

**PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL EXHIBITION  
AND CONVENTION CENTER (YIECC) DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR SIMBIOSIS**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

DZIA MILLATINA

NIM. 16660094



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2020**

**PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL EXHIBITION AND  
CONVENTION CENTER (YIECC) DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR *SIMBIOSIS***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah  
Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

DZIA MILLATINA

NIM. 16660094

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2020**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Dzia Millatina  
NIM : 16660094  
JURUSAN : Teknik Arsitektur  
FAKULTAS : Sains dan Teknologi  
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center (YIECC)* dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 30 Mei 2020

Pembuat Pernyataan,



Dzia Millatina

16660094

**PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL EXHIBITION AND  
CONVENTION CENTER (YIECC) DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR *SIMBIOSIS***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

DZIA MILLATINA

NIM. 16660094

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal 6 Mei 2020

Pembimbing I,

A. Farid Nazaruddin, M.T

NIP. 19821011 20160801 1 079

Pembimbing II,

Elok Mutiara, M.T

NIP. 19760528 200604 2 003

Mengesahkan

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, M.T

NIP 19790913 2006 2 001

**PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL EXHIBITION AND  
CONVENTION CENTER (YIECC) DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR SIMBIOSIS**

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

DZIA MILLATINA

NIM. 16660094

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan  
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 6 Mei 2020

Menyetujui:

Tim Penguji

<b>PENGUJI UTAMA</b>	Tarranita Kusumadewi, M.T NIP. 19790913 200604 2 001	(.....)
<b>KETUA PENGUJI</b>	Ach. Gat Gautama, M.T NIP. 19760418 200801 1 009	(.....)
<b>SEKRETARIS PENGUJI</b>	A. Farid Nazaruddin NIP. 19821011 20160801 1 079	(.....)
<b>ANGGOTA PENGUJI</b>	Elok Mutiara, M.T NIP. 19760528 200604 2 003	(.....)



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG FAKULTAS SAINS DAN  
TEKNOLOGI  
JL. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp./Faks . (0341) 558933  
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

## KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Ujian Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji, menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Dzia Millatina  
NIM : 16660094  
Judul TA : PERANCANGAN *YOGYAKARTA INTERNATIONAL EXHIBITION AND CONVENTION CENTER (YIECC)* DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

Telah melakukan **revisi** sesuai catatan revisi dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Sidang Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Sidang Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Sidang Tugas Akhir.

Malang, 30 Mei 2020  
Mengetahui, Tim Penguji

Penguji Utama

Ketua Penguji

Tarranita Kusumadewi, M.T  
NIP. 19790913 200604 2 001

Sekretaris Penguji

Ach. Gat Gautama, M.T  
NIP. 19760418 200801 1 009

Anggota Penguji

A. Farid Nazaruddin  
NIP. 19821011 20160801 1 079

Elok Mutiara, M.T  
NIP. 19760528 200604 2 003

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul “Perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis”. Dalam memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Abi tercinta Muflikhun, S.E dan Ummi yang kusayangi Hesti Herawati, S.Si, Apt. yang telah mencurahkan segenap doanya serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak A. Farid Nazaruddin, M.T selaku Pembimbing I dan Ibu Elok Mutiara, M.T selaku Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing dalam penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Tarranita Kusuma Dewi, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Malang
2. Ibu Prima Kurniawaty, M.Si selaku dosen mata kuliah pilihan Lanskap dan Kawasan yang telah membantu saya dalam penggalan isu perancangan
3. Saudara saya, Yahming dan Mbak Kar, yang turut membantu saya dalam menyediakan fasilitas saat mengerjakan tugas
4. Inchik bos yang dapat menjadi mood booster saya
5. Teman-teman seperjuangan di grup Tugas Akhir 2016 yang saling menguatkan satu sama lain. Terimakasih kepada Qurrota, Andri, Mbak Ria, Azizah, Hani, Rachel, Alvin, Bayu, Jaya, Ties’a, Ulep, Galuh, Muna, Fiqi, Izza, Naufala, Tii dan Mbak Nurul.
6. Teman-teman seperjuangan bimbingan yakni Azizah, Rachel, Romi, Farizal
7. Sahabat saya Intan, Ame, Ime, Andri yang selalu menjadi *support system*
8. Teman-teman sejawat Teknik Arsitektur 2016.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Malang. 20 Januari 2019

Penulis

## ABSTRAK

Millatina, Dzia, 2019, *Perancangan Yogyakarta International Exhibition and Convention Center*. Dosen Pembimbing : Ahmad Farid Nazaruddin, MT., Elok Mutiara, MT.

Kata Kunci: Arsitektur Simbiosis, Pariwisata Budaya, MICE, Exhibition and Convention Center.

Pariwisata merupakan salah satu industri mega besar dunia yang mendorong pertumbuhan ekonomi paling cepat. Perkembangan dunia pariwisata di suatu daerah dapat terus berkembang apabila daerah tersebut terbuka terhadap pertumbuhan pariwisata di tingkat lebih luas, baik nasional maupun internasional. Industri MICE merupakan suatu wisata konvensi yang memadukan antara kegiatan bisnis dengan *leisure*. Dampak yang ditimbulkan oleh MICE diantaranya dapat meningkatkan devisa negara, menyumbangkan kontribusi pada ekonomi daerah dan meningkatkan ekonomi masyarakat dalam industri perhotelan, kerajinan, transportasi udara dan darat, kuliner dan penerjemah.

Kota Yogyakarta memiliki aset yang sangat besar baik dalam bidang seni, budaya dan keindahan alamnya. Terwujudnya kota Yogyakarta sebagai kota tujuan wisata terkemuka yang bertumpu pada kekuatan dan keunggulan budaya lokal menjadikannya lokomotif pembangunan kota Yogyakarta secara menyeluruh. Dengan kondisi seperti itu banyak pelaku jasa wisata menyambut optimis dan mendukung berbagai kegiatan dalam kerangka industri MICE.

Arsitektur Simbiosis dipilih dalam strategi pendekatan rancangan karna dapat menggabungkan dua aspek yang berbeda, digunakan aspek budaya sehingga dapat menyajikan desain bangunan yang bercirikan khas budaya Yogyakarta dan aspek teknologi yang dapat memadai acara-acara dalam tingkat internasional. Selain itu, juga dapat memberikan rancangan iconic bagi Yogyakarta International Convention and Exhibition Center sehingga dapat menjadi landmark bagi Yogyakarta.

## ABSTRACT

Millatina, Dzia, 2019, the design of the Yogyakarta International Exhibition and Convention Center. Supervisor: Ahmad Farid Nazaruddin, MT., Elok Mutiara, MT.

Keywords: Architecture Symbiosis, Cultural Tourism, MICE, Exhibition and Convention Center.

Tourism is one of the world's huge industrial that fastest drive economic growth. The development of tourism in the region can continue to grow if the region is open to the growth of tourism in the wider level, both nationally and internationally. MICE industry is a convention travel, combining business with leisure. The impact of the MICE them can increase national income, contributions to the local economy and improve the local economy in the hospitality industry, craft, air and ground transportation, food and interpreter.

Yogyakarta has a great asset both in the fields of art, culture and natural beauty. The realization of the city of Yogyakarta as a leading tourist destination that relies on the strength and excellence of the local culture makes locomotives overall development of the city of Yogyakarta. Under such circumstances many actors welcomed upbeat travel services and supports a range of activities within the framework of the MICE industry.

Architecture Symbiosis selected in strategy design approach because it can combine two different aspects, be used so as to present the cultural aspects of building design that is characterized by typical Yogyakarta's cultural and technological aspects that can adequately events at the international level. Moreover, it also can provide iconic design for Yogyakarta International Convention and Exhibition Center so that it can become a landmark for Yogyakarta.

## المخلص

ضياء، ملتنا . ٢٠١٩ . المؤتمرات ومركز الدولي يوجياكرتا معرض تصميم . المشرف: أحمد فريد نزار الدين ، الماجستير ،  
إلوك موتيارا، الماجستير

.الكلمات المفتاحية: العمارة التكافلية ، السياحة الثقافية ، الفران ، المعارض والمؤتمرات

السياحة هي واحدة من الصناعات الضخمة في العالم التي تقود أسرع نمو اقتصادي. يمكن أن يستمر تطور عالم السياحة  
ميجو هي . في منطقة ما إذا كانت المنطقة مفتوحة لنمو السياحة على مستوى أوسع ، على الصعيدين الوطني والدولي  
ميجو إلى زيادة النقد سياحة مؤتمرات تجمع بين الأنشطة التجارية والأنشطة الترفيهية. يمكن أن يؤدي التأثير الناجم عن  
الأجنبي للبلاد ، والمساهمة في الاقتصاد الإقليمي وتحسين اقتصاد المجتمع في صناعة الضيافة ، والحرف ، والنقل الجوي  
والبري ، والطبخ والمترجمين .

تتمتع مدينة يوجياكرتا بأصول هائلة في الفنون والثقافة والجمال الطبيعي. إن إدراك مدينة يوجياكرتا كوجهة سياحية رائدة  
تعتمد على قوة وتميز الثقافة المحلية يجعلها فاطرة تطوير مدينة يوجياكرتا ككل. مع مثل هذه الظروف ، فإن العديد من  
مشغلي الخدمات السياحية متفانلون ويدعمون مختلف الأنشطة في إطار صناعة المعارض التجارية

تم اختيار العمارة التكافلية في منهج التصميم لأنه يمكن أن يجمع بين جانبيين مختلفين ، يتم استخدام الجوانب الثقافية بحيث  
يمكن تقديم تصميم المبنى الذي يتميز بثقافة يوجياكرتا والجوانب التكنولوجية التي يمكن أن تكون مناسبة للأحداث على  
المستوى الدولي. بالإضافة إلى ذلك ، يمكن أن توفر أيضًا تصميمًا متميزًا لمركز يوجياكرتا الدولي للمؤتمرات والمعارض  
حتى يصبح معلمًا رئيسيًا في يوجياكرتا .

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan dan Manfaat Rancangan .....	5
1.4 Batasan Perancangan.....	8
1.5 Keunikan Rancangan.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Tinjauan Objek Desain</b>	
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek .....	11
2.1.2 Teori yang Relevan dengan Objek.....	11
2.1.3 Teori Pustaka Arsitektural Objek .....	22
2.1.4 Tinjauan Pengguna pada Objek.....	30
2.1.5 Studi Preseden Berdasarkan Objek .....	32
<b>2.2 Tinjauan Pendekatan Desain</b>	
2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan .....	39
2.2.2 Prinsip Simbiosis .....	39
2.2.3 Preseden Penerapan Rancangan .....	43
2.2.4 Aplikasi dalam Rancangan .....	47
<b>2.3 Tinjauan Nilai Islami pada Desain</b>	
2.3.1 Integrasi Keislaman Objek Rancangan.....	53
2.3.2 Integrasi Keislaman Pendekatan Arsitektur Simbiosis.....	55

2.3.3 Kesimpulan Integrasi Keislaman .....	58
<b>BAB III METODE PERANCANGAN</b>	
<b>3.1 Tahap Programming</b>	
3.1.1 Ide Gagasan Rancangan .....	65
3.1.2 Identifikasi Masalah.....	65
3.1.3 Tujuan Rancangan .....	65
3.1.4 Batasan Rancangan.....	66
3.1.5 Metode Perancangan .....	67
<b>3.2 Tahap Pra Rancangan</b>	
3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data .....	68
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan .....	69
3.2.3 Teknik Sintesis .....	71
3.2.3 Perumusan Konsep Dasar .....	71
<b>3.3 Skema Tahapan Perancangan .....</b>	<b>72</b>
<b>BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN</b>	
<b>4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan</b>	
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Kawasan .....	67
4.1.2 Gambaran Umum Lokasi Tapak .....	69
4.1.2.1 Kebijakan Tapak .....	70
4.1.2.2 Potensi Tapak .....	71
4.1.1.3 Batas Tapak .....	72
4.1.1.5 Bentuk dan Ukuran Tapak .....	73
4.1.1.5 Kondisi Fisik Tapak.....	73
<b>4.2 Ide Teknik Analisis .....</b>	<b>77</b>
<b>4.3 Analisis Program Ruang</b>	
4.3.1 Analisis Fungsi .....	79
4.3.2 Analisis Pengguna dan Aktivitas .....	84
4.3.3 Analisis Alur Sirkulasi .....	89
4.3.4 Analisis Ruang .....	93
4.4 Analisis Bentuk .....	117
<b>4.5 Analisis Tapak</b>	
4.5.1 Analisis Matahari .....	119
4.5.2 Analisis Sirkulasi .....	120

4.5.3 Analisis View dan Orientasi .....	121
4.6 Analisis Utilitas .....	122

**BAB V KONSEP PERANCANGAN**

5.1 Konsep Dasar .....	123
5.2 Konsep Bentuk .....	124
5.3 Konsep Tapak.....	125
5.4 Konsep Ruang .....	126
5.5 Konsep Utilitas .....	127
5.6 Konsep Struktur .....	127

**BAB VI HASIL RANCANGAN**

6.1 Konsep Perancangan .....	129
6.2 Hasil Rancangan Kawasan .....	131
6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan .....	138
6.4 Hasil Rancangan Sistem Struktur .....	162
6.5 Hasil Rancangan Utilitas .....	163
6.6 Detail Rancangan .....	164

**BAB VII PENUTUP**

7.1 Kesimpulan .....	167
7.2 Saran .....	167

DAFTAR PUSTAKA

LEMBAR KELAYAKAN

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Potensi Wisata DIY .....	1
Gambar 1.2 Grafik Perkembangan Wisatawan DIY .....	3
Gambar 2.1 Standar Kursi pada Auditorium .....	23
Gambar 2.2 Standar Tinggi Tempat Duduk Penonton .....	23
Gambar 2.3 Ketinggian Auditorium .....	24
Gambar 2.4 Ketinggian Auditorium .....	24
Gambar 2.5 Bentuk Langit-langit dan Akustik .....	25
Gambar 2.6 Proporsi Balkon berdasarkan Sudut Vertical Pandang .....	25
Gambar 2.7 Pencahayaan Ambient pada Ruang Multifungsi .....	26
Gambar 2.8 Penataan Ruang Pertemuan .....	26
Gambar 2.9 Pencahayaan pada Ruang Multifungsi .....	27
Gambar 2.10 Standar Jarak Pandang Manusia.....	27
Gambar 2.11 Pencahayaan Ambient pada Ruang Multifungsi .....	28
Gambar 2.12 Pencahayaan Halogen pada Ruang Multifungsi .....	28
Gambar 2.13 Pencahayaan Sorot pada Ruang Multifungsi .....	29
Gambar 2.14 Sirkulasi Kendaraan ketika Loading/Unloading.....	29
Gambar 2.15 Sirkulasi pada Area Parkir Bertingkat .....	30
Gambar 2.16 Jakarta Convention Center (JCC) .....	32
Gambar 2.17 Site Map JCC .....	32
Gambar 2.18 Analisa Sirkulasi Bangunan Preseden Objek.....	32
Gambar 2.19 Analisa Kebisingan Bangunan Preseden Objek.....	33
Gambar 2.20 Exhibition Hall A JCC .....	34
Gambar 2.21 Plenary Hall JCC .....	35
Gambar 2.22 Assembly Hall JCC .....	35
Gambar 2.23 Siteplan Main Lobby JCC .....	36
Gambar 2.24 Siteplan Lower Lobby JCC .....	15
Gambar 2.25 National Bunraku Theatre .....	43
Gambar 2.26 Konsep <i>Respect to History</i> pada NBT .....	43
Gambar 2.27 Konsep Kesatuan Dualisme pada NBT .....	44
Gambar 2.28 Konsep Intermediary Zone pada NBT .....	46
Gambar 2.29 Konsep Hybrid pada NBT .....	47

Gambar 2.30 Konsep Hybrid pada NBT .....	47
Gambar 2.31 Konsep Hybrid pada NBT .....	47
Gambar 3.1 Skema Tahapan Perancangan .....	66
Gambar 4.1 Infografis Provinsi DI Yogyakarta .....	67
Gambar 4.2 Infografis Kependudukan DI Yogyakarta .....	68
Gambar 4.3 Infografis Mata Pencarian DI Yogyakarta .....	68
Gambar 4.4 Infografis Administrasi DI Yogyakarta .....	70
Gambar 4.5 Peta Kota Yogyakarta, DIY .....	70
Gambar 4.6 Batas-batas Tapak .....	72
Gambar 4.7 Bentuk dan Ukuran Tapak .....	73
Gambar 4.8 Kondisi Topografi Tapak .....	73
Gambar 4.9 Sirkulasi dan AksSunpath pada Tapak sibilas pada Tapak .....	74
Gambar 4.10 Pemandangan/View dari Tapak .....	74
Gambar 4.11 Sunpath pada Tapak .....	75
Gambar 4.12 Grafik Suhu pada Tapak .....	75
Gambar 4.13 Utilitas pada Tapak .....	76
Gambar 4.14 Grafik Pengelola Exhibition and Convention Center .....	77
Gambar 4.15 Diagram Keterkaitan Makro YIECC .....	107
Gambar 4.16 Diagram Keterkaitan Mikro Exhibition Center .....	108
Gambar 4.17 Diagram Keterkaitan Mikro Convention Center .....	109
Gambar 4.18 Diagram Keterkaitan Mikro Convention Center .....	109
Gambar 4.19 Bubble Diagram Exhibition Hall A .....	110
Gambar 4.20 Bubble Diagram Exhibition Hall B .....	110
Gambar 4.21 Bubble Diagram Plenary Hall .....	111
Gambar 4.22 Bubble Diagram Meeting Room .....	111
Gambar 4.23 Bubble Diagram Ballroom .....	112
Gambar 4.24 Bubble Diagram Studio Mombatik .....	112
Gambar 4.25 Bubble Diagram Studio Topeng Kayu .....	112
Gambar 4.26 Bubble Diagram Studio Gerabah .....	113
Gambar 4.27 Bubble Diagram Studio Perak .....	113
Gambar 4.28 Bubble Diagram Studio Tenun .....	113
Gambar 4.29 Bubble Diagram Studio Anyam .....	113
Gambar 4.30 Bubble Diagram Servis .....	115
Gambar 5.1 Konsep Dasar Perancangan .....	123
Gambar 5.2 Konsep Bentuk Dasar .....	125

Gambar 5.3 Konsep Tapak .....	125
Gambar 5.4 Rancangan Lanskap .....	126
Gambar 5.5 Konsep Ruang .....	126
Gambar 5.6 Konsep Utilitas .....	127
Gambar 5.7 Konsep Struktur .....	127
Gambar 6.1 Konsep Perancangan .....	129
Gambar 6.2 Siteplan Kawasan .....	132
Gambar 6.3 Zoning Tapak .....	133
Gambar 6.4 Suasana Era Modern.....	133
Gambar 6.5 Suasana Zona perantara .....	133
Gambar 6.6 Suasana era tradisional .....	134
Gambar 6.7 Sirkulasi Pengunjung dengan Kendaraan Bermotor .....	134
Gambar 6.8 Sirkulasi Pengunjung dengan Berjalan Kaki .....	135
Gambar 6.9 Sirkulasi Servis .....	135
Gambar 6.10 Perspective Mata Burung Kawasan .....	136
Gambar 6.11 Perspective Mata Burung Kawasan .....	136
Gambar 6.12 Taman pada Lanskap .....	137
Gambar 6.13 Kolam pada Lanskap .....	137
Gambar 6.14 Suasana Zona Hamba .....	138
Gambar 6.15 Suasana Zona Alam .....	138
Gambar 6.16 Denah Lantai 1 (satu) YIECC .....	140
Gambar 6.17 Denah Lantai 2 (dua) YIECC .....	141
Gambar 6.18 Denah Lantai 3 (tiga) YIECC .....	142
Gambar 6.19 Tampak Depan .....	143
Gambar 6.20 Tampak Samping .....	143
Gambar 6.21 Potongan A-A' .....	144
Gambar 6.22 Potongan B-B' .....	144
Gambar 6.23 Perspektif Mata Manusia 'Lobby' .....	145
Gambar 6.24 Perspektif Burung Manusia 'Lobby' .....	145
Gambar 6.25 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 1) .....	146
Gambar 6.26 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 2) .....	146
Gambar 6.27 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 3) .....	147
Gambar 6.28 Potongan A-A' Plenary Hall .....	147
Gambar 6.29 Perspektif Mata Manusia Plenary Hall .....	148
Gambar 6.30 Perspektif Mata Burung Plenary Hall .....	148

Gambar 6.31	Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 1) .....	149
Gambar 6.32	Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 2) .....	149
Gambar 6.33	Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 3) .....	150
Gambar 6.34	Potongan A-A' Meeting rooms dan Exhibition .....	150
Gambar 6.35	Perspektif Interior Ruang Rapat .....	151
Gambar 6.36	Perspektif Interior Ruang Pertemuan .....	151
Gambar 6.37	Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 1) .....	152
Gambar 6.38	Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 2) .....	152
Gambar 6.39	Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 3) .....	153
Gambar 6.40	Potongan A-A' Ballroom dan Exhibition Hall B .....	153
Gambar 6.41	Perspektif Interior Ballroom .....	154
Gambar 6.42	Perspektif Interior Ballroom .....	154
Gambar 6.43	Perspektif Interior Exhibition Hall .....	155
Gambar 6.44	Perspektif Interior Exhibition Hall .....	155
Gambar 6.45	Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 1) .....	156
Gambar 6.46	Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 2) .....	156
Gambar 6.47	Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 3) .....	157
Gambar 6.48	Perspektif Interior Galeri Kerajinan Yogyakarta .....	157
Gambar 6.49	Perspektif Interior Loading/Unloading Dock .....	158
Gambar 6.50	Perspektif Interior Mushola .....	159
Gambar 6.51	Denah Bangunan Parkir Lantai 1 (satu) .....	160
Gambar 6.52	Denah Bangunan Parkir Lantai 2-4 (dua-empat) .....	160
Gambar 6.53	Perspektif Bangunan Parkir .....	161
Gambar 6.54	Skenario Parkir dengan Multilevel Garage System .....	161
Gambar 6.55	Detail Pondasi Pancang .....	162
Gambar 6.56	Sistem Struktur Rigid Frame pada Tapak .....	162
Gambar 6.57	Detail Atap .....	163
Gambar 6.58	Konsep Elektrikal pada Tapak .....	163
Gambar 6.59	Konsep Plumbing pada Tapak .....	164
Gambar 6.60	Detail Rancangan Arsitektur .....	164
Gambar 6.61	Perspektif Secondary-skin .....	165
Gambar 6.62	Detail Rancangan Lanskap .....	165
Gambar 6.63	Detail Vegetasi Lanskap .....	166

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Latar Belakang bagi Objek

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan provinsi yang terletak di tengah pulau Jawa, dikelilingi oleh provinsi Jawa Tengah dan termasuk zona tengah bagian selatan dari formasi geologi pulau Jawa. Ibukota provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Yogyakarta, sedangkan kota-kota yang terdapat dalam wilayah provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Bantul, Wates, Sleman, dan Wonosari. Yogyakarta dengan sejarah yang panjang, kekayaan tradisi budaya masyarakatnya serta bentang alamnya yang indah, memiliki beragam keunikan dan keistimewaan yang menjadikan Yogyakarta sebagai 15 kota tujuan wisata yang terkemuka di Indonesia.

Dalam peta kepariwisataan nasional, potensi DIY menduduki peringkat kedua setelah Bali. Penilaian tersebut didasarkan pada beberapa faktor yang menjadi kekuatan pengembangan wisata di DIY. Pertama, berkenaan dengan keragaman obyek. Dengan berbagai predikatnya, DIY memiliki keragaman obyek wisata yang relatif menyeluruh baik dari segi fisik hingga non fisik, terlihat dari keragaman bentang alam pegunungan dan panorama pantai selatan hingga kedalaman sejarah dan budayanya.

Kondisi topografi di DIY beraneka ragam wujudnya, mulai dari berbentuk dataran, lereng pegunungan serta daerah pantai. Secara topografi, DIY dapat dikelompokkan menjadi empat satuan wilayah yakni Satuan Gunung Merapi, Satuan Pegunungan Selatan atau Pegunungan Seribu, Satuan Pegunungan Kulon Progo, dan Satuan Dataran Rendah. Sedangkan kondisi seni budaya yang terjaga keaslian dan keindahannya, sampai sekarang ini masih terdapat di dalam lingkungan istana raja dan di daerah-daerah sekitarnya. Sebagai peninggalan dari suatu Kerajaan yang besar, maka Yogyakarta memiliki kebudayaan yang tinggi dan bahkan merupakan pusat/sumber kebudayaan Jawa.



Gambar 1.1 Potensi Wisata D.I Yogyakarta (sumber: bappeda.jogjapro.go.id)

Pariwisata di DIY secara fisik dapat dilihat dari potensi sejarah dan budayanya yang hingga kini masih terjaga keasliannya. Dengan kesungguhan untuk menjaga kelestarian sejarah budaya yang ada serta memelihara kemegahan candi Prambanan dan Ratu Boko, Keraton Kasultanan Yogyakarta Hadiningrat, Kota Tua Kota Gedhe, Makam Raja-raja Mataram Kota Gedhe, museum-museum, dan adat-istiadat serta kesenian tradisionalnya. Begitu juga dengan potensi keindahan alam Yogyakarta yang sangat mempesona, seperti kawasan Kaliurang dan gunung Merapi, kawasan Nglanggeran, Tahura Bunder, puncak Suroloyo/perbukitan Menoreh, gunung Gambar, pegunungan Karst, tebing Breksi, Gumuk Pasir, maupun keindahan pantai selatan (pantai Kukup, Baron, Krakal, Siung, Ngrehenan, Sundak, Sadeng, Parangtritis, Goa Cemara, Pandansimo, Glagah dll). Beragam destinasi wisata yang ada menjadikan sektor kepariwisataan menjadi salah satu motor penggerak pertumbuhan ekonomi di DIY.

Hingga kini arah pembangunan kepariwisataan DIY juga semakin jelas dan mantap, dengan mengacu kepada Perda DIY No. 1 Th. 2012 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan (RIPPARDA) DIY, yang menjadi sumber rujukan utama untuk memandu arah pengembangan kepariwisataan DIY yang berwawasan budaya. Dalam Statistik Kepariwisataaan DIY Tahun 2017 menjelaskan bahwa perda tersebut telah secara eksplisit memberikan rambu-rambu yang harus dipatuhi oleh seluruh *stakeholder* kepariwisataan DIY, tuntutan sinergitas antar sektor, serta pembagian peran para aktor/pelaku pembangunan, untuk mencapai visi pembangunan kepariwisataan yang telah ditetapkan.

Dengan diluncurkannya slogan baru Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu Jogja Istimewa, maka diharapkan dapat semakin menambah semangat seluruh stakeholder kepariwisataaan DIY untuk mewujudkan kepariwisataan DIY yang benar-benar istimewa. Keistimewaan tersebut diharapkan dapat tercermin mulai dari tata kelola pemerintahannya yang baik, manajemen pengelolaan Daya Tarik Wisata yang baik, maupun industri kepariwisataan yang juga berkualitas. Dengan demikian diharapkan akan semakin memperkuat ciri keistimewaan kepariwisataan DIY dibandingkan dengan destinasi lain di Indonesia, guna mendukung pencapaian visi yaitu pada tahun 2025 Yogyakarta akan menjadi Daerah Tujuan Wisata Terkemuka di Asia Tenggara. Dalam mencapai visi 2025 menjadi Daerah Tujuan Wisata Terkemuka di Asia Tenggara, Yogyakarta masih perlu berusaha lebih keras. Pasalnya meihat dari grafik perkembangan wisatawan ke DIY pada tahun 2013-2017 berikut.



Gambar 1.2 Grafik Perkembangan Wisatawan yang mengunjungi DIY Tahun 2013-2017

Sumber: Statistik Kepariwisata 2017, Dinas Pariwisata, Daerah Istimewa Yogyakarta

Dari data di atas dapat diketahui bahwa kelompok wisatawan yang paling banyak berkunjung ke kota Yogyakarta adalah kelompok wisatawan nusantara dengan presentasi 90% wisatawan di Yogyakarta pertahunnya dan hanya 10% wisatawan di Yogyakarta yang berasal dari luar negeri. Oleh karena itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Yogyakarta memaparkan beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam meningkatkan kepariwisataan adalah (1) meningkatkan kunjungan wisatawan mancanegara dan (2) mempertahankan serta memantapkan kunjungan wisatawan nusantara.

Pariwisata merupakan salah satu industri megabesar dunia yang mendorong pertumbuhan ekonomi paling cepat. Perkembangan dunia pariwisata disuatu daerah dapat terus berkembang apabila daerah tersebut terbuka terhadap pertumbuhan pariwisata di tingkat lebih luas, baik nasional maupun internasional. Salah satu cara dalam meningkatkan kepercayaan dari dunia internasional terhadap Indonesia yaitu diselenggarakannya kegiatan MICE (*Meetings, Incentives, Convention and Exhibition*).

Menurut (Kesrul, 2004), MICE sebagai suatu kegiatan kepariwisataan yang aktifitasnya merupakan perpaduan antara *leisure* dan *business*, biasanya melibatkan sekelompok orang secara bersama-sama, rangkaian kegiatannya dalam bentuk pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, kongres, dan pameran. Kedatangan wisatawan mancanegara ke Yogyakarta bukan hanya sekedar berlibur, tetapi ada yang mengikuti kegiatan MICE. Ini artinya, para wisman yang hadir di Indonesia adalah mereka yang diutus oleh korporasi, lembaga swadaya, bahkan sebagai utusan negara. Sehingga oleh Bappeda DIY ingin meningkatkan Yogyakarta sebagai destinasi wisata utama dengan mendukung aktivitas MICE berskala Internasional. Kegiatan MICE merupakan pertemuan antar anggota maupun kelompok yang mewakili suatu organisasi maupun suatu negara. Peningkatan jumlah kunjungan pariwisata dunia, juga meningkat penyelenggaraan MICE menjadi tren dunia.

Destinasi MICE merupakan perpaduan antara *leisure* dan *business* dianggap tahan dari pengaruh krisis ekonomi dibandingkan pariwisata konvensional (Sidiq Nugroho, dkk.: 2018).

Dalam jurnal Warta Ekspor yang dikeluarkan oleh (Kementerian Perdagangan Republik Indonesia, 2011) menjelaskan bahwa perkembangan industri MICE telah memberikan warna yang beragam terhadap jenis kegiatan industri jasa yang identik dengan pemberian pelayan. MICE merupakan bisnis yang memberikan kontribusi tinggi secara ekonomi terlebih bagi negara berkembang. Kualitas pelayanan yang diberikan mampu memberikan kepuasan kepada setiap peserta, industri MICE mampu memberikan keuntungan yang besar bagi para pelaku usaha di industri tersebut. Berkembangnya industri MICE sebagai industri baru yang bisa menguntungkan bagi banyak pihak, karena industri MICE ini merupakan industri yang kompleks dan melibatkan banyak pihak. Alasan inilah yang menjadikan tingkat pertumbuhan para pengusaha penyelenggara MICE bermunculan, sehingga tidak dipungkiri industri MICE sebagai industri masa kini yang banyak diminati oleh para pelaku bisnis. Kegiatan bisnis MICE telah membuka lapangan kerja baru, tidak hanya menciptakan tenaga kerja musiman saja, tetapi juga telah menciptakan pekerjaan yang tetap bagi banyak masyarakat. Indonesia dengan wilayah yang strategis serta memiliki daya tarik tersendiri bagi warga negara asing, memberikan peluang bagi tumbuhnya industri MICE.

Para wisatawan MICE pada umumnya mempunyai lama tinggal lebih panjang, karena mengikuti kegiatan *pre and post tour* sehingga secara keseluruhan pengeluaran wisatawan tersebut lebih besar. Selain itu wisatawan MICE memiliki tingkat kekebalan yang relatif lebih tinggi terhadap berbagai isu ketidakjelasan di suatu negara. Sehingga tidak mudah membatalkan kunjungannya. Selain itu kegiatan MICE memberikan manfaat langsung pada ekonomi masyarakat seperti akomodasi, usaha kuliner, cinderamata, *guide*, hingga transportasi lokal.

Oleh kemenpar disebutkan adanya industri MICE sejalan dengan tiga strategi yakni pro-pengentasan kemiskinan, pro-penciptaan lapangan pekerjaan, serta pro-pertumbuhan. MICE sebagai industri yang memiliki karakter *multiplayer effect* –mempunyai dampak berlipat terhadap hasil, pendapatan dan tenaga kerja– tentunya dapat meningkatkan taraf ekonomi masyarakat sekitar, karena dalam suatu acara, seluruh *stakeholder* akan ikut terlibat. Selain itu, angka pengangguran juga dapat ditekan melalui industri MICE.

Industri MICE yang di dalamnya terdapat bidang *meeting, incentive, conference, and exhibition*, menunjukkan tren yang menggembirakan. Berbagai kegiatan MICE berskala internasional yang telah diselenggarakan di Indonesia diharapkan dapat menjadi media untuk mempromosikan produk-produk kreatif Indonesia. Berbagai jenis produk ekonomi kreatif

yang dipamerkan diharapkan mendorong tumbuhnya pelaku kreatif sehingga dapat mampu mendukung ekonomi regional dan nasional.

Namun hingga kini Indonesia ditengarai kekurangan tempat penyelenggaraan MICE berskala internasional sedangkan pemerintah berencana memfokuskan MICE sebagai motor pertumbuhan industri pariwisata di Indonesia. Pengembangan destinasi MICE saat ini memang difokuskan di tujuh kota, yaitu Jakarta, Yogyakarta, Bandung, Surabaya, Medan, Lombok dan Bali. Dari tujuh destinasi itu, yang saat ini sudah siap untuk penyelenggaraan MICE Internasional yakni Jakarta dan Bali. Menurut riset yang dilakukan oleh ICCA (International Congress & Convention Association) beberapa factor yang menyebabkan hanya Kota Jakarta dan Bali yang telah memenuhi standar MICE Internasional adalah karena aksesibilitas yang memadai (adanya bandara internasional dan *direct flight*), dukungan *stakeholder*, tempat-tempat menarik, fasilitas akomodasi, fasilitas pertemuan dengan kapasitas hingga 10.000 orang, fasilitas pameran berskala Internasional, citra destinasi, keadaan lingkungan dengan infrastruktur yang baik, dan profesionalitas SDM-nya. Dari kriteria di atas Yogyakarta memiliki kendala dalam pemenuh fasilitas pertemuan dan pameran berskala internasional.

Maka dari itu perlu diadakannya bangunan pameran dan pertemuan di Yogyakarta dengan skala internasional melihat tingginya potensi Yogyakarta sebagai destinasi wisata MICE. Sebuah *exhibition and convention center* agar dapat memberikan *multiplier effect* seperti memperluas lapangan pekerjaan yang ada, meningkatkan kontribusi pendapatan daerah dan meningkatkan nilai ekonomi pada sektor industri lain seperti industri penginapan, industri wisata, industri kuliner, hingga industri moda, maka perlu dikelola secara professional, kredibel dan akuntabel maka perlu adanya rancangan yang ikonik, ramah terhadap semua pengguna dan pelayanan bangunan publik yang maksimal.

Rasulullah Shallallahu'alaihi Wasallam bersabda:

مَنْ سَرَّهُ أَنْ يُنْسَطَ لَهُ فِي رِزْقِهِ أَوْ يُنْسَأَ لَهُ فِي أَثَرِهِ فَلْيَصِلْ رَحْمَهُ

“Barang siapa yang ingin dilapangkan rizkinya dan dipanjangkan umurnya, maka hendaklah ia menyambung tali silaturahmi”. [Muttafaqun ‘alaihi].

Hadits ini diriwayatkan oleh Shahihul Bukhari dalam kitabnya Kitabul Adab menjadi dasar pengambilan judul *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dengan mengembangkan Yogyakarta menjadi pemenuh fasilitas MICE Internasional, sebagaimana kepanjangan dari MICE yaitu *Meetings* (pertemuan), *Incentives* (insentif), *Convention* (konvensi) and *Exhibition* (pameran) yang memiliki satu tujuan yang sama yaitu sebuah pertemuan. Dari hadits ini menjelaskan bahwa dengan adanya silaturahmi maka akan dilapangkan rizki dan dipanjangkan umurnya. Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Chand,

Simitri (*Meetings: Types, Purpose, Advantages and Disadvantages*) suatu pertemuan memiliki beberapa tujuan yakni diantaranya: untuk mencapai keputusan / kesepakatan bersama, memecahkan masalah, memahami suatu situasi, bertukar ide dan pengalaman, menginformasikan, menjelaskan, mempresentasikan ide, memberi dan mendapatkan umpan balik tentang ide-ide baru, memberikan pelatihan, merencanakan dan mempersiapkan diri untuk bertindak, mengatasi perbedaan dan kesalahpahaman sehingga menghasilkan suatu keputusan, menghasilkan antusiasme dan mencari kerja sama, meninjau kinerja masa lalu dan mengevaluasinya, menciptakan perasaan kontinuitas dan solidaritas dalam suatu organisasi kerja. Banyak sekali manfaat yang dapat diambil dari sebuah pertemuan sesuai dengan tujuan diadakannya acara.

Maka diharapkan dengan perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dapat meningkatkan jumlah para wisatawan yang mengunjungi Yogyakarta sehingga dampak yang dihasilkan dapat tersebar disekitarnya pula, diantaranya dalam industri perhotelan, kerajinan, transportasi udara dan darat, kuliner, penerjemah, dan khususnya dalam industry pariwisata budaya Yogyakarta. Alasan ini yang menjadi acuan dasar perancangan agar dapat meningkatkan daya tarik pariwisata Yogyakarta hingga berskala internasional, *exhibition and convention center* yang perancangannya menyesuaikan standar internasional yang ada sehingga dapat mewadahi segala aktifitas publik-komersil dengan baik dan lancar.

### 1.1.2 Latar Belakang bagi Pendekatan

Yogyakarta kaya akan budaya kesenian tradisional dan tradisinya, diantaranya yakni kesenian kethoprak, wayang kulit, wayang wong, wayang golek, wayang klithik, jathilan, arawitan, sendratari Ramayana dan masih banyak lagi. Namun, telah berkurang antusiasme terhadap seni tradisional bagi generasi muda saat ini. Dikutip dari laman [www.kompas.com](http://www.kompas.com) 12 dari total 36 jenis kesenian tradisional di Kabupaten Sleman terancam punah karena sudah tidak banyak kelompok yang memainkannya lagi. Dari data Disbudpar Sleman, dua belas kesenian yang hampir punah itu antara lain Sruntul, Srandul, Emprak, Tari Klasik, Kuntulan, Wayang Klithik, dan Wayang Punakawan. Maka dari itu upaya pelestarian kesenian tradisional perlu digalakkan kembali. Dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini dapat menjadi pintu utama masuknya para wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara, maka kesan pertama yang diharapkan muncul adalah ciri khas budaya Yogyakarta, sebagai pelestari kesenian tradisional dan menyelamatkan dari hampir punahnya budaya lokal.

Dalam perancangan *Exhibition and Convention Center* sebagai penyedia fasilitas MICE Internasional maka dibutuhkan penggunaan teknologi yang mutakhir sehingga dapat

memudahkan semua bentuk kegiatan yang diselenggarakan dan dapat memberi kenyamanan dan keamanan maksimal bagi pengunjung.

Maka digunakan pendekatan arsitektur simbiosis yang dapat menggabungkan dua unsur dan menciptakan rancangan yang kuat dan ikonik. Unsur budaya yang berada dari masa lampau diakulturasi dengan unsur teknologi pada masa kini. Maka dalam dua lintas waktu yang berbeda tersebut digunakan pendekatan arsitektur simbiosis sebagai penghubungnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dapat menjadi wadah atau sarana kegiatan MICE Internasional?
2. Bagaimanakah pendekatan arsitektur simbiosis diterapkan dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* sehingga dapat menampilkan ciri khas budaya Yogyakarta dan perkembangan teknologi masa kini?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Rancangan

### 1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka dapat diketahui tujuannya sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* yang dapat mewadahi semua kalangan dalam kegiatan-kegiatan MICE.
2. Menghasilkan rancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* yang terintegrasi sebagai sarana diadakannya pameran, konferensi, area bisnis, dan rekreasi.
3. Menghasilkan rancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* sebagai pintu utama masuknya para wisatawan baik dari nusantara maupun mancanegara diperkenalkanlah budaya khas tradisional Yogyakarta dengan penerapan arsitektur simbiosis dengan menggabungkan unsur budaya dan unsur teknologi.

### 1.3.2 Manfaat

Dari tujuan-tujuan yang telah dipaparkan di atas, maka diharapkan manfaat yang didapat sebagai berikut.

#### 1. Masyarakat

Dengan banyaknya para wisatawan dari nusantara maupun mancanegara yang mengunjungi *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* sesuai dengan

tujuan MICE yang dipaparkan Kemenpar bahwa MICE sejalan dengan tiga strategi yakni pro-pengentasan kemiskinan, pro-penciptaan lapangan pekerjaan, serta pro-pertumbuhan. MICE sebagai industri yang memiliki karakter *multiplayer effect* –mempunyai dampak berlipat terhadap hasil, pendapatan dan tenaga kerja– tentunya dapat meningkatkan taraf ekonomi masyarakat sekitar, karena dalam suatu acara, seluruh *stakeholder* akan ikut terlibat. Selain itu, angka pengangguran juga dapat ditekan melalui industri MICE.

Dengan menerapkan arsitektur simbiosis yang memadukan antara unsur budaya dan teknologi sehingga perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini dapat meningkatkan kepekaan masyarakat dalam pelestarian budaya tradisional dan bagi masyarakat di luar Yogyakarta dapat menambah wawasan terhadap kesenian tradisional Yogyakarta.

## 2. Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta

Dengan perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini diharapkan akan menarik para wisatawan nusantara maupun mancanegara menjadi bertambah sehingga akan menambah pendapatan retribusi pengelola dan pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Manfaat terhadap DIY sendiri yaitu akan meningkatkan citra Yogyakarta sebagai kota budaya dengan dilestarikannya budaya tradisional Yogyakarta.

### 1.4 Batasan Perancangan

#### 1.4.1 Batasan Objek dan Fungsi Rancangan

Objek yang akan dirancang adalah *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center*. Masuk dalam kategori lembaga pemerinah Daerah yang dikelola oleh lembaga swasta dengan fungsi yang akan diwadahi meliputi:

1. Fungsi primer: melaksanakan pertemuan skala internasional maupun nasional diantaranya rapat/diskusi, konferensi, pameran, seminar, workshop, pers, dll.
2. Fungsi sekunder: sebagai tempat rekreasi wisata budaya Yogyakarta.
3. Fungsi penunjang: menunjang semua kegiatan yang dilaksanakan meliputi manajemen dan administrasi, beribadah, kebersihan, foodcourt/catering, assembly point, power house, dll.

#### 1.4.2 Batasan Pengguna

Subjek yang dituju secara umum adalah semua penduduk dalam hingga luar negeri. Secara khusus, pengguna yang dituju yakni masyarakat awam, akademisi, seniman, pelaku

bisnis, anggota yayasan/organisasi maupun pemerintahan. Semua pengguna bergantung dengan kegiatan MICE yang dilaksanakan.

#### 1.4.3 Batasan Skala Layanan dan Lokasi Rancangan

Perancangan ini bertaraf internasional sesuai dengan nama perancangannya yaitu *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* yang tepatnya berlokasi di Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jenis kegiatan yang diwadahi pada Exhibition and Convention Center mencakup: pertemuan meja bundar, eksibisi, pers, konferensi, kongres, konvensi, workshop, seminar, symposium dan pertemuan.

#### 1.4.4 Batasan Pendekatan Rancangan

Pendekatan Arsitektur Simbiosis yang diterapkan akan diintegrasikan dengan pelayanan yang maksimal dari convention and exhibition center maka digunakan prinsip teknologi atau *Smart Building* yang disesuaikan dengan keadaan lokal masyarakat (*contextual element*). Sehingga implementasi dari penerapan Arsitektur Simbiosis pada perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dibatasi pada penerapan bentuk dan makna rancangan. Mempertimbangkan hubungan antara kebutuhan dari objek *exhibition and convention center* dengan contextual element masyarakat atau kondisi sosial, budaya dan lingkungan alam.

#### 1.5 Keunikan Rancangan

*Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* yang memberikan wadah bagi kegiatan-kegiatan MICE hingga skala Internasional dengan desain yang memberikan ciri khas budaya dan dikombinasikan dengan teknologi bangunan masa kini sehingga tercipta bangunan yang berkarakter dengan pelayanan bangunan publik yang prima. Bangunan pameran dan pertemuan dengan memunculkan budaya tradisional Yogyakarta sebagai upaya dalam menciptakan pariwisata budaya digabungkan dengan penerapan teknologi pada bangunan menggunakan pendekatan Arsitektur Simbiosis. Sehingga diharapkan rancangan bangunan dapat memunculkan filosofi dari budaya Yogyakarta ditambah memberikan pelayanan publik yang optimal dengan penggunaan teknologi mutakhir.



(halaman sengaja dikosongkan)

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Objek Desain

#### 2.1.1 Definisi Objek

**Exhibition** : Pameran merupakan suatu kegiatan untuk menyebar luaskan informasi dan promosi yang ada hubungannya dengan penyelenggaraan konvensi atau yang ada kaitannya dengan pariwisata, Pendit (1999:34).

Menurut Kesrul (2004:16), exhibition adalah ajang pertemuan yang dihadiri secara bersama-sama yang diadakan di suatu ruang pertemuan atau ruang pameran hotel, dimana sekelompok produsen atau pembeli lainnya dalam suatu pameran dengan segmentasi pasar yang berbeda.

**Convention** : menurut KBBI, Konvensi dapat diartikan sebagai pemufakatan atau kesepakatan, perjanjian antar negara, para pengusaha pemerintah dan sebagainya ataupun konferensi tokoh masyarakat atau partai politik dengan tujuan khusus. Dapat disimpulkan bahwa Konvensi merupakan persetujuan formal yang bersifat multilateral dan diadakan di bawah wibawa organisasi nasional maupun internasional.

**Center** : terjemahan *center* ke bahasa Indonesia adalah pusat dan arti pusat dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah tempat yang letaknya bagian tengah, pokok pangkal yang menjadi pempunan (Brent C Brooling, 1980).

**Exhibition and Convention Center** : Suatu bangunan yang menjadi wadah pusat koordinasi kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan konferensi dan pameran yang memberikan fasilitas dan sarana pertemuan dan pameran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Exhibition and Convention Center merupakan bangunan dalam satu atap (*stand-alone-venue*) yang menyediakan beragam fasilitas diantaranya penyelenggaraan konferensi, pameran ataupun pertemuan.

#### 2.1.2 Teori yang relevan dengan Objek

##### 2.1.2.1 Bentuk-bentuk Pertemuan

Bentuk-bentuk pertemuan menurut Fred Lawson dalam bukunya *Conference, Convention and Exhibition Facilities* adalah sebagai berikut.

- I. *Exhibition and Fair*
  1. **Trade show and fair**: kegiatan yang mengumpulkan penjual dan pembeli produk, barang dan jasa bersama-sama dalam sektor industri tertentu.
  2. **Consumer show on-fair** : kegiatan pameran yang terbuka untuk masyarakat umum
  3. **Trade-consumer shows or fair** : kegiatan yang mengizinkan masyarakat umum mengikuti atau membuka pameran pada hari-hari tertentu saja
  4. **Private exhibition** : kegiatan di mana masing-masing perusahaan atau lembaga menyelenggarakan pameran mereka sendiri untuk menunjukkan produk yang mereka pilih atau ciptakan ke khalayak
  5. **Product Launching** : kegiatan dalam memperkenalkan barang baru dan layanan yang mungkin ditampilkan dalam perdagangan, pameran pribadi atau keduanya
- II. *Convention and Congress*
  1. **Congres** : merupakan pertemuan untuk mendiskusikan atau menetapkan penyelesaian sejumlah permasalahan.
  2. **Convention** : merupakan pertemuan sejumlah orang untuk suatu objek umum atau untuk bertukar pikiran, pandangan dalam grup.

