

MEETING INCENTIVE CONFERENCE EXHIBITION (MICE) BUILDING DI MANADO

Metafora Kombinasi

David Singal¹, Suryono², Esli D. Takumansang³

¹Mahasiswa PS SI Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS SI Arsitektur Unsrat

E-mail : daniel.singal@ymail.com

Abstrak

Konvensi berhubungan erat dengan istilah MICE. Kepanjangan MICE sebagai *meeting, incentive, conference and exhibition* telah dikenal secara luas di dunia dan menjadi istilah umum dalam industri pariwisata. Industri MICE merupakan industri yang masih muda, di kenal di Eropa dan Amerika Utara sekitar 50 tahun yang lalu, dan konsep ini masih cenderung baru dan belum tereksplorasi di negara-negara dunia ketiga namun perkembangan industri ini sangat diminati di negara-negara berkembang, karena sangat efektif memberikan dampak ekonomi surplus.

Kegiatan bisnis MICE berpotensi membuka lapangan kerja baru, tidak hanya membuka lapangan kerja baru, tetapi juga menciptakan pekerjaan yang tetap bagi masyarakat yang memiliki kemampuan tidak berbeda dengan bisnis pariwisata yang banyak diciptakan di negara-negara dengan GDP sedang dan tinggi. Kegiatan MICE merupakan bisnis yang lebih ramah lingkungan apabila dibandingkan dengan turisme massal, karena pelaku bisnis ini cenderung minim yang dengan sendirinya mengurangi kebutuhan transportasi sehingga terjadi penurunan volume emisi karbon dan angka kemacetan (Rogers, 2003).

Dalam tahapan perencanaan ini, lahan sebagai lokasi terpilih bertempat di Kota Manado tepatnya di area Kecamatan Mapanget dengan alasan kedekatan area Mapanget dengan bandar udara Sam Ratulangi sehingga mempermudah aksesibilitas bagi tamu-tamu dari luar wilayah kota Manado. Selain itu area Mapanget juga dicanangkan oleh pemerintah provinsi sebagai pusat kawasan ekonomi yang sebelumnya berada di area Boulevard. Pendekatan metafora menjadi tema terpilih dimana pendekatan ini mengacu pada simbol daerah dan budaya Minahasa dimana dalam aplikasinya, gubahan bangunan ini memberi penegasan (*focal point*) akan identitas daerah dan destinasi wisata daerah.

Kata Kunci: *Ekshibisi, konferensi, metafora*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sejak 1980-an terjadi peningkatan intensitas kegiatan MICE yang juga dibarengi dengan peningkatan jumlah peserta dimana rata-rata jumlah pengeluaran perhari sebesar US\$ 210 untuk setiap peserta konvensi. Hal ini berbanding jauh dengan pengeluaran wisatawan mancanegara dengan pengeluaran rata-rata sebesar US\$ 400 untuk 7-12 hari. Sebagai tambahan, tak jarang dijumpai peserta wisata konvensi membawa istri, anak atau bahkan teman/rekan sekerja sehingga pengeluaran peserta terkait dipastikan bertambah (Pendit, 1999). Kegiatan MICE juga bisa dikaitkan dengan dengan kegiatan pariwisata. Wisata konvensi yang diartikan sebagai “usaha jasa konvensi, perjalanan insentive, dan pameran merupakan usaha dengan kegiatan memberi jasa pelayanan bagi suatu pertemuan sekelompok orang (negarawan, usahawan, cendikiawan, dan sebagainya) untuk membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama” merupakan bentuk definitif pariwisata bisnis. Pada umumnya kegiatan konvensi berkaitan dengan usaha pariwisata lainnya, seperti transportasi, akomodasi hiburan, serta perjalanan pra dan pasca konvensi.

Kegiatan industri MICE sebagai salah satu industri produk globalisasi merupakan salah satu sektor dalam bisnis pariwisata, karena tujuan utama dari para delegasi atau peserta kegiatan MICE adalah melakukan perjalanan dan menghadiri suatu kegiatan atau event yang berhubungan dengan bisnisnya sambil menikmati kegiatan wisata secara bersama-sama.

Maksud dan Tujuan

• Maksud

Maksud dari perancangan ini adalah menghadirkan desain untuk objek yang bisa menampung/mewadahi kegiatan MICE (*meeting, incentive, conference and exhibition*) dalam skala

besar mengingat kehadiran objek ini berpotensi besar dalam perkembangan perekonomian di kota Manado.

