal.uajy.ac.id/6808/4/TA313524.pdf>
- [7] R. Dewanto and A. B. Purnomo, "Kriteria Desain Tampak Gedung Rektorat Bina Nusantara Terhadap Preferensi Sivitas Akademik," *Pros. Semin. ...*, pp. 1–7, 2019, [Online]. Available: <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/5719/0%0Ahttps://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/download/5719/4480>
- [8] S. P. T. T. R. T. 148 P. R. P. Hill and P. S. B. Sejati, "Pengertian Struktur Atap," *Univ. Int. Batam*, 2019.
- [9] P. D. S. Mayanti and N. Nurmaidah, "Evaluasi Perencanaan Pelat Lantai Pada Gedung Yayasan Pendidikan Saffiyatul Amaliyyah Jalan Kemuning Medan," *J. Rekayasa Konstr. Mek. Sipil*, vol. 04, pp. 9–20, 2021, doi: 10.54367/jrkms.v4i1.1166.
- [10] R. Y. Nugraha and T. Hendarto, "Rancangan Gedung Parahyangan Convention And Exhibition Center Dengan Menerapkan Konsep Arsitektur Futuristik," pp. 1–9.
- [11] F. O. P. Siregar, "Utara dalam hal ini Kota Manado, masih merupakan destinasi potensial MICE. Dalam rangka menuju destinasi MICE yang existing sekaligus 1 2," no. Pembimbing 1, pp. 186–197.