3. **Converence**: merupakan sesi umum dan face to face kelompok dengan partisipasi yang tinggi terutama terhadap perencanaan, mendapatkan fakta informasi, ataupun menyelesaikan masalah. Biasanya terdiri dari satu golongan seperti profesi, asosiasi, dan perusahaan. Pertemuan ini terkesan sangat formal dan mendorong partisipasi kolektif dalam mencapai pendapat obyektif dan tujuan.
4. **Seminar** : kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk saling berbagi pengalaman tentang fakta di bawah bimbingan seorang pemimpin diskusi. Pesertanya lebih dari 30 orang
5. **Workshop** : kegiatan atau acara yang dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki keahlian di bidang tertentu berkumpul untuk membahas masalah tertentu dan melakukan kegiatan pembelajaran. Pesertanya lebih dari 35 orang
6. **Symposium** : program yang diawali dengan penentuan masalah oleh peserta yang kemudian didiskusikan, pemimpin diskusi kemudian membangun program seputar masalah yang paling banyak. Diskusi ini memiliki penekanan sama pada diskusi dan instruksinya.
7. **Forum** : merupakan kegiatan yang dilakukan sekelompok orang yang terpilih dan yang dianggap ahli serta dapat mewakili pendapat umum tentang suatu masalah di hadapan pemirsa/hadirin atau pendengar.
8. **Public Lecture** : penyampaian suatu materi yang dapat dihadiri oleh mahasiswa berbagai jurusan dan program studi.
9. **Panel** : dua atau lebih pembicara yang mengemukakan sudut pandang dengan diskusi antar pembicara dan dipimpin oleh moderator
10. **Colloquium** : program dengan penentuan masalah oleh peserta di awal yang kemudian didiskusikan, pemimpin diskusi kemudian membangun program seputar masalah yang paling banyak. Diskusi ini memiliki penekanan sama pada diskusi dan instruksinya.

Dari beberapa bentuk-bentuk pertemuan yang telah di paparkan oleh Lawson, digunakan semua bentuk kegiatan yang ada dalam *exhibition and fair* maupun *convention and congress*. Karna melihat dari tujuan untuk mengembangkan hingga dalam skala Internasional maka dibukakan segala pintu kegiatan agar rancangan ini dapat selalu ramai pengunjung.

### 2.1.2.2 Klasifikasi Exhibition and Convention Center

*Exhibition and Convention Center* diklasifikasikan berdasarkan karakteristik dan fasilitas yang diperlukan yaitu sebagai berikut (Penner,1991, hal. 18):

#### 1. Executive

Gedung pertemuan dan eksibisi kelas menengah dan atas, mewadahi kegiatan pelatihan, pengembangan manajemen, rencana manajemen, serta pertemuan penting. Pemilihan lokasi berada di pusat kota atau pinggiran kota dengan fasilitas tambahan seperti 225-300 guestroom ukuran sedang sampai besar, pusat perbelanjaan, restoran, dan fasilitas rekreasi mewah lainnya. tambahan yang ditawarkan yaitu 125-400 guestroom, auditorium, kafetaria, ruang-ruang khusus, dan fasilitas rekreasi yang terbatas.

#### 2. University

Gedung pertemuan dan eksibisi yang terintegrasi dengan universitas, meliputi kegiatan edukasi dan pengembangan, pertemuan ilmiah, dan pelatihan program edukasi. Fasilitas tambahan tidak jauh berbeda dengan corporate convention and exhibition center, hanya saja terdapat penambahan amphiteater serta area rekreasi yang menjadi satu dengan universitas.

### 3. *Non-residential*

Gedung pertemuan dan eksibisi jenis ini tidak terintegrasi dengan tempat menginap, berdiri sendiri sebagai sebuah convention and exhibition center. Kegiatan yang diwadahi sangat variatif, seperti sales meeting, kegiatan pelatihan, pengembangan manajerial dengan sasaran kelas menengah ke bawah. Berada di lokasi yang strategis atau di pusat kota dengan fasilitas tambahan berupa cafe dan restoran, *purposed room* yang terbatas serta tidak ada fasilitas rekreasi tertentu.

### 4. *Non-for-profit*

Tujuan utama gedung pertemuan dan eksibisi ini bukan untuk mencari keuntungan. Kegiatan yang dapat diwadahi berupa acara religius, edukasi, pelatihan, pertemuan antar yayasan/organisasi, maupun penggalangan dana. Fasilitas tambahan terbatas.

Karakteristik dan fasilitas pada Exhibition and Convention Center ini dipilih dengan tipe *non-residential*, yakni gedung untuk diselenggarakannya pameran dan pertemuan yang berdiri sendiri dan tidak terintegrasi dengan tempat menginap. Dalam visi Bappeda dalam mendukung aktivitas MICE dengan menciptakan suatu kawasan bisnis, jasa dan rekreasi sehingga pada *Yogyakarta International Exhibiton and Convention Center* ini menyediakan fasilitas tambahan berupa kafe dan restoran, *purposed room*, serta adanya fasilitas rekreasi belanja produk-produk local khas Yogyakarta.

#### 2.1.2.3 MICE Venue Standard

Standar Pelayanan bagi Exhibition and Convention Center dirujuk dari panduan dalam *Planning a Convergence Centre* yang dikeluarkan oleh IAPCO. *International Association of Professional Congress Organisers* (IAPCO) merupakan sebuah organisasi nirlaba yang didirikan pada tahun 1968, merupakan asosiasi profesional untuk penyelenggara profesional, perencana pertemuan dan manajer kongres internasional, nasional, konvensi dan acara-acara khusus. Panduan ini menjelaskan diantaranya (a) ruang-ruang yang diperlukan untuk Kongres internasional dan ukuran relatifnya; (b) mengidentifikasi kriteria desain utama untuk tempat pertemuan; (c) memberikan pemilik dan operator mereka dengan saran untuk pengelolaan berbagai elemen mereka. Berikut kriteria standar yang ditentukan.

**Tabel 2.1 Standar Dalam Merancang *Conference Centre* oleh IAPCO**

No.	Objek	Fasilitas	Kriteria Desain
1.	Ruang	Auditorium	• 3500 kursi
		Hall	• ruang lantai datar (1000 kursi) yang dapat dibagi menjadi 4 bagian (400-100 kursi)
		Pameran	• 10000 m <sup>2</sup> (gross), 5000 m <sup>2</sup> (ruang pameran digunakan net)
		Ruang lain	• ruang yang fleksibel untuk kantor, pertemuan <i>ad hoc</i> , sekretariat, speaker persiapan, dll
		Foyers/ lobby	• Selain menjadi ruang transisi juga dapat digunakan sebagai area pendaftaran, wilayah internet, menampilkan poster dan <i>stand-up</i> catering

Convention			
2.	Akses	Akses eksternal (menuju dalam bangunan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat memberikan akses bagi Individu tiba dengan mobil atau angkutan umum</li> <li>Truk dan kendaraan layanan</li> </ul>
		Akses internal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Akses ramah bagi penyandang cacat</li> <li>Lift bagi orang dan barang-barang besar</li> <li>Fasilitas troli untuk penyaluran barang</li> </ul>
		Akses parkir	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebuah alur parkir dengan <i>signage</i> yang jelas bagi peserta rapat dan penyelenggara</li> </ul>
		Akses pengiriman dan penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kode warna disesuaikan untuk pertemuan tertentu</li> <li>Gudang penyimpanan bagi peserta maupun penyelenggara</li> </ul>
3.	Transportasi	T Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>drive-up, drive-in</i> akses, akses mudah ke transportasi umum, standar trotoar</li> </ul>
		T Internal	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standar lorong untuk akses troli</li> <li>Pemindahan barang menuju loading dock atas</li> <li>Tangga, lift dan escalator</li> </ul>
4.	Servis	Servis-Plumbing	<ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet for universal, Kamarmandi unisex for VIP</li> </ul>
		Servis-Sistem pemanasan, ventilasi, dan airconditioning	<ul style="list-style-type: none"> <li>AC tiap ruang, kipas langit ketika ruangan non-AC, jalur ventilasi yang berbeda bagi area merokok</li> </ul>
		Servis-Listrik	<ul style="list-style-type: none"> <li>backup sistem listrik; genset/ <i>photovoltaic</i>, daya yang cukup termasuk 15 GPO amp</li> </ul>
		Servis-Lighting	<ul style="list-style-type: none"> <li>sistem pencahayaan khusus dan fleksibel di area presentasi</li> <li>Pencahayaan pada ruang pameran</li> <li>Pencahayaan untuk tangga tapak di auditorium berjenjang</li> <li>lampu tambahan untuk riggers bekerja di atap gulungan</li> <li>Pencahayaan Exit dan jalur evakuasi</li> </ul>
		Servis-Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fasilitas broadband nirkabel (1 jalur nirkabel/ 50 orang)</li> <li>Pengumuman dan monitor pesan elektronik di tempat umum</li> <li>Beberapa outlet telepon / faks untuk pendaftaran dan area bisnis, dan outlet untuk modem komputer</li> </ul>
		Servis-Peralatan Audio visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>Panel bergerak yang dapat melampirkan Operator audio visual</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grid langit-langit (tersembunyi sebaiknya) untuk peleakkan proyektor video / data, lampu, dll</li> <li>• In-house music dalam ruangan</li> </ul>
5.	Produksi	Area panggung dan ruang persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Langit-langit tinggi tanpa fitting lampu yang menonjol</li> <li>• Fleksibel dengan build-up / out, sistem langit-langit grid untuk menanggihkan gulungan, perangkat, pencahayaan, dll.</li> </ul>
6.	<b>Catering</b>	Ruang transisi yang menyediakan berbagai gerai makanan dan minuman.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dapur memiliki akses yang dekat dengan semua pertemuan, gerai kuliner/ coffee shop</li> <li>• persiapan makanan mengatur agar suara tidak mengganggu peserta rapat</li> </ul>
7.	<b>Fasilitas</b>	Penanda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Signage</i> yang jelas dengan perbedaan warna dan taktil</li> <li>• Tiang bendera untuk bendera/spanduk</li> </ul>
		finishing lantai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karpet di semua ruang pertemuan dan ruang publik</li> <li>• Ubin karpet dengan mendasari di pejalan kaki tinggi daerah lalu lintas</li> <li>• Sistem vakum sentral</li> </ul>
		finishing dinding	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dirancang secara akustik, datar, mudah <i>maintenance</i>.</li> </ul>
		Ruang VIP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang dilengkapi dengan akses dikrit, ruang duduk dan meja kerja, meja rias, <i>feed audio</i> dan video dari auditoria, telepon dan outlet listrik.</li> </ul>
		Ruang ganti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbagi antara pria dan wanita, dilengkapi area menggantung atau loker, meja rias.</li> </ul>
		Ruang rehearseal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang tertutup terdapat sound sistem dan pencahayaan yang baik.</li> </ul>
8.	<b>Nerve center</b>	Registration desk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Telepon, fax dan data outlet.</li> <li>• Fasilitas untuk penyimpanan tas dan bawaan lainnya.</li> </ul>
		kantor kesekretariatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fasilitas dapur dasar yang berdekatan untuk self-service minuman / makanan ringan.</li> <li>• Telepon, fax dan data outlet.</li> </ul>
		kantor PCO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Min jarak 25m2 dengan meja Pendaftaran.</li> <li>• fasilitas dapur dasar</li> </ul>
		media fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ruang yang terpisah untuk wawancara terletak dekat ke kamar speaker, dengan pencahayaan yang baik, suara bukti dan tidak ada hiasan dinding.</li> </ul>

		speakers ready room	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentasi audio visual yang dapat mentransmisikan ke semua ruang pertemuan.</li> </ul>
9.	<b>Meetings Room</b>	fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tata letak yang dapat dibagi ke dalam berbagai ruang kecil</li> <li>• akses penuh untuk penyandang cacat</li> <li>• entri peserta di belakang kamar</li> <li>• Setiap kursi harus memiliki sightline jelas dan presentasi audio visual untuk platform</li> <li>• Sebuah ketinggian langit-langit minimal 3,6 m</li> <li>• Maks dalam 1 kamar 300 delegasi.</li> <li>• Fasilitas untuk memberikan full-black-out dalam setiap kamar</li> <li>• Permukaan reflektif pada salah satu dinding setiap kamar bagian untuk proyeksi</li> <li>• Akustik: maksimum 1,5 detik rata-rata selama satu oktaf pita frekuensi dari 125kHz ke 8Khz</li> <li>• Isolasi antara ruang pertemuan minimal 53dB</li> <li>• Pencahayaan dengan minimal 500 lux dimmable antara 3% dan 100%</li> <li>• Tempat duduk berlapis dengan lebar kursi minimal 55cm (65cm untuk VIP)</li> <li>• Ruang baris antara 85-95cm</li> <li>• Mudah masuk / keluar pintu ganda dengan lubang mengintip.</li> <li>• Loop untuk gangguan pendengaran.</li> <li>• Gudang penyimpanan furniture</li> </ul>
		Kelengkapan dan furniture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain kursi berjenjang fleksibel dan ergonomis dan dengan meja kuliah ditarik pada auditorium.</li> <li>• Pilihan meja melingkar, trestle standar, atau sempit (18 inci atau 46cm) untuk layout kelas.</li> <li>• Pintu dua arah dan kedap suara</li> </ul>
		pelayanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tinggi podium disesuaikan dengan ruang permukaan datar yang cukup untuk mengambil</li> <li>• Trek atau alat kelengkapan lain di sekitar perimeter langit-langit untuk menggantung</li> <li>• latar belakang dan grid kait di langit-langit untuk menggantung spanduk</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umumnya fleksibel audio-visual dan produksi pengaturan</li> <li>• akses listrik fase normal dan multi di beberapa konfigurasi</li> <li>• fasilitas data nirkabel</li> <li>• Cahaya alami</li> </ul>
		Area poster/spanduk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ketinggian langit-langit min 3,6 m</li> <li>• Baik jika menggunakan pencahayaan alami</li> </ul>
10.	<b>Exhibition</b>	hall	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ketinggian langit-langit 8m-10m</li> <li>• Sekat pembagi dlm satu hall</li> <li>• akses langsung untuk pengiriman yang ditandai dengan jelas</li> <li>• pencahayaan minimal 400 lux.</li> <li>• Terdapat Foyer</li> <li>• Kamar bagi tamu undangan dan penyelenggara</li> <li>• tempat penyimpanan: <ul style="list-style-type: none"> <li>(A) bahan display pameran disampaikan sebelum acara</li> <li>(B) bahan kemasan selama pameran</li> <li>(C) beberapa peserta pameran bahan display siap pasang pengiriman</li> </ul> </li> </ul>

(Sumber: Planning a Conference Center, 2017)

#### 2.1.2.4 Pariwisata Budaya Kerajinan Khas Yogyakarta

Menurut (Pendit,1994:41) pariwisata budaya merupakan jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan di suatu daerah atau sub-daerah tujuan wisata yang mengandalkan kekayaan wisata berupa objek dan daya tarik wisata budayanya. Pariwisata menggambarkan perjalanan wisata berdasarkan keinginan menambah wawasan dan pengalaman hidup dengan mengunjungi objek dan daya tarik wisata yang khas dan unik.

Penekanan pada wisata budaya yang ada di YIECC lebih memfokuskan pada aspek edukasi secara terapan sehingga pengguna dapat mengenal secara langsung wujud budaya yang ada di Yogyakarta dalam lingkup sentra kerajinan. Di Yogyakarta memiliki empat kabupaten dan satu kota yang memiliki beragam sentra kerajinannya masing-masing diantaranya yakni sentra kerajinan batik tulis Giriloyo, kerajinan wayang pucung, kerajinan gerabah di Kabupaten Bantul, sentra kerajinan tenun gamplong di Sleman, sentra kerajinan perak di Kota Yogyakarta, sentra kerajinan serat alam sentolo di Kulon Progo, dan sentra kerajinan bamboo dan kerajinan topeng dan batik kayu di Gunung Kidul. Dalam kategori pariwisata budaya ini juga bertujuan untuk meningkatkan ekonomi kreatif dan mengenalkan kerajinan khas Yogyakarta ke masyarakat luas.

## A. Kerajinan Batik

### 1. Kerajinan batik tulis Giriloyo, Desa Wukirsari, Bantul



<https://visitingjogja.com/>

Sentra kerajinan batik di Giriloyo, Imogiri merupakan sentra kerajinan batik tulis tertua di Bantul. Sentra ini sudah ada sejak jaman pemerintahan Sultan Agung memerintah kerajaan Mataram. Mayoritas perempuan di daerah ini pembatik dari generasi ke generasi. Saat ini jumlah perempuan yang jadi pembatik di Bantul sekitar 1.200 orang. Batik Giriloyo terkenal dengan ribuan motif batik klasik ala keraton. Dari ribuan motif tersebut, hanya sekitar 400 motif yang sering dipakai. Beberapa yang terkenal di antaranya motif sidomukti, sidoasih, wahyu tumurun, truntung, pringgodani, keong renteng, dan sebagainya.

### 2. Kerajinan topeng dan batik kayu, Desa Bobung Gunung Kidul



(Sumber: <https://static.republika.co.id/>)

Desa Wisata Bobung, adalah salah satu sentra kerajinan topeng batik kayu di Yogyakarta. Sejak beberapa tahun terakhir, Bobung pun berkembang sebagai salah satu desa wisata. Bobung terletak di Bobung, Putat, Patuk, Gunungkidul, Yogyakarta. Bermula dari kesenian rakyat tari topeng, pada tahun 1955 warga Bobung mulai mengerjakan kerajinan topeng kayu. Di era sekitar tahun 1980an, mereka beralih ke kerajinan topeng batik kayu. Dari yang awalnya hanya produk topeng kayu, berkembang pula jenis barang kerajinan yang diproduksi.

## B. Kerajinan Wayang

### 1. Kerajinan wayang pucung, Imogiri, Bantul



(Sumber: <https://jogjainside.com/>)

Desa Pucung terkenal dengan dengan sentra industri wayang kulit. Sebagian besar masyarakatnya berprofesi sebagai pengrajin wayang kulit. Keahlian membuat wayang ini diperoleh dari leluhurnya sejak tahun 1930an. Sejak itu Desa Pucung dinobatkan sebagai Sentra Kerajinan Wayang Kulit oleh Pemerintah Kabupaten Bantul.

### C. Kerajinan Gerabah

#### 1. Kerajinan gerabah, Kasongan, Bantul



(Sumber: <http://alindstransport.com/>)

Kasongan adalah nama daerah tujuan wisata di wilayah kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang terkenal dengan hasil kerajinan gerabahnya. Tempat ini tepatnya terletak di daerah pedukuhan Kajen, desa Bangunjiwo, kecamatan Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil kerajinan dari gerabah yang diproduksi oleh Kasongan pada umumnya berupa guci dengan berbagai motif (burung merak, naga, bunga mawar dan banyak lainnya), pot berbagai ukuran (dari yang kecil hingga seukuran bahu orang dewasa), souvenir, pigura, hiasan dinding, perabotan seperti meja dan kursi, dll. Namun kemudian produknya berkembang bervariasi meliputi bunga tiruan dari daun pisang, perabotan dari bambu, topeng-topengan dan masih banyak yang lainnya.

#### D. Kerajinan Perak

##### 1. Kerajinan perak, Kotagede, Yogyakarta



(Sumber: <https://akcdn.detik.net.id/>)

Kerajinan perak di Kotagede muncul pada zaman Kerajaan Mataram Islam, yakni sekitar abad ke-16, dimulai ketika Panembahan Senopati memerintahkan warganya untuk membuat perhiasan dari emas dan perak. Lambat laun usaha daerah ini semakin terkenal dan menjadi salah satu ikon khas Kotagede. Untuk mengetahui lebih lanjut proses kerajinan perak di Kotagede, simak ulasan berikut ini.

#### E. Kerajinan Tenun

##### 1. Kerajinan tenun gamplong, Moyudan, Sleman



(Sumber: <https://jogjainside.com/>)

Desa Gamplong, desa yang menjadi pusat kerajinan tenun tradisional di Yogyakarta sejak puluhan tahun silam. Industri tenun tradisional ini juga masih menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM) dari tangan-tangan pengrajin andal. Desa ini terletak di Gamplong, Sumberrahayu, Moyudan, Sleman atau lebih tepatnya di Jalan Raya Wates Km 14.

Sejarah tenun di sana sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Ketika itu para leluhur membuat tenunan ikat bagor sebagai pakaian orang pribumi. Mereka juga mencoba membuat tenun stagen, kain kasah, serbet hingga handuk. Semakin berkembang, warga membuat kerajinan anyaman dari serat alam seperti enceng gondok, lidi, mendong.

F. Kerajinan Anyam  
1. Kerajinan bambu, Gunung Kidul



(Sumber: <https://kerajinanindonesia.id/>)

Salah satu daerah penghasil produk kerajinan bambu yang cukup potensial di Kabupaten Gunungkidul adalah Padukuhan Ngepoh, Desa Semin, Kecamatan Semin. Geliat perekonomian masyarakat rata-rata bersumber dari industri kerajinan bambu tersebut. Kerajinan bambu yang diproduksi oleh pengrajin bambu di daerah tersebut antara lain : seruling, pigura bambu, hiasan dinding, angklung, othok-othok, dan lain sebagainya. Pengrajin bambu Ngepoh Semin juga mulai memproduksi sedotan minuman dari bambu yang dikirim ke Bali, dan mempunyai inovasi produk mangkuk bambu yang banyak diminati restoran Jepang. Produk-produk bambu yang dihasilkan oleh sentra industri kerajinan bambu Padukuhan Ngepoh, Desa Semin ini sangat mendukung industri pariwisata yang cukup berkembang di Gunungkidul saat ini, yakni bisa menyediakan produk souvenir bagi wisatawan. Hal ini dapat mendukung pula keberadaan kampung bambu, yakni selain sebagai tujuan edukasi juga tujuan wisata yang menawarkan paket bambu dari hulu sampai hilir, dari vegetasi hingga produk hasil industri.

2. Kerajinan serat alam sentolo di Kulon Progo



(Sumber: <https://umkmjogja.com/>)

Enceng gondok tentu menjadi tanaman pengganggu bagi orang awam. Tetapi bagi warga Desa Salamrejo, Kecamatan Sentolo, Kulon Progo, enceng gondok menjadi sumber

penghasilan yang menjanjikan. Pasalnya daerah ini menjadi sentra kerajinan tangan dari enceng gondok. Bukan hanya berbahan dasar enceng gondok, warga desa Salamrejo juga memanfaatkan bahan-bahan serat alam lainnya untuk membuat produk kerajinan tangan. Misalnya saja kerajinan tangan dari pohon Gebang (Angel), kerajinan tangan dari rotan, dan kerajinan tangan dari daun pandan.

Hasil kerajinan tangan dari bahan-bahan serat alam di atas misalnya tas, dompet, topi, alas meja, dan tempat lampu. Masih banyak lagi produk kerajinan dari bahan serat alam ini melihat semakin variatifnya keinginan dan kebutuhan masyarakat saat ini. Dalam menjalankan usahanya, para pengrajin di Desa Salamrejo tidak berdiri sendiri sendiri. Mereka bergabung dalam beberapa kelompok usaha kerajinan. Para pengrajin ini jumlahnya ada puluhan orang.

### 3. Kerajinan akar wangi, Dusun Kepek, Gunung Kidul



(Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/>)

Kerajinan Akar Wangi terletak di Dusun Kepek, Desa Semin, Kecamatan Semin, Kabupaten Gunungkidul. Sebagian besar warga masyarakatnya menekuni usaha kerajinan yang berbahan dasar akar Wangi ini sebagai mata pencaharian untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Dua puluh tahun lebih dan hampir 90% masyarakat Dusun Kepek menggantungkan hidupnya pada usaha kerajinan ini. Bermodal kreatifitas dan ketelatenan, akar Wangi yang semula hanya dimanfaatkan sebagai pengharum pakaian dan bahan obat-obatan, masyarakat Kepek menyulap akar yang terkenal harum ini menjadi beraneka barang yang bernilai rupiah seperti miniatur hewan, karpet, gantungan kunci, hiasan dinding dan barang-barang unik lainnya.

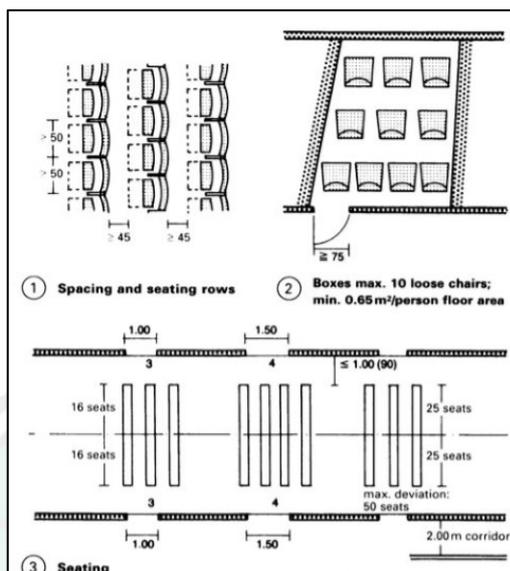
#### 2.1.3 Teori Pustaka Arsitektural Objek Rancangan

##### A. Teori Pustaka *Convention*

##### a. Auditorium

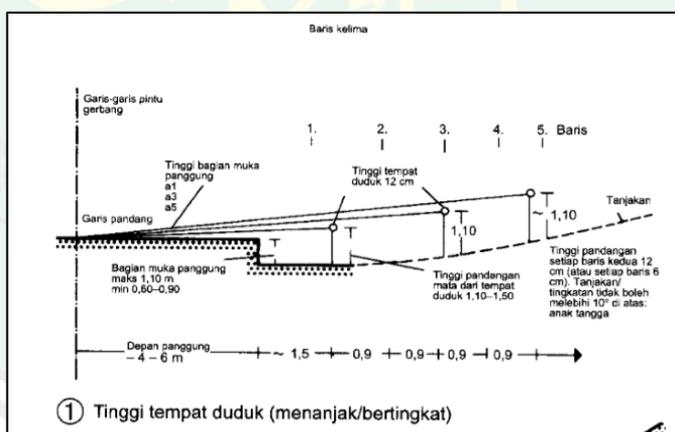
##### 1. Ukuran Ruang Penonton

- Jumlah penonton menentukan luas area yang diperlukan. Untuk penonton yang duduk diperlukan 0,5 m<sup>2</sup>/penonton.



Gambar 2.1 standar kursi pada Auditorium (Neufert Jilid 3, 2002)

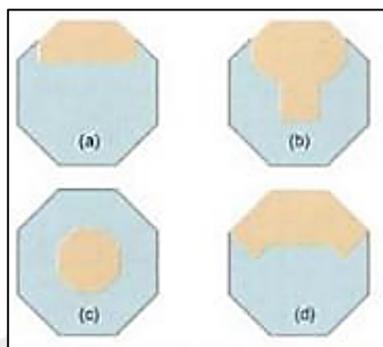
- Pintu keluar, pintu darurat luas 1 m setiap 150 orang (namun sekurang-kurangnya 0,80 m)
- Luas ruang penonton yang berada di samping panggung harus melihat dari tempat yang tinggi secara cukup.
- Tinggi tempat duduk (bertingkat di ruang penonton)  
Tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandangan berlaku untuk semua tempat di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah dan juga di balkon).



Gambar 2.2 Standar tinggi tempat duduk penonton (Neufert Jilid 2, 2002)

Tinggi tempat duduk (bertingkat) di ruang penonton, tinggi tempat duduk terletak pada garis pandangan. Konstruksi garis pandangan berlaku untuk semua tempat di ruang penonton (tempat duduk di lantai bawah dan di balkon) dengan ketinggian pandangan secara penuh 12 cm.

## 2. Tipe Panggung



Gambar 2.3 Tipe panggung (Barron and Foulkes, 1994)

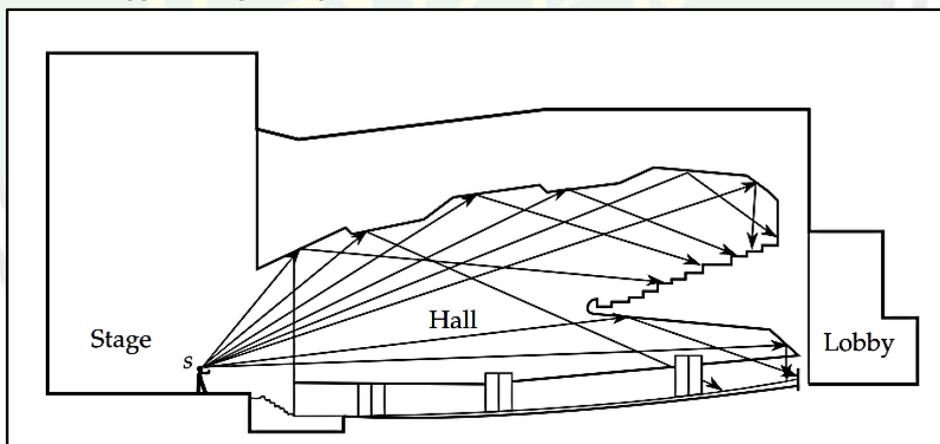
(A) Panggung *proscenium*, merupakan panggung konvensional yaitu penonton hanya dapat melihat penyaji dari arah depan saja.

(B) Panggung terbuka, merupakan pengembangan dari panggung proscenium yaitu sebagian panggung menjorok ke arah penonton sehingga penonton dapat melihat penyaji dari arah samping.

(C) Panggung arena, yaitu peletakkan panggung yang berada di tengah-tengah penonton dengan karakteristik panggung yang dapat diubah atau multifungsi. Komunikasi yang terjadi antara penyaji dan penonton berlangsung amat baik.

(D) Panggung *extended*, merupakan pengembangan dari panggung proscenium yang melebar ke arah samping kanan-kiri. Model panggung ini memungkinkan persiapan set dekorasi.

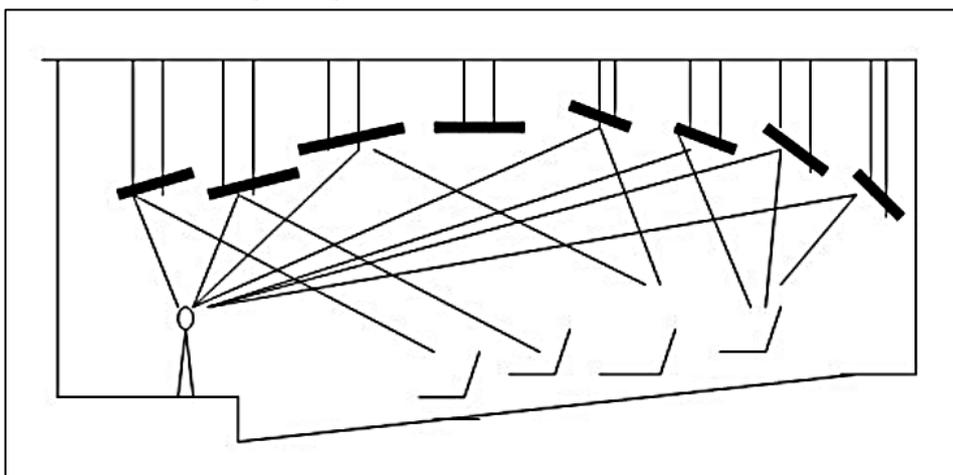
## 3. Ketinggian langit-langit auditorium



Gambar 2.4 Ketinggian auditorium (Barron and Foulkes, 1994)

Ketinggian langit memiliki rasio  $1/3$  sampai  $2/3$  dari lebar ruangan. Dalam perancangan auditorium pada ruangan besar menggunakan rasio paling rendah, sedangkan untuk ruangan kecil menggunakan rasio yang paling besar. Langit-langit juga penyebar bunyi atau suara yang utama. Maka dari itu, langit-langit dibuat beberapa segmen dengan masing-masing ukuran serta sudut tertentu yang dibuat untuk memantulkan bunyi kesegala arah (Everest dan Pohlmann, 2009)

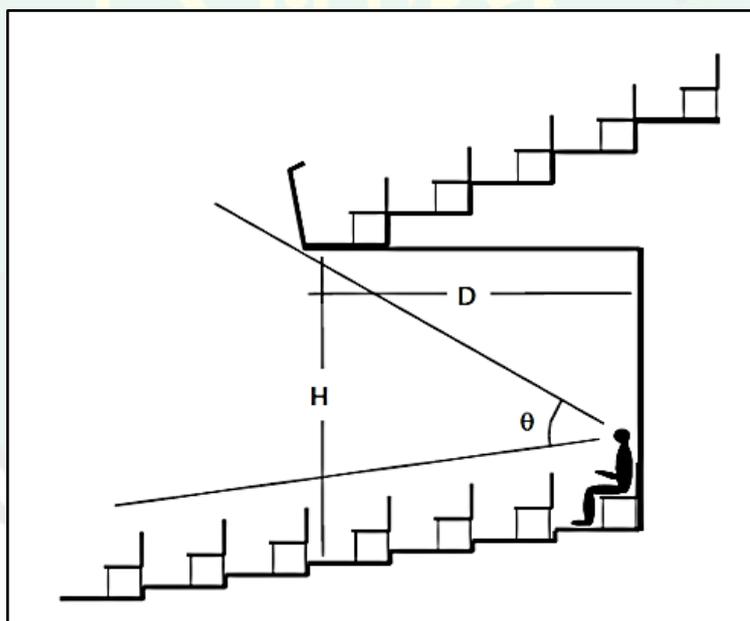
#### 4. Permukaan langit-langit



Gambar 2.5 Bentuk langit-langit dan akustik  
(Barron and Foulkes, 1994)

Permukaan-permukaan pemantul bunyi (*acoustical board, plywood, gypsum board* dan lain-lain) yang memadai akan memberikan energi pantul tambahan pada tiap-tiap bagian area penonton, terutama pada bagian yang jauh. Ukuran permukaan pemantul harus cukup besar dibandingkan dengan dengan panjang gelombang bunyi yang akan dipantulkan. (Barron, 1984).

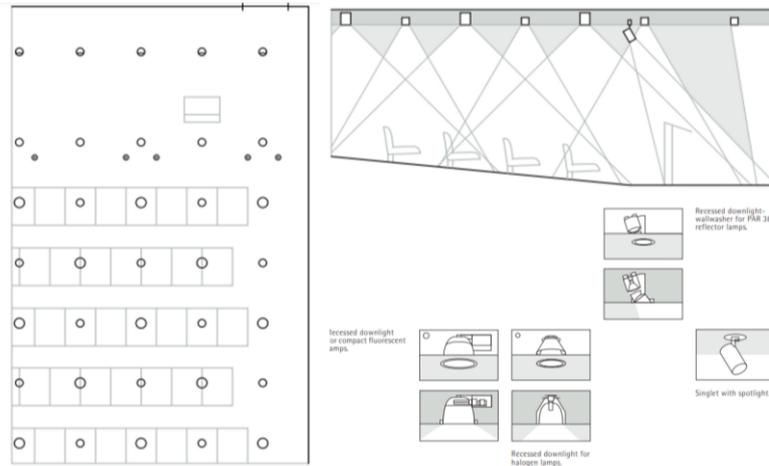
#### 5. Balkon



Gambar 2.6 Proporsi balkon berdasarkan sudut vertical pandang (Barron and Foulkes, 1994)

Balkon tidak boleh menghalangi pandangan visual dan penerimaan suara hingga posisi audience yang berada di paling belakang. Proporsi balkon overhang dasar, sudut vertikal pandang  $\theta$  harus lebih besar dari  $30^\circ$ . Kedalaman ruang dibawah balkon tidak boleh melebihi dua kali tinggi ruang di bawah balkon untuk menghindari terjadinya echo.

6. Pencahayaan pada auditorium

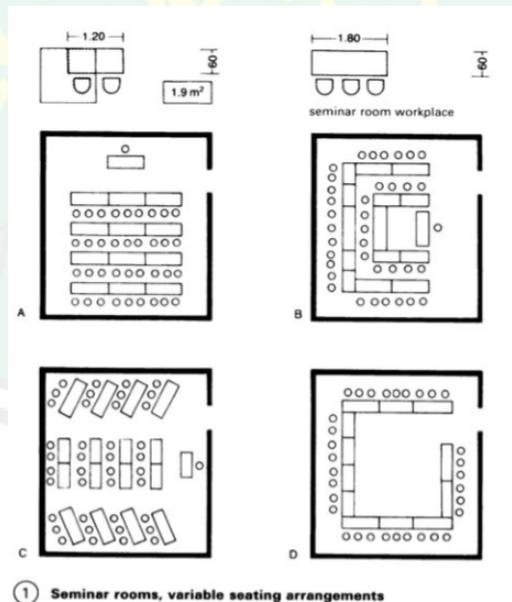


Gambar 2.7 Pencahayaan ambient pada ruang multifungsi (Hofmann and Ganslandt, 1992)

Wallwasher tersembunyi menerangi akhirnya dinding auditorium. *Downlight* itu dapat diaktifkan dan diredupkan secara terpisah ditambah serangkaian singlet untuk tambahan lampu sorot memberikan pencahayaan aksen pada platform pengeras suara. Pencahayaan di area tempat duduk terdiri dari dua komponen. *Downlight* untuk lampu neon kompak diatur dalam pola staggered memberikan ambient pencahayaan selama pembicaraan. Seri dari *downlight dimmable* untuk lampu halogen diatur antara set pertama *downlight* dan menyediakan yang terkendali pencahayaan saat *slide* sedang ditampilkan. Kedua jenis luminer dapat dioperasikan secara parsial atau serempak.

a. Meeting rooms

a. Penataan tempat duduk dalam ruang

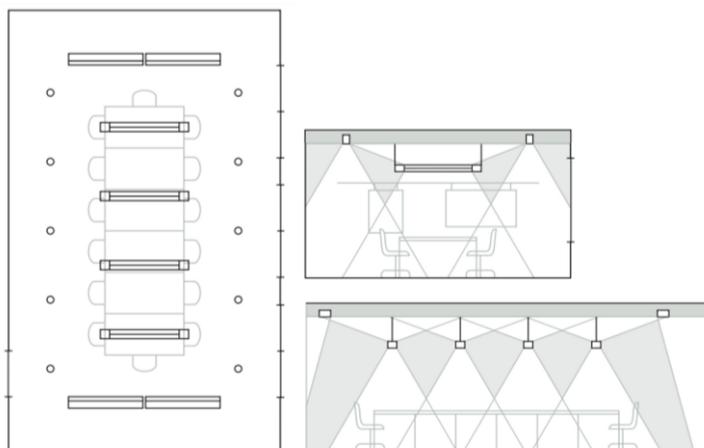


Gambar 2.8 Penataan ruang pertemuan (Neufert Jilid 3, 2002)

Terdapat empat tipe penataan ruang pertemuan yakni tipe (A) *classroom*; (B) *conference*; (C) seminar; (D) diskusi. Dengan standar ukuran meja bagi dua orang yakni

panjang 1,20 meter dan lebar 0,60 meter. Sedangkan ukuran standar meja bagi tiga orang yakni panjang 1,80 meter dan lebar 0,60 meter.

**b. Pencahayaan pada Meeting Room**

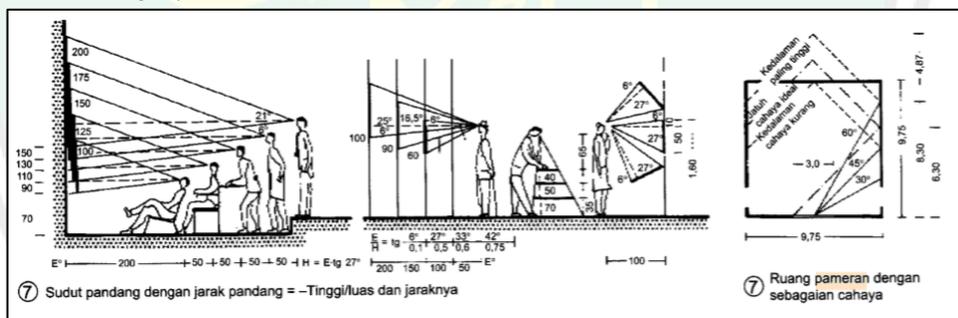


Gambar 2.9 Pencahayaan pada ruang multifungsi (Hofmann and Ganslandt, 1992)

Lumener langsung-tidak langsung ditanggihkan di atas meja menyediakan pencahayaan sekitar sejalan dengan tata letak atau kantor mebel. Lampu *downlight* diatur sepanjang dinding samping mencerahkan lingkungan keseluruhan. Dinding ujung dapat menerima tambahan pencahayaan melalui *wallwashers*; lumener sepanjang dinding samping dapat diredupkan memberikan tingkat pencahayaan yang lebih rendah, misalnya, untuk orang-orang menulis kapan *slide* ditampilkan.

**B. Teori Pustaka Exhibiton**

**1. Display**



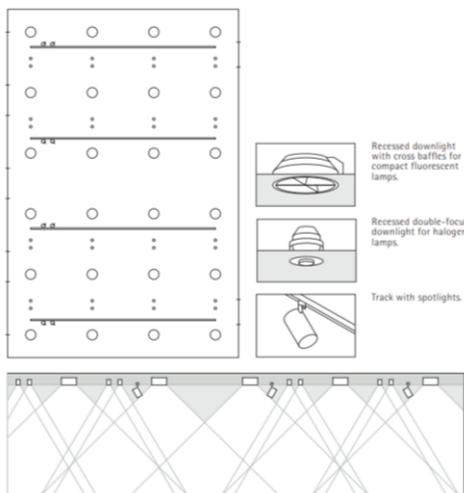
Gambar 2.10 Standard jarak pandang manusia (Neufert, 2002)

Suatu pameran yang baik seharusnya dapat dilihat publik tanpa rasa lelah. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi lebih kecil. Sudut pandang normal adalah 54' atau 27' terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m di atas mata kira-kira 70 cm. Lukisan yang kecil tergantung di titik beban lihat gambar Kebutuhan tempat lukisan.

**2. Pencahayaan pada ruang pameran**

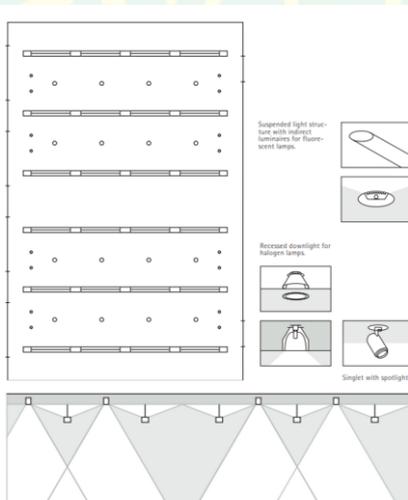
Seperti halnya semua pameran pencahayaan aksentuasi pencahayaan jauh lebih banyak komponen penting; pencahayaan sekitar yang juga berfungsi sebagai dasar pencahayaan untuk arsitektur sekitarnya biasanya hanya diperlukan pada stan di pameran dagang. Lampu sorot dan proyektor adalah lumener yang paling banyak umum digunakan. Mereka

menghasilkan cahaya langsung dan rendering warna yang sangat baik, yang menekankan kualitas bahan pada layar.



**Gambar 2.11** Pencahayaan ambient pada ruang multifungsi  
(Hofmann and Ganslandt, 1992)

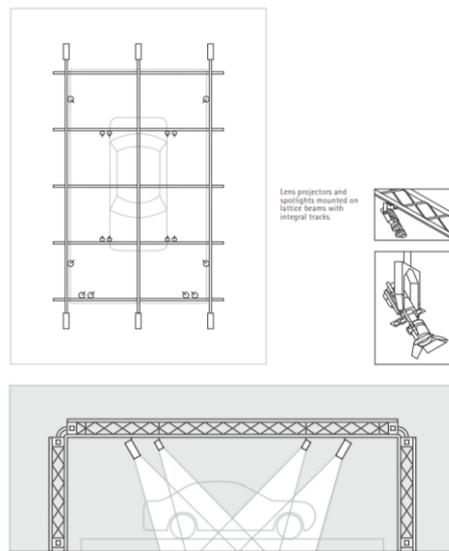
Pencahayaan ambient di ruang multifungsi diproduksi oleh simetris pengaturan lumener di kedua bagian ruangan. *Downlight* dilengkapi dengan lampu dan pasangan lampu neon kompak *downlight* fokus ganda dengan halogen lampu diatur dalam pola yang seragam. Lampu *downlight* neon memberikan efisiensi pencahayaan untuk acara fungsional, sedangkan lampu halogendown dimmable digunakan untuk penerangan acara meriah dan menyediakan pencahayaan bagi orang untuk mencatat selama *slide* atau presentasi video. Trek tersembunyi dengan lampu sorot untuk pencahayaan presentasi atau pencahayaan aksen.



**Gambar 2.12** Pencahayaan halogen pada ruang multifungsi  
(Hofmann and Ganslandt, 1992)

Pencahayaan ambient di multifungsi ruang dihasilkan oleh lumener tidak langsung dipasang pada enam struktur cahaya linier dipasang di lebar ruang. Lampu *downlight* untuk lampu halogen diatur antara struktur yang ditanggungkan. *Downlight* ini dapat diredupkan khusus kesempatan atau bagi orang untuk membuat catatan selama

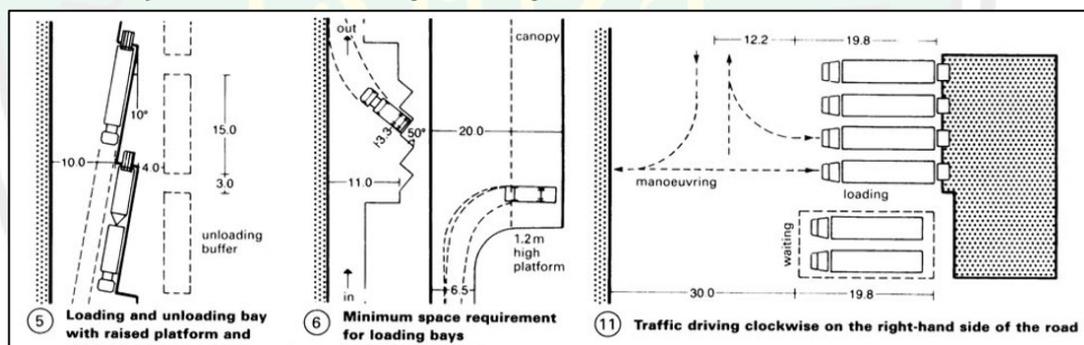
presentasi *slide* atau video. Singlet diatur di sepanjang dinding samping mengambil lampu sorot untuk pencahayaan aksen, jika diperlukan.



Gambar 2.13 Pencahayaan lampu sorot pada ruang multifungs (Hofmann and Ganslandt, 1992)

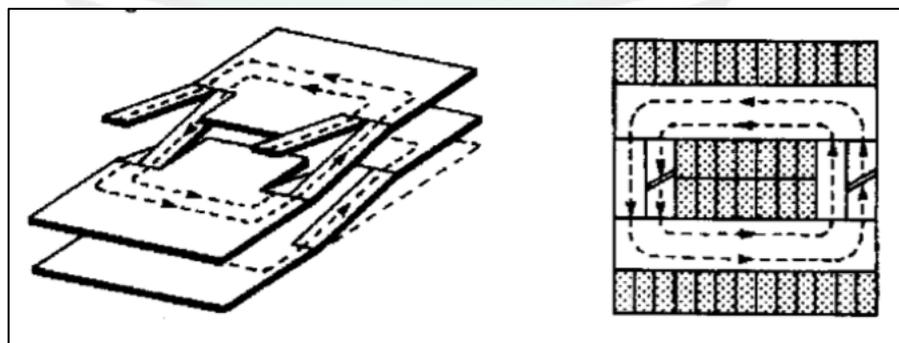
Pencahayaan dipasang pada struktur berdiri bebas dan bentang lebar yang terdiri dari kisi-kisi balok dengan trek integral. Lampu sorot dan proyektor digunakan untuk aksen yang mencolok penerangan dan balok dan proyeksi gobo.

### 2.1.3.5 Tinjauan Sirkulasi Loding/Unloading Dock



Gambar 2.14 Sirkulasi kendaraan ketika Loading/Unloading (Neufert Jilid 2, 2002).

Pelataran dalam peron tempat bongkar muat barang yang optimal adalah 18 m truk gandeng. Persyaratan ini tergantung pada landasan penting sepanjang 35 m untuk jalan masuk. Radius balik truk dan tru gandeng yang paling besar kira-kira 12 m.



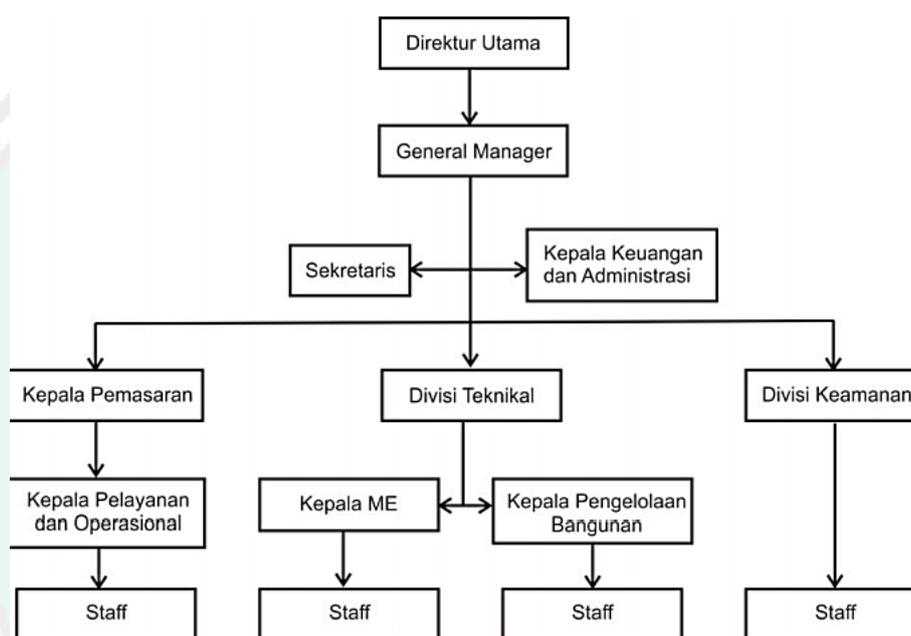
Gambar 2.15 Sirkulasi pada area parkir bertingkat (Neufert Jilid 2, 2002).