- **Tujuan**

- a) Merancang objek berskala internasional yang dapat memfasilitasi wisatawan luar yang datang melakukan kegiatan pertukaran informasi budaya dan pariwisata.
- b) Merancang bangunan berskala internasional dengan penerapan tema Arsitektur Metafora yang mengambil pendekatan tematis yaitu menjurus pada simbol daerah dan budaya Minahasa.

- **Rumusan Masalah**

- a) Bagaimana merancang sesuai kaidah arsitektur?
- b) Bagaimana menerapkan tema ke objek rancangan?
- c) Bagaimana membuat objek yang berskala internasional dapat bersanding dengan gubahan massa yang cenderung tradisional?
- d) Bagaimana membuat konsep objek MICE Building di Kota Manado dengan menerapkan tema Arsitektur Metafora?

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tipologis, pendalaman komprehensif objek dimana dilakukan tinjauan bentuk, fungsi dan langgam objek MICE.
- Pendekatan Lokasional, elaborasi seluruh elemen dan aksesibilitas dalam tapak yang terpilih baik unsur alami, terbangun maupun sosial yang mengacu pada regulasi yang ada.
- Pendekatan Tematik, kajian tema terpilih yakni *Metafora Kombinasi* serta dilakukan eksplorasi gagasan dalam fungsi, bentuk dan langgam untuk memberikan karakteristik khusus dan unik pada bangunan itu sendiri.

Proses Perancangan

Penulis menerapkan metode perancangan “*glassbox*” yakni metode yang selalu berusaha menemukan fakta – fakta dan kausalitas factual akan suatu hal atau kejadian, dan kemudian berkembang selaras dengan kausalitas factual itu sendiri yang berjalan beriringan dengan analisis yang kontinyu sehingga menghasilkan suatu konsep rancangan.

KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Objek Rancangan

- **Prospek**

MICE Building menjadi objek terpilih karena kota Manado merupakan salah satu dari 5 kota yang menjadi destinasi super prioritas, dan provinsi Sulawesi Utara sendiri adalah salah satu dari beberapa provinsi yang menjadi fokus utama pemerintah pusat dalam pembangunan dan pengembangan fasilitas dan sarana prasarana karena posisi geografis provinsi Sulawesi Utara menjadi provinsi terdepan di perbatasan bagian Utara. Namun secara realita pusat konvensi eksisting pada umumnya tidaklah memenuhi standar internasional, dan apabila preseden eksisting telah memenuhi standar internasional, bangunannya hanya digunakan sekali sehingga kegiatan serupa dialihkan ke gedung-gedung instansional milik pemerintah daerah yang tentunya bukan fungsi utama bangunan itu sendiri. Kedekatan area Mapanget dengan bandar udara Sam Ratulangi menjadi faktor penting juga dimana mempermudah aksesibilitas bagi tamu-tamu dari luar wilayah kota Manado. Kehadiran objek ini selain mengakomodasi berbagai kebutuhan MICE, tapi juga mengakomodasi wisata budaya (objek ini juga menyediakan wadah untuk kegiatan budaya dan bentukan objek ini sendiri menjadi daya tarik budaya) yang mana bisa menjadi salah satu sumber pendapatan bagi pemerintah kecamatan dan kota serta meningkatkan taraf hidup bagi masyarakat sekitar.

- **Fisibilitas**

Bila ditarik garis ukur kehadiran pusat konvensi adalah wewenang dari pemerintah provinsi/kota dari tahapan pencanangan, perencanaan, hingga tahapan pembangunan. Pemerintah kota/provinsi sangat mampu dalam penyediaan dana (yang disesuaikan dengan APBD) dan juga kota Manado memiliki sumber daya yang lebih dari cukup (dari segi manusia dan material) untuk menghadirkan objek ini..