Tingkat setengah lantai merupakan tempat dengan posisi lantai setengah, perbedaan ketinggian ini diatasi dengan tanjakan yang pendek.

## 2.1.4 Tinjauan Pengguna pada objek

### 2.1.4.1 Pengelola

Dapat dilakukan oleh pihak swasta maupun pihak pemerintah. Sistem pengelolaan Exhibiton and Convention Center ini merupakan sistem pengelolaan independen/mandiri. Dalam pengelolaan dipimpin oleh seorang direktur dibantu sekretaris, yang membawahi Kepala Bagian Administrasi Umum, Operasional dan Perlengkapan, serta masing-masing Kepala Bagian membawahi bidang khusus yaitu Humas, Personalia, Keuangan, Pemasaran, Pameran/Promosi serta Perlengkapan umum, Perlengkapan teknis, keamanan beserta staffnya. Untuk lebih jelasnya digambarkan melalui bagan sistem organisasi pengelolaan di bawah ini:



(Sumber: Analisa pribadi, 2019)

### 2.1.4.2 Penyelenggara Event

Menurut MK Pengantar Manajemen MICE Tahun Ajaran 2014/2015 dalam Materi ke VII tentang penyelenggara MICE, penyelenggara MICE terdapat suppliers atau penyedia produk dan planners atau organizer dengan penjelasan sebagai berikut.

#### 1. Suplies atau Sponsor (pendukung)

Sponsor sebagai badan usaha, perusahaan, organisasi, perserikatan, instansi pemerintah dan/atau perorangan yang ikut mendukung dalam bentuk dana, produk, undangan makan, sebagian biaya transportasi, paket hadiah, tiket/voucher, dan sebagainya. Imbalan untuk para sponsor yaitu memperoleh fasilitas untuk mempromosikan produk atau kegiatan usaha masing-masing selama penyelenggaraan MICE berlangsung.

#### 2. Planner/Organizer

Pelaksana yang melaksanakan sebuah event dari persiapan hingga penutupan acara. Pelaksana atau penyelenggara acara diantaranya adalah sebagai berikut.

- PCO/Professional Convention Organizer Professional Convention Organizer (PCO) adalah penyedia jasa konvensi, perjalanan intensif dan pameran dengan kegiatan pokok memberi jasa pelayanan bagi suatu pertemuan sekelompok orang/negarawan, usahawan, cendekiawan dan sebagainya untuk membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama.
- PEO/Professional Exhibition Organizer Professional Exhibition Organizer (PEO) adalah penyedia jasa baik perorangan/sekelompok orang yang tugasnya merencanakan, mempersiapkan dan melaksanakan penyelenggaraan suatu pameran secara profesional.
- PMO atau Project Management Office adalah sebuah divisi atau departemen dalam organisasi yang menentukan dan menjaga standar dalam manajemen proyek dalam organisasi tersebut. Tujuan utama dibentuknya PMO adalah untuk mendapatkan keuntungan maksimal dengan menstandarisasikan dan mendisiplinkan proyek menurut peraturan, proses dan metode tertentu.

#### 2.1.4.3 Pengunjung

Pengunjung *Exhibition and Convention Center* terbagi menjadi dua yaitu:

- a. Pengunjung umum; pengunjung yang datang dengan tujuan rekreasi, tertarik menikmati pameran/pagelaran untuk mendapatkan pengalaman dan kepuasan tertentu.
- b. Pengunjung khusus; pengunjung baik domestik maupun mancanegara yang mempunyai tujuan bisnis, mengikuti acara konvensi atau dikategorikan sebagai peserta konvensi.

Kategori peserta konvensi yang merupakan pengunjung khusus dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 2.2 Kategori Peserta Konvensi**

Kategori Peserta Konvensi	Pelaku
Organisasi Pemerintah	PBB, KTT, OPEC, UNESCO, WWF
Organisasi Internasional dan nasional	Asosiasi perdagangan, edukasi, ilmiah
Organisasi kedaerahan	Departemen kenegaraan, otoritas wilayah, lembaga nasional
Asosiasi local dan swasta	Ilmuwan, pengajar, pedagang, pengusaha, pekerja kantor, mahasiswa, pelajar
Perusahaan Internasional, Nasional, Multinasional	PT. Garuda Food, PT. INDOSIAR TV, PT. AON, PT. Astra, dll.
Pendamping peserta	Wakil, sekretaris, narasumber, staf ahli, juru bicara, enerjemah, pemandu wisata, keluarga

Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981)

## 2.1.5 Studi Preseden berdasarkan Objek

### 2.1.5.1 Jakarta Convention Center (JCC)



Gambar 2.16 JCC (www.jcc.co.id, 2019)

Jakarta Convention Center (JCC), juga dikenal sebagai Balai Sidang Jakarta Convention Center (sebelumnya dikenal sebagai Jakarta Hilton Convention Center (JHCC)) merupakan pusat konvensi yang terletak di Kompleks Gelanggang Olahraga Bung Karno, Gelora, Tanah Abang, Jakarta Pusat. Jakarta Convention Center merupakan suatu fasilitas untuk terselenggaranya bisnis MICE (*Meeting, Incentive, Conference, Exhibition*) yang terletak di area Senayan, berdekatan dengan pusat bisnis Sudirman (SCBD) dan Bursa Efek Indonesia (BEI).

Jakarta Convention Center memiliki luas sekitar 120,000 m<sup>2</sup> dan terdiri dari sebuah aula berbentuk seperti teater bundar (gedung Plenary Hall), dua Aula Pameran (Aula Pameran A & B), Aula Pertemuan (Assembly Hall), Aula Perjamuan (Cendrawasih Room), sebuah lobi utama yang luas, ruang VIP dan lounge, serta sepuluh ruang pertemuan tambahan yang dapat dikonfigurasi agar sesuai dengan persyaratan acara tertentu. Balai Sidang Jakarta Convention Center juga memiliki pusat bisnis untuk mendukung pertemuan yang diadakan di tempat ini.

#### 1. Batas dan Bentuk



Gambar 2.17 <http://www.jcc.co.id>, 2019

Batas area Jakarta Convention Center yaitu:

Sebelah Utara : Jl. Gerbang Pemuda

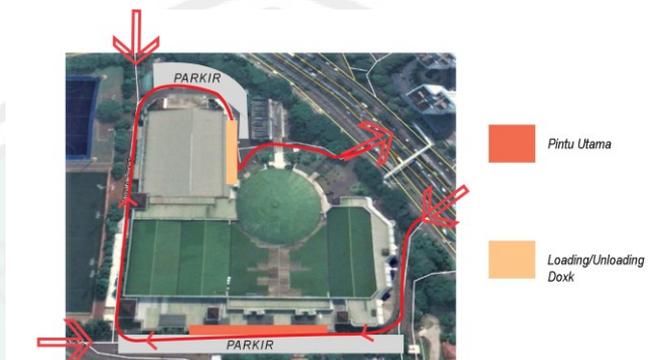
Sebelah Timur : Lapangan Hoki & Rugby GBK

Sebelah Selatan: Elevated Parking area GBK

Sebelah Barat : Jl. Jend. Gatot Subroto

Bentuk JCC sepertinya lebih mengarah ke konsep *the corner* karna letaknya yang berada di persimpangan jalan besar, antara Jl. Jend. Gatot Subroto dan Jl. Gerbang Pemuda, sehingga tapak berbentuk seperti seperempat dari bentuk lingkaran. Akomodasi menuju tempat penginapan telah banyak tersedia disekitar JCC, diantaranya Hotel Mulia Bintang 5 dengan jarak 1,6km ke arah Timur, The Sultan Hotel & Residence 12m menuju Barat, Hotel Fairmont bintang 5 dengan jarak 1,8 km dan Century Park Hotel Jakarta dengan jarak 2,0 km ke arah selatan. Pencapaian menuju rumah sakit juga cukup dekat dengan jarak 1,2 km menuju RS TNI AL Dr. Mintohardjo.

## 2. Aksesibilitas



Gambar 2.18 Analisa pribadi (2019)

Akses utama JCC dapat diakses dari tiga sisi jalan, Jl. Jend. Gatot Subroto, Jl. Gerbang Pemuda,- melalui area olahraga Gelora Bung Karno. Pengguna dapat masuk melalui akses 10 pintu masuk dan lokasi parkir di JCC Senayan bisa menampung sekitar 3000 kendaraan. Akses Di Dalam Bangunan dapat dicapai dengan mengambil terowongan bawah tanah dari Hotel Sultan ke area Lobi Bawah. Pintu mengarah langsung ke Lobi Utama dan lobi pra-fungsi untuk dua ruang pameran. Lobi Bawah dan ruang acara yang berdekatan diakses melalui tangga dari Lobi Utama.

## 3. Kebisingan dan Polusi



Gambar 2.19 Analisa pribadi (2019)

Pada Balai Sidang Jakarta Convention Center kebisingan berasal dari arah Utara hingga Barat yakni dari jalan utama Jl. Jend. Gatot Subroto dan Jl. Gerbang Pemuda yang tiap harinya sangat padat oleh kendaraan bermotor. Pada JCC ini kebisingan dan polusi telah dipertimbangkan dalam sebuah penzoningan area. Diletakkan *green corridor* dengan menggunakan pohon-pohon yang lebat di area depan bangunan.

### 2.1.5.3 Analisis Bangunan Jakarta Convention Center

#### a. Fasilitas di JCC

#### 1. Main Lobby

Tabel 2.3 Data Ruang Main Lobby

ROOM DIMENSION	DIMENSIONS				SET - UP *			
	METRES (LxWxH)	FEET (LxWxH)	SQ METRES	SQ FEET	BANQUET	CLASSROOM	THEATRE	RECEPTION
Exhibition Hall A	68.00 x 45.00 x 9.00	223 x 147 x 29	3,060	32,937	Floorload 1200 kg/sqm, Rolling Door 12 x 7 m			
Pre-Function Exhibition Hall A	79.70 x 14.70 x 7.00	261 x 48 x 22	1,171	12,604				
Connecting Corridor	30.00 x 15.00 x 6.00	98 x 49 x 19	450	4,843	Floorload 500 kg/sqm			
Exhibition Hall B	97.50 x 60.00 x 9.00	319 x 196 x 29	5,850	62,968	Floorload 1500 kg/sqm, Rolling Door 6 x 9 m			
Pre-Function Exhibition Hall B	45.50 x 5.00 x 4.00	147 x 16 x 13	225	2,421				
Outdoor Exhibition	95.00 x 14.00 x 6.00	311 x 45 x 19	2,000	21,527				
Main Lobby			5,500	59,201				
Cendrawasih Room 1/1	63.60 x 33.17 x 8.00	208 x 108 x 26	2,109	22,701	1,300	1,400	2,000	1,800
Cendrawasih Room 1/2	31.80 x 33.17 x 8.00	104 x 108 x 26	1,054	11,345	650	700	1,000	900
Cendrawasih Room 1/3	21.20 x 33.17 x 8.00	69 x 108 x 26	703	7,567	430	450	650	600
Cendrawasih Room 2/3	42.40 x 33.17 x 8.00	139 x 108 x 26	1,406	15,134	860	900	1,300	1,200
Plenary Hall (Ground Floor)	∅ 51.00, High 11.30	∅ 167, High 37.07			1,300	1,000	2,500	2,200
Plenary Hall (Balcony) - Build in Chairs							2,500	
Assembly Hall 1	29.65 x 44.00 x 8.80	97 x 144 x 28	1,305	14,046	800	850	1,200	1,100
Assembly Hall 2	29.80 x 44.00 x 8.80	97 x 144 x 28	1,311	14,111	800	850	1,200	1,100
Assembly Hall 3	29.65 x 44.00 x 8.80	97 x 144 x 28	1,305	14,046	800	850	1,200	1,100
Assembly Hall 1, 2, 3	89.10 x 44.00 x 8.80	292 x 144 x 28	3,921	42,205	2,500	2,600	3,900	3,500
6 Board Rooms - Plenary Hall			22 - 67.8	236 - 729				

\*) NOTE : Number shown might change depending on set up required

Sumber: [www.jcc.co.id](http://www.jcc.co.id)

Terdapat total 5 Hall yakni Exhibition Hall a, Exhibition Hall B, Assembly Hall, Cendrawasih Room dan Plenary Hall. Pada Assembly Hall dapat dibagi ruangnya menjadi tiga Hall dan cendrawasih room juga dapat dibagi menjadi empat tipe ruang dengan luasan yang berbeda-beda.

#### A. Exhibition Hall A



Gambar 2.20 Exhibition Hall A JCC ([www.googlemaps.com](http://www.googlemaps.com), 2019)

Diakses melalui sendiri 1.000 lobi m2 nya, Exhibition Hall A mencakup 3.060 meter persegi, memiliki beban lantai 1,200kg / m2, dan ketinggian langit-langit 9m. Exhibition Hall A memiliki akses truk langsung, dan dilengkapi dengan:

- Sebuah frame distribusi menengah mampu menangani 450 saluran telepon
- Sebuah telepon umum publik
- Langit-langit poin gantung yang mampu menahan hingga 250kg per titik

#### B. Exhibition Hall B

Exhibition Hall B, diakses melalui sendiri 1.000 lobi meter persegi, memiliki 6075 meter persegi ruang lantai, kapasitas beban lantai 1.500 kg / meter persegi, dan ketinggian langit-langit 9m. Exhibition Hall B memiliki akses truk langsung, dan dilengkapi dengan:

- Sebuah frame distribusi menengah mampu saluran telepon penanganan 500
- Sebuah telepon umum publik
- Langit-langit poin gantung mampu menahan hingga 350kg per titik

### C. Cendrawasih Room

Cendrawasih Room memberikan 2.109 meter persegi ruang acara. Dinding portabel dapat membagi Cendrawasih menjadi 3 ruang bagian.

Room ke kamar keterlibatan yang lebih kecil. Ruang Cendrawasih dilengkapi dengan:

- 225 mikrofon konferensi Sennheiser Intercom SLV dengan sistem voting
- Delapan belas bilik penerjemah dan 18-bahasa sistem interpretasi simultan (SIS)
- Langit-langit infra-merah radiator untuk sistem distribusi SIS
- Langit-langit poin gantung, mampu menahan hingga 250kg per titik

### D. Plenary Hall



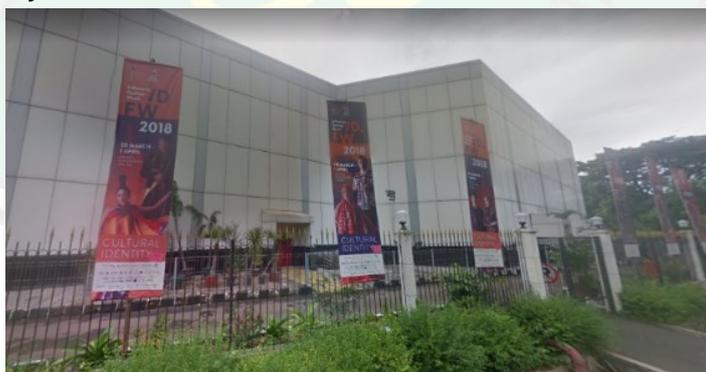
Gambar 2.21 Plenary Hall JCC (www.googlemaps.com, 2019)

Dengan lantai dasar dan mezzanine tempat duduk untuk 5.000 tamu, Plenary Hall menyediakan gaya teater tempat.

The Hall memiliki beberapa pintu masuk dan keluar poin pada kedua tingkat, dan dilengkapi dengan:

- 150 mikrofon 3000 konferensi digital Sennheiser SDC dengan sistem voting
- Delapan bahasa sistem interpretasi simultan (SIS)
- Langit-langit infra-merah radiator untuk sistem distribusi SIS
- 78 langit-langit poin gantung mampu menahan hingga 12,500kg, maksimum 350kg per titik

### E. Assembly Hall



Gambar 2.22 Assembly Hall JCC (www.googlemaps.com, 2019)

Meliputi 3.921 meter persegi ruang yang fleksibel, Assembly Hall adalah salah satu kamar perjamuan terbesar di Indonesia. Assembly Hall dapat menampung 2.500 tamu untuk makan malam duduk atau 4.500 tamu untuk Buffet dan resepsi. partisi lantai ke langit-langit bergerak dapat membagi Hall menjadi tiga kamar terpisah.

2. Lower Lobby

Tabel 2.3 Data Ruang Lower Lobby

ROOM DIMENSION	DIMENSIONS				SET - UP *			
	METRES (L x W x H)	FEET (L x W x H)	SQ METRES	SQ FEET	BANQUET	CLASSROOM	THEATRE	RECEPTION
Nuri Room 1	14.80 x 12.30 x 3.50	48 x 40 x 11	182	1,959	90	100	140	100
Nuri Room 2	7.30 x 9.60 x 3.50	23 x 31 x 11	70	753	40	40	60	50
Nuri Room 1+ 2	22.10 x (9.60 ~ 12.30) x 3.50	72 x (40 ~ 31) x 11	252	2,712	140	150	220	180
Maleo Room	7.30 x 10.60 x 3.50	23 x 34 x 11	77	828	40	40	60	50
Murai Room	7.30 x 10.60 x 3.50	23 x 34 x 11	77	828	40	40	60	50
Kenari Room	7.30 x 10.60 x 3.50	23 x 34 x 11	77	828	40	40	60	50
Kakataua Room	14.80 x 10.60 x 3.50	48 x 34 x 11	156	1,679	80	90	140	120
Merak Room 1	14.85 x 19.85 x 3.50	48 x 65 x 11	294	3,164	150	160	270	250
Merak Room 2	14.85 x 19.85 x 3.50	48 x 65 x 11	294	3,164	150	160	270	250
Merak Room 3	14.85 x 19.85 x 3.50	48 x 65 x 11	294	3,164	150	160	270	250
Merak Room 1, 2, 3	44.65 x 19.85 x 3.50	146 x 65 x 11	886	9,536	470	500	850	800
Summit Room	22.50 x 15.00 x 3.50	74 x 49 x 11	210	2,260	100	100	150	150
Summit Lounge	13.56 x 20.38 x 3.50	44 x 66 x 11	276	2,970	150	140	200	150
Kasuari Lounge	21.95 x 34.40 x 3.50	72 x 112 x 11	755	8,126	450			700
Lower Lobby Pre-Function			1,100	11,840				

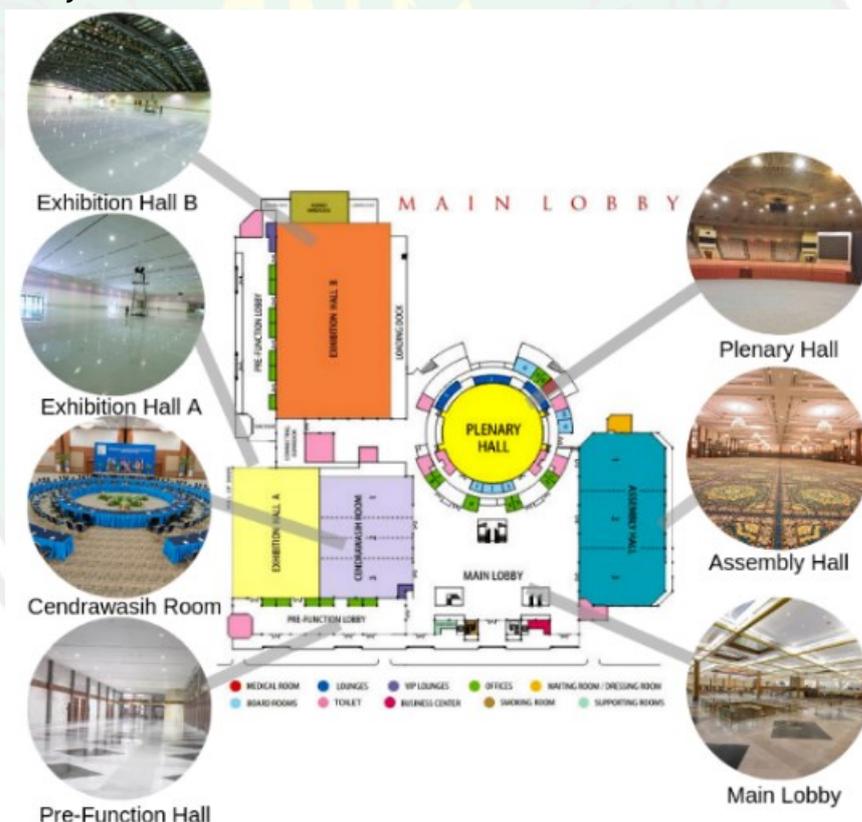
\*) NOTE : Number shown might change depending on set up required

(Sumber: <http://www.jcc.co.id>)

Diakses melalui Bawah Lobby sembilan ruang pertemuan, dua di antaranya dapat dibagi lagi untuk acara lebih santai. Kamar ini bervariasi dalam ukuran, menampung antara 20 dan 1.000 tamu. Bawah Lobby itu sendiri dapat digunakan untuk persiapan pra-fungsi.

3. Interior

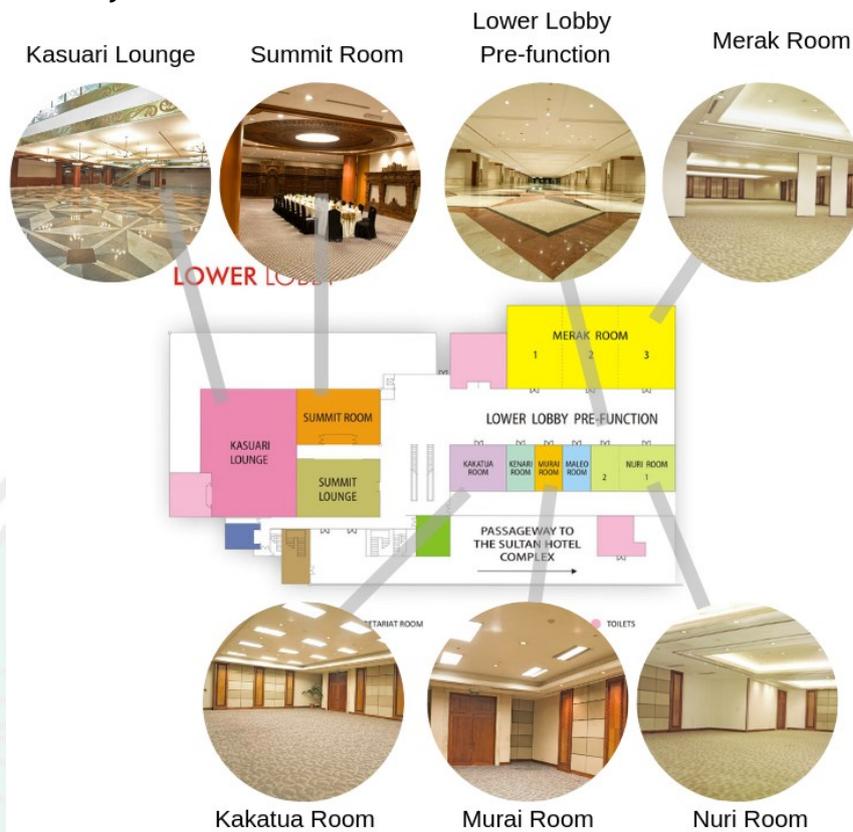
a. Main Lobby



Gambar 2.23 Siteplan Main Lobby JCC (analisa pribadi, 2019)

Pada Main Lobby Interior berkesan lebih megah, dan elegan dengan penataan lampu yang epic dan estetik menambah kesan indah pada ruang-ruang yang ada. Penggunaan motif-motif bergaya yunani menjadikan ruangan menjadi lebih berkelas, terlihat pada interior di *Assembly Hall* dan *cendrawasih room*.

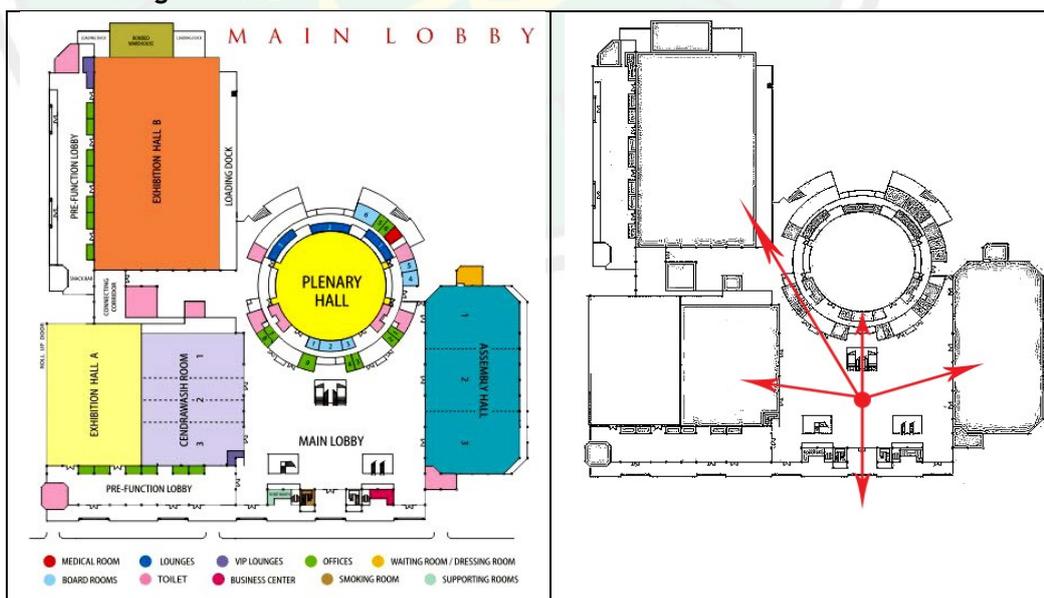
**b. Lower Lobby**

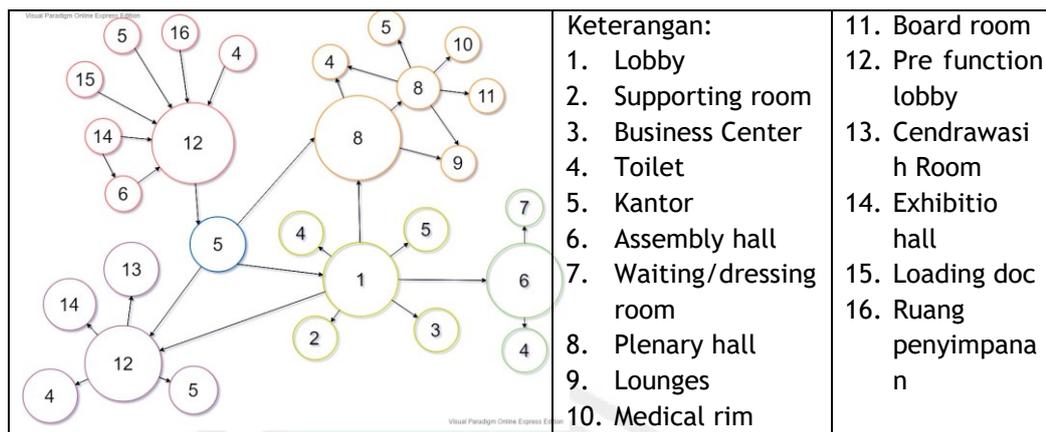


Gambar 2.24 Siteplan Lower Lobby JCC (analisa pribadi, 2019)

Interior pada Lower Lobby lebih berkesan hangat dan intim, dengan menggunakan warna-warna hangat seperti krem, coklat dan putih tulang dan ditonjolkan penggunaan ornament kayu. Penerangan juga dibuat lebih redup/tidak terlalu terang sehingga memiliki kesan yang lebih privat.

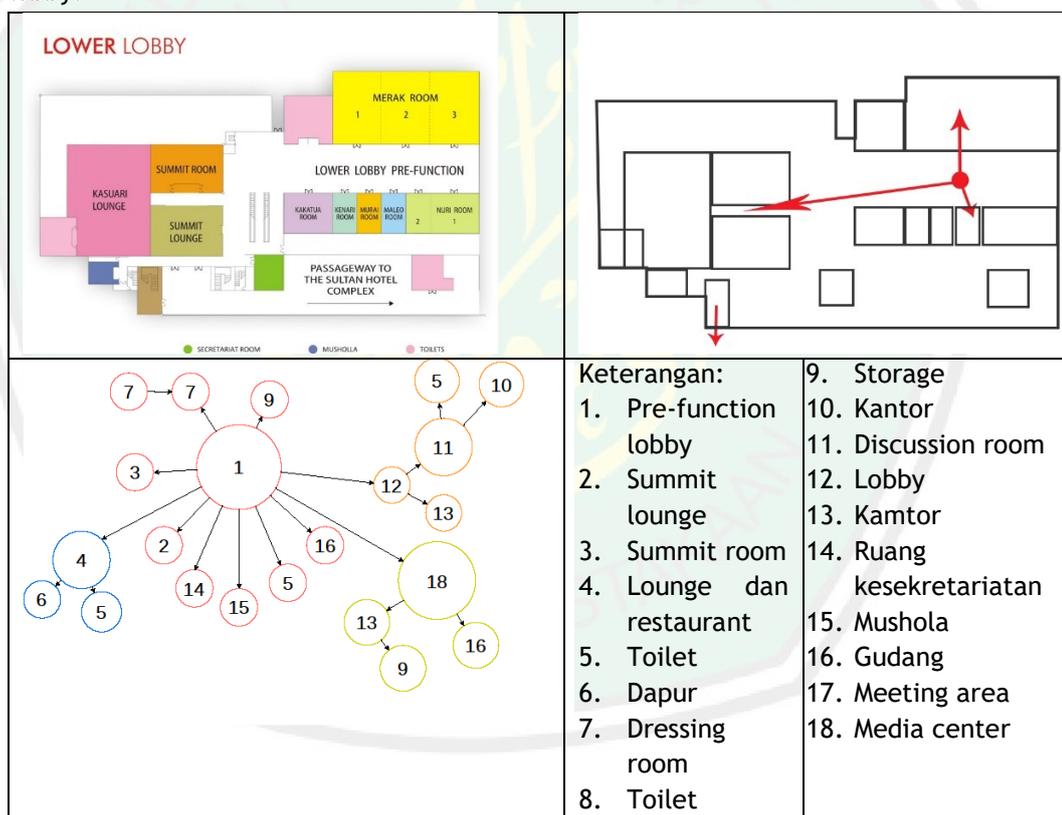
**4. Analisis Bangunan JCC**





(Sumber: Analisa pribadi, 2019)

Dari diagram tersebut dapat diketahui sirkulasi pengunjung yang datang berasal dari Lobby kemudian dapat berlanjut ke Plenary Hall, Assembly Hall dan Pre-Function Lobby. Dari pre-function lobby pengunjung dapat masuk ke Exhibition Hall atau Cendrawasih Room. Kemudian barang akan diangkut dari loading dock menuju ruang penyimpanan dan didistribusikan menuju hall lainnya dengan perantara pre-function lobby.



(Sumber: Analisa pribadi, 2019)

Dari diagram diatas pengunjung pertama masuk dari pre-function lobby yang kemudian secara sporadis sesuai dengan ruangan acara menuju summit lounge, summit room, lounge and restaurant, meeting area maupun media center.

## 2.2 Tinjauan Pendekatan Desain

### 2.2.1 Definisi dan Prinsip Pendekatan Simbiosis

Arsitektur Simbiosis pertama kali muncul pada zaman postmodern. Postmodern merupakan gaya yang menghargai adanya plural (keberagaman). Pada periode ini muncul pendekatan-pendekatan dalam arsitektur dari beberapa pemikir era postmodern mengenai penggabungan keragaman tersebut dalam perancangan (Ningsar:1). Salah satunya yakni Kisho Kurokawa, berangkat dari pemikiran postmodern Jencks, dan mengembangkannya lebih lanjut menjadi teori “simbiosis” (Ikhwanuddin:2005).

Kisho Kurokawa mengajukan “simbiosis” sebagai dasar pemikiran postmodernismenya, yakni arsitektur semiosis sendiri berangkat dari filsafat simbiosis dengan pendekatan filsafat kebudayaan (Kurokawa, 1991). Filsafat simbiosis merupakan teks untuk mendekonstruksikan metafisika, logos dan budaya Barat yang begitu diagungkan (Kurokawa,1991 dalam Ikhwanuddin, 2005). Filsafat simbiosis mencakup hubungan simbiosis budaya yang heterogen, manusia dan teknologi, interior dan eksterior, whole and part, sejarah dan masa depan, akal dan intuisi, agama dan ilmu, manusia dan alam (Ikhwanuddin, 2005). Sedangkan berdasarkan filsafat simbiosis atau lebih dikenal dengan arsitektur simbiosis adalah pendekatan yang diwujudkan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan disaat yang sama berusaha untuk menggabungkan elemen-elemen dari budaya lain dalam karyanya, sehingga terjadi gabungan antara dua elemen langgam budaya yang berbeda (Ikhwanuddin, 2005).

Tujuan dari pendekatan arsitektur simbiosis adalah untuk membangkitkan makna (Ikhwanuddin,2005). Pembangkitan makna melalui penggabungan budaya menurut Kurokawa diperlukan, karna tidak ada satupun ikon arsitektural yang ideal dan universal, tetapi bergantung dengan yang lain (relativitas). Arsitek harus mengekspresikan budayanya, dan pada saat yang sama “menabrakkan” dengan budaya lain, saling menyesuaikan tanpa harus satu sisi berusaha mengalahkan yang lainnya dan memaksakan nilai-nilai pada lawannya. Sebaliknya, dari dua objek tersebut dapat dicari kesamaan, bahkan sambal tetap dalam keadaan saling menghormati pertentangan yang ada (oposisi), dan melalui simbiosis dapat menciptakan arsitektur baru (Ikhwanuddin, 2005).

### 2.2.2 Prinsip Simbiosis

Kisho Kurokawa, dapat diketahui berdasarkan kesimpulan Ikhwanuddin (2005: 81) dalam tabel postmodernisme arsitektur menurut Kisho Kurokawa sebagai berikut.

#### 1. Simbiosis/ kesatuan dualisme

Simbiosis adalah hubungan saling membutuhkan (kurokawa, intelcultural architecture). Simbiosis sebagai tatanan dunia baru harus benar-benar digunakan untuk menggambarkan bentuk hubungan antara dua elemen dasar yang berbeda yang saling eksklusif. Dalam *Intercultural Architecture* (1991) Kisho Kurokawa.

Simbiosis/ eksistensi kesatuan dualisme, merupakan prinsip mendasar dalam arsitektur simbiosis. Kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda. Dalam konteks arsitektur simbiosis dapat diartikan menyatukan elemen-elemen dari dua budaya, dapat berupa tampilan fisik yang dapat disentuh, ataupun gaya hidup, kebiasaan, sensibilitas estetik, dan ide-ide yang merupakan sesuatu yang sulit diraba dan dibagi dari aspek kebudayaan dan tradisi (Ikhwanuddin, 2005).

#### 2. *Respect to history and culture*

Budaya sangat bergantung dengan sejarah, karna sejarah merupakan kisah yang amat panjang dari jaman dahulu, sekarang hingga masa depan. Dalam tiap lini masanya muncul potensi dan masalah tersendiri yang memengaruhi budaya tersebut untuk

berubah. Oleh sebab itu, pada masa postmodern, konsep diakronik dan sinkronik menjadi penting:

- Diakronik (*Diachronicity of time*) adalah perbedaan budaya yang muncul karena adanya perbedaan waktu, dalam satu tempat yang sama (relativitas terhadap waktu pada satu tempat);
- Sinkronik (*Synchronicity of place*) adalah perbedaan budaya yang muncul karena perbedaan tempat, sehingga masyarakat dan budayanya berbeda (relativitas terhadap tempat/ ruang), dalam satu masa/ waktu (Ikhwanuddin, 2005).

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa budaya yang berbeda baik dari masa lalu, sekarang ataupun masa depan pada hakekatnya saling berhubungan. Oleh sebab itu kita diharapkan dapat menghargai dan tidak melupakan sejarah dan budaya tersebut pada rancangan.

### 3. *Pleasure/ Intermediary zone*

Karakteristik utama era postmodern adalah dieliminasi dualisme dan oposisi binomial. Batas antar perlawanan, seperti antar agama dan sains, artifisial dan alami, teknologi dan kemanusiaan, sastra murni dan populer, keseriusan dan ironi, kerja dan permainan, hidup dan mati, perlahan-lahan akan tidak jelas. Di sisi lain, “zona antara” (*intermediary zone*) sebagai ekspresi *pleasure* (kesenangan yang tidak terikat, dinamis) di antara keduanya yang diterapkan Kisho Kurokawa dalam arsitektur simbiosis, memungkinkan kreativitas akan makin menonjol (Ikhwanuddin, 2005).

Berdasarkan penjelasan di atas dipahami bahwa prinsip *intermediate zone* merupakan penerapan zona antara sebagai area transisi dari fungsi/ bentuk satu ke fungsi/ bentuk yang lain agar perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba/ ekstrem.

### 4. *Hybrid style*

Prinsip *hybrid style* adalah perpaduan/ kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut, dengan catatan masih dapat diidentifikasi bentuk atau elemen aslinya. Penerapan *hybrid style* dapat dilakukan dengan cara persilangan objek, penggabungan dan pencampuran sehingga ,enghasilkan unsur yang baru. Pada prinsip ini yang ditekankan adalah hasil dari bentukan dua hal yang disimbiosiskan, yakni harus terlihat inovatif, namun masih tersirat bentukan-bentukan elemen asalnya.

### 5. *Whole and part*

Arsitektur Simbiosis memberikan perhatian sama besar antara *part* (individual dan privat) dengan *whole* (keseluruhan, masyarakat dan publik). *whole and part* adalah menyetarakan/ menyeimbangkan antara “keseluruhan dan bagian”, tanpa ada bagian yang lebih unggul ataupun yang lebih lemah.

Contoh penerapannya dalam rancangan arsitektur adalah dengan memperhatikan kesesuaian antara keseluruhan rancangan dengan kondisi lingkungan sekitar maupun bagian-bagian yang spesifik dan detail dari tiap elemen rancangan.

### 6. *Simulacre*

Zaman postmodern dikenal dengan abad pertukaran simbol (*exchange of symbol*). Kata kunci di dalam abad pertukaran simbol adalah *simulacre*. Pada abad 21 kita akan hidup didalam dunia yang dikelilingi oleh *simulacre*, “sesuatu yang mirip sesuatu lain” (Kurokawa, 1991 :152).

Pada era materialisme modern, gaya arsitektur yang menilai segala sesuatu berdasarkan terminologi fungsi dan kegunaannya. Bagian-bagian yang tidak tampak berfungsi ditolak dan dianggap sembarangan. Pada masa postmodern, material dan kekuatan, fungsi dan rasa, keindahan dan ketakutan, pemikiran analisis dan sintesis ada

dalam simbiosis. Aspek nonfungsional seperti dekorasi, aura, konteks intangible, spiritualitas sangat dibutuhkan (Kurokawa, 1991: 150).

Berdasarkan penjelasan di atas, simulacra merupakan suatu bentuk dan fungsi nyata yang menyimbolkan dan menginformasikan makna (intangible) di dalamnya.

### 7. *Ambiguity*

Ambiguitas telah menjadi tema utama sains dan filsafat. Jika modernisme mencari kebenaran yang meliputi semua hal, postmodern mencari kebenaran relatif. Postmodern adalah penegasian modernisme dalam ide dan keyakinannya. Ambiguitas makna diciptakan dengan memperlawanan identitas, melalui penguatan dan sekaligus penolakan pada tataran konsep (Kurokawa, 1991: 46). Empson (1930), dalam Kurokawa (1991: 82), menjelaskan cara mencapai ambiguitas adalah:

- a) Jika dua makna atau lebih diubah jadi satu
- b) Jika makna yang tampaknya tidak berhubungan diletakkan serempak
- c) Kombinasi makna alternatif makin menampakkan kerumitan pikiran pencipta
- d) Jika penuh dengan kontradiksi (Ikhwannudin, 2005).

Berdasarkan penjelasan di atas dipahami bahwa *ambiguity* adalah memberikan makna relatif dengan mengkombinasikan dua atau lebih makna. Ambiguitas yang dimaksud bukan karena ketidakjelasan tujuan, melainkan ambiguitas yang dihasilkan dengan tujuan tertentu (*purposefully*) secara kreatif (*creatively*). Ambiguitas di sini sebagai intisari makna yang baru secara keseluruhan (<http://www.kisho.co.jp/index.html>, diakses pada 27 Juni 2019).

#### 2.2.2 Syarat Arsitektur Simbiosis dalam Budaya Berarsitektur

1. Simbiosis antara ruang luar dengan ruang dalam yaitu adanya transisi atau muncul karakter penghubung antara keduanya.
2. Simbiosis antara ruang privat dan ruang publik dengan adanya sebuah transisi dengan karakter yang kuat antara publik maupun privat.
3. Simbiosis antara identitas budaya dengan kemajuan teknologi dapat diwujudkan dengan keharmonisan dan keindahan arsitektur lokal.
4. Simbiosis antara sejarah dengan kontemporer yaitu sejarah menjadi bagian untuk membentuk sebuah karakter masa depan yang lebih baik.
5. Simbiosis antara abstraksi dengan simbolisme yaitu unsur abstrak sebagai wujud symbol bahwa karya arsitektur merupakan sesuatu yang unik dan khas.

#### 2.2.3 Metode Penerapan Arsitektur Simbiosis

Metode perancangan utama yang digunakan Kisho Kurokawa dalam rancangan arsitekturnya adalah Metode Hibridisasi, yakni metode untuk mengkombinasi elemen-elemen yang berbeda dan menghasilkan objek baru. Hibridisasi merupakan metode yang digunakan dalam proses pengolahan bentuk, dengan cara:

1. **Quotation:** pengambilan elemen dari berbagai budaya (tubrukan kebudayaan yang berbeda (Kurokawa, 1991), dengan cara menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur di masa lalu/ karya arsitektur yang telah ada sebelumnya, yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Artinya menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal, karena dianggap telah diterima dan dipahami oleh masyarakat;

2. **Collision:** percampuran/ penggabungan antar budaya yang berbeda, yakni dengan menggabungkan langgam bentuk dari budaya yang berbeda;

3. **Introduce Noise:** memanipulasi/ memodifikasi elemen-elemen dari langgam budaya yang digabungkan dari hasil *quotation* pada tahap sebelumnya (Ikhwanuddin, 2005:80).

Beberapa teknik yang digunakan dalam manipulasi pada prinsip ambiguitas menurut (Ningsar and Erdiono, 2012) adalah sebagai berikut:

a. **Reduksi atau simplifikasi**, reduksi adalah pengurangan bagian yang dianggap tidak penting. Simplifikasi adalah penyederhanaan bentuk dengan cara membuang bagian-bagian yang dianggap tidak atau kurang penting, dapat aplikasinya dapat berupa dekorasi dengan pola tumbuh-tumbuhan yang rumit berubah menjadi pola garis atau datar tanpa pola sama sekali;

b. **Repetisi**, pengulangan elemen-elemen yang diquotationkan sebelumnya;

c. **Distorsi** bentuk, perubahan bentuk dari bentuk asalnya, dengan cara misalkan dipuntir (rotasi), ditekuk, dicembungkan, dicekungkan, dan diganti bentuk geometrinya;

d. **Disorientasi**, perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi orientasi arah mata angin, depan-belakang, dan atas-bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model, misalnya utara-selatan menjadi timur-barat;

e. **Disproporsi**, proporsi berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. Ada beberapa sistem proporsi, seperti golden section, modular dan proporsi harmoni. Pada disproporsi, perubahan proporsi tidak mengikuti sistem proporsi referensi (model);

f. **Dislokasi**, perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi sehingga menjadi tidak pada posisinya, seperti pada model referensi.

Selain metode hibridisasi untuk pencarian bentuk, metode lain yang digunakan Kisho Kurokawa dalam segi makna adalah Metode Simbolisasi/ Simulacra, yakni penciptaan dan pertukaran simbol-simbol yang dilakukan dengan teknik asosiasi dan bisosiasi, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. **Asosiasi**, menghubungkan antara dua hal dengan beberapa hubungan;
2. **Bisosiasi**, menggabungkan dua hal yang tidak berhubungan sama sekali (Kurokawa, 1991:147 dalam Ikhwanuddin, 2005:76).

Dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* sesuai dengan batasan pendekatan yang diharapkan terjadi penggabungan antara elemen budaya dengan elemen teknologi maka digunakan prinsip Simbiosis dengan konsep diakronik (*diachronicity of time*) yakni penggabungan dua budaya yang muncul karena adanya perbedaan waktu, dalam satu tempat yang sama (relativitas terhadap waktu pada satu tempat). Berdasarkan lokasi area perancangan dipilih Pulau Jawa sebagai landasan tempat bagi pendekatan simbiosis ini. Maka akan dikaji secara mendalam kemudian digabungkan antara elemen-elemen budaya Jawa pada masa lampau sehingga muncul nilai filosofis sejarah dan budaya yang ada dengan budaya Jawa pada masa kini yang memunculkan inovasi-inovasi terbaru yang dapat menunjang dirancangnya bangunan publik-komersil.

### 2.2.3 Preseden Penerapan Rancangan: National Bunraku Theatre, Osaka



Gambar 2.25 National Bunraku Theatre, Osaka  
([www.architecturalmoleskine.blogspot.com](http://www.architecturalmoleskine.blogspot.com) , 2019)

Teater Nasional Bunraku (国立文楽劇場 Kokuritsu Bunraku Gekijo) adalah kompleks yang terdiri dari dua ruang dan ruang pameran, terletak di Chūō-ku, Osaka, Jepang. Kompleks ini dirancang oleh Kisho Kurokawa dan dibangun pada tahun 1979-1983 kemudian dibuka pada tahun 1984 sebagai teater nasional keempat negara itu, untuk menjadi markas dari kesenian Bunraku. Bermula dari Bunraku (salah satu seni teater tradisional di Jepang menggunakan boneka) teater nasional Bunraku membentuk kompleks komprehensif fasilitas yang terkait termasuk penampilan seni teaterikal, lembaga pelatihan dan arsip untuk bahan historiografi.

Bangunan terletak di pusat Osaka menyajikan sebuah teater dengan kapasitas 750 orang yang terdapat di lantai empat, sebuah *multi-purpose hall* kecil dengan 159 kursi yang akan digunakan baik untuk latihan dan sebagai studio yang disediakan di lantai dua. Sebuah tempat penyimpanan, ruang pelatihan, ruang kuliah, ruang konferensi, dan kantor administrasi ditempatkan di lantai 3 dan 4.

Dalam perancangannya Kisho Kurokawa menampilkan konsep simbiosis dalam bentuk diakronik yakni penggabungan dua budaya dari dua waktu yang berbeda di tempat yang sama. Simbiosis tradisional dan modern adalah besar tema dari desain ini, elemen penting dari arsitektur tradisional Jepang periode Edo dan *city-scape* masa kini telah diekstraksi, diidentifikasi, dan kemudian dikutip seluruh desain dalam bentuk simbol-simbol abstrak. (<http://www.kisho.co.jp/page/219.html>, 28 Agustus 2019)

#### 1. Respect to History and Present



Gambar 2.26 Konsep Respect to History pada National Bunraku Theatre  
(<https://www.genkimobile.com/blog/the-national-bunraku-theatre/> , 2019)

Konsep *respect to history* diterapkan oleh Kisho pada façadanya dengan penggunaan beton warna hitam sebagai bentuk dari masa modern yang dipadukan dengan warna merah dan ornament bunga saura yang menghiasinya sebagai bentuk dari identitas budaya Jepang. Kedua hal ini membuat pengunjung merasa berada dalam ruang di masa depan dengan melihat pertunjukkan dari masa lampau.

## 2. Kesatuan dualism: masa lalu ke masa depan



Gambar 2.27 Konsep Kesatuan dualism pada National Bunraku Theatre  
(<https://www.tripadvisor.ie> , 2019)

Pada penerapan prinsip kesatuan dualism kali ini terdapat pada penggunaan material dinding. Pada dinding auditorium bagian bawah dicat dengan clapboard warna krem, sedangkan bagian atas menggunakan cladding pattern warna hitam. Hal ini menunjukkan adanya pergantian zona dari waktu lampau ke masa kini.