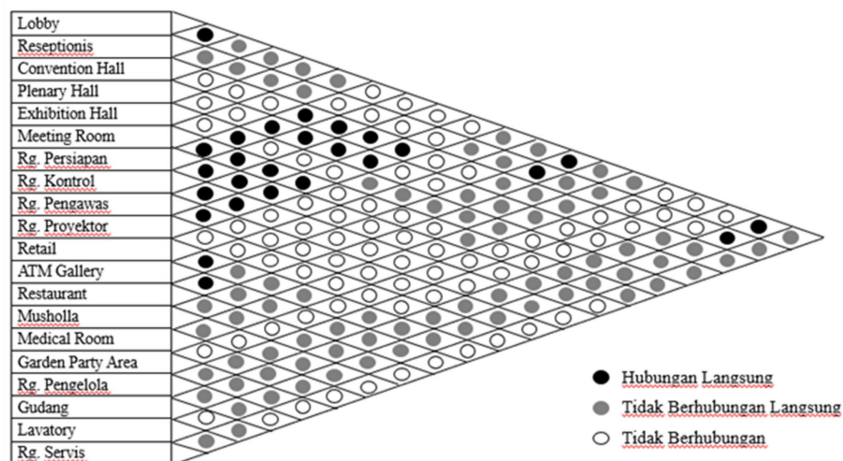
Lokasi dan Tapak

Lokasi *MICE Building* terpilih berada di Jalan A.A. Maramis, Paniki Dua, Kec. Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara. Dari segi aksesibilitas, lokasi ini tidak jauh dari Bandar Udara Internasional Sam Ratulangi. Kecamatan Mapanget merupakan kawasan pengembangan baru, menurut zoning regulation Kota Manado. Tapak terpilih telah melalui proses seleksi dengan kriteria meliputi : kesesuaian peruntukan lahan sesuai RTRW Kota Manado, aksesibilitas dan pencapaian ke kawasan ataupun fasilitas penting, ketersediaan infrastruktur yang efisien serta lingkungan fisik topografi yang mudah dikelola.



Gambar 1. Tapak Terpilih

Total Luas Lahan	= 50.709,13 m ²
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	= 40% x Total Luas Lahan
	= 40% x 50.709,13 m ²
	= 20.283,6 m ²
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	= 60% x Total Luas Lahan
	= 60% x 50.709,13 m ²
	= 30.425,478 m ²
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	= 40% x Total Luas Lahan
	= 40% x 50.709,13 m ²
	= 20.283,6 m ²
Total Lantai Bangunan	= KLB : KDB
	= 30.425,478 m ² : 20.283,6 m ²
	= 1,5 (2 Lantai)



Tabel 1. Pola Hubungan Keruangan

Program Fungsional

Tabel 2. Rekapitulasi Keruangan

Ruang	Unit / Kapasitas	Luasan	Luas Ruang
Lobby	1 (750 org)	0,6 m ² / org (CCEF)	1,125 m ²
Lounge	4 (10 org)	1,7 m ² / org	68 m ²
R. Informasi / Resepsionis	1 (3 org)	1,2 m ² / org	6 m ²
Lavatory	4	38,6 m ² / unit (DA)	
Sirkulasi 30% = 407,7 m ² Total : 1359 m ² + 407,7 m ² = 1.766,7 m²			
Convention Hall			
Ballroom	1 (3000 org)	0,8 m ² / org (CCEF)	2.400 m ²
Conference Room	1 (250 org)	2 m ² (CCEF)	250 m ²
R. Fungsi Ganda	1 (1500 org)	1 m ² (CCEF)	1.500 m ²
Rg. Kontrol	2 (3 org)	30 m ² / org (DA)	180 m ²
Rg. Proyektor	2 (2 org)	28 m ² / org (CCEF)	112 m ²
Rg. Pengawas	1 (3 org)	3 m ² (ASM)	9 m ²
Rg. Santai	1 (10 org)	3m ²	30 m ²
Gudang	2 (3 org)	20 m ² (DA)	120 m ²
Toilet Wanita	Toilet	4 (1 org)	5,25 m ²
	Wastafel	4 (1 org)	0,4 m ² / org
Toilet Pria	Toilet	4 (1 org)	5,25 m ²
	Wastafel	4 (1 org)	0,4 m ² / org
	Urinoiur	4 (1 org)	0,54 m ² / org
Sirkulasi 30% = 1.391,6 m ² Total = 6.030,2 m²			
Exhibition Hall			
Lobby Eksebisi	1 (300 org)	0,8 m ² / org (CCEF)	240 m ²
Rg. Eksebisi	1 (1500 org)	1,5 m ² / org (CCEF)	2250 m ²
Loading Dock		ASM	75 m ²
Gudang	1	225 m ² (10% Rg. Eksebisi)	225 m ²
Toilet Pria	Toilet	2 (1 org)	5,25 m ²
	Wastafel	2 (1 org)	0,4 m ² / org
	Urinoir	2 (1 org)	0,54 m ² / org
Toilet Wanita	Toilet	2 (1 org)	5,25 m ²
	Wastafel	2 (1 org)	0,4 m ² / org
Sirkulasi 30 % = 833,6 m ² Total = 3.612,2 m²			
Plenary Hall			
Rg. Persiapan	1 (30 org)	5 m ² / org (ASM)	150 m ²
Rg. Penerima	1 (4 org)	6 m ²	6 m ²
Stage	1 (20 org)	100 m ² (CCEF)	100 m ²
Banquet	1 (1.000 org)	1 m ² (ASM)	1.000 m ²
Gudang	1 (3 org)	20 m ² (DA)	60 m ²
Sirkulasi 30 % = 405,3 m ² Total = 1.756,3 m²			
Meeting Room			
Rg. Pertemuan	5 (50 org)	2 m ² / org	500 m ²
Rg. Kontrol	5 (2 org)	30 m ² / unit (DA)	150 m ²
Rg. Proyektor	5 (2 org)	40 m ² / unit (ASM)	200 m ²
Rg. Pengawas	5 (2 org)	8 m ² / unit (ASM)	40 m ²
Gudang	1 (3 org)	20 m ² (DA)	60 m ²
Sirkulasi 30% = 285 m ² Total = 1.235 m²			
Penunjang			
Retail	10	36 m ² (ASM)	360 m ²
ATM Galery	1	24 m ² (Standar)	24 m ²
Restaurant	1 (50 org)	300 m ² / 80 org (ASM)	155 m ²
Musholla	1	60 m ² (ASM)	60 m ²
Lavatory	2	38,6 m ² / unit (NAD)	80 m ²
Rg. Service	1	9 m ² (DA)	9 m ²
Medical Room	1	80 m ² (ASM)	80 m ²
Sirkulasi 30 % = 275,4 m ² Total = 1.193,4 m²			
Pengelola			
Rg. Direktur	1	28 m ² / org (DA)	40 m ²
Rg. Sekretaris	1	10,5 m ² / org (DA)	15 m ²
Rg. Bendahara	1	10,5 m ² / org (DA)	15 m ²
Rg. Kepala Bagian	3 unit	9 m ² / unit (ASM)	27 m ²
Rg. Kerja Pegawai	3 unit (6 org/rg)	40 m ² / unit (ASM)	120 m ²
Rg. Pegawai	1	180 m ² (ASM)	180 m ²
Rg. Arsip	1	15 m ² (ASM)	15 m ²
Rg. Rapat	1 (35 org)	0,98 m ² / org (DA)	40 m ²
Pantry	1	15 m ² (ASM)	20 m ²
Rg. Tamu	1	20 m ² (ASM)	20 m ²
Rg. Ganti & Loker	1 (10 org/rg)	1,2 m ² / org (ASM)	15 m ²
Lavatory	1	38,6 m ² / unit (DA)	40 m ²
Sirkulasi 30% = 164 m ² Total = 711 m²			
Service			
Rg. MEB	1	(ASM)	300 m ²
Rg. IPAL	1	(ASM)	150 m ²
Rg. Perawatan Bangunan	1	(ASM)	110 m ²

Tabel 2. Pola Hubungan Keruangan

Fasilitas	Kapasitas	Standar Luasan	Luas
Area Garden Party			
Banquet + stage	1 (250 org)	2 m ² (CCEF)	550 m ²
Taman	1 (30 org)	2 m ² (ASM)	60 m ²
Amphitheatre	1 (50-100 org)	3 m ² / org (ASM)	300 m ²
Area Parkir Pengelola			
Parkir mobil	20 unit	15 m ² / unit (DA)	300 m ²
Parkir motor	30 unit	2 m ² /unit (DA)	60 m ²
Area Parkir Pengunjung			
Parkir mobil	375 unit	15 m ² / unit (DA)	5.625 m ²
Parkir motor	750 unit	2 m ² /unit (DA)	1.500 m ²
Area Parkir Bus			
Bus	20 unit	30 m ² (DA)	600 m ²
Total Luas Besaran Ruang Luar =			8.995 m²

TEMA PERANCANGAN

Asosiasi Logis

Pemilihan tema Arsitektur Metafora, desain MICE Building ini nantinya akan di desain menyerupai simbol budaya Minahasa, yakni Burung Manguni. Dalam hal ini budaya sangat berkaitan dengan industri pariwisata yang merupakan salah satu industri bisnis dari artian MICE. Dan lebih akan mengenalkan budaya Minahasa kepada para pelaku bisnis pariwisata, terutama kepada wisatawan asing yang akan berwisata dan/atau mengikuti kegiatan bisnis.

Kajian Tema

Prinsip-prinsip arsitektur metafora :

- Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

Kegunaan penerapan metafora :

- Memanipulasi pengamat untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang berbeda.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi dan memanipulasi definisi terhadap suatu hal spesifik untuk dianggap menjadi hal yang tidak definitif (tidak memiliki pengertian) ataupun sama sekali belum memiliki definisi yang konkrit.
- Menghasilkan produk arsitektural yang lebih artistik dan ekspresif.