## 3. Intermediary zone



Gambar 2.28 Konsep Intermediary Zone pada National Bunraku Theatre  
(<https://osaka-info.jp/en/page/national-bunraku-theatre> , 2019)

*Intermediary space* merupakan sebuah ruang perantara yang ada dalam kebudayaan Jepang. Ruang perantara ini biasanya diterapkan dalam merancang sebuah rumah dengan lingkungannya, meskipun tidak menutup kemungkinan diterapkan dalam perancangan bangunan yang lain. Menganut dari prinsip ‘*engawa*’ yaitu prinsip hubungan antara Shoin dengan Sukiya di mana terdapat *veranda*, *engawa* yang berfungsi sebagai *intermediary space* antara rumah atau taman. Bila *intermediary space* terletak di suatu ruang tertutup maka dia menjadi bagian dari interior, sedangkan bila berada di ruang terbuka, maka menjadi bagian dari eksterior. Contoh dari *intermediary space* adalah teras (di ruang terbuka) sebagai penghubung antar zona publik (jalan di luar rumah) dengan zona privat (ruang dalam rumah).

## 4. Hybrid style



Gambar 2.29 Konsep Hybrid pada furniture National Bunraku Theatre  
(<https://www.kotobuki-seating.co.jp>, 2019)



Gambar 2.30 Konsep Hybrid pada pintu National Bunraku Theatre  
(<https://www.tripadvisor.co.id>, 2019)



Gambar 2.31 Konsep Hybrid pada entrance National Bunraku Theatre  
(<https://www.ntj.jac.go.jp>, 2019)

Prinsip *hybrid style* adalah perpaduan/ kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut, dengan catatan masih dapat diidentifikasi bentuk atau elemen aslinya. Pada bangunan National Bunroku Theatre Kisho menggunakan desain pengembangan dari elemen-elemen tradisional Jepang dan dipadukan dengan bentukan-bentukan yang dipakai di jaman Edo yang diolah lagi menjadi simbol-simbol abstrak. Dapat terlihat dari bentuk lengkung tepian atap pada entrance yang menggunakan gaya dari China, pegangan pintu fusuma dari Istana Katsura digunakan untuk pintu dorong pada pintu utama auditorium dan furniture yang menggunakan pola-pola kimono (asymetris) untuk menghormati seni rakyat jepang.

Kurokawa, yang mendapat pengakuan untuk teori-teorinya tentang metabolisme dan kemudian Arsitektur Simbiosis, dalam perancangan National Bunroku Theatre benar-benar pada bagian depannya melambakan fasad modern dengan penggunaan material beton dan di dalamnya terdapat banyak langgam budaya tradisional dari masa Edo. Untuk

itu digunakan beberapa metode dalam pengaplikasian Teori Arsitektur Simbiosis pada rancangan National Bunroku Theatre, diantaranya:

**a. Metode Quotation**

Metode dengan mengambil symbol-simbol dari sejarah yang ada pada masa lampau, dalam rancangannya Kisho Kurokawa membuat lengkungan merah sebagai entrance bangunan yang merupakan gaya dari China (awal era zaman Edo) dengan dipadukan façade beton yang elambangkan masa modern.

**b. Metode Introduce Noise**

Seni abstrak merupakan salah satu jenis kesenian kontemporer yang menggunakan warna dan bentuk dalam cara non-represenasional. Seni abstrak berasal dari bentuk imajinasi seniman yang diproses menjadikan bentuk dari wujudnya menjadi unik. Pada perancangannya Kisho Kurokawa menampilkan furniture pada ruang auditorium terinspirasi dari yukata seorang laki-laki pada masa Edo, pegangan pintu yang mengambil konsep pintu fusuma dari Istana Katsura.

**c. Metode Collison**

Untuk mengimbangi kekontrasan yang timbul dari bentuk abstrak maka digunakan beberapa material seperti dinding auditorium bagian bawah dicat dengan clapboard warna krem, sedangkan bagian atas menggunakan cladding pattern warna hitam. Perbedaan ini diciptakan agar menghindari dari kemonotonan desain dan membuatnya seimbang antara teknologi modern dengan teknologi tradisional.

**Tabel 2.4 Kesimpulan Prinsip Simbiosis pada National Bunroku Theatre**

No .	Parameter Pendekatan	Makna Budaya	Aplikasi dalam Rancangan
1.	Respect to History and Present	Pada façadenya dengan penggunaan beton warna hitam sebagai bentuk dari masa modern yang dipadukan dengan warna merah dan ornament bunga saura yang menghiasinya sebagai bentuk dari identitas budaya Jepang. Kedua hal ini membuat pengunjung merasa berada dalam ruang di masa depan dengan melihat pertunjukkan dari masa lampau.	 <p>Façade yang membawa pengunjung dari masa lampau menuju master plan bi</p>
2.	Kesatuan dualism: masa lalu ke masa depan	Perbedaan jenis material yakni dinding auditorium dengan clapboard warna krem dengan khas Jepang tradisional, sedangkan bagian atas menggunakan cladding pattern warna hitam dan beragam	 <p>Pada penerapan prinsip kesatuan dualism kali ini</p>

		instalasi Stage yang tergantung di atasnya. Hal ini menunjukkan adanya pergantian zona dari waktu lampau ke masa kini.	terdapat pada penggunaan material dinding.
3.	Intermediary zone	Menganut dari prinsip 'engawa' yaitu prinsip hubungan antara Shoin dengan Sukiya di mana terdapat veranda, engawa yang berfungsi sebagai <i>intermediary space</i> antara rumah atau taman. Bila <i>intermediary space</i> terletak di suatu ruang tertutup maka dia menjadi bagian dari interior, sedangkan bila berada di ruang terbuka, maka menjadi bagian dari eksterior.	 <p>Contoh dari <i>intermediary space</i> adalah teras (di ruang terbuka) sebagai penghubung antar zona publik (jalan di luar rumah) dengan zona privat (ruang dalam rumah).</p>
4.	Hybrid style	Pada bangunan National Bunroku Theatre Kisho menggunakan desain pengembangan dari elemen-elemen tradisional Jepang dan dipadukan dengan bentuk-bentuk yang dipakai di jaman Edo yang diolah lagi menjadi simbol-simbol abstrak.	 <p>Furniture yang menggunakan pola-pola kimono (asymetris) untuk menghormati seni rakyat Jepang.</p>

(Sumber: Analisa pribadi, 2019)

#### 2.2.4 Aplikasi dalam Rancangan

Aplikasi yang diterapkan dalam rancangan yakni dengan menghubungkan atau menerapkan simbiosis antara unsur budaya (pengenalan identitas Yogyakarta) dengan unsur teknologi (pelayanan bangunan publik). Maka digunakan pendekatan arsitektur simbiosis yang dapat menggabungkan dua unsur dengan konsep diakronik yakni menggabungkan dua budaya dalam relativitas waktu pada satu tempat yang sama. Dalam menciptakan sebuah rancangan yang ikonik dan memunculkan identitas khas Yogyakarta

maka perlu dilakukan dengan cara menggali lebih dalam kebudayaan yang ada di pulau Jawa pada waktu lampau yakni pada masa Kerajaan Mataram Islam ketika filosofi budaya yang ada masih kental adanya dengan kebudayaan Jawa pada masa kini dalam era pesatnya perkembangan teknologi.

Definisi Kebudayaan menurut Edward Burnett Tylor adalah kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Yang kemudian mewujudkan nilai-nilai budaya diantaranya rumah adat, bahasa, tren pakaian/busana, kesenian tari musik, seni rupa dan ilmu pengetahuan. Pada pendekatan kali ini digunakan langgam budaya yang ada pada Kerajaan Mataram dan budaya pada masa kini dalam lingkup filosofi arsitektur, busana, kesenian, dan pengetahuan.

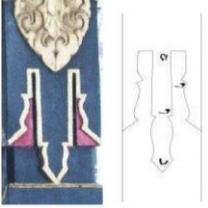
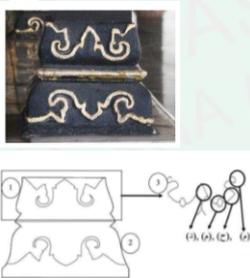
### 1. Budaya Jawa pada masa Kerajaan Mataram Islam

Sejarah Kejayaan Kesultanan Mataram, Tahun 1588-1681 dan Pembentukan Kesultanan Ngayogyakarta dan Kasunanan Surakarta, Akibat Perjanjian Giyanti, 13 Februari 1755. Setelah perjanjian Giyanti atau Palihan Nagari dibangun Keraton Yogyakarta dengan persetujuan oleh Sri Sunan Paku Buwana III dengan Pangeran Mangkubumi. Keraton Yogyakarta berfungsi sebagai pusat politik, pusat budaya, dan pusat kekuasaan kerajaan. Secara fisik, Keraton Yogyakarta merupakan bangunan monumental yang memiliki nilai estetika tinggi, mengandung makna dan simbol sebagai perwujudan sifat-sifat agung kehidupan sebuah kerajaan. Bentuknya didasari oleh pandangan hidup yang berakar pada kepercayaan masyarakat penghuninya, yang ketika itu memiliki keyakinan agama Islam-Jawa, yang berkaitan dengan agama Hindu. Alam pikir Hindu-Jawa memandang kehidupan manusia selalu terpaut erat dengan kosmos alam raya.

Tabel 2.5 Elemen-elemen Budaya Jawa pada masa Kerajaan Mataram Islam

No.	Objek	Makna Budaya	Aplikasi dalam Rancangan
Arsitektur: Balai Kencana, Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat			
1)	Atap  (Sumber: <a href="https://www.kratonjogja.id">https://www.kratonjogja.id</a> )	Bangsas Kencana berbentuk joglo mangkurat lambang gantung dengan empat susun atap dan atap kedua atau penanggap menggantung pada atap di atasnya, sementara atap ketiga menempel dengan sambungan lambangsari pada atap kedua.	Penggunaan atap Joglo Mangkurat dengan metode collision yang mengambil simbol bentukan atap joglo dan digabungkan dengan struktur atap bentang lebar
2)	Struktur 	Pada bagian Joglo juga terdapat tiang atau peyangga bagian atap dari Joglo yaitu soko guru. Pada era Mataram asli saka guru menggunakan konstruksi kayu, seiring waktu berjalan saka guru direnovasi dengan diganti	Penggunaan soko guru pada bangunan utama dengan metode collision dengan struktur bangunan bentang lebar

	(Sumber: <a href="https://www.kratonjogja.id">https://www.kratonjogja.id</a> )	menjadi menggunakan selubung beton pada tiangnya supaya bangunan tetap berdiri tegak ketika gempa terjadi.	
3)	<p>Facade</p>  <p>(Sumber: <a href="https://www.kratonjogja.id">https://www.kratonjogja.id</a>)</p>	Sultan selalu menghadap ke timur. Hal tersebut sebagai simbol bahwa arah timur sebagai awal kehidupan atau sesuai dengan pola rotasi matahari yang terbit dari timur dan tenggelam di barat. Simbol ini mengingatkan manusia bahwa setiap kehidupan pasti ada awal dan ada akhir.	Arah timur sebagai filosofi awal keidupan maka digunakan metode quotation sebagai aspek dalam orientasi bangunan
4)	<p>Interior</p>  <p>(Sumber: <a href="https://www.kratonjogja.id">https://www.kratonjogja.id</a>)</p>	Warna merah digunakan sebagai latar megisyaratkan sifat yang dominan (berkuasa) karakternya dan warna kuning emas (prada) digunakan sebagai warna utama ragam hias di bangsal Kencana membuat bangunan ini nampak berkilauan, megah dan mewah.	Penggunaan warna merah dan kuning emas pada ruang-ruang pertemuan akan diterapkan dengan metode collison yang mencampurkan warna-warna tersebut pada interior
5)	<p>Ornamentasi: Praba</p>  <p>(Sumber: Trusti, 2015)</p>	praba atau praban memiliki arti cahaya. Memiliki makna bahwa setiap orang memiliki cahaya praba masing-masing namun kuantitas atau kekuatannya yang berbeda-beda. Semakin tinggi tingkat konsentrasi seseorang maka semakin kuat cahaya praba yang dipancarkan.	Ornamentasi praba akan diambil langgamnya atau dengan metode quotation kedalam corak kolom-kolom bangunan
6)	<p>Ornamentasi: Saton</p>  <p>(Sumber: Trusti, 2015)</p>	Hiasan saton yang mirip dengan bentuk kue satu bujur sangkar merupakan perwujudan konsep <i>manunggaling kawula lan gusti</i> , atau menurut Dorno sebagai dimaknai dengan simbol persatuan semua kalangan di dalam kasultanan Yogyakarta	Ornamentasi saton akan diambil langgamnya atau dengan metode quotation kedalam corak kolom-kolom bangunan

7)	<p>Ornamentasi: Sorotan</p>  <p>(Sumber: Trusti, 2015)</p>	<p>Sorotan merupakan stilisasi dari tulisan arab mim hak mim dhal yang dibaca Muhammad. Menurut Dorno (2014) ornamen sorotan menyimbolkan pusaka kraton sebenarnya adalah Agama Islam yang menjunjung tinggi Nabi Muhammad sebagai uswatun khasanah seperti halnya cahaya sorotan.</p>	<p>Ornamentasi sorotan akan diambil langgamnya atau dengan metode quotation kedalam corak kolom-kolom bangunan</p>
8)	<p>Ornamentasi: Hiasan umpak</p>  <p>(Sumber: Trusti, 2015)</p>	<p>Menurut K.R.T Jatiningrat ragam hias pada umpak yang berada pada Bangsal Kencana Kraton Yogyakarta merupakan stiliran dari huruf arab mim hak mim dal = kependekan dari Muhammad Nabi besar umat Islam.</p>	<p>Ornamentasi umpak akan diambil langgamnya atau dengan metode quotation kedalam corak kolom-kolom bangunan</p>
<b>Busana: Pakaian Adat Surjan</b>			
9)	 <p>(sumber: <a href="http://www.google.com/images/surjan">www.google.com/images/surjan</a>)</p>	<p>Surjan (sirajan) yang berarti Pepadhang atau Pelita. Di dalam ajarannya HB I bercita-cita agar pimpinan Negara dan Penggawa Kerajaan memiliki jiwa dan watak Satriya, dimana tidak akan lepas dari sifat-sifat: <i>nyawiji</i> (bersatu), bertekad golong-gilig (bersemangat) baik berhubungan dengan Allah SWT maupun peraturan dengan sesama.</p>	<p>Motif baju surjan akan di simbiosis dengan metode introduce noise atau dengan memanipulasi motif menjadi suatu bentuk baru pada interior ataupun furniture</p>
10)	 <p>(sumber: <a href="http://www.google.com/images/batik-parang-rusak">www.google.com/images/batik-parang-rusak</a>)</p>	<p>Batik Parang berasal dari kata Pereng yang berarti lereng. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal. Batik ini merupakan batik yang berasal dari zaman keraton Mataram Islam. Batik parang ini memiliki makna petuah untuk tidak pernah menyerah, ibarat ombak laut yang tak pernah</p>	<p>Motif batik parang rusak akan di simbiosis dengan metode introduce noise atau dengan memanipulasi motif menjadi suatu bentuk baru pada interior ataupun furniture</p>

		berhenti bergerak dalam arti upaya untuk memperbaiki diri, upaya memperjuangkan kesejahteraan.	
<b>Kesenian : Seni Wayang dan Tari Klasik Yogyakarta</b>			
11)	 <p>(sumber: <a href="http://www.google.com/images/wayang-kulit">www.google.com/images/wayang-kulit</a> )</p>	Wayang yang berasal dari Yogyakarta adalah wayang purwa yang atau wayang kulit. Dalam setiap teatrical wayang akan dimulai dan ditutup oleh Gunungan yang memiliki makna sebuah kehidupan.	Penerapan konsep simbolisasi pada interior sebagai pengenalan kesenian khas Yogyakarta kepada khalayak dengan metode quotation
12)	 <p>(Sumber: <a href="https://www.kratonjogja.id">https://www.kratonjogja.id</a>)</p>	Tari klasik gaya Yogyakarta atau Jogan Mataram tidak sekedar dipahami sebagai seni olah tubuh namun juga dimaknai sebagai falsafah hidup. Jiwa dari Jogan Mataram diungkapkan ke dalam empat unsur, <i>sawiji, greged, sengguh, dan ora mingkuh</i>	Penerapan konsep simbolisasi pada interior sebagai pengenalan kesenian khas Yogyakarta kepada khalayak dengan metode quotation
13)	Pengetahuan: Penyebaran ilmu agama Islam oleh Sunan Kalijaga		
14)	 <p>(sumber: <a href="http://www.google.com/images/punokawan">www.google.com/images/punokawan</a>)</p>	Bentuk akulturasi yang dilakukan Sunan Kalijaga terhadap kesenian Wayang yaitu menciptakan tokoh punokawan yang terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, Bagong yang memiliki simbol-simbok dan filsafat ke Islaman. Salah satu pitutur Semar dalam mendakwahkan islam yaitu “Manunggaling Kawulo Gusti”	Penerapan konsep simbolisasi pada interior sebagai pengenalan kesenian khas Yogyakarta kepada khalayak dengan metode quotation

(Sumber: Analisa penulis, 2019)

## 2. Budaya Jawa pada masa modern

Globalisasi adalah suatu fenomena khusus dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari proses manusia global itu. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi mempercepat akselerasi proses

globalisasi ini. Globalisasi menyentuh seluruh aspek kehidupan masyarakat diantaranya pada budaya social, busana/fashion, pengetahuan, kesenian hingga bangunan.

Di era modern ini budaya telah banyak terakulturasi oleh budaya-budaya luar. Budaya yang berasal dari luar tidak serta-merta masuk begitu saja dalam budaya Jawa, tetapi diambil berdasarkan kebermanfaatannya fungsinya dan filosofisnya sehingga tercipta budaya yang dapat berkelanjutan .

Tabel 2.6 Elemen-elemen Budaya Jawa pada masa modern

No	Objek	Makna Budaya	Aplikasi dalam Rancangan
Arsitektur: ICE BSD ( <i>green building</i> )			
1.	Atap  (Sumber: <a href="http://www.ice-indonesia.com">www.ice-indonesia.com</a> )	Penggunaan atap insulasi yang terbuat dari Polynum ini dapat menetralsir suhu dalam ruangan. Beranjak dari semakin panasnya bumi sehingga dibutuhkan suhu ruangan yang optimal.	Penerapan atap yang responsive terhadap iklim secara utuh akan digunakan pada bangunan dengan metode quotation
2.	Struktur  (Sumber: <a href="http://www.ice-indonesia.com">www.ice-indonesia.com</a> )	Menggunakan struktur kabel tarik untuk menciptakan ruang yang bebas kolom 48 x 90 meter persegi per modul sehingga konstruksinya ringan karena kekuatan struktur ditarik di atas.	Penerapan struktur bentang lebar secara utuh akan digunakan pada bangunan dengan metode quotation
3.	Façade  (Sumber: <a href="http://www.ice-indonesia.com">www.ice-indonesia.com</a> )	Fasad dengan material kaca dapat memasukkan sumber cahaya direct ke dalam ruangan sehingga mengurangi penggunaan penerangan elektrik. Kaca laminasi merupakan kaca ramah lingkungan karena mampu menjaga suhu ruangan tetap stabil tidak panas sehingga meminimalisir penggunaan sistem pendingin udara	Pemilihan material yang menciptakan desain bangunan hemat energy dengan metode introduce noise/ memodifikasi bentuk asli dengan ornament budaya Jawa tradisional
5.	Interior  (Sumber: <a href="http://www.ice-indonesia.com">www.ice-indonesia.com</a> )	penciptaan interior yang mengambil tema lokal batik, lansekap lokal sebagai identitas Indonesia	Langgam-langgam lokalitas diterapkan pada interior dengan metode quotation sehingga dapat mencirikan identitas bangunan

Busana: Style Minimalism			
	 <p>(Sumber: <a href="https://jakpat.net/info/trend-fashion-2019-versi-indonesia-trend-forecasting-dan-vogue/">https://jakpat.net/info/trend-fashion-2019-versi-indonesia-trend-forecasting-dan-vogue/</a>)</p>	Gaya berpakaian diambil dari konsep “less is more” menimbulkan perpaduan warna dan corak yang sederhana dan modern	Penerapan konsep warna style minimalism pada ruang dengan metode introduce noise atau dengan memanipulasi motif menjadi suatu bentuk baru pada interior ataupun furniture
Kesenian: Tari Kontemporer Yogyakarta			
	 <p>(Sumber: <a href="https://budayajawa.id/kesenian-tari-langkahku-yogyakarta/">https://budayajawa.id/kesenian-tari-langkahku-yogyakarta/</a>)</p>	Komposisi Tari Langkahku (My Step) ini memiliki tema “Harmonisasi Tubuh Dalam Keberagaman Rasa” menggambarkan bahwa setiap manusia harus melewati fase-fase kehidupan yang harus dijalani didunia ini dan ini dijadikan sebagai pedoman dikehidupan selanjutnya, manusia harus menjadi lebih baik karena selalu belajar dari masa sebelumnya.	Penerapan konsep simbolisasi pada interior sebagai pengenalan kesenian khas Yogyakarta kepada khalayak dengan metode quotation
Pengetahuan: Teknologi			
6.	<p>LED hemat energi</p>  <p>(Sumber: <a href="http://www.ice-indonesia.com">www.ice-indonesia.com</a> )</p>	teknologi LED yang hemat energi untuk semua ruangan di dalamnya	Pemilihan material yang menciptakan desain bangunan hemat energi secara utuh akan digunakan pada bangunan dengan metode quotation

(Sumber: Analisa penulis, 2019)

## 2.3 Tinjauan Nilai Islami pada Desain

### 2.3.1 Integrasi Keislaman Objek Rancangan

Perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini bertujuan untuk mengoptimalkan sebuah bangunan serbaguna sehingga dapat memberikan pelayanan maksimal bagi beragam acara khususnya bagi kegiatan Internasional MICE. Kegiatan yang terkait dengan MICE diantaranya yaitu sebuah pertemuan, konferensi, kongres, jumpa pers, konvensi/kegiatan bermusyawarah, loka karya/workshop, debate, forum, seminar, symposium maupun rapat meja bundar. Semua kegiatan tersebut diperlukan pelayanan yang prima dan maksimal, memberikan

pelayanan terbaik kepada sesama manusia adalah pekerjaan yang sangat mulia dan merupakan pintu kebaikan bagi siapa saja yang mau melakukannya.

*“...dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Ny.” (QS. al-Maidah : 2).*

Melalui ayat diatas Allah memerintahkan kepada kita untuk saling menolong didalam koridor “mengerjakan kebajikan dan meningkatkan ketakwaan” dan Allah melarang sebaliknya. Jadi interaksi itu boleh dilakukan kapanpun dan dengan siapapun selama tidak melanggar batasan syariah. Dalam Shahihul Jami’ no.3238, hadits riwayat Ahmad, Ath-Thabrani, ad-Daruqutni yang disahkan oleh Al-Albani meriwayatkan sebuah hadits yang berbunyi:

(( خير الناس أنفعهم للناس ))

*“Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi sesamanya”.*

Dalam haditsnya diatas Rasulullah SAW memerintahkan kepada kita agar berusaha untuk menjadi manusia yang bermanfaat bagi sesama, bahkan beliau menyebutkan *“sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi sesame”* sehingga konteks “bermanfaat bagi sesama” merupakan parameter baik tidaknya kualitas iman seseorang. Hal ini beliau sampaikan dalam sebuah hadits yang diriwayatkan sahabat Jabir bin Abdillah :

*“Barang siapa menghilangkan (memberikan solusi) kesukaran seorang mukmin didunia maka kelak Allah akan menghilangkan kesukarannya dihari kiamat. Barang siapa yang memberikan kemudahan bagi orang yang sedang mengalami kesulitan, maka Allah akan memudahkan urusan duniawi dan akhiratnya. Dan barang siapa menutupi (aib) seorang muslim, maka Allah akan menutupi (keburukannya) didunia dan akhirat, dan Allah akan senantiasa membantu hamba-Nya selama dia mau membantu saudaranya.”*

Hadits ini menjelaskan kepada kita tentang keutamaan yang didapatkan seseorang jika dia mau memberikan bantuan dan pelayan kepada sesama demi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Baik pertolongan dalam bidang materi, berbagi ilmu, bahu membahu mengerjakan sesuatu, memberikan nasehat dan masih banyak lagi.

Kemendag RI menjelaskan dalam tajuk wisata ekspor (Juli,2011) bahwa MICE memberikan manfaat langsung pada sector ekonomi masyarakat seperti akomodasi, usaha kuliner, cinderamata, *tour guide*, hingga transportasi lokal sehingga sejalan dengan tiga strategi yang dijalankan pemerintah yakni pro-pengentasan kemiskinan, propenciptaan lapangan kerja, serta pro-pertumbuhan. Sementara itu tujuan negara Indonesia secara umum sebagaimana dijabarkan dalam alenia ke-IV Pembukaan UUD 1945 adalah melindungi segenap bangsa Indonesia dan tumpah darah Indonesia, **memajukan kesejahteraan umum**, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Oleh karena itu, dalam mencapai tujuan memajukan kesejahteraan umum rakyat Indonesia dibutuhkan perancangan yang matang dengan pelayanan yang optimal, maka dibutuhkan perancangan kembali Jogja Expo Center menjadi Exhibition and Convention Center bertaraf Internasional.

Dalam penyelenggaraan Event MICE salah satunya yakni diadakan kegiatan pertemuan, forum diskusi dan bermusyawarah. Dalam pandangan islam musyawarah dan berdialog adalah cara terbaik untuk menemukan solusi dalam berbagai masalah politik, sosial dan masalah lainnya. Tidak ada yang lebih baik dari duduk bersama saling memberikan pendapat untuk mencari solusi terbaik dari masalah yang dihadapi. Begitu pentingnya musyawarah ini hingga Nabi Saw. diperintahkan oleh Allah AzzaWaJalla untuk bermusyawarah dengan para sahabatnya. Padahal semuanya mengerti bahwa beliau adalah orang yang *ma'sum*, tidak berbicara kecuali wahyu dan pendapatnya pasti yang terbaik. Namun lihat bagaimana Islam menghargai manusia dan menghormati pendapat mereka. Ketika semua pendapat telah didengar dan ditentukan mana yang dirasa paling tepat, kemudian Allah berfirman,

*“Dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.” (QS. Ali Imran:159)*

Manfaat lain yang dapat diambil dari kegiatan MICE yakni penyelenggaraan sebuah pameran, seminar, workshop/lokakarya. Penyelenggaraan pameran, seminar maupun workshop ini memiliki cakupan yang amat luas, diantaranya yakni penyelenggaraan pameran dalam bidang kesehatan, pendidikan, religi, kebutuhan sandang-pangan-papan, seni dan kebudayaan, teknologi, music dan lainnya.

### 2.3.2 Integrasi Keislaman Pendekatan Arsitektur Simbiosis

Hal utama yang menjadi ciri dari pendekatan arsitektur simbiosis adalah penggabungan dua elemen budaya yang berbeda. Dalam Kitab suci Al-Qur'an juga dijabarkan pada Q.S Taha ayat 52-53 yang memiliki arti:

*“Dia (Musa) menjawab, “Pengetahuan tentang itu ada pada Tuhanku, di dalam sebuah kitab (Lauh Mahfuz), Tuhanku tidak akan salah ataupun lupa; “(52) “(Tuhan) yang telah menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu, dan menjadikan jalan-jalan di atasnya bagimu, dan yang menurunkan air (hujan) dari langit.” Kemudian Kami tumbuhkan dengan (air hujan itu) berjenis-jenis macam aneka tumbuhan.” (53)*

Dari dua ayat di atas mengisyaratkan bahwa Allah SWT telah menciptakan semua materi/makhuk-Nya berpasang-pasangan yang akan saling melengkapi dan memberikan manfaat. Pada Surat Taha ayat 53 dijelaskan bahwa Allah telah menciptakan dua elemen yakni bumi dengan manusia yang dengan menggabungkannya dapat menjadikan jalan-jalan sebagai kemudahan dalam bertransportasi. Dan kemudian Allah juga menciptakan dua elemen yakni air (hujan) dari langit dan manusia, dari keduanya akan ditumbuhkan aneka jenis tumbuhan.

Penggabungan dua elemen yang digunakan dalam perancangan ini adalah exhibition and convention center dengan budaya lokal masyarakatnya. Maka digunakan pendekatan simbiosis untuk menggabungkan dua unsur yang berbeda dan menghasilkan sebuah rancangan yang iconic dan memiliki karakteristik yang kuat. Dalam pendekatan Simbiosis terdapat 5 prinsip yang dijelaskan oleh Ikhwanuddin (2005), diantaranya yakni Prinsip Kesatuan Dualisme, *Respect to History*, *Pleasure* (zona tengah), *Hybrid style*, dan *Simulacra*.

Budaya yang diambil sebagai landasan diterapkannya prinsip-prinsip Arsitektur Simbiosis yakni dari unsur budaya dari Wayang punakawan yang merupakan kisah empat tokoh pewayangan termasyhur di tlatah Jawa, diyakini merupakan kreasi Sunan Kalijaga. Dahulunya Sunan Kalijaga menciptakan wayang sebagai sarana dakwah. Salah satu karakter pewayangan yang ada adalah Punakawan. Nama Punakawan berasal dari kata “Puna” yang berarti Susah dan “Kawan” yang berarti teman, yang bisa dimaknai sebagai teman di kala susah. Selain itu, ada juga yang menafsirkan Punakawan berasal dari kata “Pana” yang berarti terang dan “Kawan” yang berarti teman, yang apabila diterjemahkan menjadi teman untuk menuju jalan yang terang.

Punakawan terdiri dari empat tokoh, yakni Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Sunan Kalijogo membuat empat karakter ini untuk menggambarkan sifat kebanyakan manusia dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Dari keempat tokoh tersebut Sunan Kalijogo berusaha mengingatkan akan karakter manusia seutuhnya, supaya kita mengingat Tuhan yang Maha Menciptakan. Oleh karenanya, dengan kelebihan dan kekurangan telah yang diberikan, maka tinggal kita saja bagaimana seharusnya bisa bijak menggunakannya.

a. Prinsip Kesatuan Dualisme

Prinsip kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda. Dalam konteks arsitektur simbiosis dapat diartikan menyatukan elemen-elemen dari dua budaya, dapat berupa tampilan fisik yang dapat disentuh (tangible) ataupun bentuk metafisik yang tidak dapat disentuh (intangibile) seperti gagasan, gaya hidup, kebiasaan, sensibilitas estetik, dan ide-ide yang merupakan sesuatu yang sulit diraba seperti aspek kebudayaan dan tradisi. Dal kitab-Nya, Allah juga menganjurkan untuk mengenali tanda-tanda kebesaran Allah yang berbeda-beda agar dapat mengambil hikmah dan manfaatnya. Berlandaskan dalil dari Quran, Surat Taha: 4-5 sebagai berikut.

تَنْزِيلًا مِّمَّنْ خَلَقَ الْأَرْضَ وَالسَّمَوَاتِ الْعُلَى

(4) diturunkan dari (Allah) yang menciptakan bumi dan langit yang tinggi,

الرَّحْمَنُ عَلَى الْعَرْشِ اسْتَوَى

(5) (yaitu) Yang Maha Pengasih, yang bersemayam di atas ‘Arsy.

Q.Diantara kebesaran-kebesaran Allah yaitu diciptakannya bumi dan langit. Dua materi yang berbeda yang memiliki sifat tangible dari bumi dan intangible dari langit, keduanya memiliki manfaat yang sangat besar bagi manusia dalam memenuhi kehidupan di dunia.

b. Prinsip Respect to History

Prinsip ini menjelaskan bahwa budaya yang berbeda baik dari masa lalu, sekarang ataupun masa depan pada hakekatnya saling berhubungan. Oleh sebab itu kita diharapkan dapat menghargai dan tidak melupakan sejarah dan budaya tersebut pada rancangan.

Dalam islam banyak sekali sejarah kisah nabi dengan segala alur nya, tidak lain sejarah tersebut berguna untuk diambil hikmah dan pesan untuk kemudian harinya. Allah Ta’ala pun memerintahkan kita untuk berpikir dengan kisah-kisah yang telah terlewati, perumpamaan yang Allah jabarkan di dalam Al-Qur’an sebagai berikut.

“Maka ceritakanlah (kepada mereka) kisah-kisah itu agar mereka berpikir.”

(QS. Al-A’raf: 176).

*“Allah menganugerahkan hikmah kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. Dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).” (QS. Al-Baqarah [2]: 269).*

Dalam bahasa umum hikmah dipahami sebagai kebijaksanaan atau bijaksana. Dan, di dalam Al-Qur’an istilah ‘hikmah’ yang merupakan langsung dan asli dari Al-Qur’an itu disebut sebanyak 20 kali. Hamid Fahmy Zarkasy dalam artikelnya yang berjudul “Hikmah” menjelaskan bahwa Hikmah juga berkaitan dengan berpikir yang logis dan mendalam. Karena itu Ibn Rusyd menerjemahkan ‘hikmah’ dengan filsafat dan hakim dengan filosof. Mengambil hikmah itu adalah perlu karena itulah sejatinya kekuatan dari setiap pembacaan yang kita lakukan. Dan, tentu saja hikmah itu datangnya dari Allah, bukan kemampuan kita semata.

c. Prinsip Pleasure (Zona tengah/ Intermediate zone)

Prinsip *intermediate zone* merupakan penerapan zona antara sebagai area transisi dari fungsi/ bentuk satu ke fungsi/ bentuk yang lain agar perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba/ ekstrem. Dalam Quran, dijelaskan bahwa Allah menganjurkan hamba-Nya untuk mengambil jalan tengah dalam dua perkara yang berbeda untuk kebaikan bersama yakni dalam Surat Al-Isra (17:110)

*“... dan usahakan jalan tengah diantara kedua itu”*

Diriwayatkan oleh Ibnu Mirdawaih, dari Ibnu Abbas menjelaskan *asbabun nuzul* dari ayat tersebut bahwasannya orang-orang musyrik mendengar Rasulullah SAW berdoa dengan menyebut “Ya Allah, Ya Rahman...” mereka berkata, “Bagaimana Muhammad ini? Dia berdoa dengan menyebut dua Tuhan, sedangkan dia melarang kami berdoa kepada banyak tuhan.” Lalu turulah ayat ini yang berisi anjuran untuk memilih jalan tengah dari dua perkara, “*Katakanlah (Muhammad), Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. Dengan nama yang mana saja kamu dapat menyeru, karena Dia mempunyai nama-namayang terbaik (Asmaul Husna) dan janganlah engkau mengeraskan suaramu dan jangan (pula) merendhkannya dan usahakan jalan tengah di antara kedua itu,*” Surat Al-Isra’ (17:110)

d. Prinsip Hybrid style

Prinsip ini diterapkan dengan menggabungkan dua elemen dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah bentukan baru/inovasi baru. Sebuah inovasi juga dianjurkan oleh ajaran islam yakni dalam koridor inovasi berbuat kebaikan. Dari Jabir bin Abdullah r.a, Rasulullah SAW bersabda:

*“ Barangsiapa yang memulai merintis jalan kebaikan (memberikan contoh baik) di dalam islam, maka ia mendapat pahala dan pahalanya orang yang mengamalkan sesudahnya tanpa dikurangi pahalannya sedikitpun. Dan barangsiapa memulai merintis jalan keburukan (memberikan contoh jelek) di dalam ajaran Islam, maka ia mendapat dosa dan ditambah dengan dosanya orng yang mengamalkan sesudahnya, tanpa dikurangi sedikitpun.” (HR. Muslim)*

Dalam hadits diatas menjelaskan apa yang dimaksud dari *amaljariyah* yakni perbuatan yang akan mendapatkan pahala ataupun dosa terus menerus mengalir kepada seorang yang telah melakukan perbuatan tersebut dan diikuti oleh orang lain. Maka dari itu islam sangat menganjurkan umatnya untuk dapat memiliki semangat berbuat

kebaikan dengan segala inovasi dan kreativitas yang ada sehingga mendatangkan pahala-pahala jariyah dan sangat tidak menganjurkan untuk berbuat keburukan yang mendatangkan dosa-dosa jariyah.

e. Prinsip Simulacra

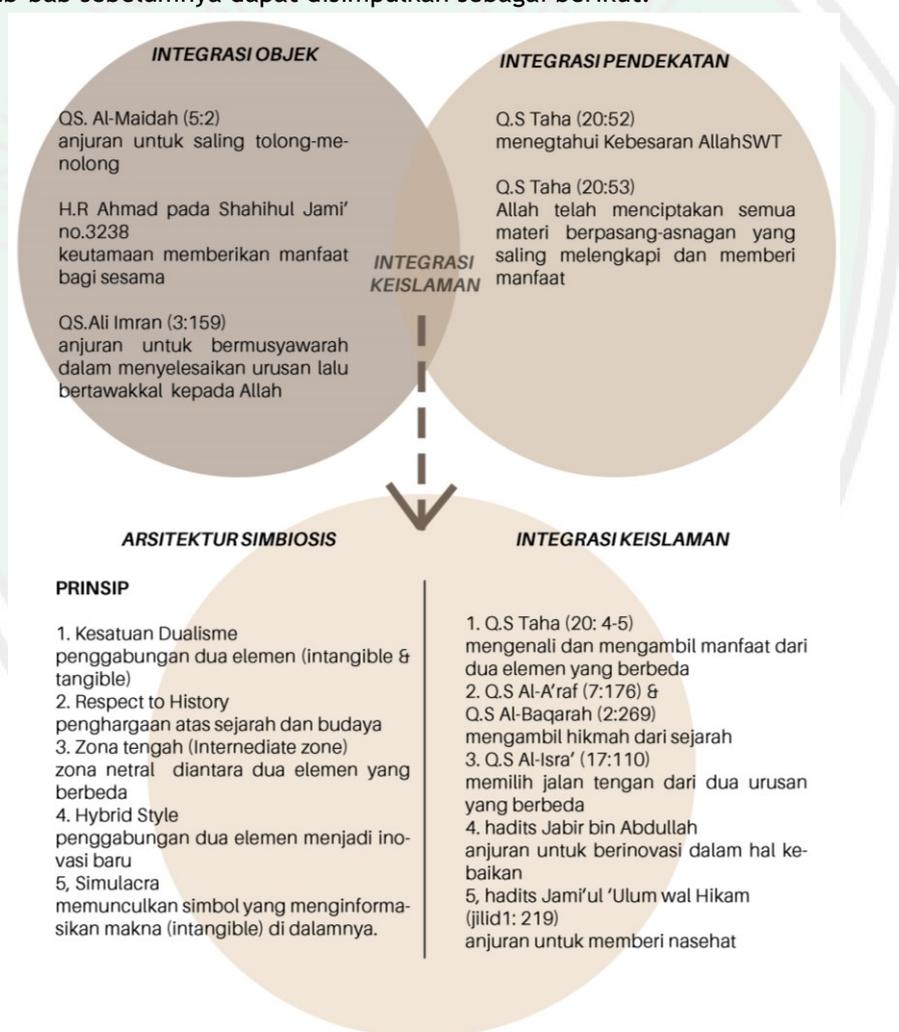
Simulacra merupakan suatu bentuk dan fungsi nyata yang menyimbolkan dan menginformasikan makna (intangible) di dalamnya. Simbol yang memunculkan makna (intangible) bertujuan untuk memberi nasehat-nasehat atau pesan tersirat bagi siapapun yang melihatnya. Dalam ajaran islam juga dianjurkan untuk saling memberi nasihat dan menerima nasihat untuk kebaikan bersama. Dalam hadits Jami' Al-Ulum wa Al-Hikam No. 219 dijelaskan bahwa:

*النصيحة كلمة يُعبر بها عن جملة هي إرادة الخير للمنصوح له*

“Nasehat adalah kalimat ungkapan yang bermakna memberikan kebaikan kepada yang dinasehati” (Jami’ul ‘Ulum wal Hikam, 1: 219).

**2.3.3 Kesimpulan Integrasi Keislaman Rancangan**

Penjelasan integrasi keislaman objek dan pendekatan yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut.



Gambar 2.29 Kesimpulan Integrasi Keislaman Rancangan  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

## BAB III METODE PERANCANGAN

### 3.1 Tahap Programming

Untuk melakukan perancangan maka dilakukan pengembangan, penciptaan dan penentuan konsep dari teori dalam merancang, hal itu akan diuraikan melalui pemaparan yang mendetail, hasil dari metode ini berupa proses dan langkah dalam merancang, dengan disertai literatur untuk mendukung adanya perancangan tersebut, dan membutuhkan data dari survei objek dan lokasi tapak yang akan dibangun untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan objek rancangan, kajian rancangan yang akan digunakan dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* adalah sebagai berikut.

#### 3.1.1 Ide Gagasan Rancangan

Ide gagasan dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini diangkat dari ayat-ayat Al-Quran yang dikuatkan beberapa oleh hadits.

- a. dalam al-Quran dan hadits telah disebutkan bahwa Allah SWT menganjurkan kepada hamba-Nya dalam tolong-menolong terhadap kebajikan dan taqwa, menjadi pribadi yang bermanfaat bagi sesame dan bermusyawarah dalam menentukan segala keputusan bersama
- b. adanya isu nasional oleh Kemenpar menjadikan Indonesia sebagai destinasi MICE International karna potensi Indonesia yang tinggi sebagai pemenuh kegiatan MICE yang memadukan antara bisnis dan leisure, salah satunya yakni Yogyakarta.
- c. Adanya kemauan penulis dalam merancang *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* dengan tujuan meningkatkan taraf kehidupan masyarakat Yogyakarta dan membantu meningkatkan devisa negara dengan menggunakan pendekatan Simbiosis yang memadukan antara budaya otentik Yogyakarta dengan budaya masa kini sehingga didapat bangunan yang iconic.

#### 3.1.2 Identifikasi Masalah

Proses identifikasi untuk mengetahui data yang berhubungan dengan perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* yaitu dengan mengetahui potensi dan permasalahannya:

- a. Meetings, incentives, conferences, and exhibitions (MICE) memberi kontribusi pendapatan hingga 40 persen di sektor pariwisata Indonesia, namun Indonesia hanya memiliki dua Kota yang telah memenuhi standar MICE Internasional.
- b. Yogyakarta memiliki beragam potensi wisata dari seni dan budaya hingga kekayaan alamnya namun hingga kini angka UMR Yogyakarta masih terbilang kecil.
- c. Tidak adanya fasilitas pameran dan pertemuan dengan skala internasional sedangkan fasilitas akomodasi perhotelan telah menjamur di Kota Yogyakarta.

#### 3.1.3 Tujuan Rancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah:

- a. Menghasilkan sebuah rancangan *International Exhibition and Convention Center* dengan pendekatan simbiosis yang merupakan pendekatan yang menggabungkan

antara dua budaya yang berbeda sehingga tercipta rancangan bangunan yang memunculkan ciri khas Yogyakarta.

- b. Mampu menghasilkan tatanan masa, exterior dan interior dengan pengolahan data menjadi analisis sirkulasi dan aksesibilitas, analisis tapak, analisis bentuk dan analisis fungsi dengan menggunakan pendekatan arsitektur simbiosis.

### 3.1.4 Batasan Rancangan

#### 3.1.4.1 Batasan Desain

- a. Lingkup Pelayanan

Pada perancangan kali ini, adapun batasan pelayan yang ingin dicapai yaitu pada skala Internasional. Dengan pembahasan yang menyangkut ilmu arsitektur tentang perancangan Exhibition and Convention Center. Perancangan bangunan pameran dan pertemuan ini di fokuskan dalam memberikan solusi dari isu KemenPar menjadikan Indonesia sebagai destinasi wisata utama MICE Internasional. Sehingga pelayanan lebih difokuskan pada kebutuhan semua kalangan pengguna dan efisiensi bangunan dari Yogyakarta Internasional Exhibiton and Convention Center.

- b. Lingkup Lokasi Objek

Pada objek luas wilayah yang digunakan bagi gedung pameran dan pertemuan dalam skala Internasional adalah 5,2 Ha.

- c. Batasan Fasilitas

Dalam perancangan Yogyakarta Internasional Exhibtion and Convention Center, penulis membatasi fasilitas yang akan di rancang diantaranya:

1. Exhibiton Hall
2. Convention Hall
3. Meeting room
4. Lounge Hall
5. Restaurant/Café
6. Area parkir bertingkat
7. Loading/Unloading Dock
8. Fasilitas umum.

- d. Lingkup Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini yakni Arsitektur Simbiosis dengan prinsip-prinsip yang digunakan diantaranya:

1. **Simbiosis/ kesatuan dualisme**

Kesatuan dualisme yakni menyatukan dua hal yang berbeda. Dalam konteks arsitektur simbiosis dapat diartikan menyatukan elemen-elemen dari dua budaya yang berbeda dalam rancangan. Simbiosis dari masa lalu ke masa depan diterapkan dengan penggabungan budaya dalam lingkup arsitektur pada era Kerajaan Mataram dengan masa kini. Sehingga dapat muncul

2. **Respect to history and culture** (penghargaan atas sejarah dan budaya)

Menurut Kurokawa, waktu adalah sebuah evolusi dari masa lalu ke masa sekarang, dan menuju masa depan. Oleh sebab itu, pada arsitektur simbiosis konsep diakronik dan sinkronik menjadi penting. Digunakan konsep diakronik yakni perbedaan budaya yang muncul karena adanya perbedaan waktu terjadinya, dalam satu tempat yang sama. Maka dipilih pulau Jawa sebagai poros perjalanan budaya dalam lingkup arsitektur masa lalu ke masa kini.

### 3. *Pleasure/ Intermediary zone* (di antara sacred dan profane)

Prinsip *intermediary zone* merupakan penerapan zona antara sebagai area transisi dari fungsi/ bentuk satu ke fungsi/ bentuk yang lain agar perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba/ ekstrem. Prinsip ini akan diterapkan pada lobby Hall dari entrance menuju ke ruang pameran maupun konferensi.

### 4. *Hybrid style*

Dapat dipahami bahwa maksud dari prinsip hybrid style adalah perpaduan/ kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut. Dipadukan antara langgam budaya pada era Kerajaan Mataram Islam dengan langgam budaya masa kini.

### 5. *Simulacra*

Simulacra merupakan perpaduan antara realitas semu (nilai symbol) dan realitas nyata (nilai tanda). Dari konsep ini digunakan nilai symbol yang berasal dari langgam di era Kerajaan Mataram Islam sehingga akan muncul nilai filosofis budaya Jawa dan digunakan nilai nyata dengan penggunaan teknologi yang mutakhir sehingga tercipta pelayanan bagi bangunan publik yang prima.

#### 3.1.5 Metode Perancangan

Metodologi perancangan merupakan uraian cara yang teratur dan bersistem untuk mengatur/merencanakan sesuatu. Menurut Ikhwanuddin metode yang digunakan dalam rancangan berdasarkan pendekatan Arsitektur Simbiosis adalah metode hibridisasi, metode yang mengarahkan rancangan pada proses pengolahan bentuk dengan mengkombinasi elemen bentukan yang berbeda untuk menghasilkan novelty/kebaruan. Pengolahan bentuk dalam perancangan *Yogyakarta International Exhibition Center* metode hibridisasi dengan langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. **Quotation:** pengambilan elemen langgam dari beberapa budaya Jawa, diantaranya yakni:
  - a. Penggunaan ornamentasi praba, saton, sorotan dan umoak akan diambil langgamnya atau dengan metode quotation kedalam corak kolom-kolom bangunan;
  - b. Arah timur sebagai filosofi awal keidupan maka digunakan metode quotation sebagai aspek dalam orientasi bangunan;
  - c. Penerapan konsep simbolisasi kesenian wayang punakawan dan tari klasik keraton pada interior sebagai pengenalan kesenian khas Yogyakarta kepada khalayak dengan metode quotation;
  - d. Penerapan atap yang responsive terhadap iklim secara utuh akan digunakan pada bangunan dengan metode quotation;
  - e. Langgam-langgam lokalitas batik diterapkan pada interior dengan metode quotation sehingga dapat mencirikan identitas bangunan;
  - f. Pemilihan material yang menciptakan desain bangunan hemat energi secara utuh akan digunakan pada bangunan dengan metode quotation.
2. **Collison:** percampuran/penggabungan antar langgam budaya Jawa di masa lampau dengan Jawa masa kini. Metode ini dapat diterapkan pada:
  - a. Penggunaan atap Joglo Mangkurat dengan metode collison yang mengambil simbol bentukan atap joglo dan digabungkan dengan struktur atap bentang lebar;

- b. Penggunaan soko guru pada bangunan utama dengan metode collision dengan struktur bangunan bentang lebar;
  - c. Penggunaan warna merah dan kuning emas pada ruang-ruang pertemuan akan diterapkan dengan metode collision yang mencampurkan warna-warna tersebut pada interior
3. **Introduce Noise:** memanipulasi/memodifikasi elemen-elemen dari langgam budaya yang digabungkan dari hasil Quotation pada tahap selanjutnya. Metode ini dapat diterapkan pada:
- a. Motif baju surjan dan batik parang rusak akan di simbiosis dengan metode introduce noise atau dengan memanipulasi motif menjadi suatu bentuk baru pada interior ataupun furniture;
  - b. Pemilihan material yang menciptakan desain bangunan hemat energy dengan metode introduce noise/ memodifikasi bentuk asli dengan ornament budaya Jawa tradisional.