Klasifikasi metafora menurut Anthony C. Antoniades :

- Metafora abstrak (*Intangible Metaphor*)
Berangkat dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai klasik maupun modern seperti : budaya, tradisi, individualisme, komunikasi, naturalisme.
- Metafora konkrit (*Tangible Metaphor*)
Berangkat dari hal-hal spesifik yang menjadi karakteristik khusus/unik serta visualisasi atau penggambaran dari suatu benda.
- Metafora kombinasi (*Combined Metaphor*)
Penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit dengan mengomparasikan suatu objek visual dengan yang objek lainnya dimana didapati persamaan nilai konseptual dengan visual objek keduanya. Metafora kombinasi ini bisa menjadi memicu kreativitas perancang dalam proses konseptualisasi.

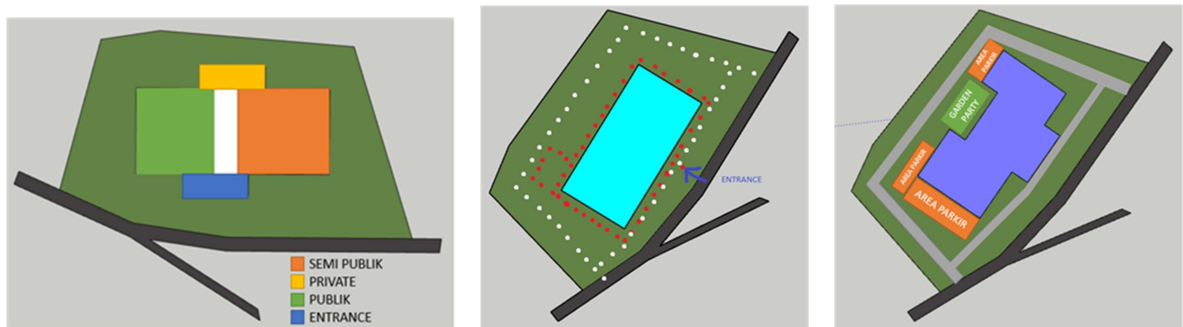
KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pengembangan Tapak

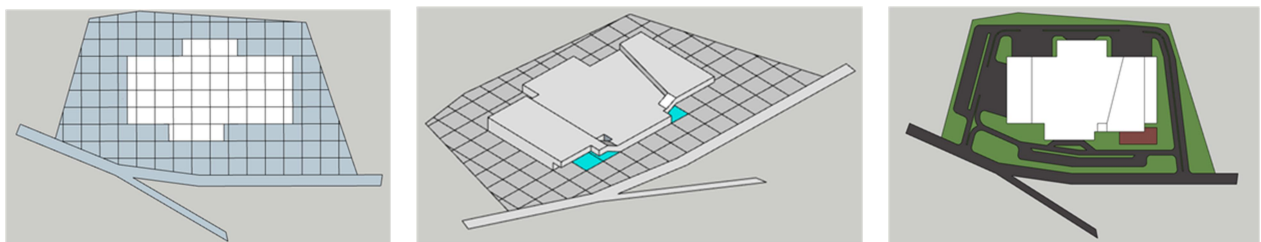
Area masuk keluar tapak terletak pada perbatasan tapak yang bersinggungan langsung dengan jalan raya yakni di bagian Timur & Selatan tapak. Entrance dan exit tapak akan dipisahkan untuk mengantisipasi kemacetan pada sekitar. Entrance condong di arah Selatan dan exit condong di arah Timur.

Sistem jalur pergerakan di dalam tapak akan dibuat menyesuaikan dengan rencana aksesibilitas keluar masuk tapak dan juga akan menjangkau setiap zonasi pada tapak.

- Garis putus-putus berwarna putih merupakan jalur pengunjung maupun pengelola yang akan langsung masuk dengan kendaraan. Konsep sirkulasi ini diperuntukan bagi pengunjung dan pengelola yang membawa kendaraan, baik yang akan berkunjung dengan waktu yang lama maupun tidak.
- Garis putus-putus berwarna merah merupakan konsep jalur sirkulasi pejalan kaki pengunjung. Untuk jalur pejalan kaki ini dapat mempermudah masuk keluar sesuai kepentingan masing-masing pengunjung.
- Garis berwarna biru merupakan jalur utama untuk menghubungkan pengunjung yang berjalan kaki maupun yang membawa kendaraan hanya untuk sementara waktu atau drop off.



Gambar 2. Konsep Pengembangan Tapak, dari kiri ke kanan :
zoning tapak, entrance-exit tapak & sirkulasi dalam tapak, ruang luar

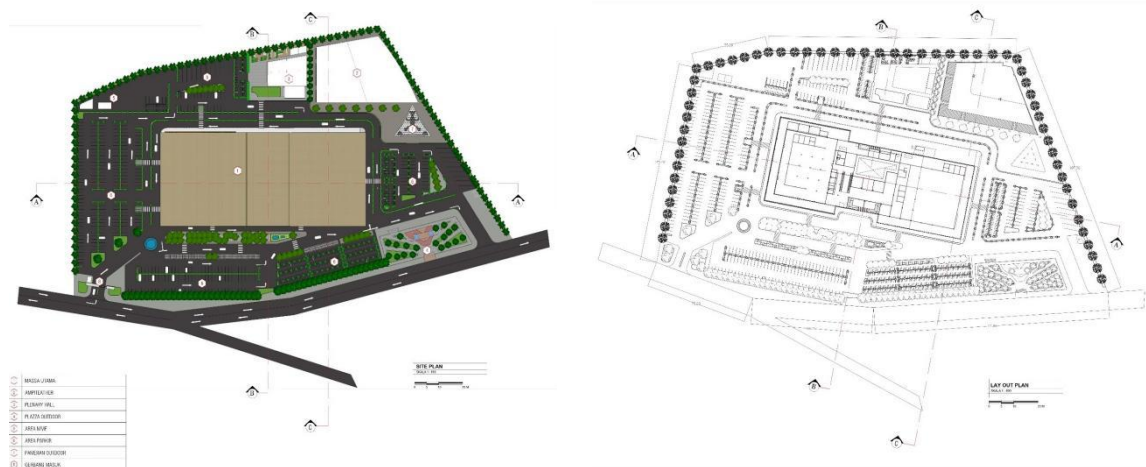


Gambar 3. Konsep Pematangan Lahan, dari kiri ke kanan :
Peletakan massa relatif, zona penghubung ruang luar-dalam, gubahan massa

Konsep Gubahan Massa Bangunan dan Pola Kedenahan

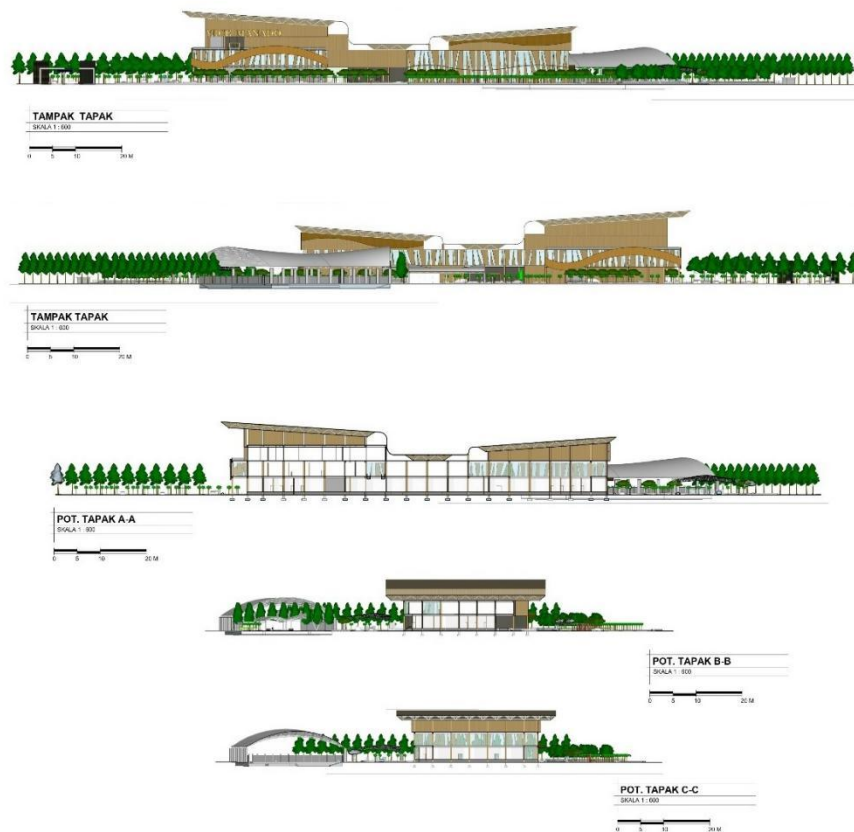
Konsep selubung yang diterapkan pada rancangan akan mengikuti tema yang dipilih yaitu metafora kombinasi, yang mana akan menghadirkan suatu bentuk selubung yang mengikuti bentuk dari burung Manguni. Penggunaan bahan material bangunan menjadi opsi tersendiri dalam proses pembentukan bangunan, serta bentuk atap dan bahan material atap juga menjadi pertimbangan sendiri. Untuk selubung dipakai ACP dan kaca.