Beberapa teknik yang digunakan dalam memanipulasi (Erdiono dan Ningsar:14, komparasi arsitektur hybrid dan arsitektur simbiosis, [ttp://www/ejournal.unsrat.ac.id](http://www/ejournal.unsrat.ac.id), diakses pada 08 Februari 2017), adalah sebagai berikut:

- b. Repetisi, pengulangan elemen-elemen ornamentasi Jawa yang di-*quotation*-kan sebelumnya;
- c. Distorsi bentuk, perubahan bentuk dari bentuk asalnya, dengan cara dipuntir (rotasi), ditekuk, dicembungkan, dicekungkan, dan diganti bentuk geometrinya;
- d. Disorientasi, perubahan arah (orientasi) suatu elemen dari pola atau tatanan asalnya. Orientasi meliputi orientasi arah mata angin, depan-belakang, dan atas-bawah. Disorientasi model dilakukan dengan mengubah pola orientasi yang baku pada model, misalnya utara-selatan menjadi timur-barat;
- e. Disproporsi, proporsi berkaitan dengan perbandingan ukuran atau dimensi elemen, atau antara elemen dan keseluruhan. menggunakan sistem proporsi, seperti golden section, modular dan proporsi harmoni pada penerapan struktur tinang/kolom.
- f. Dislokasi, perubahan letak atau posisi elemen di dalam model referensi sehingga menjadi tidak pada posisinya, seperti pada model referensi. Diterapkan dengan perubahan pola ruang *exhibition and convention center*.

### 3.2 Tahap Pra Rancangan

#### 3.2.1 Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pencarian dan pengolahan data dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu (Suryana, 2010) :

▫ **Data primer** adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, diskusi terfokus (*focus grup discussion* - FGD) dan penyebaran kuesioner.

▫ **Data Sekunder** adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti Biro Pusat Statistik (BPS), buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

Adapun rincian data yang dibutuhkan dalam perancangan Yogyakarta International Exhibition and Convention Center sebagai berikut:

1. Data Tapak dan Kawasan

Data tapak dan kawasan diperoleh berdasarkan observasi dan dokumentasi secara langsung tapak dan kawasan. Proses Identifikasi dilakukan dengan mengamati kondisi sirkulasi kendaraan dan manusia pada tapak, penataan massa, fasilitas penunjang yang ada, sistem parkir, faktor kenyamanan dan keamanan, dll. Dari proses identifikasi ini diperoleh segala potensi pada tapak yang akan dijadikan acuan/ccontoh dalam perancangan nantinya.

Selain data primer yang digunakan, data sekunder juga ditinjau untuk mendukung kelengkapan data. Beberapa data yang dibutuhkan berasal dari Badan Meteorologi dan Geofisika (dalam hal penentuan iklim di area tapak), Badan Statistik Daerah, Google maps, serta data RDTRK dan RTRWK (dalam hal peruntukan lahan, KLB, GSB, KDB, RTH yang telah ditentukan).

2. Data Objek Rancangan

Data objek yang dibutuhkan berupa data non-arsitektural dan data arsitektural yang berkaitan dengan objek. Data objek non-arsitektural tersebut dapat diperoleh melalui studi kepustakaan *online* maupun *offline*. Sedangkan data objek arsitektural didapat melalui data standard arsitektural.

3. Data Pendekatan Rancangan

Data pendekatan rancangan yang dibutuhkan berdasarkan studi pustaka *offline* maupun *online* terkait teori-teori dengan pendekatan rancangan, yakni Arsitektur Simbiosis. Teori tersebut kemudian dikaitkan dengan kebutuhan standard internasional dari perancangan objek Exhibition and Convention Center untuk menghasilkan data ide dasar pendekatan rancangan yang sesuai.

4. Data Integrasi Keislaman

Data integrasi keislaman diambil berupa penjelasan-penjelasan dari al-Quran dalam kaitannya terhadap objek dan pendekatan. integrasi keislaman berfungsi sebagai landasan agar rancangan sesuai dengan kaidah syariah islam.

5. Data Studi Banding

Data studi banding diperlukan guna mendapatkan data acuan bangunan yang sesuai dengan objek dan pendekatan rancangan. Pada perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* ini memiliki dua bangunan acuan.

Bangunan JCC (Jakarta Convention Center) merupakan bangunan *stand-alone-venue* yang telah sering dilaksanakan berbagai kegiatan-kegiatan MICE International. Data yang dikaji meliputi pola ruang, orientasi, sirkulasi, akses masuk, dan kesesuaian fungsi dengan kebutuhan pengguna.

Dan dipilih The National Art Museum di Tokyo karya Kisho Kurokawa yang digunakan sebagai acuan dalam penerapan pendekatan teori Arsitektur Simbiosis. Dikaji berupa metode dan prinsip dari Arsitektur Simbiosis yang diterapkan pada rancangan bangunan The National Museum Art.

**3.2.2 Teknik Analisis Perancangan**

Proses tahapan analisis yang digunakan dalam rancangan menggunakan teknik analisis linier yang disesuaikan dengan pendekatan rancangan. Tahapan teknik analisis linier dikenal dengan singkatan B-A-S-I-C (Reekie R. Frasier, 1972).

1. Briefing, tahapan dalam pengumpulan dan pengolahan data untuk rancangan;

2. Analysis, proses yang berisis tanggapan dari data yang ada sehingga memunculkan alternative rancangan yang solutif dalam bentuk gambar dan kata keterangan;
3. Synthesis, merupakan konsep kesimpulan dari beberapa analisis yang telah dirumuskan yang disesuaikan dengan pendekatan rancangan;
4. Implementation, meruakan hasil akhir dari konsep yang telah disimpulkan pada tahapan sebelumnya, berupa gambar arsitektural dan gambar kerja;
5. Communiation. Tahap presentasi hasil rancangan, dapat berupa APREB, model maket, maupun layar presentasi.

Proses tahapan analisis yaitu berupa analisis pengguna, analisis tapak, analisis fungsi, analisis entuk, analisis struktur dan analisis utilitas.

a. Analisis pengguna

Analisis pengguna mencakup analisis fungsi, analisis aktivitas dan pengguna serta analisis ruang.

- Analisis Fungsi

Analisis fungsi yaitu analisis mengenai fungsi primer, sekunder, dan penunjang pada objek Exhibition and Convention Center, sehingga akan diketahui dengan jelas fungsi objek. Tujuan dari analisis ini yaitu untuk menentukan ruang-ruang apa saja yang nantinya akan dibutuhkan dan pengaturan organisasi antar masing-masing ruang.

- Analisis Aktivitas dan Pengguna

Analisis aktivitas yaitu analisis yang dilakukan dengan menjabarkan semua kemungkinan aktivitas yang ada/dilakukan oleh pengguna di *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center*. Sehingga dari analisis aktivitas ini akan didapatkan kebutuhan-kebutuhan besaran ruang dan pola/zona sirkulasi yang dibutuhkan dalam perancangan.

- Analisis Ruang

Analisis ruang ini merupakan analisis yang digunakan untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan, dan besaran ruang yang sesuai standar, sehingga diharapkan akan di dapat nuansa kenyamanan yang dirasakan pada perancangan Exhibition and Convention Center.

b. Analisis tapak

Analisis tapak yaitu analisis yang dilakukan pada lokasi tapak, sehingga akan di ketahui segala sesuatu hal yang ada pada lokasi, dari analisis tapak ini nantinya akan di dapat apa saja kelebihan dan kekurangan pada tapak, yang mana acuan ini nantinya akan membantu dalam proses mencari alternatif rancangan bangunan yang ideal, rancangan yang sesuai dengan kondisi tapak. Pada proses analisis ini nantinya setiap alternatif menyesuaikan/mempertimbangkan akan kesesuaian objek, tema rancangan, dan tapak. Analisis ini meliputi analisis batas dan bentuk tapak, analisis sirkulasi, analisis aksesibilitas, analisis view, analisis vegetasi, analisis pencahayaan dan penghawaan, analisis angin, analisis kebisingan, dan analisis zoning.

e. Analisis Bentuk

Analisis bentuk merupakan analisis yang berhubungan dengan desain bentuk/tampilan fasad bangunan yang akan dirancang, sehingga akan memunculkan kesan keserasian/kesatuan antar bentuk bangunan. Analisis bentuk meliputi: analisis bentuk dengan menyesuaikan pendekatan perancangan yaitu arsitektur simbiosis, analisis bentuk

dari kondisi lingkungan tapak, dan analisis bentuk dari fungsi yang ada pada bangunan/tapak. Dan akhirnya analisis ini nantinya akan memunculkan ide perancangan berupa gambar dan sketsa.

#### g. Analisis Struktur

Analisis struktur berfungsi dalam konstruksi dari bangunan yang akan dirancang. Konstruksi yang dipilih tetap mengacu pada kondisi tapak yang ada dan objek rancangan. Dibutuhkan ruangan Hall yang luas sehingga akan digunakan struktur bangunan bentang lebar.

#### g. Analisis Utilitas

Analisis utilitas meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan sampah, sistem jaringan listrik, sistem keamanan, dan sistem komunikasi.

### 3.2.3 Teknik Sintesis

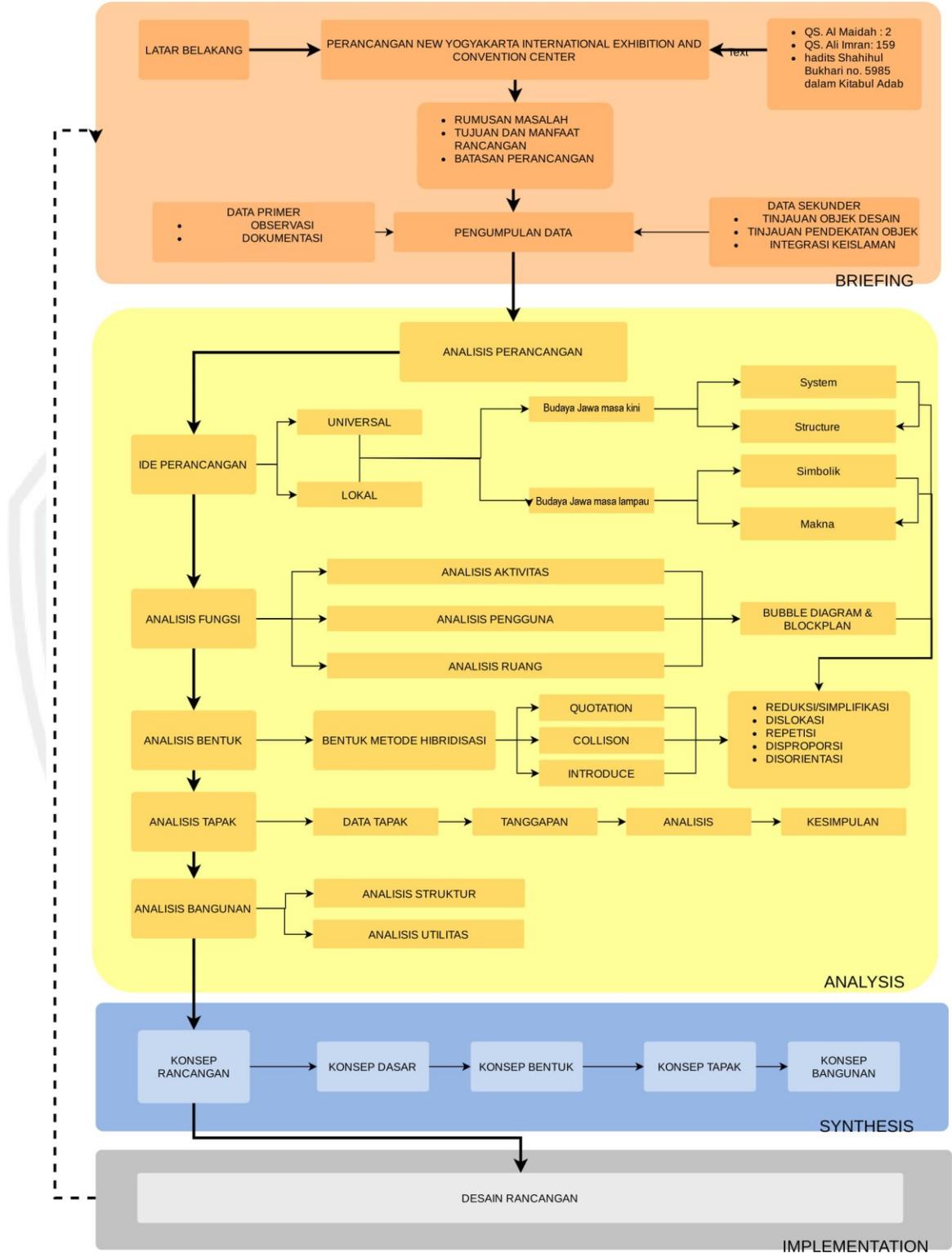
Teknik sintesis merupakan hasil dari penggabungan dan pemilihan alternatif yang paling tepat dalam menjawab permasalahan yang ada. Dari proses ini nantinya akan di dapatkan pedoman-pedoman yang digunakan dalam proses perancangan. Konsep perancangan tetap mengacu pada pendekatan rancangan yaitu arsitektur simbiosis dan mengacu pada integrasi kajian keislaman antara objek dan pendekatan. Konsep pada perancangan New Yogyakarta International Exhibition and Convention Center meliputi:

1. Ide konsep rancangan, merupakan konsep makro rancangan yang didapat dari simpulantahapan-tahapan analisis yang telah dilakukan, termasuk kesesuaian dengan pendekatan rancangan, identifikasi potensi dan masalah serta integrasi keislaman.
2. Konsep bentuk, merupakan hasil sintesis proses perolehan bentuk final dari hasil bentuk dasar pada analisis bentuk dan tanggapan bentuk terhadap kondisi tapak.
3. Konsep tapak, merupakan hasil sintesis dari berbagai tahapan analisis (analisis regulasi, akses, sirkulasi, iklim: matahari-angin-hujan, kebisingan, view dan utilitas).
4. Konsep ruang, merupakan hasil sintesis dari analisis pengguna yang mencakup analisis fungsi, analisis aktivitas dan pengguna dan analisis ruang. Hasil yang muncul yakni rancangan dua dan tiga dimensi interior.
5. Konsep bangunan, merupakan hasil sintesis dari analisis yang terkait dengan utilitas dan penunjang bangunan. Mencakup tanggapan dan kebutuhan bangunan terhadap kondisi tapak, struktur, dan utilitas bangunan.

### 3.2.4 Perumusan Konsep dasar (tagline)

Perumusan ini dimaksudkan untuk memudahkan pada saat perancangan serta membuat hasil rancangan memiliki karakter dan ciri khas tersendiri. Ide konsep rancangan ini merupakan hasil dari kajian objek dan pendekatan dengan integrasi keislaman. Adapun tagline dari perancangan ini yaitu *Yogyakarta Crossing Culture-Technology*. Diharapkan agar perancangan dapat memunculkan filosofi kebudayaan Yogyakarta serta penerapan teknologi mutakhir sehingga bangunan dapat dinikmati oleh semua kalangan, menjadi landmark dan memikat pengunjung dari nusantara maupun mancanegara.

### 3.3 Skema Tahapan Perancangan

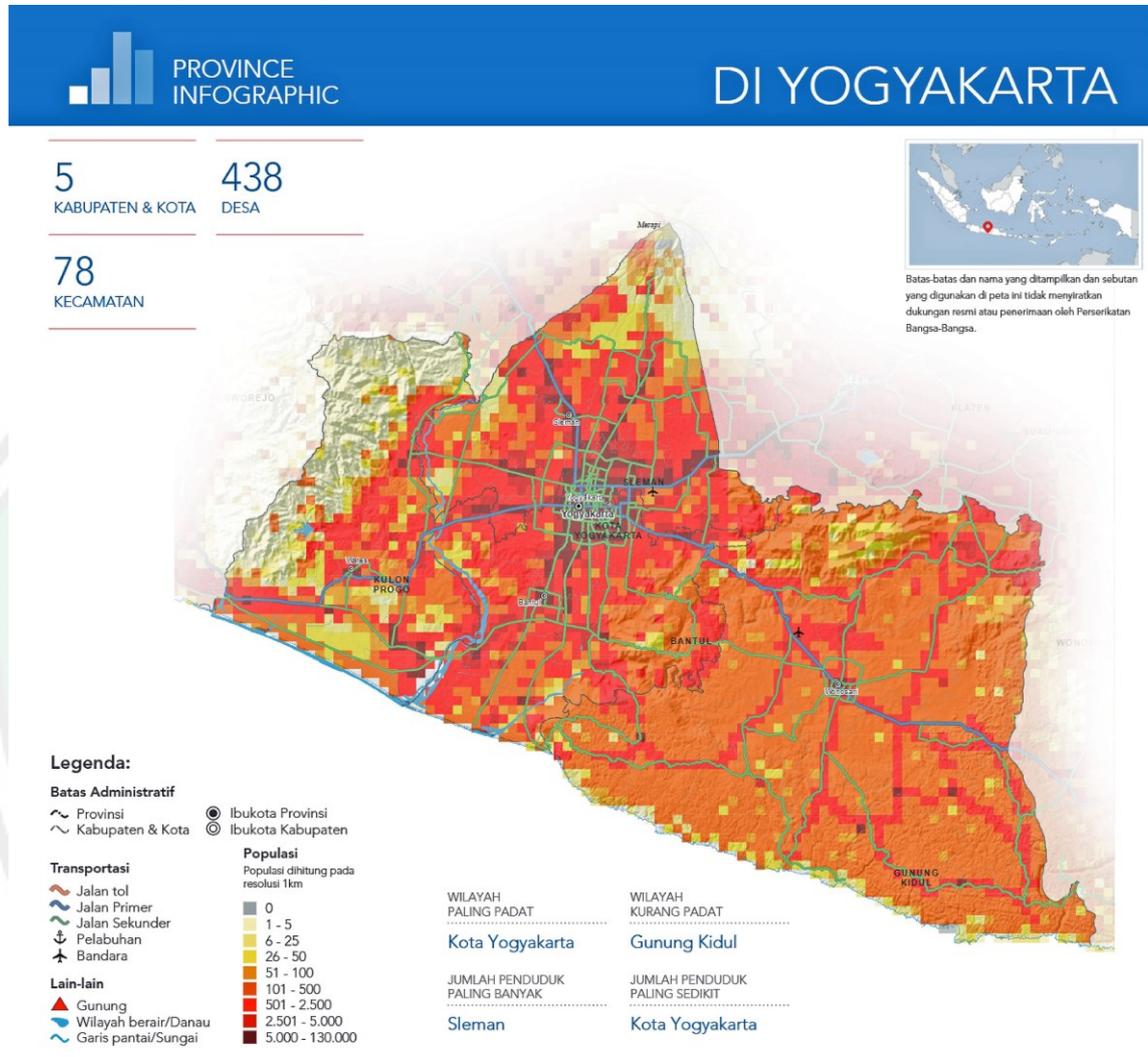


**BAB IV**  
**ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN**

**4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan**

**4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Kawasan**

**A. Letak Geografis D.I Yogyakarta**

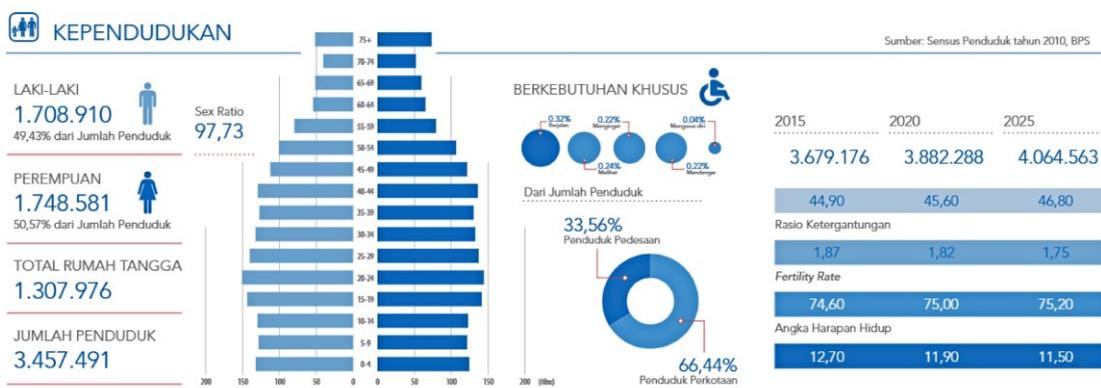


**Gambar 4.1 Infografik Provinsi DIY**  
(Sumber <https://www.humanitarianresponse.info>, 2019 )

Secara Geografis, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta atau Yogyakarta terletak pada 8° 30' - 7° 20' Lintang Selatan, dan 109° 40' - 111° 0' Bujur Timur. Yogyakarta di bagian Selatan dibatasi dengan Lautan Indonesia, sedangkan bagian timur, tenggara, barat dan barat laut dibatasi oleh wilayah Provinsi Jawa Tengah yang meliputi: Kabupaten Klaten disebelah Timur Laut, Kabupaten Wonogiri di sebelah Tenggara, Kabupaten Purworejo di sebelah Barat dan Kabupaten Magelang di sebelah Barat Laut.

Sebagian besar wilayah Yogyakarta terletak pada ketinggian antara 100 m - 499 m dari permukaan laut tercatat sebesar 65,6 persen, ketinggian kurang dari 100 m sebesar 28,84 persen, ketinggian antara 500 m - 999 m sebesar 5,04 persen dan ketinggian di atas 1.000 m sebesar 0,47 persen. Yogyakarta beriklim tropis yang dipengaruhi oleh musim kemarau dan musim hujan (Sumber: Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2012).

## B. Kependudukan D.I Yogyakarta

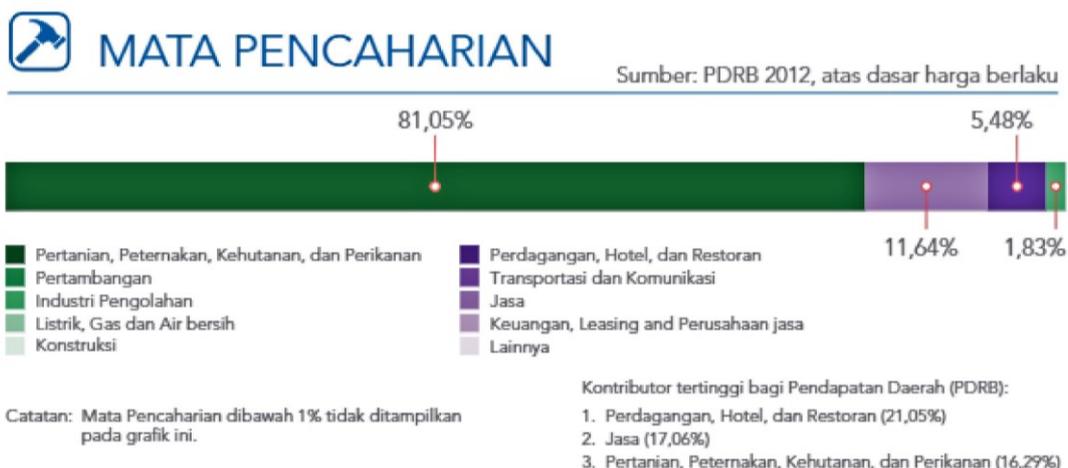


Gambar 4.2 Infografik DIY (Sumber <https://www.humanitarianresponse.info>, 2019 )

Berdasarkan hasil Proyeksi Penduduk Kabupaten/Kota Provinsi D.I. Yogyakarta 2010-2020, jumlah penduduk DIY tahun 2017 tercatat 3.762.167 jiwa, dengan persentase jumlah penduduk laki-laki 49,46 persen dan penduduk perempuan 50,54 persen. Pertumbuhan penduduk pada tahun 2017 terhadap tahun 2010 mencapai 1,17 persen, meningkat dibandingkan dengan pertumbuhan tahun sebelumnya, yang mencapai 1,18 persen.

Dengan luas wilayah 3.185,80 km<sup>2</sup>, kepadatan penduduk di DIY tercatat 1.181 jiwa per km<sup>2</sup>. Kepadatan tertinggi terjadi di Kota Yogyakarta yakni 13.007 jiwa per km<sup>2</sup> dengan luas wilayah hanya sekitar satu persen dari luas DIY. Sedangkan Kabupaten Gunungkidul yang memiliki wilayah terluas mencapai 46,63 persen, memiliki kepadatan penduduk terendah yang dihuni rata-rata 491 jiwa per km<sup>2</sup>.

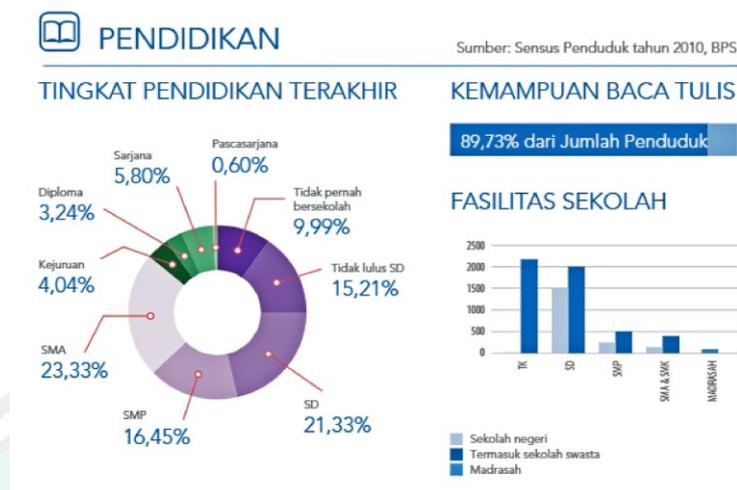
## C. Mata Pencaharian penduduk D.I Yogyakarta



Gambar 4.3 Infografik DIY (Sumber <https://www.humanitarianresponse.info>, 2019 )

Kontribusi tertinggi bagi pendaoatan daerah (PDRB) yakni oleh sektor Perdagangan, Hotel, dan Restoran mencapai 21,05 persen, pada tingkat dua diduduki oleh sektor Jasa dengan 17,06 persen dan selanjutnya pendapatan daerah berasal dari sektor Pertanian, Peternakan, Kehutanan dan Perikanan dengan 16,29 persen penduduk Yogyakarta.

## D. Pendidikan di D.I Yogyakarta

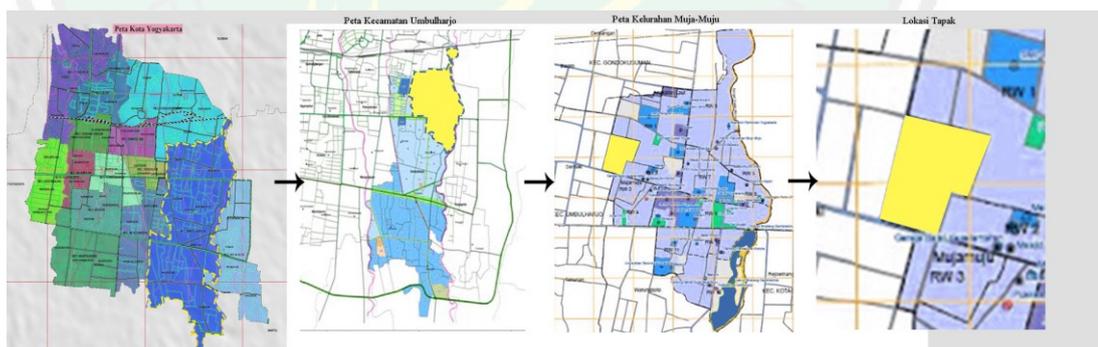


Gambar 4.4 Infografik DIY (Sumber <https://www.humanitarianresponse.info>, 2019 )

Tingkat pendidikan terakhir di Yogyakarta didominasi oleh jenjang Sekolah Dasar dan MI baik negeri maupun swasta pada tahun 2017 di Provinsi D.I. Yogyakarta terdapat 2.014 sekolah dengan jumlah murid sebanyak 313.852 anak dan diasuh oleh 21.543 guru. Sedangkan pada jenjang SMA dan MA baik negeri maupun swasta, tercatat sebanyak 216 sekolah dengan 6.894 orang guru yang mengajar 72.087 siswa.

### 4.1.2 Gambaran Umum Lokasi Tapak

Tapak pada perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* berada di Kelurahan Muja-muju, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kecamatan Umbulharjo merupakan salah satu Kecamatan dari 14 Kecamatan di Kota Yogyakarta yang terletak di sisi Selatan Kota Yogyakarta dengan ketinggian dari permukaan laut 113 M dengan Luas Wilayah +811, 4800 Ha. (<https://umbulharjokec.jogjakota.go.id>, diakses pada 15 Agustus 2019)



Gambar 4.5 Peta Kota Yogyakarta, DIY (sumber: [www.peta-hd.com](http://www.peta-hd.com), <https://umbulharjokec.jogjakota.go.id>, <https://kelurahanmujamuju.blogspot.com/> 2019)

Kelurahan Muja Muju terletak di jantung Kota Yogyakarta, berjarak 2 Km dari Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta, 0,3 km dari Pemerintah Kota Yogyakarta dan 5 Km dari Pemerintah D I Y, merupakan daerah rawan banjir karena terdapat Sungai Gajah Wong yang melintasinya.

Titik Koordinat : 7° 48' 24" LS dan 110° 22' 48" BT

Luas Wilayah : 153 Ha

Batas Wilayah :

- Sebelah Utara : Kelurahan Baciro
- Sebelah Selatan : Kelurahan Warungboto
- Sebelah Barat : Kelurahan Semaki
- Sebelah Timur : Kelurahan Rejowinangun

#### 4.1.2.1 Kebijakan Tapak

Dalam RDTR Kota Yogyakarta yang dikeluarkan oleh Bappeda D.I Y Tahun 2017 tapak termasuk dalam area perdagangan dan jasa dan area perumahan berkepadatan tinggi. Sehingga bagi perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center* sesuai dengan RDTR yang telah ditetapkan oleh Pemerintah Kota Yogyakarta. Menurut Perda Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2010 tentang rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2010-2029 menyebutkan pada Pasal 101 ayat 2 Rencana KDB untuk Wilayah Perencanaan berkisar 10% - 90%. Sedangkan berdasarkan Perda Kota Yogyakarta Nomor 24 Tahun 2009 tentang bangunan Gedung sebagai berikut;

1. Pasal 16 (3) Ruang terbuka hijau sebagaimana dimaksud pada ayat (1), wajib disediakan paling sedikit 10% (sepuluh seperseratus) dari luas persil pada setiap bangunan gedung.
2. Pasal 10 (4) Perhitungan KDB dan KLB wajib memenuhi ketentuan sebagai berikut:
  - a) Perhitungan luas lantai bangunan adalah jumlah luas lantai yang diperhitungkan sampai batas dinding terluar;
  - b) Luas lantai ruangan beratap yang sisi-sisinya dibatasi oleh dinding yang tingginya lebih dari 1,2 m (satu koma dua) di atas lantai ruangan tersebut dihitung penuh 100 % (seratus per seratus);
  - c) Luas lantai ruangan beratap yang bersifat terbuka atau yang sisi-sisinya dibatasi oleh dinding tidak lebih dari 1,2 m (satu koma dua) di atas lantai ruangan dihitung 50 % (limapuluh per seratus), selama tidak melebihi 10 % (sepuluh per seratus) dari luas denah yang diperhitungkan sesuai dengan KDB yang ditetapkan;
  - d) Overstek atap (konsul/tritisan) yang melebihi lebar 1,5 m (satu koma lima) maka luas mendarat kelebihannya tersebut dianggap sebagai luas lantai 10 denah;
  - e) Teras tidak beratap yang mempunyai tinggi dinding tidak lebih dari 1,2 (satu koma dua) di atas lantai teras tidak diperhitungkan sebagai luas lantai;
  - f) Luas lantai bangunan yang diperhitungkan untuk parkir tidak diperhitungkan dalam perhitungan KLB, asal tidak melebihi 50 % (limapuluh per seratus) dari KLB yang ditetapkan, selebihnya diperhitungkan 50 % (lima puluh per seratus) terhadap KLB;
  - g) Ram dan tangga terbuka dihitung 50 % (lima puluh per seratus), selama tidak melebihi 10 % (sepuluh per seratus) dari luas lantai dasar yang diperkenankan;
  - k) Mezanin (lantai antara yang terdapat di dalam ruangan) yang luasnya melebihi 50 % (limapuluh per seratus) dari luas lantai dasar dianggap sebagai lantai.
3. Pasal 33 (3) Sumber air bersih yang berupa sumur pada setiap bangunan berjarak paling sedikit 10 (sepuluh) meter dari sumur peresapan air limbah pada 1 (satu) bangunan dalam 1 (satu) persil atau antar bangunan.
  - (4) Apabila ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak terpenuhi, maka diwajibkan membuat septik tank.

4. Pasal 36 (4) Dasar permukaan sumur peresapan air hujan paling sedikit 50 cm diatas muka air tanah di saat musim hujan, dengan ketentuan sebagai berikut :
  - b. Luas persil sampai dengan 60 m<sup>2</sup> (enam puluh meter persegi) harus menyediakan paling sedikit 1 (satu) buah sumur resapan dengan diameter 1 (satu) meter dan kedalaman 4 (empat) meter.

#### 4.1.2.2 Potensi Tapak

Tapak dipilih pada Jalan Kenari, Muja Muju, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta degan beberapa pertimbangan, yakni:

1. Lokasi Tapak mudah diakses dari Stasiun Yogyakarta (3,4 km), Stasiun Lempuyangan (2,6 km), dan Bandar Udara Internasional Adisutjipto (7,2 km);
2. Akses dari dalam Kota juga tergolong mudah, tapak dapat diakses melalui tiga jalur, yakni melalui perempatan Mandala Krida Jalan Cendana, Jalan Cantel Baru dan Perempatan Balai Kota Jalan Ipda Tut Harsono;
3. Di depan tapak merupakan jalan raya sekunder, dengan diameter +/-8 meter dan memiliki lajur dua arah;
4. Dalam perancangan Exhibition and Convention Center yang dapat memenuhi MICE Venue yang memadukan business dan leisure maka sangat dibutuhkan akomodasi penginapan dan tempat-tempat wisata bagi para peserta acara, tapak berada tidak jauh dari tempat penginapan dan area wisata dengan jarak pencapaian sebagai berikut;

##### A. Akomodasi Perhotelan

No.	Nama Hotel	Kualitas	Jarak
1.	GAIA COSMO HOTEL	bintang 3	0,1 km
2.	POP! Hotel Timoho Yogyakarta	bintang 3	0,1 km
3.	favehotel Kusumanegara	bintang 2	0,6km
4.	Jambuluwuk Malioboro	bintang 5	
5.	@HOM Premiere Timoho By Horison		0,1 km
6.	Hotel Melià Purosani Yogyakarta	bintang 5	2,9 km
7.	D'Senopati Malioboro Grand Hotel	bintang 3	2,5 km
8.	Nueve Malioboro Hotel Yogyakarta	bintang 2	2,1 km
9.	Hotel Pesonna Malioboro hotel	bintang 3	3,6 km
10.	Ibis Styles Yogyakarta	bintang 3	4,8 km
11.	Hotel Dafam Fortuna	bintang 3	5,0 km

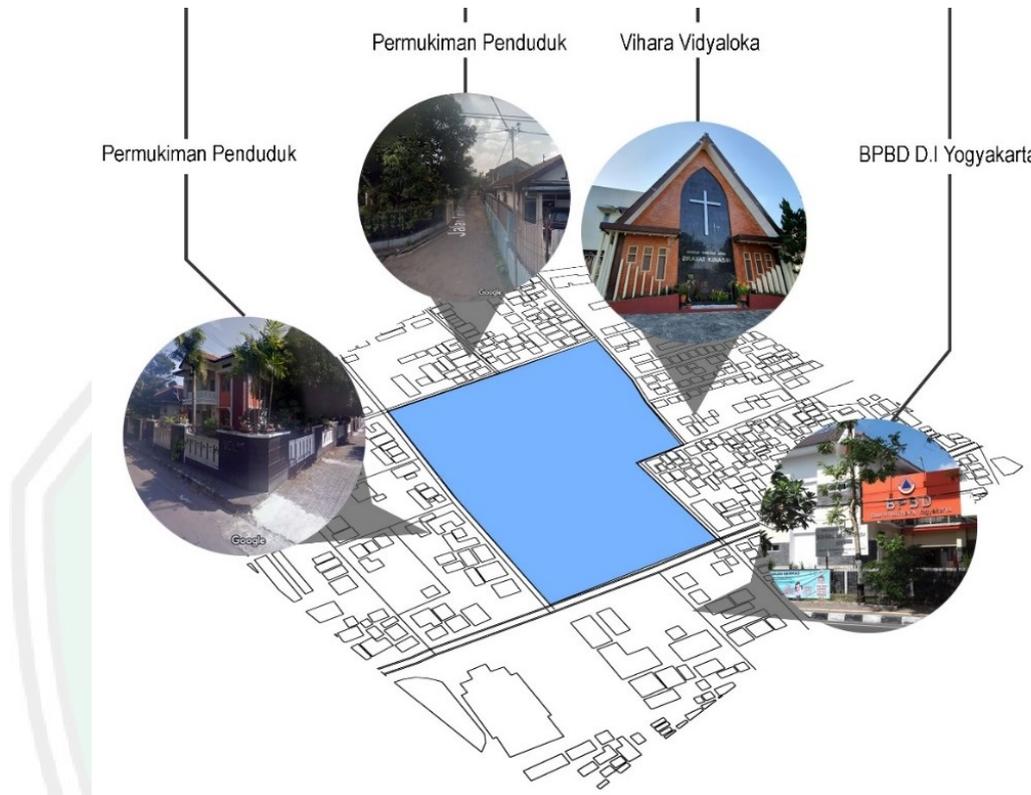
##### B. Pariwisata

No.	Nama Tempat Wisata	Jarak
1.	Gereja Sayidan	3km
2.	Museum Benteng Vredeburg,	3,4 km
3.	Gembira Loka Zoo	2,1 km

4.	Keraton Yogyakarta	3,5 km
5.	Malioboro Yogyakarta	4,2 km

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

#### 4.1.2.3 Batas-batas Tapak



Gambar 4.6 Batas Tapak  
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

#### Batas Tapak

- Utara : Permukiman penduduk
- Timur : Vihara Vidyaloka dan permukiman penduduk
- Selatan : BPBD D.I Yogyakarta
- Barat : Permukiman penduduk

Tapak terletak di Kota Yogyakarta sesuai dengan RDTR Kota Yogyakarta yang merupakan area perdagangan dan jasa dan area permukiman berkepadatan tinggi. Dapat dilihat dari bangunan-bangunan yang ada di sekitar tapak, yakni permukiman warga mendominasi yang terdapat di bagian Utara, Timur dan Barat tapak. Sedangkan Vihara Vidyaloka sebagai tempat beribadah umat Budha bagi penduduk sekitar. Pada bagian Selatan terdapat Kantor Pemerintah BPBD D.I Yogyakarta.

#### 4.1.2.5 Bentuk dan Ukuran tapak

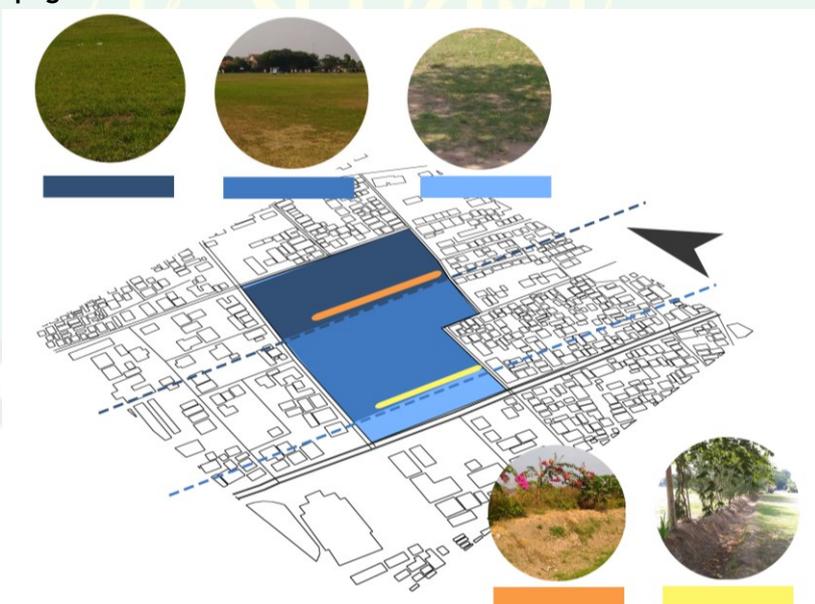


Gambar 4.7 Bentuk dan Ukuran Tapak  
(Sumber: Software SketchUp, 2019)

Bentuk tapak berbentuk dua persegi yang ukurannya berbeda dengan dibatasi oleh pagar dinding masif seinggi 3 meter di sekelilingnya. Adapun luas tapak yang digunakan sebagai area perancangan adalah 5,2 Ha.

#### 4.1.2.6 Kondisi Fisik Tapak

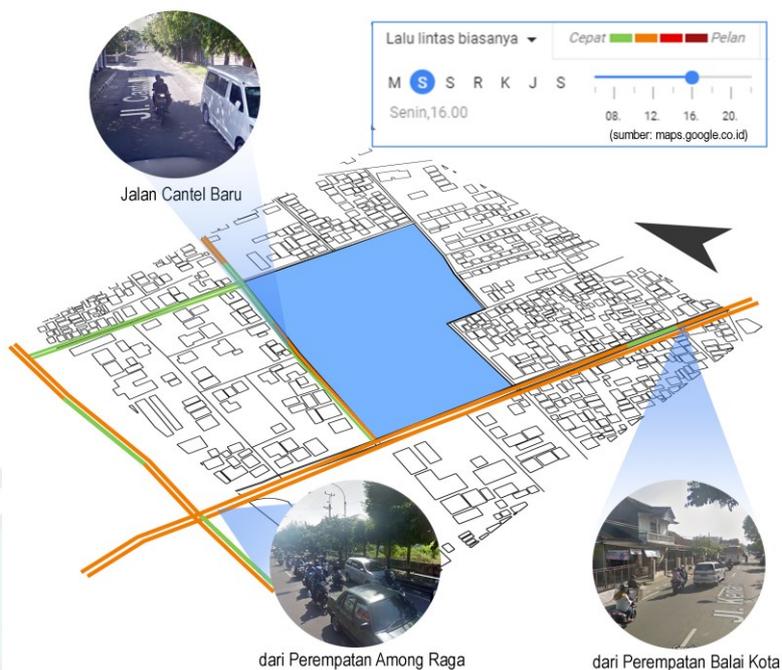
##### A. Topografi



Gambar 4.8 Topografi Tapak  
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Tapak merupakan lahan kosong yang memiliki kontur relatif landai dan terdapat dua spot yang dijadikan parit sehingga kontur menjadi lebih tinggi. Karena perancangan diperuntukan bagi jasa dan perdagangan yang lokasinya berada di area permukiman berkepadatan tinggi maka terbukti adanya pagar masif yang mengelilingi tapak sebagai batas antara tapak dengan permukiman penduduk disekitarnya.

**B. Sirkulasi dan Aksesibilitas**



**Gambar 4.9 Sirkulasi Kendaraan sekitar Tapak**  
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Tapak dapat diakses dari tiga jalur yakni melalui perempatan Mandala Krida Jalan Cendana, Jalan Cantel Baru dan Perempatan Balai Kota Jalan Ipda Tut Harsono. Pada pukul 16.00 karna bertepatan dengan waktu pulang kerja dan pulang sekolah sirkulasi kendaraan mulai padat pada perempatan Mandala Krida dan perempatan Balai Kota. Pada Jalan Cantel Baru yang merupakan jalan lokal maka sirkulasi kendaraan cukup lenggang.

**C. View**



**Gambar 4.10 View Tapak**  
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

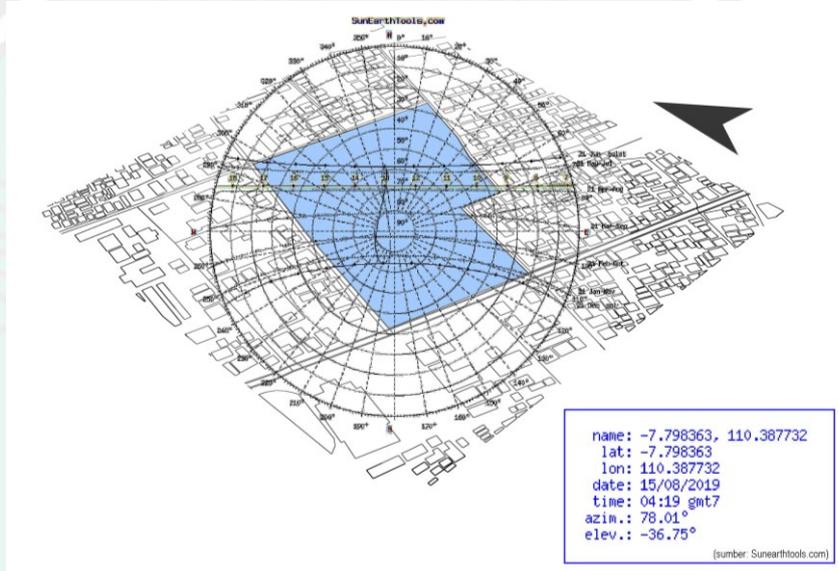
Pandangan/view dari luar ke tapak hanya berasal dari Jalan Kenari karna pagar yang digunakan yakni pagar teralis. Sedangkan pandangan/view dari tapak ke luar adalah:

- a. View Utara: Permukiman warga
- b. View Barat: GOR Amongraga
- c. View Selatan: Permukiman warga
- d. View Timur: Permukiman warga

Dari lokasi tapak dapat terlihat pemandangan GOR Amongraga dari arah barat, sedangkan dari arah Utara, Timur dan Selatan memiliki pemandangan permukiman warga.

**D. Iklim**

Matahari menyinari tapak secara langsung tanpa ada penghalang pada sisi depan/sisi selatan tapak karna bangunan sekitar tapak merupakan permukiman warga.



**Gambar 4.11 Sunpath pada Tapak**  
(Sumber: Hasil Analisis; [www.sunearthtools.com](http://www.sunearthtools.com) , 2019)



**Gambar 4.12 Grafik Suhu pada Tapak**  
(Sumber: Hasil Analisis; [www.weather-atlas.com](http://www.weather-atlas.com) , 2019)

Dapat diketahui dari Sunpath diatas bahwa matahari terbit pada pukul 05.42 WIB, matahari berada di posisi puncak pada pukul 11.50 WIB dan tenggelam pada pukul 17.58 WIB. Menurut grafik temperatur panas pada tapak sendiri tergolong stabil dengan rata-rata 25 derajat celcius, namun pada periode dari bulan April- Oktober matahari dapat bersinar terik hingga 32 derajat celcius.