HASIL PERANCANGAN Tata Letak dan Tata Tapak



Gambar 4. Site Plan dan Lay Out

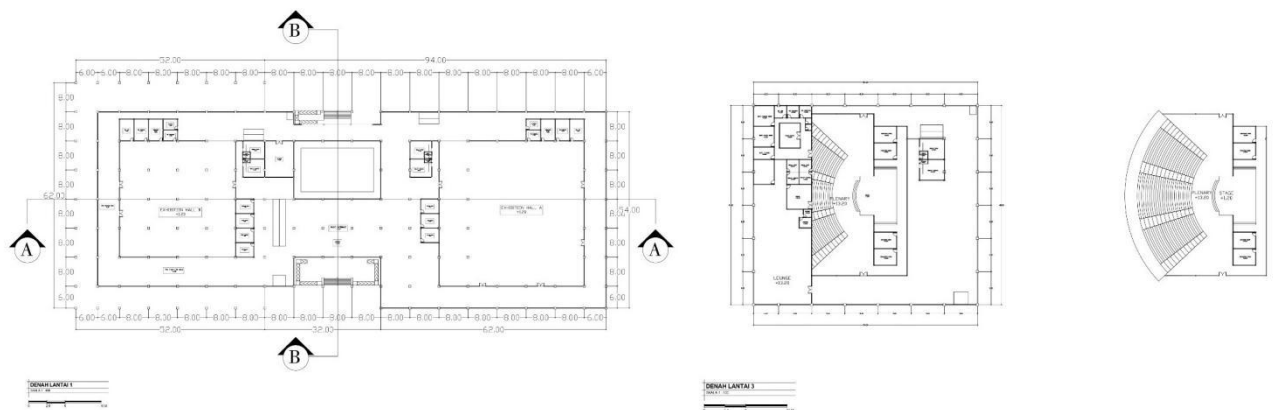
Gubahan Bentuk Arsitektural



Gambar 5. Tampak-tampak tapak & bangunan dari atas ke bawah :
Tampak depan, tampak belakang, potongan tapak
Tampak kanan, tampak kiri