#### E. Utilitas



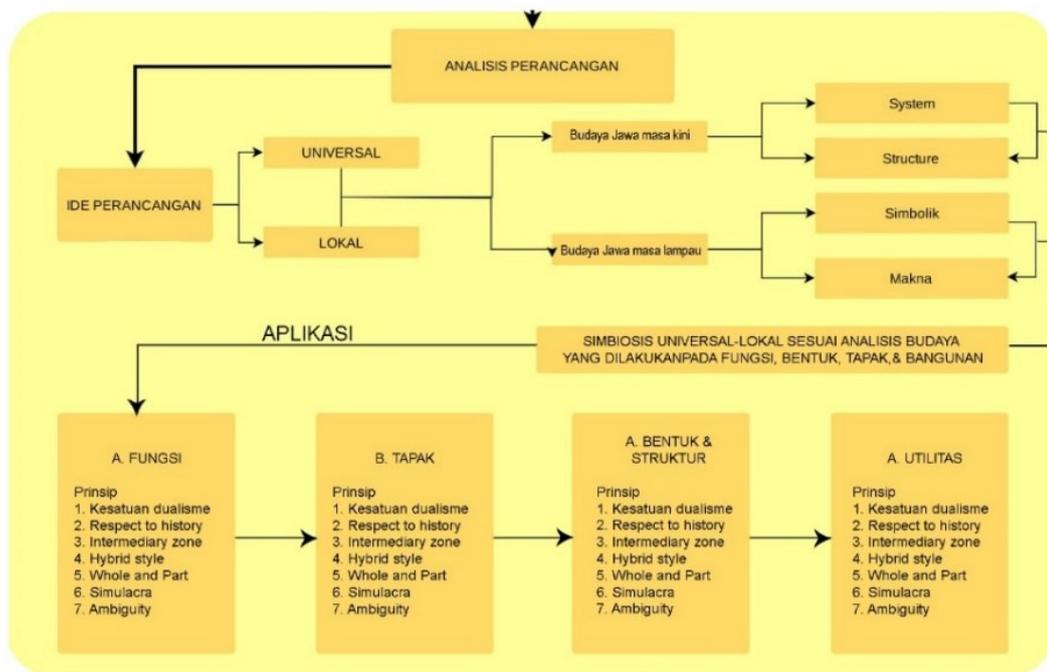
Gambar 4.12 Utilitas pada Tapak  
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Pada tapak telah terdapat beberapa infrastruktur yang telah disediakan oleh pemerintah diantaranya yakni:

- a. Listrik  
Terdapat tiang listrik disekeliling tapak yang mengarah ke Jalan Kenari dan Jalan Cantel Baru dengan jarak antar tiang 5 meter. Di depan tapak juga terdapat trafo/transformator.
- b. Plumbing  
Terdapat satu toilet umum pada area depan tapak yang pembuangannya mengalir ke gorong-gorong yang berada di bawah Jalan Kenari.
- c. Sampah  
Pembuangan sampah berada di pojokan tapak dengan menggunakan beton bundar untuk mengumpulkannya, yang kemudian akan diteruskan menuju ke Tempat Pembuangan Sampah Umum Patangpuluhan.

## 4.2 Ide Teknik Analisis

Ide teknik analisis akan menjelaskan ide atau tata cara yang akan digunakan dalam proses analisis sesuai metode perancangan arsitektur simbiosis. Adapun diagram penjelasan dari ide teknik analisis adalah sebagai berikut:



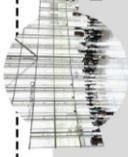
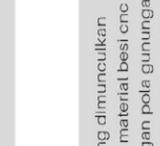
Kemudian aplikasi dari prinsip-prinsip arsitektur simbiosis oleh Kisho Kurokawa pada rancangan exhibition and convention center dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel Aplikasi Pendekatan pada Rancangan**

No.	Prinsip	Definisi	Penerapan Arsitektural
1.	Kesatuan Dualisme	Menyatukan elemen-elemen dari dua budaya yang berbeda dalam rancangan. Budaya yang dapat disimbiosiskan beragam dan dinamis, penggabungan antara budaya yang bersifat fisik (tangible) dan non-fisik (intangible)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggabungan dua budaya (tangible &amp; intangible)</li> <li>Simbiosis dari Budaya Jawa Masa kini ke Masa lalu</li> </ul>
2.	Respect to History	Menghargai dan tidak melupakan sejarah dan budaya, melalui kombinasi hasil sejarah/budaya suatu daerah atau tempat tertentu (sesuai dengan relativitas waktu atau tempat) untuk menghasilkan novelty/ gaya khas daerah tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diachronicity of time Perjalanan sejarah dari budaya jawa modern menuju budaya jawa tradisional.</li> </ul>
3.	Intermediary Zone	Penerapan zona antara sebagai area transisi dari fungsi/bentuk satu ke fungsi/bentuk yang lain agar tidak terjadi perubahan secara ekstrim.	Ruang antara atau zona netral yang menghubungkan antara budaya jawa modern dengan budaya jawa tradisional.
4.	Hybrid	Perpaduan elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru.	Penggabungan langgam budaya jawa tradisional dengan langgam budaya jawa modern yang menghasilkan inovasi baru.
5.	Simulacra	Suatu bentuk dan fungsi nyata yang menyimbolkan dan menginformasikan makna (intangible) didalamnya.	Pemunculan simbol dari suatu langgam budaya yang diterapkan pada susunan tata masa.

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Dalam perancangan ini digunakan pendekatan arsitektur simbiosis yang menggabungkan dua budaya dalam lini masa yang berbeda dan pada tempat yang sama. Digabungkan budaya Jawa tradisional dengan budaya Jawa modern. Sebelum memulai analisis dipaparkan tautan budaya yang akan digunakan pada perancangan kali ini sebagai berikut:

PRA KOLONIALISME		PASCA KOLONIALISME	
KESULTANAN MATARAM (1586 - 1755)	KASUNANAN NGAYOGYAKARTA HADININGRAT PEMERINTAHAN SULTAN HAMENGKUBUWONO 1 (1755- 1792)	MASA ORDE LAMA (1945- 1967)	MASA ORDE BARU (1967-1998)
<b>BUDAYA JAWA TRADISIONAL</b>		<b>BUDAYA JAWA MODERN</b>	
<b>ARSITEKTUR : BANGSAL KENCANA - KERATON</b>	Bangsral kencana berbentuk joglo mangkurat lambang gantungan dengan empat susun atap dan atap kedua atau penanggep menggantung pada atap di atasnya	<b>ARSITEKTUR : ICE BSD</b>	penggunaan atap insulasi dari polynum untuk menciptakan ruang bebas yang dapat menetralkan suhu dalam ruangan sehingga suhu ruangan dapat optimal.
<b>ATAP JOGLO MANGKURAT</b>		<b>ATAP INSULASI</b>	
<b>SAKA GURU &amp; TUMPONG SARI</b>	saka guru merupakan tiang utama yang berjumlah 4 buah. jumlah ini merupakan simbol adanya pengaruh kekuatan yang berasal dari penjuru mata angin (konsep Pajupat).	<b>STRUKTUR RANGKA KABEL</b>	menggunakan struktur rangka kabel tarik untuk menciptakan ruang bebas kolom sehingga konstruksinya ringan karena kekuatan struktur ditarik keatas.
<b>BANGSAL/ TRATAG KENCANA</b>			
<b>ORNAMENTASI: PRABA, SATON, SOROTAN</b>	kelka upacara berlangsung Bangsal kencana memiliki dua tingkatan yang berbeda yaitu Bangsal (dalam) untuk kaum bangsawan dan Tratag (serambi) untuk rakyat		<b>SHADING CO-EFFICIENT</b>
<b>ORNAMENTASI: PRABA, SATON, SOROTAN</b>	praba / praban memiliki arti cahaya. Memiliki makna bahwa setiap orang memiliki cahaya praba masing-masing namun kuantitas atau kekuatannya yang berbeda-beda.		
<b>KESENIAN: WAYANG PURWA</b>	Bentuk wayang purwa yang bersumber pada wayang Kidang Kencana pada masa Mataram Islam terkenal dengan 'Kisah Sulten dan Kesaktian Pusaka Lima Wayang Sriksandi'		<b>ORNAMENTASI: MINIMALIS</b>
<b>WAYANGAN</b>			
<b>GUNUNGAN</b>	gunungan sebagai pembuka dan penutup sebuah pertunjukan yang didalamnya tersurat gambar istana, pohon kalpataru, dan beberapa binatang.		<b>STYLE MINIMALISM</b>
			
			<b>KESENIAN: SIFAT EKLEKTIK</b>
			kesenian batik yang dimunculkan pada interior dengan material besi yang dicetak/laser dengan pola batik
			<b>INTERIOR</b>
			
			kesenian gunungan yang dimunculkan pada sculpture dengan material besi cnc yang dicetak/laser dengan pola gunungan
			<b>SCULPTURE</b>
			

### 4.3 Analisis Program Ruang

#### 4.3.1 Analisis Fungsi

Analisis fungsi *Yogyakarta international Exhibiton and Convention Center* mencakup analisis fungsi primer, sekunder, dan penunjang. Fungsi primer merupakan fungsi utama dari bangunan yang akan dirancang. Fungsi sekunder merupakan fungsi yang mendukung fungsi primer, sehingga dapat berjalan dengan baik. Sedangkan fungsi penunjang merupakan fungsi yang menunjang fungsi primer dan sekunder.

PRIMER	SEKUNDER	PENUNJANG
1. Eksibisi: pameran	1. Pariwisata budaya	1. manajemen dan administrasi
2. Pertemuan: Seminar, Rapat, Konferensi, symposium, workshop,	2. Travel insentif	2. beribadah 3. kebersihan 4. foodcourt/catering 5. assembly point 6. power house

#### Fungsi Primer

Fungsi primer yang akan diwadahi pada Yogyakarta International Exhibiton and Convention Center (YIECC) meliputi:

1. Exhibition Center, merupakan suatu kegiatan untuk menyebar luaskan informasi dan promosi yang ada kaitannya ada hubungannya dengan penyelenggaraan konvensi atau yang ada kaitannya dengan pariwisata dapat berupa *Trade show and fair*, *Consumer show on-fair*, *Trade-consumer shows or fair*, *Private exhibition*, *Product Launching*.
1. Convention Center dapat diartikan sebagai pemufakatan atau kesepakatan, perjanjian antar negara, para pengusaha pemerintah dan sebagainya ataupun konferensi tokoh masyarakat atau partai politik dengan tujuan khusus. Dapat disimpulkan bahwa Konvensi merupakan persetujuan formal yang bersifat multilateral dan diadakan di bawah wibawa organisasi nasional maupun internasional.

#### Tabel Overview Fungsi Sekunder Rancangan

Fungsi Primer	
Exhibition Center	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. <i>Trade show and fair</i>: kegiatan yang mengumpulkan penjual penjual dan pembeli produk, barang dan jasa bersama-sama dalam sektor industri tertentu.</li> <li>3. <i>Consumer show on-fair</i> : kegiatan pameran yang terbuka untuk masyarakat umum</li> <li>4. <i>Trade-consumer shows or fair</i> : kegiatan yang mengizinkan masyarakat umum mengikuti atau membuka pameran pada hari-hari tertentu saja</li> <li>5. <i>Private exhibition</i> : kegiatan di mana masing-masing perusahaan atau lembaga menyelenggarakan pameran mereka sendiri untuk menunjukkan produk yang mereka pilih atau ciptakan ke khalayak</li> </ol>

	6. <b>Product Launching</b> : kegiatan dalam memperkenalkan barang baru dan layanan yang mungkin ditampilkan dalam perdagangan, pameran pribadi atau keduanya
Convention Center	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Congres</b> : merupakan pertemuan untuk mendiskusikan atau menetapkan penyelesaian sejumlah permasalahan.</li> <li>2. <b>Convention</b> : merupakan pertemuan sejumlah orang untuk suatu objek umum atau untuk bertukar pikiran, pandangan dalam grup.</li> <li>3. <b>Conference</b>: merupakan sesi umum dan face to face kelompok dengan partisipasi yang tinggi terutama terhadap perencanaan, mendapatkan fakta informasi, ataupun menyelesaikan masalah. Biasanya terdiri dari satu golongan seperti profesi, asosiasi, dan perusahaan. Pertemuan ini terkesan sangat formal dan mendorong partisipasi kolektif dalam mencapai pendapat obyektif dan tujuan.</li> <li>4. <b>Seminar</b> : kegiatan yang dilakukan oleh beberapa orang untuk saling berbagi pengalaman tentang fakta di bawah bimbingan seorang pemimpin diskusi. Pesertanya lebih dari 30 orang</li> <li>5. <b>Workshop</b> : kegiatan atau acara yang dilakukan oleh beberapa orang yang memiliki keahlian di bidang tertentu berkumpul untuk membahas masalah tertentu dan melakukan kegiatan pembelajaran. Pesertanya lebih dari 35 orang</li> <li>6. <b>Symposium</b> : program yang diawali dengan penentuan masalah oleh peserta yang kemudian didiskusikan, pemimpin diskusi kemudian membangun program seputar masalah yang paling banyak. Diskusi ini memiliki penekanan sama pada diskusi dan instruksinya.</li> <li>7. <b>Forum</b> : merupakan kegiatan yang dilakukan sekelompok orang yang terpilih dan yang dianggap ahli serta dapat mewakili pendapat umum tentang suatu masalah di hadapan pemirsa/hadirin atau pendengar.</li> <li>8. <b>Public Lecture</b> : penyampaian suatu materi yang dapat dihadiri oleh mahasiswa berbagai jurusan dan program studi.</li> <li>9. <b>Panel</b> : dua atau lebih pembicara yang mengemukakan sudut pandang dengan diskusi antar pembicara dan dipimpin oleh moderator</li> </ol>

(Sumber: Conference, Convention, and Exhibition Facilities, 1981)

### Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder yang akan diwadahi pada YIECC meliputi fungsi rekreasi budaya dan bisnis travel insentif dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Pariwisata budaya.

Menurut (Pendit,1994:41) pariwisata budaya merupakan jenis kegiatan pariwisata yang dikembangkan di suatu daerah atau sub-daerah tujuan wisata yang mengandalkan kekayaan wisata berupa objek dan daya tarik wisata budayanya. Pariwisata menggambarkan perjalanan wisata berdasarkan keinginan menambah wawasan dan pengalaman hidup dengan mengunjungi objek dan daya tarik wisata yang khas dan unik.

Penekanan pada wisata budaya yang ada di YIECC lebih memfokuskan pada aspek edukasi secara terapan sehingga pengguna dapat mengenal secara langsung wujud budaya yang ada di Yogyakarta dalam lingkup sentra kerajinan. Di Yogyakarta memiliki empat kabupaten dan satu kota yang memiliki beragam sentra kerajinannya masing-masing diantaranya yakni sentra kerajinan batik tulis Giriloyo, kerajinan wayang pucung, kerajinan gerabah di Kabupaten Bantul, sentra kerajinan tenun gamplong di Sleman, sentra kerajinan perak di Kota Yogyakarta, sentra kerajinan serat alam sentolo di Kulon

Progo, dan sentra kerajinan bamboo dan kerajinan topeng dan batik kayu di Gunung Kidul. Dalam kategori pariwisata budaya ini juga bertujuan untuk meningkatkan ekonomi kreatif dan mengenalkan kerajinan khas Yogyakarta ke masyarakat luas.

## 2. Bisnis perjalanan insentif

Bisnis ini memberikan sarana bagi penyelenggara event MICE dalam melaksanakan kegiatan perjalanan insentif. Perjalanan insentif adalah salah satu jenis penghargaan dari program insentif, program pengakuan, atau program loyalitas, yang merupakan alat bisnis yang dirancang agar dapat mengubah perilaku konsumen untuk meningkatkan keuntungan, arus kas, keterikatan karyawan, dan keterikatan pelanggan.

**Tabel Overview Fungsi Sekunder Rancangan**

Fungsi Sekunder	Gambar	Keterangan
Pariwisata Budaya	 <a href="https://visitingjogja.com/wp-content/uploads/2017/01/desa-giriloyo.jpg">https://visitingjogja.com/wp-content/uploads/2017/01/desa-giriloyo.jpg</a>	<p><b>Kerajinan batik tulis Giriloyo, Desa Wukirsari, Bantul</b> Mengenalkan cara membuat batik giriloyo yang menggunakan motif khas Mataraman (Jogja-Solo) dengan lilin dan kain katun berjenis primisima oleh pengrajin.</p>
	 <a href="https://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture-slide/pengrajin-topeng-gunung-kidul-150217014301-267.jpg">https://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture-slide/pengrajin-topeng-gunung-kidul-150217014301-267.jpg</a>	<p><b>Kerajinan topeng dan batik kayu, Desa Bobung Gunung Kidul</b> Pengenalan pembuatan batik kayu yang diawali dari pembuatan pola di atas kayu, malam yang telah dipanaskan selanjutnya ditorehkan di atas pola, dilanjutkan dengan proses nglorot (menghilangkan lapisan malam) dan akhirnya proses pewarnaan topeng.</p>
	 <a href="https://jogjainside.com/wp-content/uploads/2018/12/104243.jpg">https://jogjainside.com/wp-content/uploads/2018/12/104243.jpg</a>	<p><b>Kerajinan wayang pucung, Imogiri, Bantul</b> Mengenalkan cara pembuatan Wayang Kulit Tatah Sungging oleh pengrajin dari bahan baku hingga hasil akhirnya.</p>
	 <a href="http://alindstransport.com/">http://alindstransport.com/</a>	<p><b>Kerajinan gerabah, Kasongan, Bantul</b> Pengrajin memperkenalkan membuat sejenis buyung, gendi, kual, dan lainnya yang tergolong peralatan dapur, juga barang hiasan yang terbuat dari tembikar atau tanah liat.</p>

	wp-content/uploads/2016/12/ka-songan-pottery-industry.jpg	
	 <p><a href="https://akcdn.detik.net.id/content/2015/05/10/1519/berngkel4.jpg">https://akcdn.detik.net.id/content/2015/05/10/1519/berngkel4.jpg</a></p>	<p><b>Kerajinan perak, Kotagede, Yogyakarta</b>  Pengenalan oleh pengrajin mengenai 2 jenis proses pembuatan kerajinan perak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Filigree</i>, yaitu kerajinan perak yang dihasilkan dari benang yang disusun atau dibentuk menjadi model yang diinginkan, contohnya perhiasan, aksesoris dll.</li> <li>• <i>Solid Silver</i>, yaitu kerajinan perak yang terbuat dari perak padat atau lempengan, hasilnya seperti peralatan dapur, miniatur dll.</li> </ul>
	 <p><a href="https://jogjainside.com/wp-content/uploads/2019/03/IMG-20190325-WA0015-1000x570.jpg">https://jogjainside.com/wp-content/uploads/2019/03/IMG-20190325-WA0015-1000x570.jpg</a></p>	<p><b>Kerajinan tenun gamplong, Moyudan, Sleman</b>  Mengenalkan macam kerajinan yang dihasilkan oleh desa Gamplong oleh pengrajin, antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajinan bahan tenun menghasilkan stagen (ikat pinggang wanita dari kain panjang) dan serbet</li> <li>• kerajinan anyaman yang berasal dari eceng gondok, lidi kelapa, mendong, dan akar wangi yang menghasilkan berbagai macam kerajinan seperti: berbagai macam souvenir, pembuatan tas, dompet, aksesoris wanita, gorden, tikar, dan lain-lain.</li> </ul>
	 <p><a href="https://kerajinanindonesia.id/wp-content/uploads/2017/12/2.jpg">https://kerajinanindonesia.id/wp-content/uploads/2017/12/2.jpg</a></p>	<p><b>Kerajinan bamboo, Purwosari, Gunung Kidul</b>  Pengrajin memperkenalkan pembuatan kerajinan bamboo dengan anyaman menjadi sebuah produk souvenir</p>

	 <p><a href="https://umkmjogja.com/wp-content/uploads/2013/12/Sentra-Kerajinan-Serat-Alam-Kulon-Progo-Part-II.jpg">https://umkmjogja.com/wp-content/uploads/2013/12/Sentra-Kerajinan-Serat-Alam-Kulon-Progo-Part-II.jpg</a></p>	<p><b>Kerajinan serat alam sentolo di Kulon Progo</b>                  Pengenalan oleh pengrajin yang memanfaatkan bahan-bahan serat alam seperti enceng gondok, rotan, daun pandan, dan pohon Gebang (Angel), untuk membuat produk kerajinan tangan.</p>
	 <p><a href="http://2.bp.blogspot.com/-BRAhn1sPh2I/VGknxW8Oml/AAAAAAAAApM/HiguPolmc6w/s1600/13akarwangi.JPG">http://2.bp.blogspot.com/-BRAhn1sPh2I/VGknxW8Oml/AAAAAAAAApM/HiguPolmc6w/s1600/13akarwangi.JPG</a></p>	<p><b>Kerajinan akar wangi, Dusun Kepek, Gunung Kidul</b>                  Pengrajin memperkenalkan pembuatan kerajinan akar wangi menjadi barang unik seperti souvenir, miniatur hewan hingga aksesoris.</p>
<p>Bisnis Perjalanan Insenetif</p>	 <p><a href="https://pusattravel.files.wordpress.com/2012/02/article-2222947-15ad977c00005dc-888_634x416.jpg?w=530&amp;h=347">https://pusattravel.files.wordpress.com/2012/02/article-2222947-15ad977c00005dc-888_634x416.jpg?w=530&amp;h=347</a></p>	<p>1. Pemberian informasi perjalanan,                  Perusahaan perjalanan harus mampu menyiapkan pelayanan informasi yang menyangkut keperluan mencapai tujuan perjalanan dan informasi yang menyangkut daerah tujuan perjalanan.</p>
	 <p><a href="https://img.okezone.com/content/2016/08/04/196/1454771/4-alasan-mengapa-jadi-agen-travel-adalah-karier-terbaik-EwWH8FP0Ky.jpg">https://img.okezone.com/content/2016/08/04/196/1454771/4-alasan-mengapa-jadi-agen-travel-adalah-karier-terbaik-EwWH8FP0Ky.jpg</a></p>	<p>1. Konsultasi program perjalanan,                  Perusahaan perjalanan memberikan saran kepada orang yang mengadakan perjalanan tentang acara/program perjalanan atau <i>tour itinerary</i>.</p>
		<p>1. Menjual tiket                  Tiket diartikan sebagai suatu dokumen perjalanan tertulis sebagai bukti seseorang berhak menerima pelayanan perjalanan yang telah dipilih.</p>

	<a href="https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2017/02/12/21/3D21B8FB00000578-0-image-a-1_1486935048820.jpg">https://i.dailymail.co.uk/i/pix/2017/02/12/21/3D21B8FB00000578-0-image-a-1_1486935048820.jpg</a>	
	 <a href="https://statik.tempo.co/data/2019/12/02/id_894046/894046_720.jpg">https://statik.tempo.co/data/2019/12/02/id_894046/894046_720.jpg</a>	<p>1. Mengurus Akomodasi</p> <p>Sebagai perantara perusahaan perjalanan hanya meneruskan pemesanan dan pembayaran konsumen kepada perusahaan jasa akomodasi.</p>

### Penunjang

Fungsi penunjang pada rancangan merupakan fungsi yang menunjang fungsi primer dan sekunder. Adapun fungsi-fungsi tersebut antara lain:

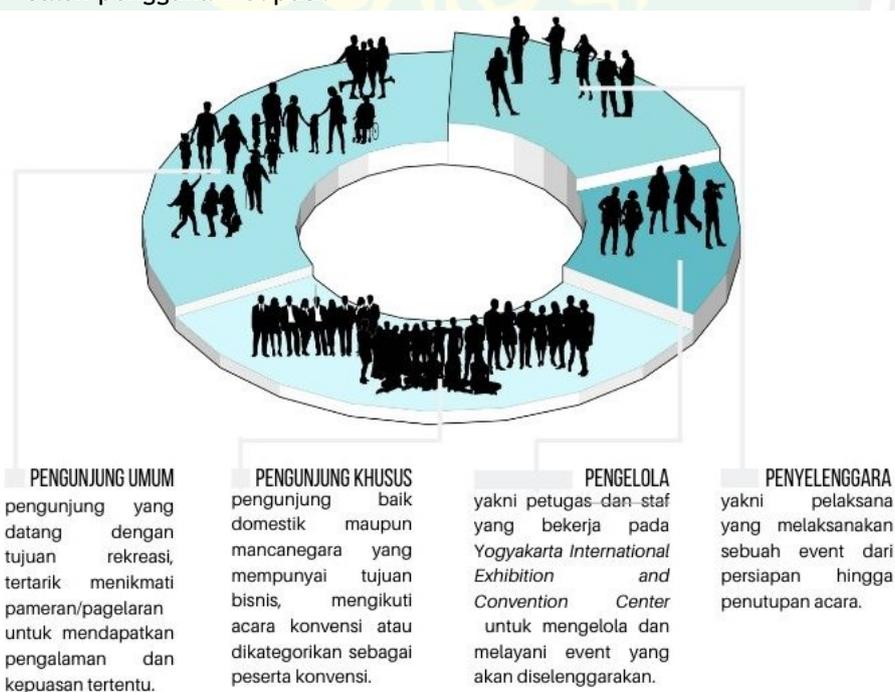
- a. Sarana Peribadatan
- b. Foodcourt/catering
- c. Interaksi Sosial
- d. Manajemen
- e. Sarana Kesehatan

### Servis

- f. Perparkiran
- g. Utilitarian
- h. Keamanan
- i. Sarana Penghijauan

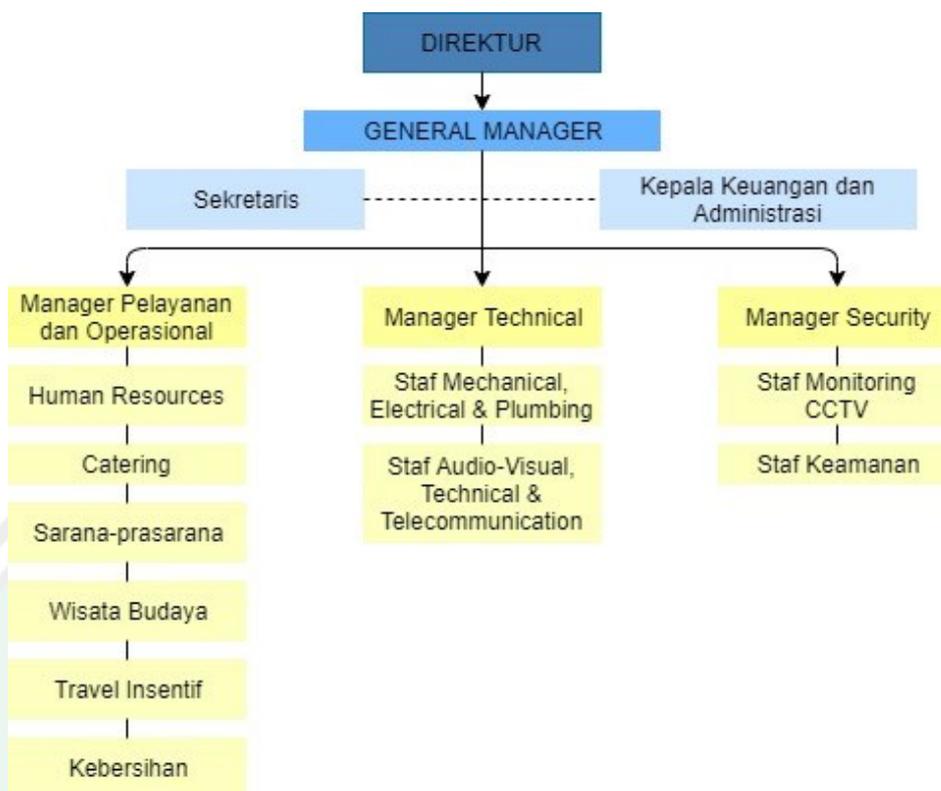
### 4.3.2 Analisis Pengguna dan Aktivitas

Calon pengguna meliputi:



Gambar 4.13 Infografik Analisis Pengguna (Sumber: Hasil Analisis, 2019)

1) Pengelola



Gambar 4.14 Grafik Pengelola Exhibition and Convention Center (Sumber: Hasil Analisis, 2019)

2) Penyelenggara

- a. Sponsor
- b. Organizer

3) Pengunjung

- a. Masyarakat umum
- b. Peserta konvensi/acara
- c. Peserta booth pameran

A. Analisis Aktivitas dan Pengguna

Tabel Analisis Aktivitas di dalam Fungsi Primer

No. Fungsi	Pengguna	Jumlah	Aktivitas	Sifat Aktivitas	Ruang / Fasilitas
1. EXHIBITION CENTER	Pengelola				
	a. Staff Teknikal - Audio and Visual	0-3	Mengecek kondisi fasilitas audio-visual Menata instalasi audio-visual	▪ Rutin (sesuai kebutuhan) ▪ Privat	Ruang audio visual exhibition Hall
	b. Staff Teknikal - Technical	0-5	Mengecek kondisi stage Menata instalasi stage	▪ Rutin (sesuai kebutuhan)	Stage
	c. Staff Teknikal - Telecommunications	0-5	Mengecek kondisi telekomunikasi Menata fasilitas telekomunikasi	▪ Semi publik	Ruang telekomunikasi
d.	Staff Pelayanan	0-10	Memindahkan barang pameran		Loading dock

	dan Operasional - Service/sarana-prasarana		Mengecek kondisi furniture Menata instalasi pameran Merapikan instalasi pameran Membersihkan hall		Gudang furniture Janitor
<b>2.</b>	<b>Penyelenggara</b>				
a.	Organizer	1-30	Melakukan gladi bersih Menjamu pemateri Melakukan diskusi Menyelenggarakan pameran (Trade show and fair/ Consumer on-fair/ Trade consumer/ Private-exhibition/ Product Launching) berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin (sesuai kebutuhan)</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang rehearseal / latihan backstage Ruang pemateri Ruang event organizer Exhibiton hall Lavatory
b.	Sponsor	0-5	Melakukan promosi		Area spanduk
<b>3.</b>	<b>Pengunjung</b>				
a.	Peserta booth pameran	0-2	Memesan booth pameran Melakukan promosi Berdagang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ publik</li> </ul>	Booth pameran
b.	Pengunjung / Masyarakat umum	1-100	Memarirkan kendaraan Membeli tiket pameran Menikmati pameran (Trade show and fair/ Consumer on-fair/ Trade consumer/ Private-exhibition/ Product Launching) Menarik uang Menyusui anak Bersantai	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ publik</li> </ul>	Parkir Pre-function lobby Exhibiton hall Atm center Parents room Café
<b>4.</b>	<b>Pengelola</b>				
a.	Staff Teknikal - Audio and Visual	0-3	Mengecek kondisi fasilitas audio-visual Menata instalasi audio-visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin (sesuai kebutuhan)</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang audio visual Plenary Hall
b.	Staff Teknikal - Technical	0-5	Mengecek kondisi stage Menata instalasi stage	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin (sesuai kebutuhan)</li> </ul>	Stage
c.	Staff Teknikal - Telecommunications	0-3	Mengecek kondisi telekomunikasi Menata fasilitas telekomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Semi publik</li> </ul>	Ruang telekomunikasi
d.	Staff Pelayanan dan Operasional - Service/sarana-prasarana	0-3	Memindahkan barang konvensi Mengecek kondisi furniture Memberikan infomasi Membersihkan hall		Loading dock Gudang furniture Customer service Janitor
e.	Staff Pelayanan dan Operasional - Catering	0-3	Menyajikan hidangan Membersihkan area makan		Pre-function hall
<b>5.</b>	<b>Penyelenggara</b>				
a.	Organizer	1-30	Melakukan gladi bersih Merias pemateri Menjamu pemateri Menerima tamu/tamu VIP Melakukan diskusi Menyelenggarakan konferensi/ kongres/ konvensi berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang latihan backstage Ruang rias Ruang pemateri Ruang tamu Ruang tamu VIP Ruang event organizer Plenary Hall Lavatory

b.	Sponsor	0-5	Melakukan promosi		Area spanduk
<b>6.</b>	<b>Pengunjung</b>				
a.	Peserta konvensi	0-1	Memarkirkan kendaraan Masuk ke ruang konferensi Mengikuti konferensi/ kongres/ konvensi Menikmati hidangan berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Parkir valet/drop-off Pre-function lobby Plenary hall Pre-function hall Lavatory
<b>7.</b>	<b>Pengelola</b>				
a.	Staff Teknikal - Audio and Visual	0-3	Mengecek kondisi fasilitas audio-visual Menata instalasi audio-visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin (sesuai kebutuhan)</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang audio visual Meeting room Ballroom
b.	Staff Teknikal - Telecommunic ations	0-5	Mengecek kondisi telekomunikasi Menata fasilitas telekomunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin (sesuai kebutuhan)</li> <li>▪ Semi publik</li> </ul>	Ruang telekomunikasi
c.	Staff Pelayanan dan Operasional - Sevice/sarana- prasarana	0-3	Mengecek kondisi furniture Menata instalasi pertemuan Membersihkan ruangan		Meeting room Ballroom Gudang furniture Janitor
d.	Staff Pelayanan dan Operasional - Catering	0-3	Menyajikan hidangan Membersihkan area makan		Pre-function hall
<b>2.</b>	<b>Penyelenggara</b>				
a.	Organizer	0-20	Menjamu pemateri Menerima tamu/tamu VIP Melakukan diskusi Menyelenggarakan acara pertemuan (seminar/ workshop/ forum/ public lecture/ panle) berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang pemateri Ruang tamu Ruang tamu VIP Ruang event organizer Meeting room Ballroom Lavatory
<b>8.</b>	<b>Pengunjung</b>				
a.	Peserta acara	0-50	Memarkirkan kendaraan Menitipkan jas / mantel Mengikuti acara pertemuan (seminar/ workshop/ forum/ public lecture/ panel) berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Parkir valet/drop-off Cloak room Meeting room Ballroom Lavatory

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

**Tabel Analisis Aktivitas di Fungsi Sekunder**

No.	Pengguna	Jumlah	Aktivitas	Sifat Aktivitas	Ruang
<b>1.</b>	<b>Pengelola</b>				
<b>STUDIO WISATA BUDAYA</b>	Staff Pelayanan dan Operasional- Wisata Budaya - Batik	0-3	menyiapkan peralatan membatik di kain membatik di topeng kayu merapikan peralatan menjual produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Semi publik</li> </ul>	Studio Batik
	Staff Pelayanan dan Operasional- Wisata Budaya - Wayang	0-3	menyiapkan peralatan membuat kerajinan wayang pucung merapikan peralatan menjual produk		Studio Wayang
	Staff Pelayanan dan	0-3	menyiapkan peralatan membuat kerajinan gerabah		Studio Gerabah

	Operasional- Wisata Budaya - Gerabah		merapikan peralatan menjual produk		
	Staff Pelayanan dan Operasional- Wisata Budaya - Perak	0-3	menyiapkan peralatan membuat kerajinan perak merapikan peralatan menjual produk		Studio Perak
	Staff Pelayanan dan Operasional- Wisata Budaya - Tenun	0-3	menyiapkan peralatan menenun dari lidi kelapa, enceng gondok dan mendong merapikan peralatan menjual produk		Studio Tenun
	Staff Pelayanan dan Operasional- Wisata Budaya - Anyam	0-3	menyiapkan peralatan menganyam dari serat alam, bamboo dan akar wangi merapikan peralatan menjual produk		Studio Anyam
<b>2.</b>	<b>Pengunjung</b>				
a.	Peserta acara	0-6	Mengamati pengrajin Mempelajari teknik dasar pembuatan kerajinan khas Yogyakarta Membeli produk kerajinan <b>(Sumber: Hasil Analisis, 2019)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Semi publik</li> </ul>	Studio-studio wisata budaya

**Tabel Analisis Aktivitas di Fungsi Pengelola**

No.	Pengguna	Jumlah	Aktivitas	Sifat Aktivitas	Ruang / Fasilitas
<b>1.</b>	<b>Pengelola</b>				
a.	Direktur	0-1	Manajemen Mengorganisir Komputerisasi Menerima Tamu Perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang Kerja direktur Ruang Komputer Ruang Tamu
b.	General Manager	0-1	Mengorganisir Peralatan Mengatur keuangan Komputerisasi Briefing dan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Ruang Kerja Ruang Komputer Ruang Tamu
					Ruang administrasi/ customer service
c.	Manager Pelayanan dan Operasional	0-5	Manajemen Mengorganisir Komputerisasi Menerima Tamu Melakukan promosi Mengatur Catering Mengatur Wisata Budaya Konsultasi Travel Insentif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Semi privat</li> </ul>	Ruang Kerja bidang humas Ruang kerja bidang catering Ruang kerja bidang wisata budaya Ruang kerja bidang travel insentif
d.	Manager Teknikal	0-2	Mengatur MEP Mengatur Audio and Visual, Technical & Telecommunication		Ruang kerja bidang MEP Ruang kerja bidang Audio and Visual, Technical & Telecommunication
e.	Manager Keamanan	0-3	Memonitoring seluruh ruangan Menjaga keamanan		Ruang CCTV Pos satpam
<b>2.</b>	<b>Penyelenggara</b>				
a.	Sponsor	0-3	Melakukan promosi		Area spanduk

b.	Organizer	0-3	Berkonsultasi event Berkonsultasi travel insentif Melakukan pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Semi privat</li> </ul>	Ruang tunggu Ruang konsultasi
----	-----------	-----	--	--	----------------------------------

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

Tabel Analisis Aktivitas di Fungsi Servis

No.	Pengguna	Jumlah	Aktivitas	Sifat Aktivitas	Ruang
1.	<b>Pengunjung</b>				
	Semua pengunjung	0-100	Sholat Wudhu dzikir	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Publik</li> </ul>	Area sholat Area wudhu
	<b>Pengelola</b>				
	Staff Pelayanan dan Operasional - Sarana-prasarana	0-5	Sholat Wudhu dzikir Adzan Menjaga kebersihan masjid	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rutin</li> <li>▪ Publik</li> </ul>	Gudang Janitor soundsystem
2.	<b>Pengelola</b>				
	Staff Pelayanan dan Operasional - catering	0-10	Menyimpan bahan memasak menyajikan kepada peserta membersihkan alat makan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin (sesuai kebutuhan)</li> <li>▪ Semi privat</li> </ul>	Ruang masak Ruang penyajian Gudang kering Gudang pendingin Ruang cuci
3.	<b>Pengelola</b>				
	Staff Pelayanan dan Operasional - Sarana-prasarana	0-3	Mengecek pasien Memberi fasilitas istirahat bagi pasien Memberi obat pasien Berhadats	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Semi privat</li> </ul>	Ranjang pasien Ruang periksa dokter Toilet
1.	<b>Pengelola</b>				
	Staff Keamanan	0-6	Menjaga ketertiban Menjaga keamanan ruang Memberi fasilitas jalur evakuasi darurat Menggiring semua orang ketika terjadi bencana	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Publik</li> </ul>	Pos satpam Ruang CCTV Tangga darurat Assembly point
1.	<b>Pengelola</b>				
	Staff Teknikal - MEP	0-1	mengaktifkan cadangan listrik	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Privat</li> </ul>	Power house
1.	<b>Pengelola</b>				
	Staff Teknikal - Kebersihan	0-7	menyediakan fasilitas tempat sampah sesuai jenis membuat dan mengelola sampah sesuai dengan jenisnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tidak rutin</li> <li>▪ Semi publik</li> </ul>	Waste treatment

(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

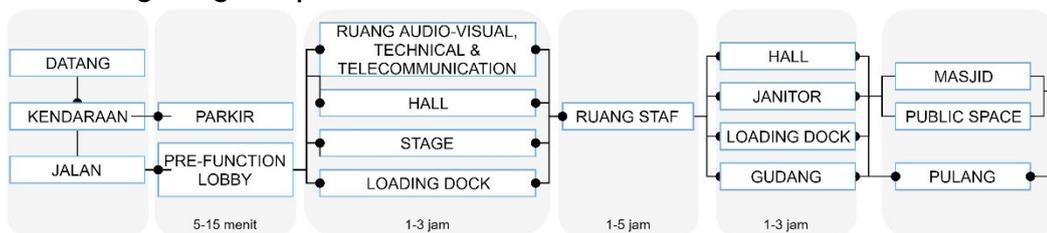
#### 4.3.3 Analisis Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengguna

Tahap analisis selanjutnya yakni alur sirkulasi dan aksesibilitas pengguna. Analisis ini penting karena masa bagnunan bersifat publik dan banyak masa sehingga membutuhkan penataan mobilitas pengguna yang baik dari pengunjung, pengelola, dan penyelenggara. Sehingga dengan melakukan analisis alur sirkulasi dan aksesibilitas dapat memudahkan dalam menentukan tata letak setiap ruangan. Analisis sirkulasi kali ini

dibuat berdasarkan masa bangunan yang ada yakni exhibition center, convention center dan meeting center.

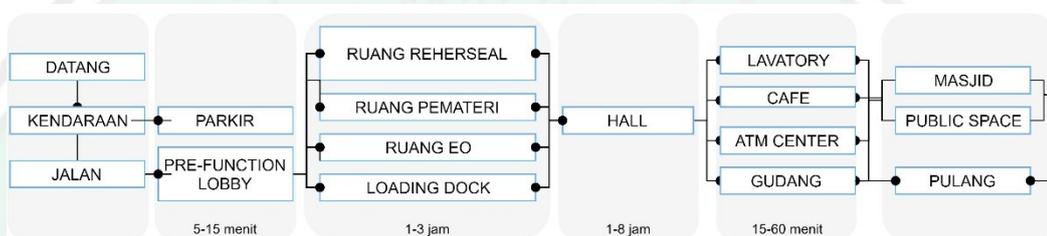
**1. Sirkulasi pada Exhibition Center**

**a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengelola  
Skema bagi Pengelola pada Exhibition Center**



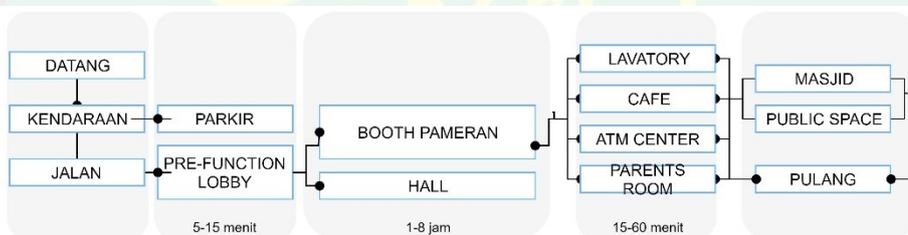
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

**b. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Penyelenggara  
Skema bagi Penyelenggara pada Exhibition Center**



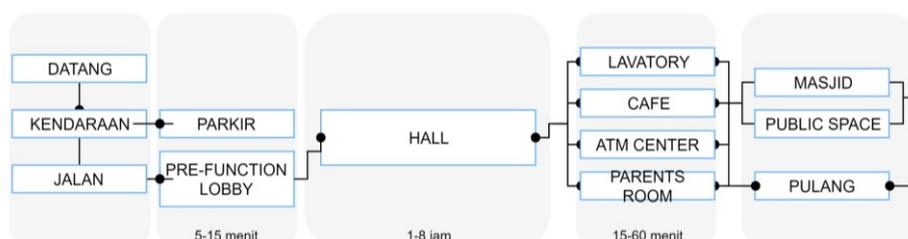
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

**c. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Peserta booth pameran  
Skema bagi Peserta Booth Pameran pada Exhibition Center**



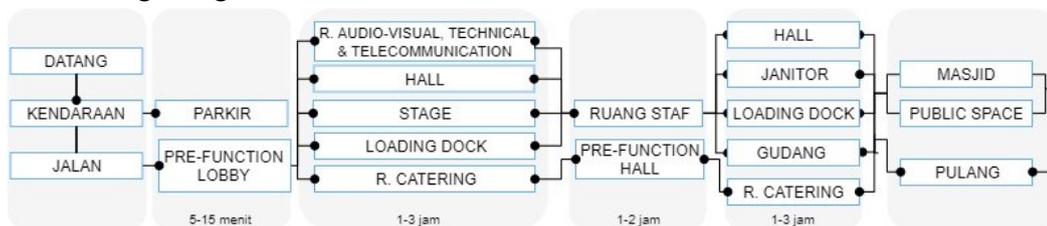
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

**d. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung  
Skema bagi Pengunjung pada Exhibition Center**



## 2. Sirkulasi pada Convention Center

### a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengelola Skema bagi Pengelola di Convention Center



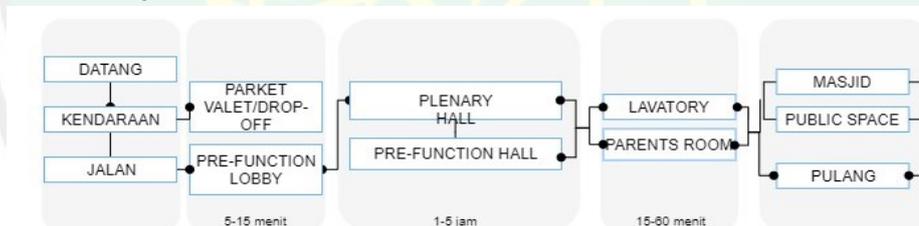
(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

### b. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Penyelenggara Skema bagi Penyelenggara di Convention Center



(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

### c. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Peserta Konvensi Skema bagi Peserta Konvensi di Convention Center



(Sumber: Hasil Analisis, 2019)

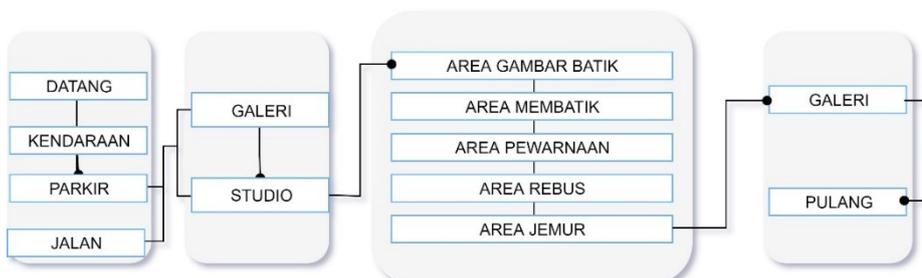
## 3. Sirkulasi pada Studio Kerajinan

### a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengelola Studio Kerajinan Skema bagi Pengelola di Studio Kerajinan



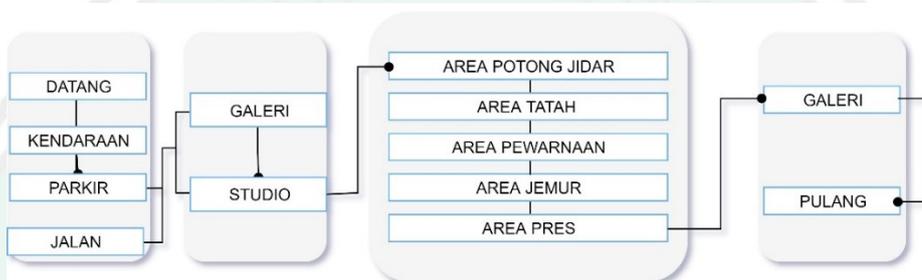
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

**b. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Batik**



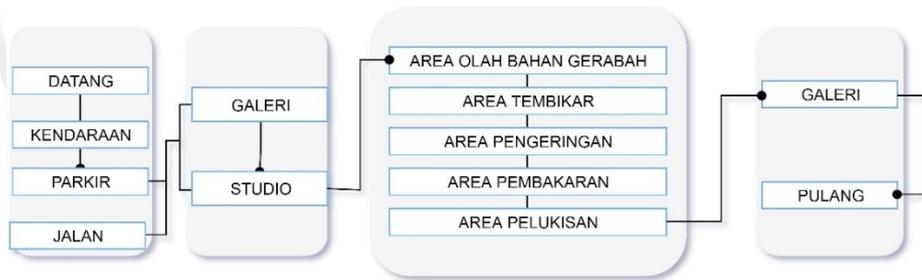
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

**a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Wayang**



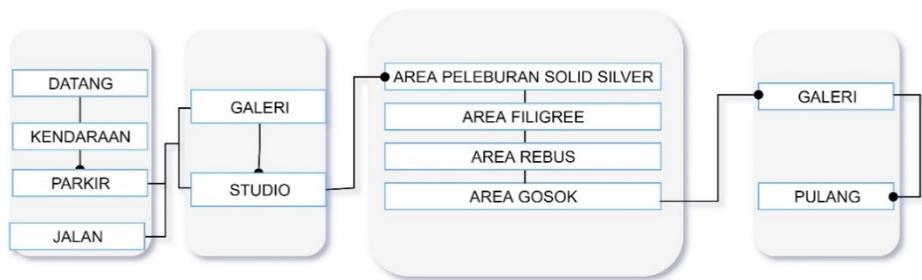
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

**a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Gerabah**



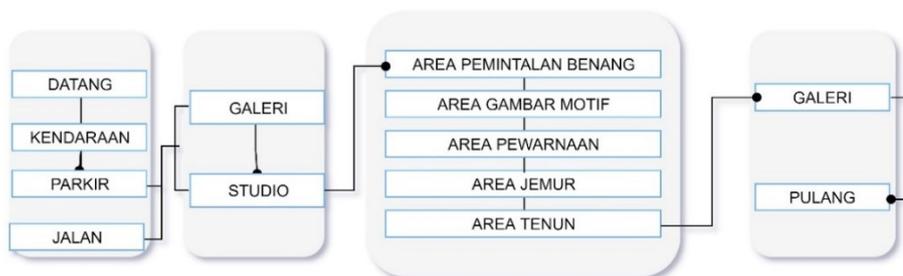
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

**a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Perak**



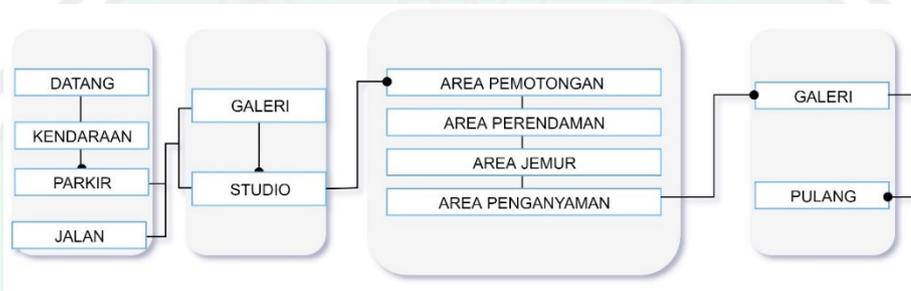
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan  
**Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Tenun**



(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

a. Alur Sirkulasi dan Aksesibilitas Pengunjung Studio Kerajinan  
**Skema bagi Pengunjung di Studio Kerajinan Anyam Bambu dan Sera Alam**



(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

4.3.4 Analisis Ruang

a) Kebutuhan Ruang Kuantitatif

A. Analisis Ruang Kuantitatif pada Fungsi Primer

Tabel Analisis Kuantitatif Fungsi Primer

NO.	RUANG	SIFAT	JUMLAH	FURNITUR	HASIL ANALISIS				
					DIMENSI RUANG			LUAS (m <sup>2</sup> )	
					P		L		
<b>Hall Center</b>									
	Exhibition Hall A	semi publik	2000	pengguna	0.8	x	0.8	1280	
			150	booth pameran	4.0	x	3.0	1800	
				Sirkulasi	75%				2310
			<b>TOTAL</b>						<b>5390</b>
	Exhibition Hall B	semi publik	1000	pengguna	0.8	x	0.8	640	
			100	booth pameran	4.0	x	3.0	1200	
				Sirkulasi	85%				1564
			<b>TOTAL</b>						<b>3404</b>
	Ruang audio visual & telekomunikasi	privat	6	pengguna	0.8	x	0.8	4	
			6	sound & lighting system	1.0	x	1.0	6	
			3	meja	1.5	x	0.8	4	

			6	kursi	0.5	x	0.5	2
				Sirkulasi	85%			13
			TOTAL					28
	Stage	semi publik	15	pengguna	0.8	x	0.8	10
			1	panggung	12.0	x	8.0	96
				Sirkulasi	70%			74
			TOTAL					180
	Loading dock	semi publik	30	pengguna	0.8	x	0.8	19
				Sirkulasi	220%			42
			TOTAL					61
	Ruang latihan backstage	privat	50	pengguna	0.8	x	0.8	32
			1	meja	1.5	x	0.8	1
			2	kursi	0.5	x	0.5	1
				Sirkulasi	65%			22
			TOTAL					56
	Ruang pemateri	privat	5	pengguna	0.8	x	0.8	3
			1	meja	1.5	x	0.8	1
			2	sofa	1.7	x	1.0	3
				Sirkulasi	85%			7
			TOTAL					14
	Ruang event organizer	privat	20	pengguna	0.8	x	0.8	13
			10	meja	1.5	x	0.8	12
			20	kursi	0.5	x	0.5	5
				Sirkulasi	85%			25
			TOTAL					55
	Café	publik	120	pengguna	0.8	x	0.8	77
			1	meja bar	3.0	x	1.0	3
			15	kursi bar	0.4	x	0.4	2
			1	bak cuci	1.4	x	0.6	1
			2	etalase	2.0	x	0.8	3
			30	meja	1.5	x	0.8	36
			120	kursi	0.5	x	0.5	30
				Sirkulasi	60%			91
			TOTAL					244
	Pre-function lobby	semi publik	500	pengguna	0.8	x	0.8	320
				Sirkulasi	100%			320
			TOTAL					640
	Atm center	privat	5	pengguna	0.8	x	0.8	3
			5	mesin atm	0.9	x	0.9	4
				Sirkulasi	100%			7
			TOTAL					15
	Mushola	semi publik	80	pengguna	0.8	x	0.8	51
			80	area shalat	1.2	x	0.8	77

			40	area wudhu	1.0	x	1.0	40	
			6	toilet	2.0	x	2.0	24	
				Sirkulasi	30%			58	
			TOTAL						250
Lavatory	semi publik		20	pengguna	0.8	x	0.8	13	
			10	kamar mandi	2.0	x	1.5	30	
			3	wastafel	0.8	x	0.4	1	
				Sirkulasi	90%			39	
			TOTAL						83
Parkir valet/drop-off	publik		10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
			1	mobil	5.0	x	2.5	13	
				Sirkulasi	50%			9	
			TOTAL						28
<b>Convention center</b>									
Plenary Hall	privat		2000	pengguna	0.8	x	0.8	1280	
			2000	kursi	0.5	x	0.5	500	
				Sirkulasi	100%			1780	
			TOTAL						3560
Plenary Hall	privat		1000	pengguna	0.8	x	0.8	640	
			1000	kursi	0.5	x	0.5	250	
				Sirkulasi	100%			890	
			TOTAL						1780
Ruang audio visual & telekomunikasi	privat		3	pengguna	0.8	x	0.8	2	
			5	meja	1.5	x	0.8	6	
			2	kursi	0.5	x	0.5	1	
			2	sound, lighting & telecommunication system	1.0	x	1.0	2	
				Sirkulasi	50%			5	
			TOTAL						16
Stage	semi publik		30	pengguna	0.8	x	0.8	19	
			1	panggung	12.0	x	12.0	144	
				Sirkulasi	85%			139	
			TOTAL						302
Loading dock	semi publik		50	pengguna	0.8	x	0.8	32	
				Sirkulasi	220%			70	
			TOTAL						102
Gudang furniture	semi publik		100	kursi cadangan	0.5	x	0.5	25	
				Sirkulasi	40%			10	
			TOTAL						35
Customer service	publik		2	pengguna	0.8	x	0.8	1	
			1	meja CS	3.0	x	1.0	3	
			2	kursi	0.5	x	0.5	1	
				Sirkulasi	50%			2	
			TOTAL						7

Pre-function hall	semi publik	1000	pengguna	0.8	x	0.8	640
			Sirkulasi	100%			640
		TOTAL					
Ruang latihan backstage	privat	50	pengguna	0.8	x	0.8	32
		1	meja	1.5	x	0.8	1
		2	kursi	0.5	x	0.5	1
			Sirkulasi	85%			29
		TOTAL					
Ruang rias	semi publik	30	pengguna	0.8	x	0.8	19
		30	meja rias	1.0	x	1.0	30
		30	kursi	0.5	x	0.5	8
			Sirkulasi	85%			48
		TOTAL					
Ruang pemateri	privat	5	pengguna	0.8	x	0.8	6
		1	meja	1.5	x	0.8	2
		2	sofa	1.7	x	1.0	3
			Sirkulasi	85%			10
		TOTAL					
Ruang tamu	privat	10	pengguna	0.8	x	0.8	6
		2	meja	1.5	x	0.8	2
		3	sofa	1.7	x	1.0	5
			Sirkulasi	70%			10
		TOTAL					
Ruang tamu VIP	privat	20	pengguna	0.8	x	0.8	13
		2	meja	1.5	x	0.8	2
		4	sofa	1.7	x	1.0	7
			Sirkulasi	85%			19
		TOTAL					
Ruang event organizer	privat	30	pengguna	0.8	x	0.8	19
		15	meja	1.5	x	0.8	18
		30	kursi	0.5	x	0.5	8
			Sirkulasi	85%			38
		TOTAL					
Mushola	semi publik	80	pengguna	0.8	x	0.8	51
		80	area shalat	1.2	x	0.8	77
		40	area wudhu	1.0	x	1.0	40
		6	toilet	2.0	x	2.0	24
			Sirkulasi	30%			8
		TOTAL					
Lavatory	semi publik	20	pengguna	0.8	x	0.8	13
		10	kloset	0.7	x	0.4	3
		3	wastafel	0.8	x	0.4	1
		10	ruang ganti	1.0	x	1.0	10
			Sirkulasi	80%			21
		TOTAL					
Pre-function lobby	semi publik	500	pengguna	0.8	x	0.8	320

			Sirkulasi	85%			272	
			TOTAL					592
Parkir valet/drop-off	publik	10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
		1	mobil	5.0	x	2.5	13	
			Sirkulasi	50%			9	
		TOTAL					28	
<b>Meeting Center</b>								
Meeting room A	privat	20	pengguna	0.8	x	0.8	13	
		20	meja	1.5	x	0.8	24	
		20	kursi	0.5	x	0.5	5	
			Sirkulasi	120%			50	
		TOTAL					92	
Meeting room B	privat	50	pengguna	0.8	x	0.8	32	
		50	meja	1.5	x	0.8	60	
		50	kursi	0.5	x	0.5	13	
			Sirkulasi	120%			125	
		TOTAL					230	
Meeting room C	privat	120	pengguna	0.8	x	0.8	77	
		1	stage	6.0	x	3.0	18	
		120	kursi	0.5	x	0.5	30	
			Sirkulasi	120%			150	
		TOTAL					275	
Meeting room D	privat	300	pengguna	0.8	x	0.8	192	
		60	meja banquet	1.5	x	0.8	72	
		300	kursi	0.5	x	0.5	75	
			Sirkulasi	120%			407	
		TOTAL					746	
Ballroom	privat	750	pengguna	0.8	x	0.8	480	
		150	meja banquet	1.6	x	1.6	300	
		750	kursi	0.5	x	0.5	188	
			Sirkulasi	120%			1161	
		TOTAL					2129	
Ruang audio visual & telekomunikasi	privat	3	pengguna	0.8	x	0.8	2	
		5	meja	1.5	x	0.8	6	
		2	kursi	0.5	x	0.5	1	
		2	sound, lighting & telecommunication system	1.0	x	1.0	2	
			Sirkulasi	50%			5	
Ruang pematari	privat	TOTAL					16	
		10	meja	1.5	x	0.8	12	
		2	sofa	1.7	x	1.0	3	
			Sirkulasi	65%			10	
		TOTAL					25	
Ruang tamu	privat	10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
		2	meja	1.5	x	0.8	2	
		3	sofa	1.7	x	1.0	5	
			Sirkulasi	60%			8	
		TOTAL					21	

			TOTAL					22
Ruang event organizer	privat	30	pengguna	0.8	x	0.8	19	
		15	meja	1.5	x	0.8	18	
		30	kursi	0.5	x	0.5	8	
			Sirkulasi	85%			38	
		TOTAL						83
Lavatory EO	semi publik	15	pengguna	0.8	x	0.8	10	
		8	kloset	0.7	x	0.4	2	
		3	wastafel	0.7	x	0.4	1	
			Sirkulasi	60%			8	
		TOTAL						20
Cloak room	semi publik	10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
		4	meja	1.5	x	0.8	5	
		3	rak jas/mantel	3.0	x	1.0	9	
			Sirkulasi	30%			6	
		TOTAL						26
Mushola	semi publik	40	pengguna	0.8	x	0.8	26	
		40	area shalat	1.2	x	0.8	38	
		20	area wudhu	1.0	x	1.0	20	
		4	toilet	2.0	x	2.0	16	
			Sirkulasi	30%			30	
TOTAL						130		
Lavatory umum	semi publik	15	pengguna	0.8	x	0.8	10	
		8	kloset	0.7	x	0.4	2	
		3	wastafel	0.8	x	0.4	1	
			Sirkulasi	60%			7	
		TOTAL						20

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

## B. Analisis Ruang Kuantitatif pada Fungsi Sekunder

Tabel Analisis Kuantitatif Fungsi Sekunder

NO.	RUANG	SIFAT	JUMLAH	FURNITUR	HASIL ANALISIS			
					DIMENSI RUANG			LUAS (m <sup>2</sup> )
					P		L	
<b>Studio Kerajinan Khas DI Yogyakarta</b>								
Studio Batik	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3	
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6	
		3	area gambar batik	1.0	x	1.0	3	
		3	area membatik	1.5	x	1.5	7	
		3	area pewarnaan	0.5	x	0.5	1	
		3	area rebus	0.5	x	0.5	1	
		1	area jemur	0.1	x	4.0	0	
		5	kursi	0.5	x	0.5	1	
		1	etalase	2.0	x	1.0	2	

			Sirkulasi	100%			23
			TOTAL				46
Studio Wayang	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6
		3	area potong jidar	1.0	x	1.0	3
		3	area tatah	1.0	x	1.0	3
		3	area pewarnaan	1.5	x	1.5	7
		1	area jemur	1.0	x	5.0	5
		1	area pres	1.0	x	1.0	1
		6	kursi	0.5	x	0.5	2
		1	etalase	2.0	x	1.0	2
					Sirkulasi	60%	
			TOTAL				49
Studio Gerabah	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6
		3	area olah bahan	0.8	x	0.8	2
		3	area tembikar	1.5	x	1.5	7
		1	area pengeringan	1.0	x	5.0	5
		3	area pembakaran	1.0	x	1.0	3
		3	area pelukisan	1.5	x	1.5	7
		6	kursi	0.5	x	0.5	2
		1	etalasi	2.0	x	1.0	2
					Sirkulasi	60%	
			TOTAL				56
Studio Perak	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6
		3	area peleburan	0.5	x	0.5	1
		3	area filigree	1.5	x	1.5	7
		3	area rebus	0.5	x	0.5	1
		3	area gosok	1.5	x	1.5	7
		6	kursi	0.5	x	0.5	2
		1	etalase	2.0	x	1.0	2
					Sirkulasi	60%	
			TOTAL				43
Studio Tenun	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6
		3	area pemintalan benang	0.5	x	0.5	1
		3	area gambar motif	1.0	x	1.0	3
		3	area pewarnaan	0.5	x	0.5	1
		3	area jemur	1.0	x	5.0	15
		3	alat tenun	2.0	x	2.0	12
		6	kursi	0.5	x	0.5	2
					Sirkulasi	60%	
			TOTAL				66
Studio Anyam	publik	4	pengrajin	0.8	x	0.8	3
		9	pengunjung	0.8	x	0.8	6
		3	area pemotongan bahan	1.0	x	1.0	3

			3	area perendaman	0.8	x	0.8	2	
			1	area jemur	1.0	x	5.0	5	
			3	area penganyaman	2.0	x	2.0	12	
			6	kursi	0.5	x	0.5	2	
			1	etalase	2.0	x	1.0	2	
				Sirkulasi	60%			20	
			TOTAL						54
	Ruang staff	privat	10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
			1	kitchen set	2.5	x	0.8	2	
			2	meja	1.5	x	0.8	2	
			8	kursi	0.5	x	0.5	2	
			10	area sholat	1.2	x	0.8	10	
			2	kamar mandi	2.0	x	2.0	8	
				Sirkulasi	30%			9	
			TOTAL						40

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

### C. Analisis Ruang Kuantitatif pada Fungsi Pengelola

Tabel Analisis Kuantitatif Fungsi Pengelola

NO.	RUANG	SIFAT	JUMLAH	FURNITUR	HASIL ANALISIS			
					DIMENSI RUANG			LUAS (m <sup>2</sup> )
					P		L	
<b>Managerial Building</b>								
	Ruang Kerja direktur	privat	1	pengguna	0.8	x	0.8	1
			2	meja	1.5	x	0.8	2
			3	kursi	0.5	x	0.5	1
			2	sofa	1.7	x	1.0	3
			2	rak	0.9	x	0.4	1
				Sirkulasi	100%			8
			TOTAL					
	Ruang Kerja general manager	privat	1	pengguna	0.8	x	0.8	1
			2	meja	1.5	x	0.8	2
			3	kursi	0.5	x	0.5	1
			2	rak	0.9	x	0.4	1
				Sirkulasi	100%			5
	TOTAL						9	
	Ruang Kerja Kepala bidang	privat	5	pengguna	0.8	x	0.8	3
			5	meja	1.5	x	0.8	6
			15	kursi	0.5	x	0.5	4
				Sirkulasi	100%			13
	TOTAL						26	
	Ruang administrasi/customer service	publik	2	pengguna	0.8	x	0.8	1
			1	meja administrasi	3.0	x	1.0	3
			5	kursi	0.5	x	0.5	1
				Sirkulasi	100%			6
	TOTAL						10	
	Ruang staff	privat	15	pengguna	0.8	x	0.8	10

			1	kitchen set	2.5	x	0.8	2	
			2	meja	1.5	x	0.8	2	
			8	kursi	0.5	x	0.5	2	
				Sirkulasi	80%			13	
			TOTAL						29
	Area spanduk			baliho		x		0	
				penghijauan		x		0	
				Sirkulasi	20%			0	
			TOTAL						0
	Ruang tunggu		4	pengguna	0.8	x	0.8	3	
			4	sofa	2.0	x	0.5	4	
			1	meja	1.0	x	0.8	1	
				Sirkulasi	100%			7	
			TOTAL						15
	Ruang konsultasi	privat	8	pengguna	0.8	x	0.8	5	
			8	meja	1.5	x	0.8	10	
			8	kursi	0.5	x	0.5	2	
				Sirkulasi	60%			10	
			TOTAL						27
	Mushola	semi publik	10	pengguna	0.8	x	0.8	6	
			10	area shalat	1.2	x	0.8	10	
			4	area wudhu	1.0	x	1.0	4	
			2	toilet	2.0	x	2.0	8	
				Sirkulasi	60%			10	
			TOTAL						38

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

#### D. Analisis Ruang Kuantitatif pada Fungsi Servis

Tabel Analisis Kuantitatif Fungsi Servis

NO.	RUANG	SIFAT	JUMLAH	FURNITUR	HASIL ANALISIS				
					DIMENSI RUANG			LUAS (m <sup>2</sup> )	
					P		L		
<b>Service Building</b>									
	Dapur umum	privat	8	pengguna	0.8	x	0.8	5	
			1	area masak	2.2	x	0.6	1	
			1	area penyajian	2.2	x	0.9	2	
			2	gudang bahan makan	2.4	x	2.4	12	
				Sirkulasi	20%			3	
			TOTAL						23
	Cleaning service	semi publik	20	pengguna	0.8	x	0.8	13	
			3	gudang kebersihan	2.0	x	2.0	4	
				Sirkulasi	20%			3	
			TOTAL						20
	Power house	privat	1	genset	4.5	x	1.7	8	
			2	panel ats	1.2	x	0.5	1	
			1	panel amf	1.2	x	0.5	1	

			Sirkulasi	20%			0
			TOTAL				9
Waste treatment	semi publik	5	pengguna	0.8	x	0.8	3
		1	area pencacahan sampah	3.0	x	3.0	9
		1	tank composting	2.0	x	2.0	4
		1	area distribusi	2.0	x	2.0	4
			Sirkulasi	20%			2
			TOTAL				
Parkir	publik	2	pengguna	0.8	x	0.8	320
		50	sepeda	1.8	x	0.2	18
		100	motor	2.0	x	0.8	160
		500	mobil	4.5	x	1.8	4050
		20	bis	12.5	x	2.5	625
		15	truk	5.6	x	2.0	168
			Sirkulasi	20%			159
			TOTAL				
Assembly point	publik	1000	pengguna	0.8	x	0.8	640
			Sirkulasi	20%			128
			TOTAL				

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

### E. Analisis Kebutuhan Ruang

Tabel Analisis Kebutuhan Ruang

RUANG	JUMLAH (BUAH)	LUAS RUANG (m <sup>2</sup> )	TOTAL (m <sup>2</sup> )	LUAS TOTAL (m <sup>2</sup> )
<b>Exhibition Center</b>				
Exhibition Hall A	1	5698	5698	
Exhibition Hall B	2	3404	6808	
Ruang audio visual & telecommunication	3	15	45	
Stage	2	180	360	
Loading dock	3	61	183	
Gudang furniture	3	62	186	
Ruang latihan backstage	2	14	28	
Ruang pemateri	4	55	220	
Ruang event organizer	3	244	732	
Mushola	1	640	640	
Café	1	12	12	
Pre-function lobby	3	250	750	
Atm center	1	30	30	
Lavatory	2	28	56	15748
<b>Convention Center</b>				

Plenary Hall A	1	3670	3670	
Plenary Hall B	2	1780	3560	
Ruang audio visual	3	16	48	
Stage	3	308	924	
Loading dock	3	38	114	
Gudang furniture	3	33	99	
Customer service	1	7	7	
Pre-function hall	3	1280	3840	
Ruang latihan backstage	4	62	248	
Ruang rias	3	105	315	
Ruang pemateri	6	23	138	
Ruang tamu	6	24	144	
Ruang tamu VIP	4	41	164	
Ruang event organizer	3	83	249	
Mushola	1	200	200	
Lavatory	2	48	96	
Parkir valet/drop-off	1	592	592	
Pre-function lobby	1	28	28	14436
<b>Meeting rooms</b>				
Meeting room A	2	92	184	
Meeting room B	2	230	460	
Meeting room C	1	275	275	
Meeting room D	1	746	746	
Ballroom	1	2126	2126	
Ruang audio visual	3	1289	3867	
Gudang furniture	3	16	48	
Ruang pemateri	6	25	150	
Ruang tamu	6	22	132	
Ruang tamu VIP	3	41	123	
Ruang event organizer	3	83	249	
Lavatory EO	1	200	200	
Parkir valet/drop-off	1	592	592	
Cloak room	1	28	28	
Lavatory umum	2	34	68	9248
<b>Studio Kerajinan Khas Yogyakarta</b>				
Studio Batik	1	30	30	
Studio Wayang	1	24	24	
Studio Gerabah	1	18	18	
Studio Perak	1	21	21	
Studio Tenun	1		0	
Studio Anyam	1	16	16	149

Ruang staff	1	40	40	
<b>Managerial Building</b>				
Ruang Kerja direktur	1	16	16	
Ruang Kerja general manager	1	9	9	
Ruang Kerja Kepala Bidang	1	26	26	
Ruang administrasi/customer service	1	10	10	
Ruang staff	1	15	15	
Area spanduk	1			
Ruang tunggu	1	29	29	
Ruang konsultasi	1	37	37	
Mushola	1	58	58	200
<b>Service and Operational Building</b>				
Dapur umum	1	37	37	
Cleaning service	1	25	25	
Power house	2	14	28	
Waste treatment	1	24	24	
Parkir	1	7477	7477	7591

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

## b) Kebutuhan Ruang Kualitatif

**Tabel Indeks Ruang Kualitatif**

Kondisi Thermal	Keterangan	Akustik	Keterangan
	Udara tidak ditentukan		Tidak memerlukan penyesuaian akustik.
KT-1	Udara langsung dari luar.	A-1	Penyesuaian akustik dengan dinding atau solusi sederhana.
KT-2	Sirkulasi udara lancar, diperoleh dari ruang yang berdekatan.	A-2	Kenyamanan akustik minimal dengan seal jendela.
KT-3	Kenyamanan thermal buatan oleh <i>Air Conditioner (AC)</i> .	A-3	Kenyamanan akustik ditambah peredam dinding.
KT-4	Kondisi tidak nyaman/udara panas berlebih yang perlu dibuang dengan exhaust fan, cooker hood ataupun diffuser.		
Warna	Keterangan	Kebersihan	Keterangan
	Tidak memerlukan penyesuaian warna		Tidak memerlukan kemudahan pembersihan
MC	Warna hangat dengan perpaduan warna monochromatic	B-1	Perbedaan material lantai yang lebih bersih
FC	Warna interaktif dengan perpaduan warna fullcolor	B-2	Perbedaan elevasi lantai

B-3	Mudah dibersihkan
B-4	Mempercepat air mengalir ke tempat pembuangan.

Pencahayaan	Keterangan	Privasi Visual	Keterangan
	Tidak memerlukan penyesuaian pencahayaan		Tidak membutuhkan privasi visual
DL	Lampu downlight	V-1	Penghalang privasi dengan kaca buram
SL	Lampu spotlight	V-2	Pembatas pandangan pada bukaan dengan partisi atau tirai masif.
FS	Lampu fluorescent		
TL	Lampu track lighting	V-3	Dinding masif dengan bukaan di atas sudut pandang mata normal pengguna di luar ruang.

Suara	Keterangan	Aksesibilitas	Keterangan
	Tidak memerlukan privasi suara		Tidak memerlukan penyesuaian aksesibilitas
VO	Memungkinkan kedekatan suara ke ruang lain	HH	Hand held
VI	Meminimalisir gangguan suara dari ruang lain	AR	Access ramp
		TS	Tactile surface
		AL	Audio Frequency Induction loop Assitive Listening System

### A. Analisis Ruang Kualitatif

Tabel Analisis Ruang Kualitatif

N O.	RUANG	Thermal	Akustik	Warna	Kebersihan	Pencahayaan	Privasi		Aksesibilitas
							Visual	Suara	
<b>Hall Center</b>									
1	Exhibition Hall	KT-3	A-3	MC	B1	FS	V-3	VO	TS
2	Ruang audio visual	KT-3	A-2	MC	B3	DL	V-1	VO	
3	Stage	KT-3	A-3	MC	B2	TL		VI	AR
4	Loading dock	KT-4	A-1	MC	B4	FS	V-3		AR
5	Gudang furniture	KT-2		MC		DL	V-3		
6	Ruang latihan backstage	KT-3	A-2	MC	B3	FS	V-2	VO	HH
7	Ruang pemateri	KT-3	A-1	FC	B1	DL	V-1	VI	
8	Ruang event organizer	KT-3	A-1	FC	B1	SL	V-2	VI	
9	Area spanduk	KT-2				FS			
10	Café	KT-2		FC	B3	SL		VI	AL
11	Pre-function lobby	KT-2		FC	B3	FS		VI	TS

12	Atm center	KT-3	A-2	MC	B3	DL	V-1	VI	AR
13	Lavatory	KT-4		FC	B4	DL	V-3	VI	HH

**Convention center**

1	Plenary Hall	KT-3	A-3	FC	B1	FS	V-3	VO	AR
2	Ruang audio visual	KT-3	A-1	MC	B2	DL	V-1	VO	
3	Stage	KT-3	A-3	MC	B3	TL		VI	AR
4	Loading dock	KT-4	A-1	MC	B4	FS	V-3		AR
5	Gudang furniture	KT-2	A-1	MC		DL	V-3		
6	Customer service	KT-2	A-1	FC	B1	DL		VI	AL
7	Pre-function hall	KT-2		FC	B3	FS		VI	AL
8	Ruang latihan backstage	KT-2	A-2	MC	B3	FS	V-1	VO	HH
9	Ruang rias	KT-2	A-1	MC	B3	DL	V-2	VI	TS
10	Ruang pameri	KT-3	A-1	FC	B1	DL	V-1	VI	
11	Ruang tamu	KT-3	A-1	FC	B1	DL	V-1	VI	
12	Ruang tamu VIP	KT-3	A-2	FC	B1	DL	V-1	VI	
13	Ruang event organizer	KT-3	A-1	FC	B1	SL	V-1	VI	
14	Lavatory	KT-4	A-2	FC	B4	DL	V-3		HH
15	Area spanduk	KT-2		MC		FS			
16	Parkir valet/drop-off			MC	B2				
17	Pre-function lobby	KT-2		FC	B3	FS		VI	AL

**Meeting rooms**

1	Meeting room	KT-3	A-3	FC	B1	SL	V-1	VO	AL
2	Ballroom	KT-3	A-3	MC	B1	FS	V-3	VO	AL
3	Ruang audio visual	KT-3	A-1	MC	B3	DL	V-1	VO	
4	Gudang furniture	KT-2		MC		DL	V-3		
5	Ruang pameri	KT-3		MC	B1	DL	V-1	VI	
6	Ruang tamu	KT-3		FC	B1	DL	V-1	VI	
7	Ruang tamu VIP	KT-3	A-2	FC	B1	DL	V-1	VI	
8	Ruang event organizer	KT-3	A-1	FC	B1	SL	V-1	VI	
9	Lavatory EO	KT-4		FC	B4	DL	V-3		HH
10	Parkir valet/drop-off			MC	B2				AR
11	Cloak room	KT-2	A-1	FC	B3	FS	V-2	VI	AL
12	Lavatory umum	KT-4	A-1	FC	B4	DL	V-3		HH

**Studio Kerajinan Khas DI Yogyakarta**

1	Studio Batik	KT-2	A-1	FC	B3	DL	V-2	VO	AL
2	Studio Wayang	KT-2	A-1	FC	B3	SL	V-2	VO	AL
3	Studio Gerabah	KT-2	A-1	FC	B3	SL	V-2	VO	AL
4	Studio Perak	KT-2	A-1	FC	B3	SL	V-2	VO	AL
5	Studio Tenun	KT-2	A-1	FC	B3	SL	V-2	VO	AL
6	Studio Anyam	KT-2	A-1	FC	B3	SL	V-2	VO	AL

**Managerial Building**

1	Ruang Kerja direktur	KT-3	A-2	MC	B1	DL	V-1	VO	AL
2	Ruang Kerja general manager	KT-3	A-2	MC	B1	DL	V-1	VO	AL

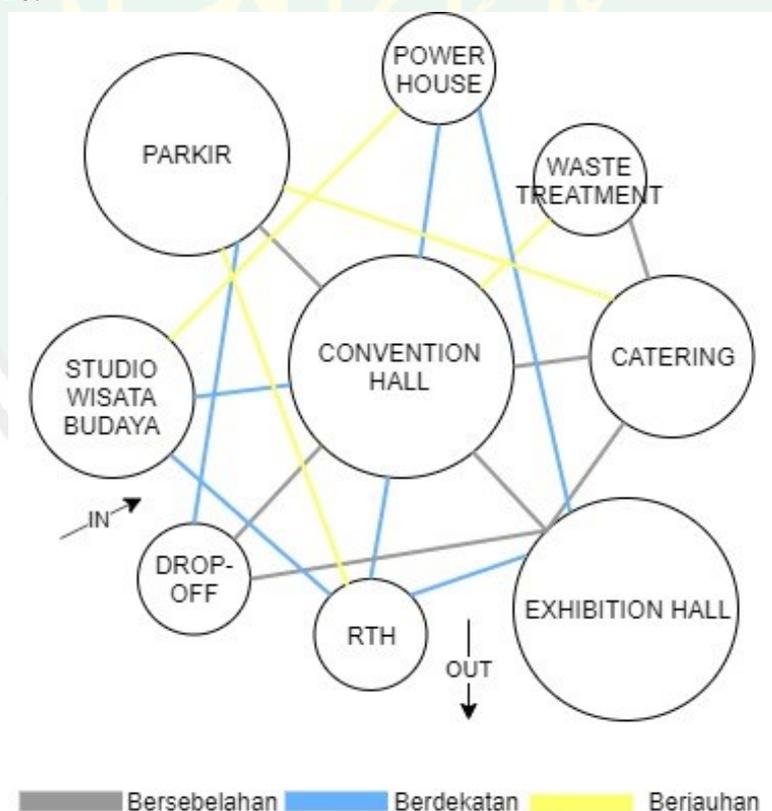
3	Ruang Kerja Kepala Bidang	KT-3	A-1	MC	B1	DL	V-2	VI	AL
4	Ruang administrasi/customer service	KT-3	A-1	FC	B1	DL	V-2	VI	AL
5	Ruang staff	KT-2	A-1	FC	B1	DL	V-3	VI	AL
6	Area spanduk	KT-2				SL			
7	Ruang tunggu	KT-2		FC	B3	FS		VI	AL
8	Ruang konsultasi	KT-3	A-1	FC	B1	DL	V-1	VO	AL
<b>Service Building</b>									
1	Masjid	KT-3	A-2	MC		DL	V-2	VO	TS
2	Dapur umum	KT-4	A-1	MC		FS	V-3		
3	Assembly point								
4	Power house	KT-4	A-1	MC		DL	V-3		TS
5	Waste treatment	KT-4	A-1	MC		FS	V-3		
6	Parkir								

(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

### c) Diagram Keterkaitan

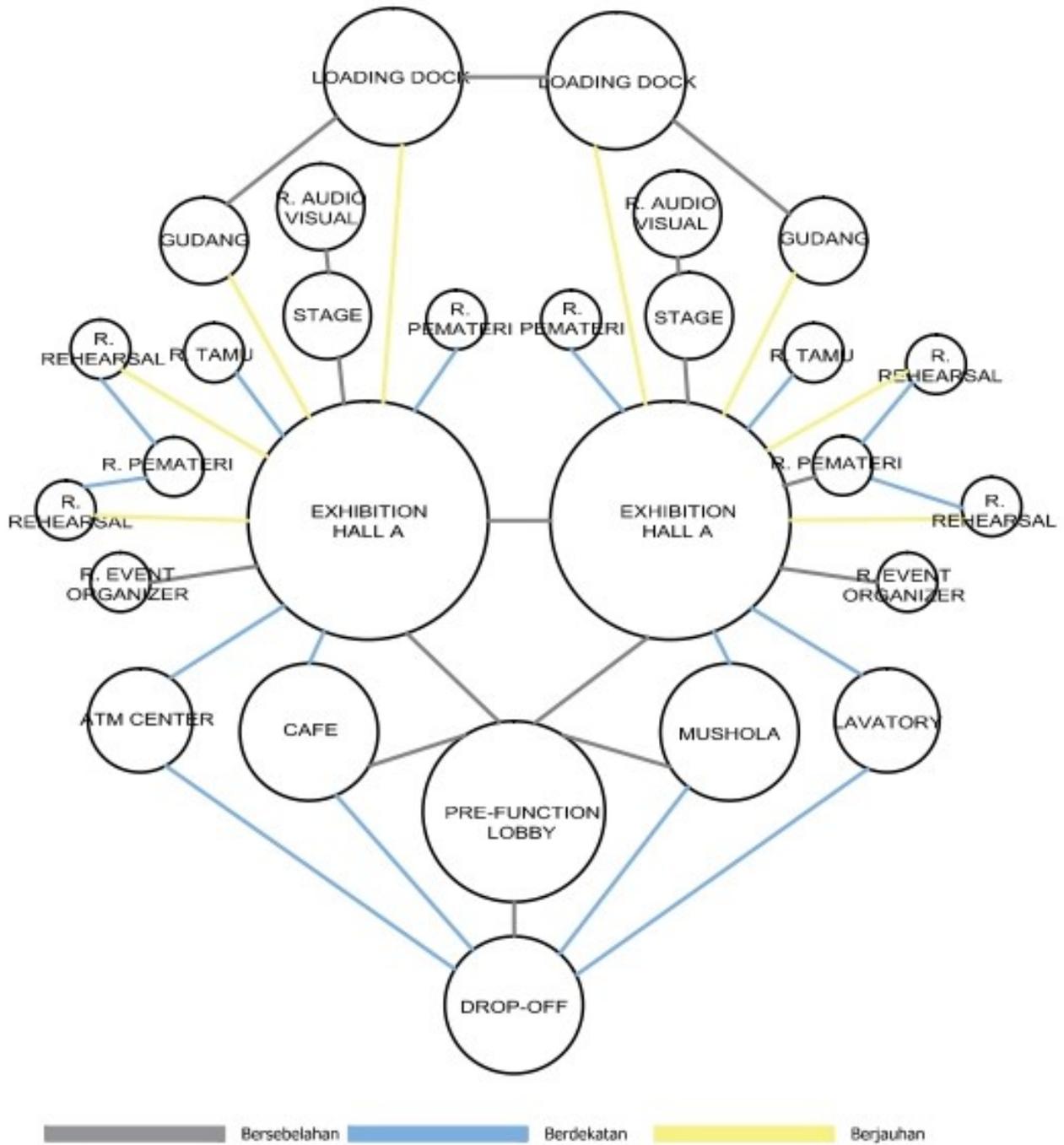
Diagram keterkaitan pada perancangan exhibition and convention center ini dibuat berdasarkan penggabungan antara analisis sirkulasi dan analisis kebutuhan ruang yang telah dibuat sebelumnya. Analisis ini dibagi menjadi dua macam yaitu diagram keterkaitan skala makro untuk menunjukkan keterhubungan antar masa pada suatu kawasan dan skala mikro untuk menentukan keterhubungan antar ruang yang ada dalam satu masa bangunan.

#### 1. Makro:

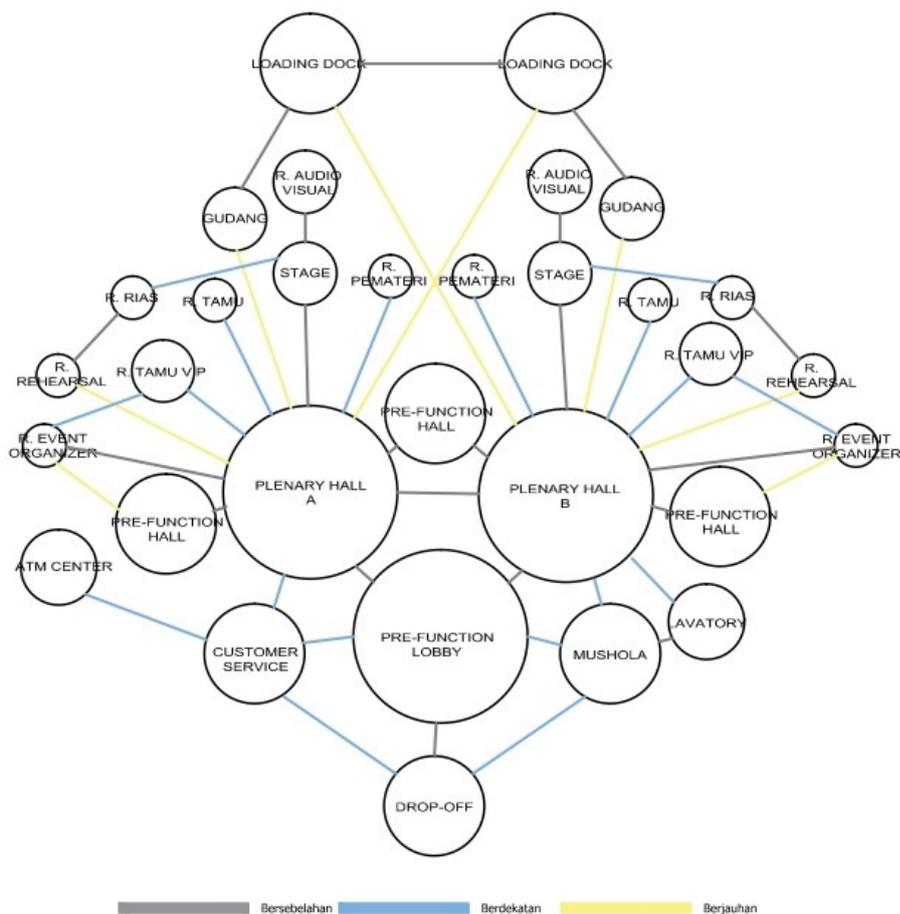


Gambar 4.15 Diagram Keterkaitan Makro YIECC  
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

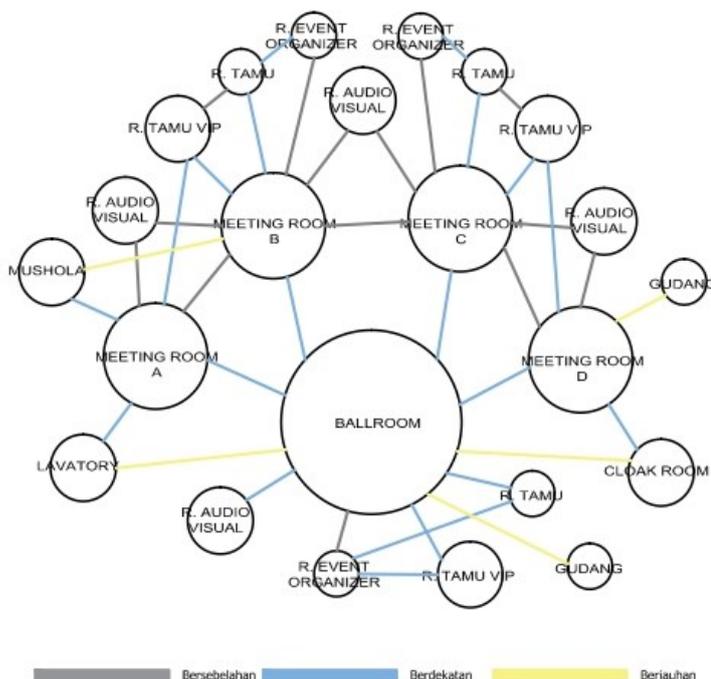
2. Mikro:



Gambar 4.15 Diagram Keterkaitan Mikro Exhibition Center  
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)



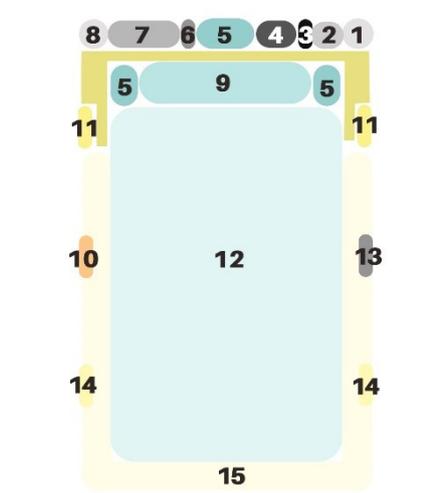
Gambar 4.16 Diagram Keterkaitan Mikro Convention Center (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

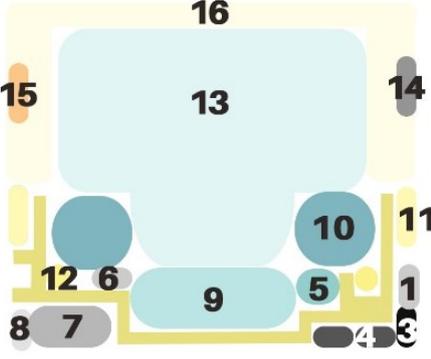
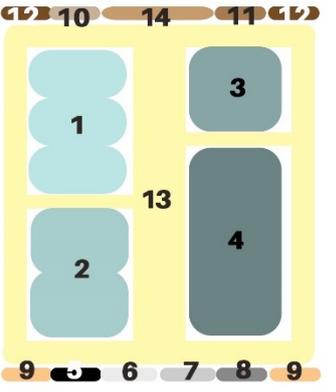


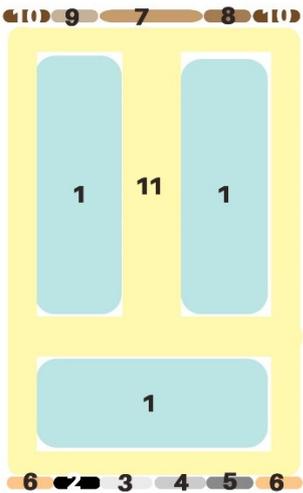
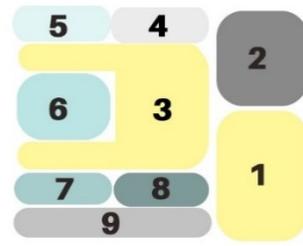
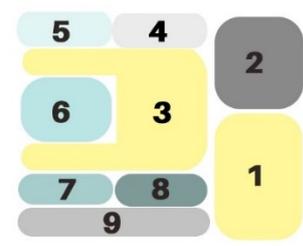
Gambar 4.17 Diagram Keterkaitan Mikro Meeting Center (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

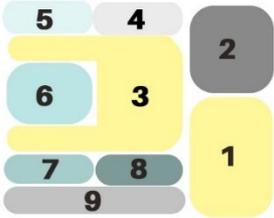
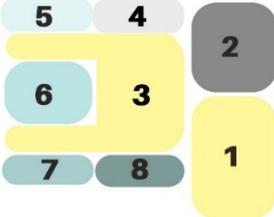
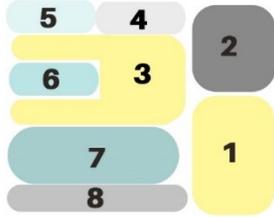
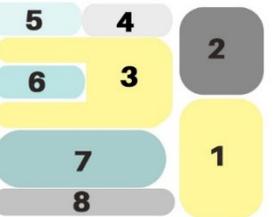
**d) Bubble Diagram**

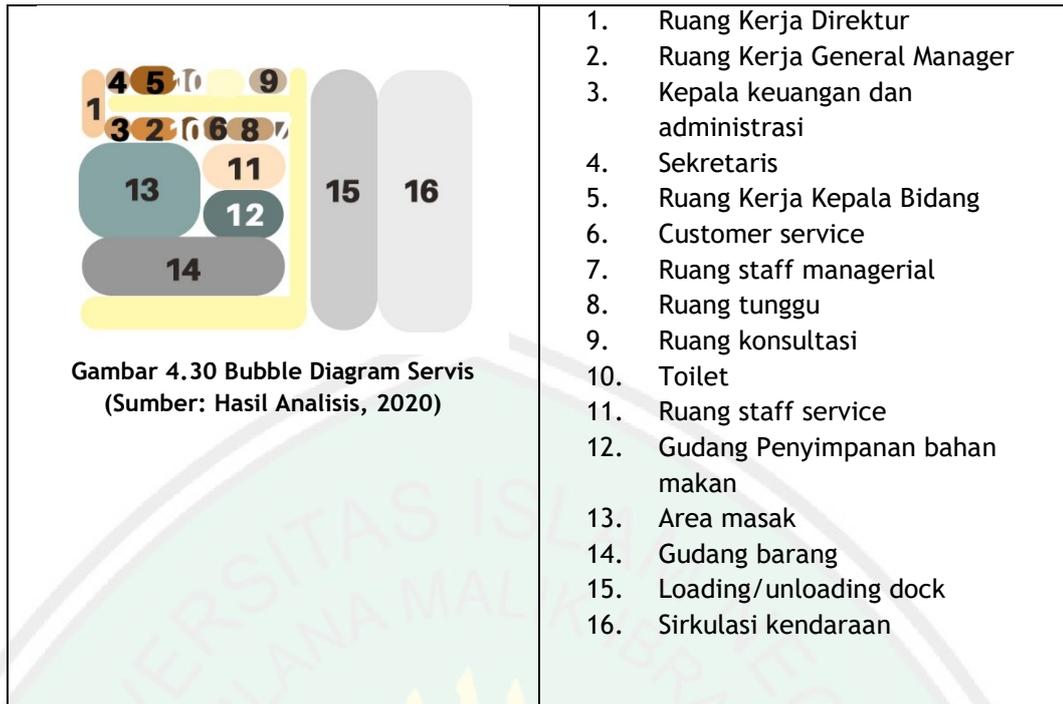
Setelah ditentukan diagram keterkaitan antar ruang dan antar masa, tahap selanjutnya yakni penentuan tata letak ruang pada masa bangunan di exhibition and convention center. Penentuan tata letak ruang dilakukan dengan peninjauan terhadap standar uraian kebutuhan ruang dan diagram keterkaitan. Dari tahap ini bentuk dasar dari bangunan sudah dapat terlihat.