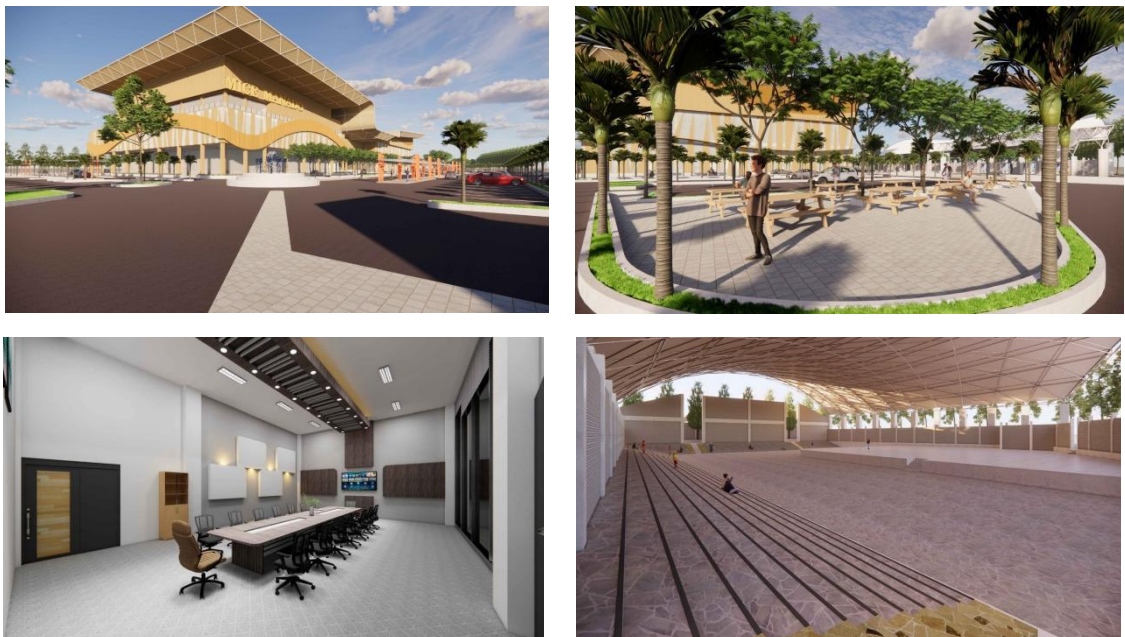


Gambar 6. Perspektif tapak



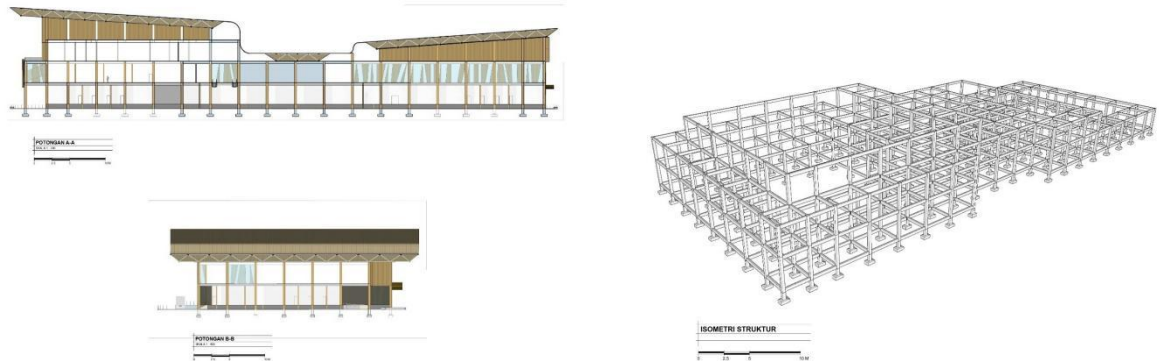
Gambar 7. Denah massa utama dan denah amphiteater

Gubahan Ruang Arsitektural



Gambar 8. Secara berturut-turut mengikuti jarum jam dari pojok kiri :
Pintu masuk tapak (eksterior), taman eksterior, spot amphiteater, area rapat

Struktur dan Konstruksi



Gambar 9. Secara berturut-turut mengikuti jarum jam dari pojok kiri :
Potongan massa dan isometri struktur

PENUTUP

Kesimpulan

Diharapkan objek MICE menjadi salah satu preseden dan contoh pendekatan desain untuk tema metafora. Adalah keberhasilan penulis untuk menghadirkan representasi budaya lokal dalam bangunan komersil, dimana penulis berekspektasi apabila objek ini akan direalisasikan, objek ini menjadi landmark kota karena karakteristik bangunan ini sendiri yang berbentuk burung manguni akan menjadi nilai jual eksternal untuk menarik perhatian masyarakat sekitar dan wisatawan domestik ataupun mancanegara untuk hadir ataupun juga terlibat dalam interaksi ekonomi di dalamnya.

Saran

Penerapan bentuk pada massa utama, serta kebutuhan ruang yang cukup optimal. Namun masih dibutuhkan beberapa riset mengenai filosofi dari burung Manguni yang mana direncanakan akan diterapkan dalam makna serta bentuk dari massa utama. Kebutuhan gambar yang harus dilengkapi agar perancangan bisa maksimal untuk di mengerti dan di pahami oleh siapa pun

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C., 1990, *Poetics of Architecture: Theory of Design*, John Wiley & Sons, New York.
- Ashadi, 2019, *Konsep Metafora Dalam Arsitektur*, Arsitektur UMJ Press, Jakarta.
- Lawson, Fred, 1981, *Conference, Convention, and Exhibition Facilities*, The Architectural Press, London.
- Moe, Kiel, 2008, *Integrated Design In Contemporary Architecture*, Priceton Architectural Press, New York.
- Neufert, Ernest, 1997, *Data Arsitek Jilid I*, Penerbit Erlangga Jakarta.
- Pemerintah Daerah TK II Kota Manado, 2014, *RTRW Kota Manado Tahun 2014-2034 Pasal 43 ayat 2 tentang Rencana Pengembangan Wisata Prioritas di Wilayah Kota*, Dinas PUPR Kota Manado, Manado.
- Pemerintah Republik Indonesia, 1992, *Keputusan Dirjen Pariwisata Nomor : Kep-06/U/IV/1992; Pasal 1 : Pelaksanaan Usaha Jasa Konvensi, Perjalanan Intensif dan Pameran*, Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, Jakarta.