 <p><b>Gambar 4.19 Bubble Diagram Exhibition Hall A</b> (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang Tamu</li> <li>2. Ruang Pemateri</li> <li>3. Ruang Audio Visual &amp; Telekomunikasi</li> <li>4. Ruang Rehearsal</li> <li>5. Ruang Backstage</li> <li>6. Ruang Event Organizer</li> <li>7. Loading dock</li> <li>8. Gudang</li> <li>9. Stage</li> <li>10. Atm Center</li> <li>11. Lavatory Penyelenggara</li> <li>12. Hall</li> <li>13. Mushola</li> <li>14. Lavatory Pengunjung</li> <li>15. Pre-Function Lobby</li> </ol>
 <p><b>Gambar 4.20 Bubble Diagram Exhibition Hall B</b> (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>17. Ruang Tamu</li> <li>18. Ruang Pemateri</li> <li>19. Ruang Audio Visual &amp; Telekomunikasi</li> <li>20. Ruang Rehearsal</li> <li>21. Ruang Backstage</li> <li>22. Ruang Event Organizer</li> <li>23. Loading dock</li> <li>24. Gudang</li> <li>25. Stage</li> <li>26. Atm Center</li> <li>27. Lavatory Penyelenggara</li> <li>28. Hall</li> <li>29. Mushola Lavatory Pengunjung</li> </ol> <p>Pre-Function Lobby</p>

 <p><b>Gambar 4.21 Bubble Diagram Plenary Hall</b> (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang Tamu</li> <li>2. Ruang Tamu VIP</li> <li>3. Ruang Event Organizer</li> <li>4. Ruang Rias</li> <li>5. Ruang Backstage</li> <li>6. Ruang Rehearsal</li> <li>7. Loading Dock</li> <li>8. Gudang furniture</li> <li>9. Stage</li> <li>10. Ruang Audio Visual &amp; Teknologi</li> <li>11. Lavatory Pengunjung</li> <li>12. Lavatory Penyelenggara</li> <li>13. Plenary hall</li> <li>14. Mushola</li> <li>15. Parents room</li> <li>16. Pre-function lobby</li> </ol>
 <p><b>Gambar 4.22 Bubble Diagram Meeting room</b> (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p><b>Keterangan Gambar:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meeting room A</li> <li>2. Meeting room B</li> <li>3. Meeting room C</li> <li>4. Meeting room D</li> <li>5. Ruang Audio Visual &amp; Telekomunikasi</li> <li>6. Ruang Pemateri</li> <li>7. Ruang Tamu</li> <li>8. Ruang Event Organizer</li> <li>9. Lavatory Penyelenggara</li> <li>10. Cloak room</li> <li>11. Mushola</li> <li>12. Lavatory pengunjung</li> <li>13. Pre-function hall</li> <li>14. Gudang furniture</li> </ol>

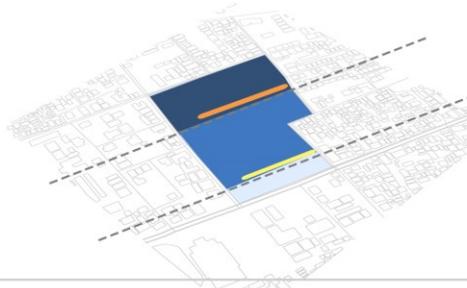
 <p>Gambar 4.23 Bubble Diagram Ballroom (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p>Keterangan Gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ballroom</li> <li>2. Ruang Audio Visual &amp; Telekomunikasi</li> <li>3. Ruang Pemateri</li> <li>4. Ruang Tamu</li> <li>5. Ruang Event Organizer</li> <li>6. Lavatory Penyelenggara</li> <li>7. Gudang furniture</li> <li>8. Cloak room</li> <li>9. Mushola</li> <li>10. Lavatory pengunjung</li> <li>11. Pre-function hall</li> </ol>
 <p>Gambar 4.24 Bubble Diagram Studio Membatik (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p>Keterangan Gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Gudang</li> <li>5. Area gambar batik</li> <li>6. Area membatik</li> <li>7. Area pewarnaan</li> <li>8. Area perebusan</li> <li>9. Area jemur</li> </ol>
 <p>Gambar 4.25 Bubble Diagram Studio Topeng Kayu (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p>Keterangan Gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Gudang Jidar</li> <li>5. Area potong jidar</li> <li>6. Area tatah</li> <li>7. Area pewarnaan</li> <li>8. Area pres</li> <li>9. Area jemur</li> </ol>

 <p>Gambar 4.26 Bubble Diagram Studio Gerabah (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<p>Keterangan Gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Gudang</li> <li>5. Area olah bahan</li> <li>6. Area putar tembikar</li> <li>7. Area pembakaran</li> <li>8. Area pelukisan</li> <li>9. Area jamur</li> </ol>
 <p>Gambar 4.27 Bubble Diagram Studio Perak (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Gudang</li> <li>5. Area peleburan solid silver</li> <li>6. Area filigree</li> <li>7. Area perebusan</li> <li>8. Area penggosokkan</li> </ol>
 <p>Gambar 4.28 Bubble Diagram Studio Tenun (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Area pemintalan benang</li> <li>5. Area gambar motif</li> <li>6. Area pewarnaan</li> <li>7. Area tenun</li> <li>8. Area jamur</li> </ol>
 <p>Gambar 4.29 Bubble Diagram Studio Anyam (Sumber: Hasil Analisis, 2020)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teras</li> <li>2. Galeri</li> <li>3. Sirkulasi pengunjung</li> <li>4. Gudang</li> <li>5. Area pemotongan bamboo/serat akar</li> <li>6. Area perendaman</li> <li>7. Area anyam</li> <li>8. Area jamur</li> </ol>



**Prinsip Pendekatan Arsitektur Simbiosis**

- Kesatuan Dualisme
- Respect to History
- Intermediary Zone
- Hybrid Style
- Whole and Part
- Simulacra



**Analisis Zoning**

DATA EKSTING



Tapak terbagi menjadi tiga bagian berdasarkan elevasinya dengan perbedaan ketinggian <math>< 5'</math>

**ANALISIS**

**PRINSIP KESATUAN**

**DUALISME** Penggabungan dua langgam budaya yang ada pada budaya jawa tradisional dengan budaya jawa modern.

*budaya jawa tradisional*



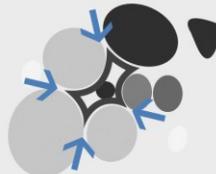
*budaya jawa modern*

**PRINSIP RESPECT TO HISTORY**

Suasana ya dari luar bangunan hingga masuk ke dalam dengan prinsip ini memberikan perjalanan sejarah dari budaya jawa modern menuju budaya jawa tradisional.

*budaya jawa modern*  
(luar)

*budaya jawa tradisional*  
(dalam)

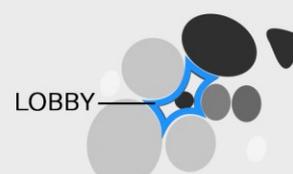


**P R I N S I P**

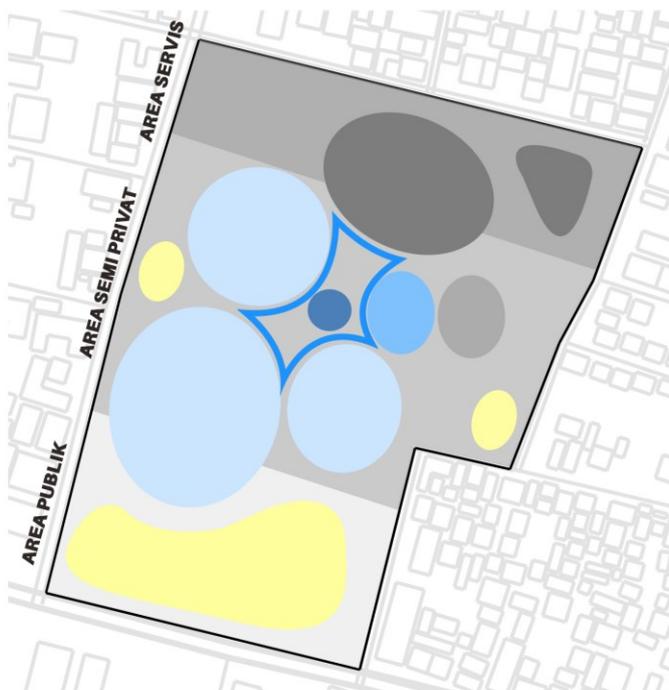
**INTERMEDIARY ZONE**

Lobby sebagai intermeduart zone atau area yang merupakan zona netral sebagai peralihan dari zona budaya modern yang ada di luar bangunan dengan zona budaya jawa tradisional yang ada di dalam bangunan.

*budaya jawa modern*      ZONA NETRAL      *budaya jawa tradisional*



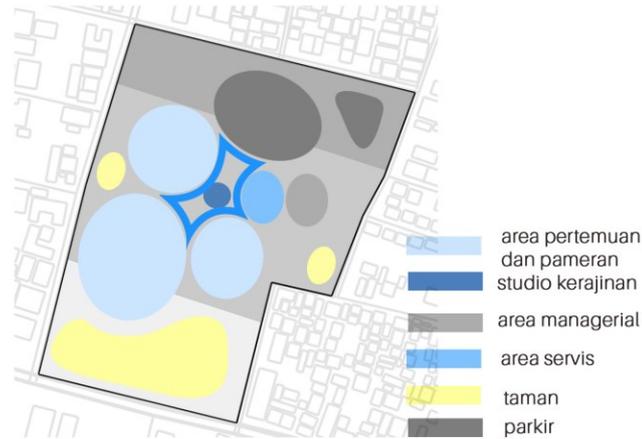
**KESIMPULAN**



- area pertemuan dan pameran
- studio kerajinan
- area managerial
- area servis
- taman
- parkir

**Prinsip Pendekatan  
Arsitektur Simbiosis**

- Kesatuan Dualisme
- Respect to History
- Intermediary Zone
- Hybrid Style
- Whole and Part
- Simulacra



**Blockplan**

**DATA EKSTING**

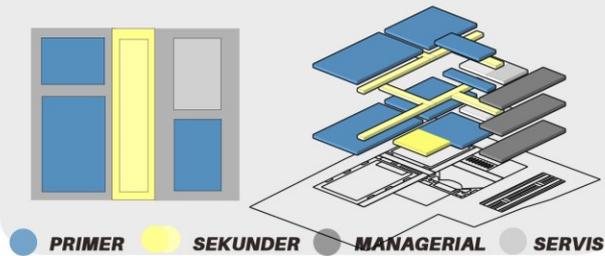
Dari analisis zoning sebelumnya muncul zoning yang memusat ke dalam, dengan area pertemuan dan pameran, area servis & area managerial di bagian luar sedangkan area studio kerajinan dan lobby di bagian dalam.

**ANALISIS**

**PRINSIP SIMULACRA** Prinsip simulacra diterapkan dengan pemunculan simbol 4 tokoh utama kesenian wayang punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong menjadi 4 ruang utama.



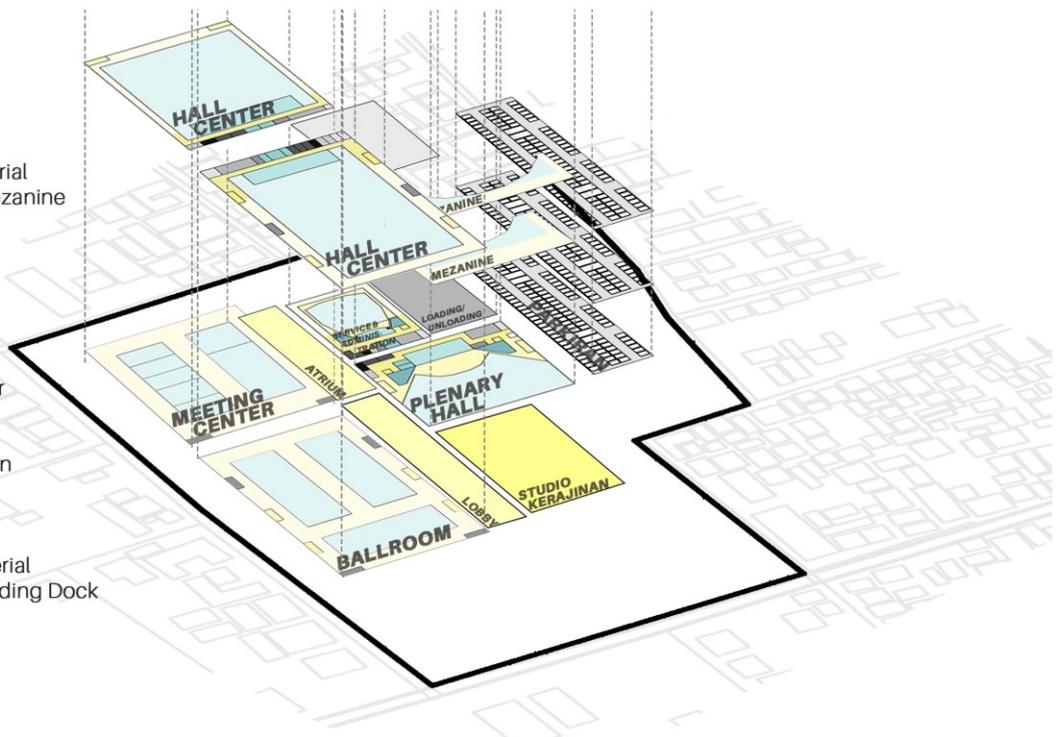
**PRINSIP RESPECT TO HISTORY** Sejarah yang akan diangkat adalah konsep hidup wayang semar 'manunggaling kawulo gusti', maka dibagi dua tata ruang yakni ruang pertemuan-pameran (makna kawulo/ hamba) dan ruang lobby (makna gusti dalam bentuk alam)



**KESIMPULAN**

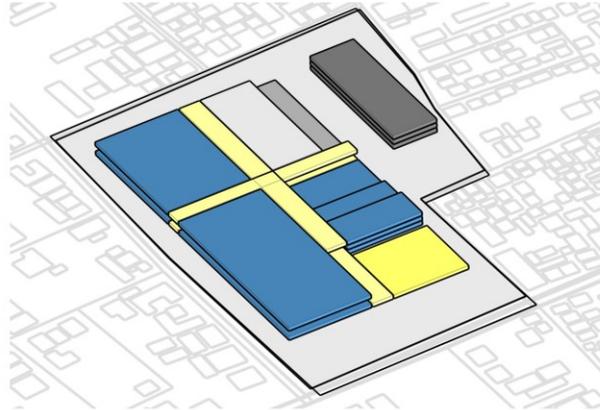
- LT.2**  
Hall Center  
Ruang Service  
Ruang Managerial  
Plenary Hall Mezanine  
Atrium  
Lobby

- LT.1**  
Meeting Center  
Ballroom  
Plenary Hall  
Studio Kerajinan  
Atrium  
Lobby  
Ruang Service  
Ruang Managerial  
Loading/Unloading Dock



**Prinsip Pendekatan  
Arsitektur Simbiosis**

- Kesatuan Dualisme
- Respect to History
- Intermediary Zone
- Hybrid Style
- Whole and Part
- Simulacra

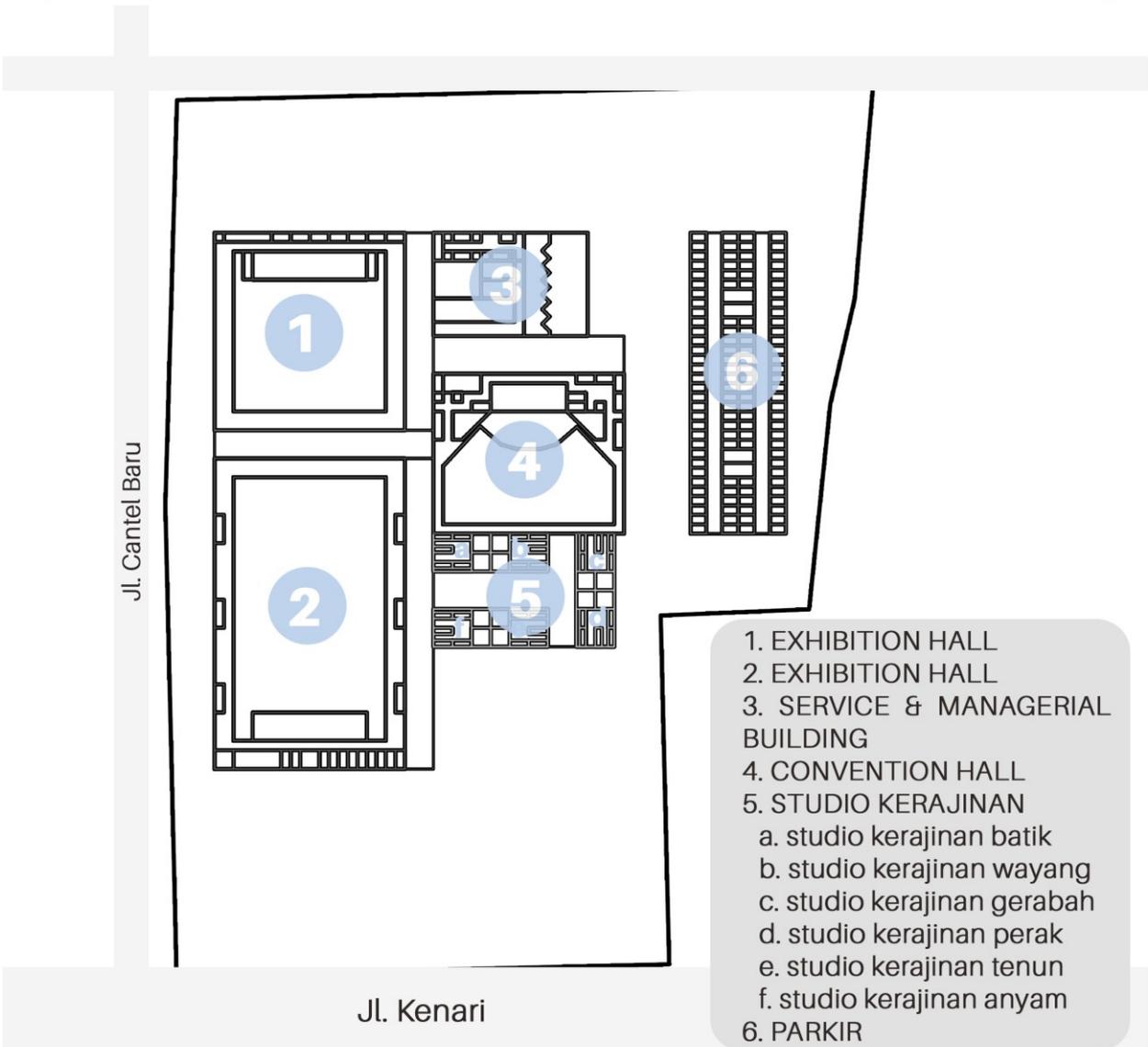


**Analisis Bentuk**

**DATA EKSISTING**

- **PRIMER**
- **SEKUNDER**
- **MANAGERIAL**
- **SERVIS**

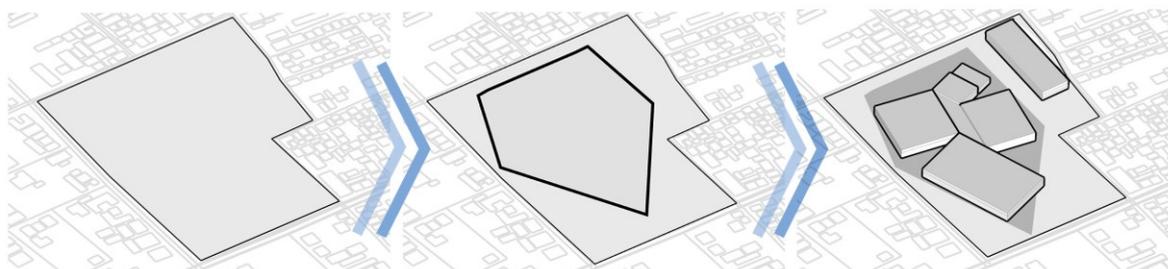
**A N A L I S I S**



## Analisis Bentuk

### ANALISIS

**PRINSIP SIMULACRA** Simulacra merupakan suatu bentuk dan fungsi nyata yang menyimbolkan dan menginformasikan makna (intangible) di dalamnya. Prinsip Simulacra yang diterapkan pada analisis bentuk adalah langgam yang masih dipertahankan simbolnya dari budaya jawa pada masa lalu hingga kini yakni sebuah Gunungan.



**BLOCKPLAN**  
Bentuk dasar dari langgam budaya jawa yang masih

**GUNUGAN**  
Bentuk dasar dari langgam budaya jawa yang masih dipertahankan bentuknya dari zaman dulu hingga sekarang

**SIMULACRA**  
Tata masa pada kawasan disimbolkan dengan

### ANALISIS

**PRINSIP HYBRID** Prinsip hybrid adalah perpaduan/ kombinasi elemen-elemen yang berasal dari budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut, dengan catatan masih dapat diidentifikasi bentuk atau elemen aslinya.

Bentuk bangunan menggunakan prinsip hybrid dengan menggabungkan antara bentuk atap yang ada pada budaya masa lalu dengan atap pada masa kini.

**Quotation**

Pengambilan elemen dari berbagai budaya

**Collison**

pencampuran/ pengabungan antar langgam budaya yang berbeda

**Introduce Noise**

manipulasi/ modifikasi elemen-elemen dari langgam budaya yang digabung

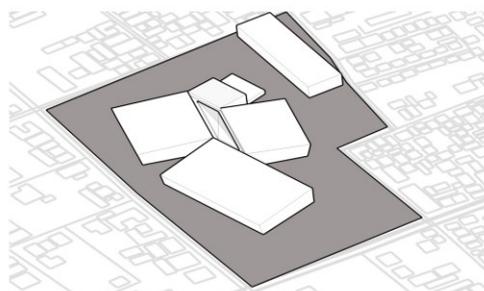
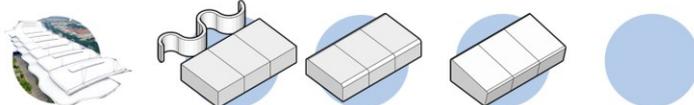
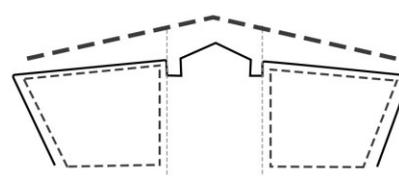
**quotation**



**collison**

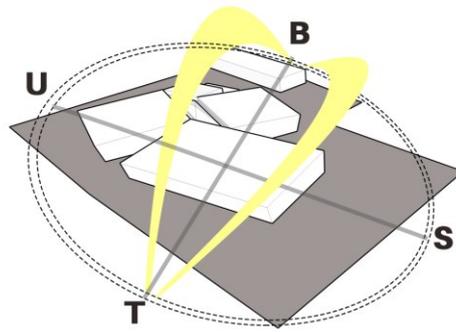


**introduce noise**



**Prinsip Pendekatan Arsitektur Simbiosis**

- Kesatuan Dualisme
- Respect to History
- Intermediary Zone
- Hybrid Style
- Whole and Part
- Simulacra



**Analisis Tapak MATAHARI**

**DATA EKSISTING**

sunlight akan banyak masuk ke dalam bangunan dari arah barat dan timur yang merupakan pintu masuk utama. Dan daylight akan masuk melalui fasade depan dan fasad belakang

**A N A L I S I S**

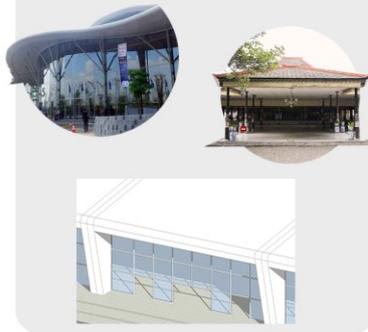
**PRINSIP RESPECT TO HISTORY**

sesuai dengan blockplan sebelumnya ruang lobby memiliki makna 'gusti' diwujudkan dalam bentuk alam. matahari juga merupakan bagian dari alam salah satu ciptaanNya. maka matahari akan dimasukkan ke dalam ruang lobby secara cukup dengan adanya skylight.



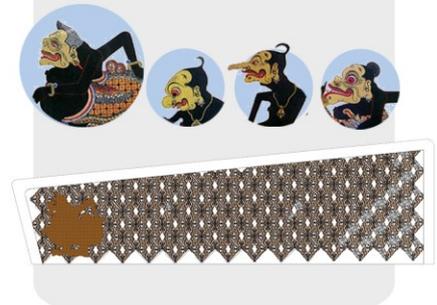
**PRINSIP HYBRID STYLE**

pada pintu masuk utama digunakan prinsip hybrid style yang menggabungkan dua langgam budaya jawa modern dan tradisional dalam cakupan arsitektur yakni pintu masuk tratag kaca dengan pintu masuk kaca laminasi yang bersifat co-efficiency.

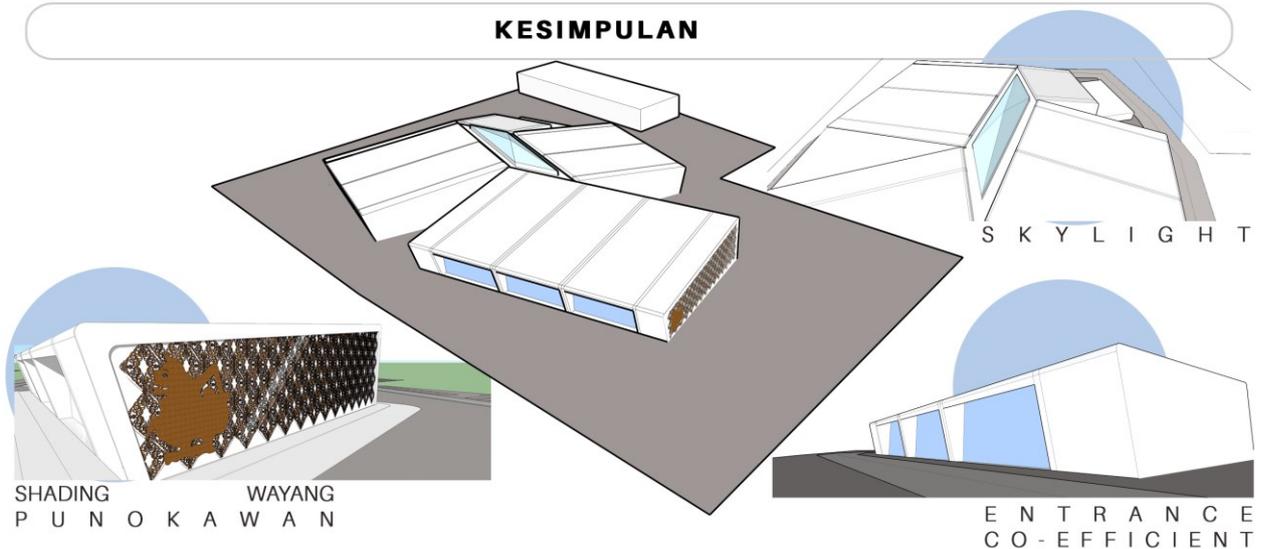


**PRINSIP SIMULACRA**

pada area fasad dimunculkan simbol dari pewayangan punokawan yakni terdapat semar, petruk, gareng dan bagong. simbol ini dimunculkan dalam bentuk sunshading dan ditujukan sebagai point of view dari setiap bangunan.



**KESIMPULAN**



**Prinsip Pendekatan  
Arsitektur Simbiosis**

- Kesatuan Dualisme
- Respect to History
- Intermediary Zone
- Hybrid Style
- Whole and Part
- Simulacra

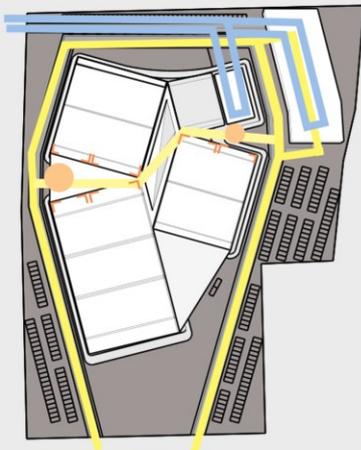


**Analisis Tapak  
SIRKULASI**

**DATA EKSISTING**

Pada 08.00, 12.00 dan 16.00 di jalan Kenari sirkulasi kendaraan mulai padat yang berasal dari perempatan Mandala Krida dan perempatan Balai Kota. Pada Jalan Cantel Baru yang merupakan jalan lokal memiliki sirkulasi kendaraan cukup lenggang.

**A N A L I S I S**



- jalur sirkulasi pengunjung
- alur sirkulasi service
- area drop-off
- sirkulasi vertikal tangga

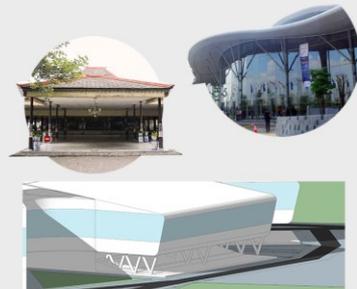
**PRINSIP RESPECT TO HISTORY**

menggunakan tata ruang pada langgam budaya dalam cakupan arsitektur yakni tratag dan bangsal kaca yang memisahkan area sirkulasi bagi bangsawan (pengunjung) dan abdi (servis).

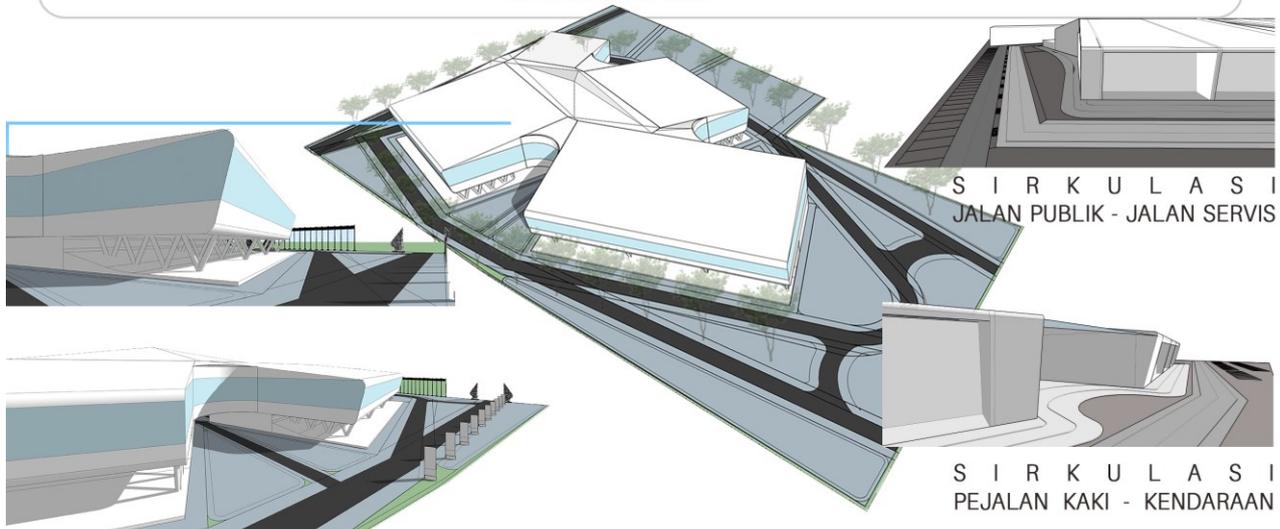
pemberian dua jalur sirkulasi bagi pengunjung dan sirkulasi bagi servis berdasarkan tata ruang bangsal dan tratag kaca.

**PRINSIP HYBRID**

menggabungkan antara drop-off yang ada pada langgam budaya jawa dalam lingkup arsitektur masa modern dengan masa tradisional menjadi bentuk drop-off yang baru.

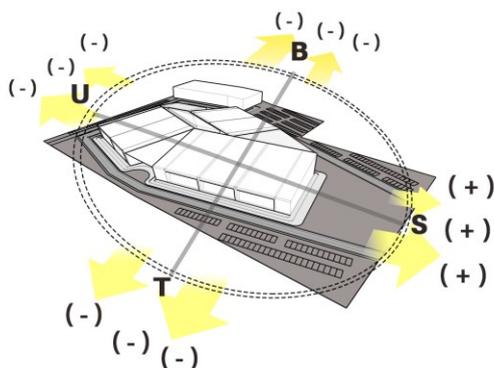


**KESIMPULAN**



**Prinsip Pendekatan Arsitektur Simbiosis**

1. Kesatuan Dualisme
2. Respect to History
3. Intermediary Zone
4. Hybrid Style
5. Whole and Part
6. Simulacra



**Analisis Tapak**

**VIEW & ORIENTASI**

Dari lokasi tapak dapat terlihat pemandangan GOR Amongraga dari arah Selatan, sedangkan dari arah Utara, Timur dan Barat memiliki pemandangan permukiman warga.

**ANALISIS**

**PRINSIP RESPECT TO HISTORY**

konsep manunggaling Kawulo Gusti diterapkan di lobby dengan memunculkan view ke dalam berupa unsur-unsur alam (skylight dan pohon) dan juga lampu gantung besar berbentuk wayang-wayang punokawan



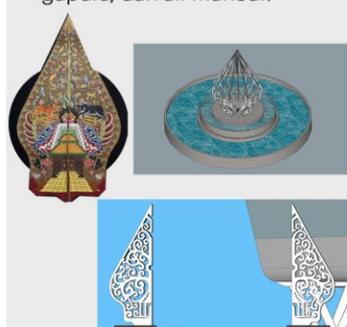
**PRINSIP HYBRID STYLE**

view yang tak kalah penting adalah iklan dari sebuah acara atau kegiatan yang akan dilangsungkan di exhibiton and convention center ini. bentuk merupakan hasil hibridisasi dari sebuah spanduk dengan ukiran kembangan

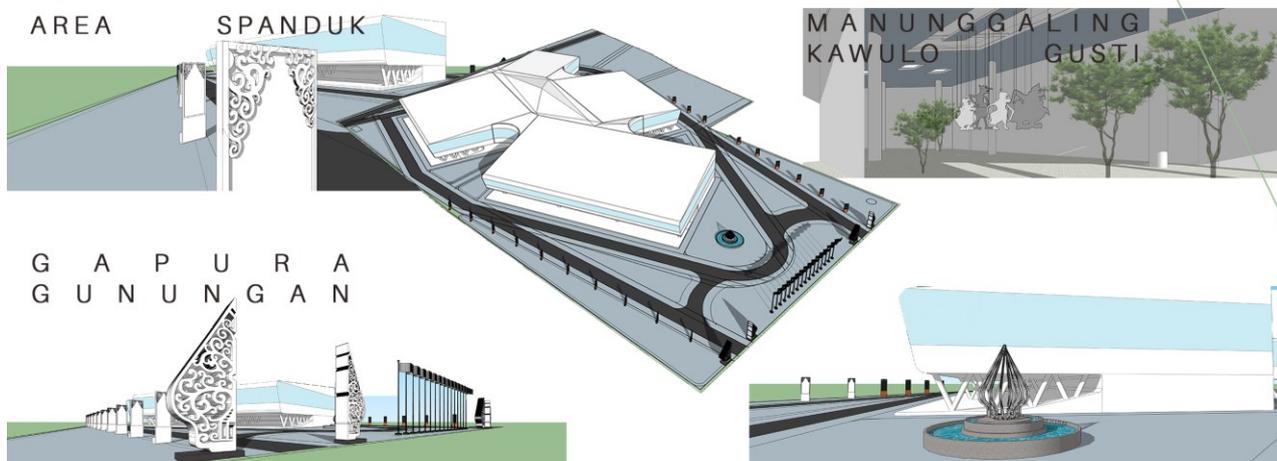


**PRINSIP SIMULACRA**

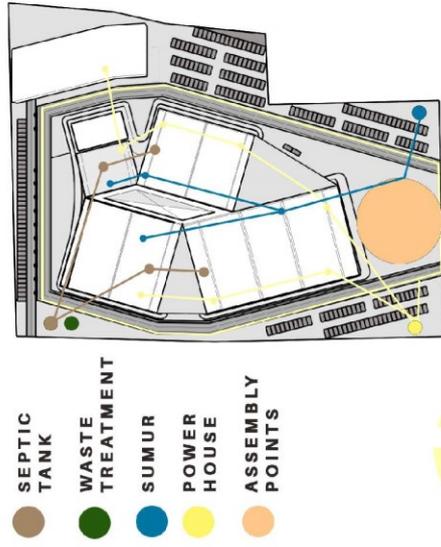
taman diletakkan didepan sehingga memberikan kesan sejuk. pada taman diantaranya terdapat plaza, signage, tiang-tiang bendera dan gapura. Dengan memunculkan simul Gunungan dengan prinsip Simulacra maka terbentuk sebuah rancangan gapura, dan air mancur.



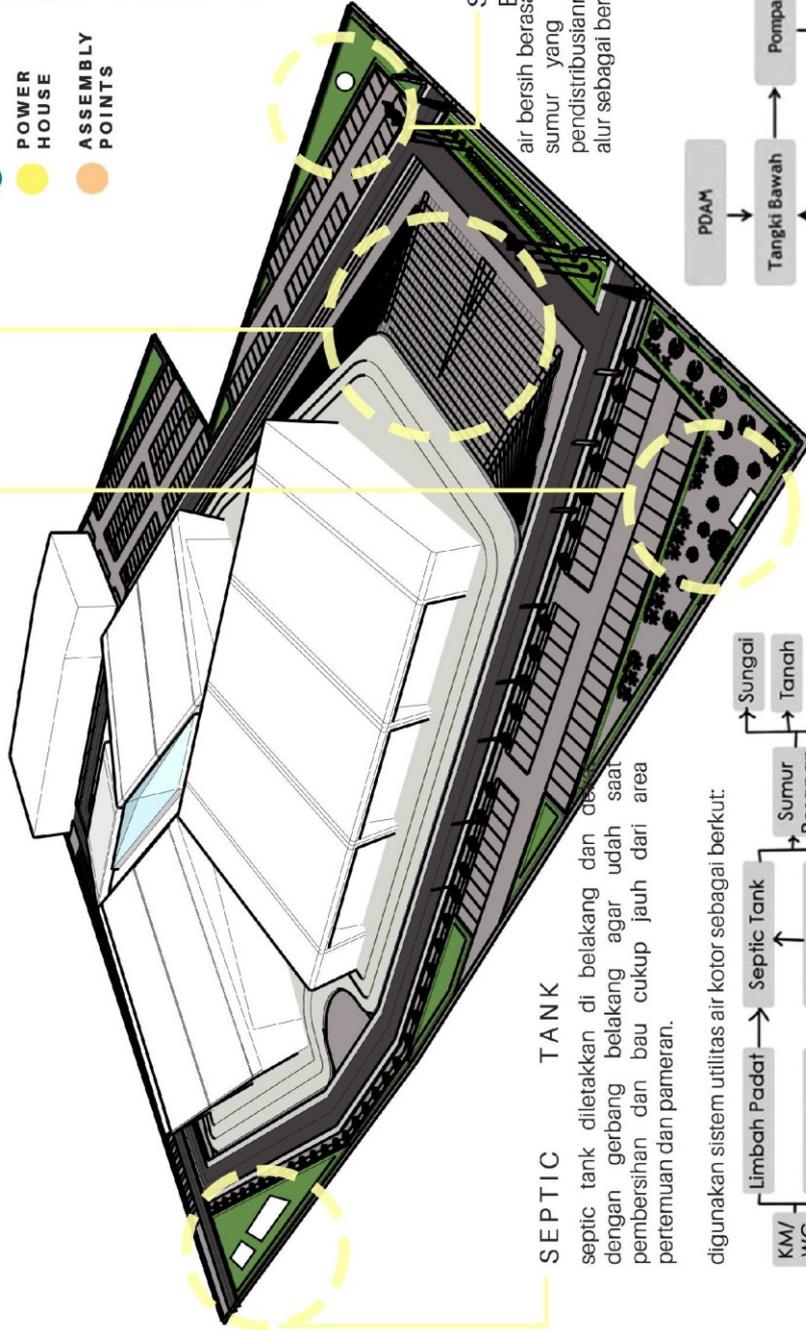
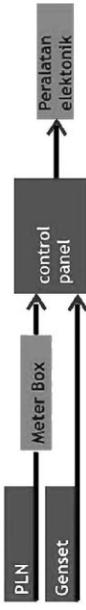
**KESIMPULAN**



## 4.8 ANALISIS UTILITAS



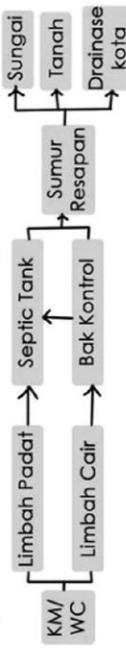
**ASSEMBLY POINT**  
**POWER HOUSE**  
 sumber daya listrik berasal dari PLN dan genset yang berada di power house. sistem pendistribusian listrik sebagai berikut:



### SEPTIC TANK

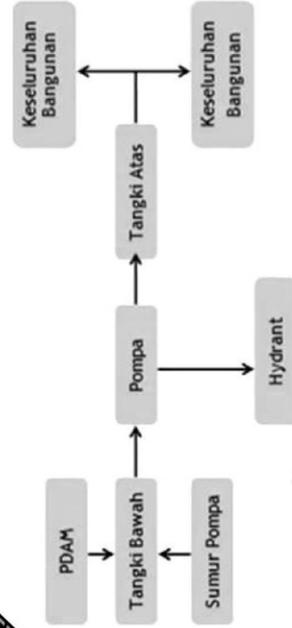
septic tank diletakkan di belakang dan dengan gerbang belakang agar udah saat pembersihan dan bau cukup jauh dari area pertemuan dan pameran.

digunakan sistem utilitas air kotor sebagai berikut:



### SISTEM UTILITAS AIR

BERSIH berasal dari dua sumber yakni PDAM dan sumur yang telah ada sebelumnya. dalam pendistribusiannya air bersih akan menggunakan alur sebagai berikut:



## BAB V KONSEP PERANCANGAN

### 5.1 Konsep Dasar



**Gambar 5.1 Konsep Dasar Perancangan  
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)**

Sesuai dengan tujuan dari dirancangnya exhibition and convention ini untuk dapat menjadi pemenuh kegiatan-kegiatan MICE (Meeting, Incentive, Exhibition and Convention). Dalam MICE ada dua unsur didalamnya yaitu kegiatan bisnis dan *leisure*. Kegiatan bisnis dapat terlaksana dengan baik apabila didukung oleh fasilitas teknologi yang terbaik sedangkan *leisure* yang akan dihadirkan yaitu wisata budaya. Sehingga dibutuhkan pendekatan Arsitektur Simbiosis untuk menggabungkan dua unsur tersebut.

Dalam simbiosis digabungkan antara dua budaya yakni yang bersifat tangible dan intangible. Tangible disini merupakan teknologi atau budaya yang modern sedangkan budaya intangible berasal dari budaya tradisional. Konsep dasar yang akan digunakan pada perancangan *Exhibition and Convention Center* ini adalah “Grha Prabha” Grha berarti ‘rumah’ yang bersifat tangible melambangkan teknologi dan Prabha yang berarti ‘cahaya’ yang memiliki sifat intangible melambangkan budaya.

Dalam perancangan ini terdapat empat prinsip yang telah disesuaikan dengan pendekatan perancangan Arsitektur Simbiosis. Yaitu Prinsip Perjalanan Sejarah Budaya (*respect to history*), Zona Perantara (*intermediary zone*), Simbolik Wayang Punokawan (Simulacra) dan Hibridisasi Modern - Tradisional (Hybrid Style). Berikut penjabaran penerapan dari keempat prinsip yang digunakan.

**Prinsip Perjalanan Sejarah Budaya:**

- Alur sirkulasi bagi pengguna dari 'gerbang masuk - drop-off - ruang-ruang pameran atau pertemuan - lobby' merupakan wujud dari perjalanan sejarah dari budaya modern (luar bangunan) menuju budaya tradisional (dalam bangunan).

**Prinsip Zona Perantara:**

- Adanya ruang penghubung dari luar bangunan (budaya modern) menuju dalam bangunan (budaya tradisional) yang merupakan zona netral.
- Semar memiliki konsep hidup 'manunggaling kawulo gusti' yaitu menyatunya hamba dengan tuhannya makna lain dari ajaran islam untuk bersifat tawakkal. Konsep manunggaling kawulo gusti yakni hubungan antara hamba dan tuhannya yang digambarkan pada dua tata ruang yakni ruang pameran, pertemuan (wujud hamba) kemudian masuk lagi menuju ruang lobby (wujud alam).

**Prinsip Simbolik Wayang Punokawan:**

- Adanya 4 (empat) tata masa merupakan perwujudan dari tokoh utama Wayang Punokawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang menjadi suatu simbol dari tiap masa bangunan tersebut.
- Mengambil bentukan Gunungan yang merupakan sebuah pembuka dan penutup dalam pertunjukan wayang menjadi sebuah gerbang pintu masuk dan keluar kawasan.

**Prinsip Hibridisasi Modern - Tradisional:**

- Penggabungan dari bentuk atap joglo mangkurat dengan atap struktur rangka kabel menjadi bantukan masa yang baru.
- Penggabungan dari busana tradisional jawa surjan dan batik parang menjadi sebuah bentukan baru pada furniture dan dekorasi interior pada ruang-ruang pameran dan pertemuan.

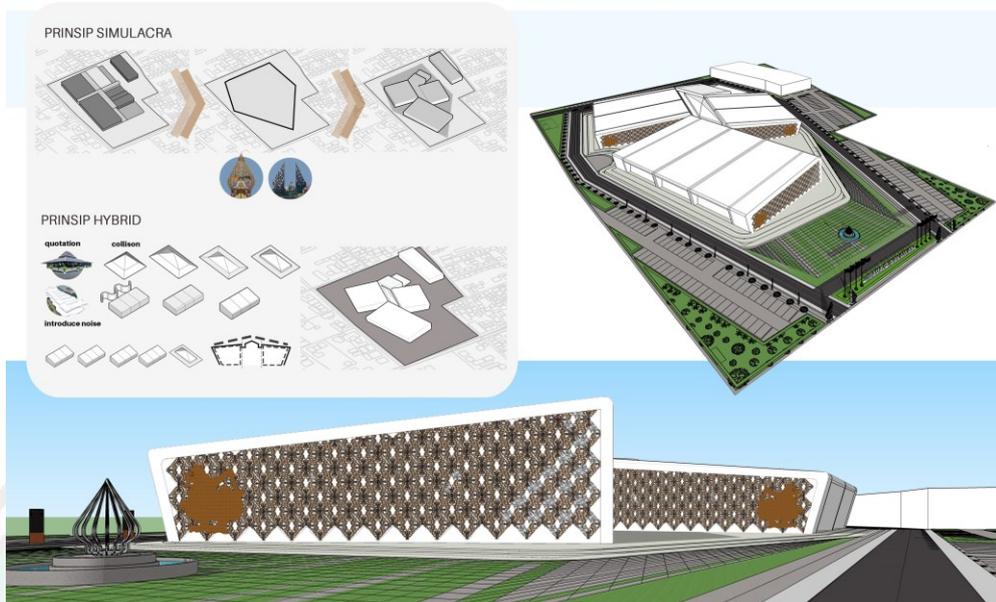
**5.2 Konsep Bentuk**

Konsep bentuk menggunakan prinsip simulacra dan prinsip hybrid. Prinsip simulacra dilakukan dengan memunculkan kembali simbol-simbol pada langgam budaya yang sudah ada. Prinsip hybrid merupakan kombinasi elemen-elemen budaya yang berbeda untuk menghasilkan sebuah inovasi bentukan baru yang menyiratkan berbagai elemen berbeda tersebut.

Pada penerapan prinsip simulacra, simbol yang digunakan berasal dari bentukan sebuah Gunungan. Gunungan merupakan langgam budaya yang sakral sehingga bentukannya masih digunakan di jawa pada masa tradisional hingga masa modern, namun berbeda fungsinya. Bantuk gunungan dengan memiliki lima titik menjadi acuan bentukan dari penataan tata masa yang kemudian di transformasikan dengan metode hibridisasi cara quotation.

### Konsep Bentuk

Grha Prabha International Exhibition and Convention Center



Gambar 5.2 Konsep Bentuk Rancangan (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

Prinsip hybrid pada perancangan kali ini menggabungkan antara elemen budaya dalam cakupan arsitektur yakni atap pada jawa modern (struktur rangka kabel) dengan atap pada jawa tradisional (joglo mangkurat) menjadi suatu bentuk masa baru yang ditransformasikan dengan metode hibridisasi cara quotation, collison dan introduce noise.

### 5.3 Konsep Tapak

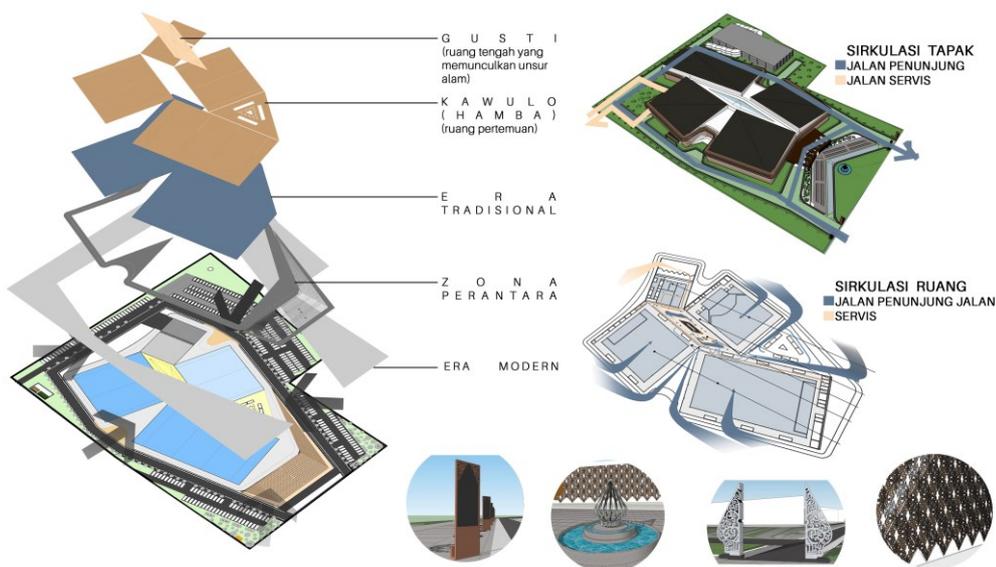
Konsep tapak yang digunakan pada perancangan Exhibiton adn Convention Center ini berdasarkan hasil analisis yang telah dirumuskan sebagai berikut:

### Konsep Tapak

Grha Prabha International Exhibition and Convention Center

#### PRINSIP PERJALANAN SEJARAH BUDAYA

Alur Sirkulasi bagi pengguna dari 'gerbang masuk - drop-off - ruang pameran atau pertemuan - lobby' merupakan wujud daeri perjalanan sejarah budaya jawa dari masa modern ke masa masa tradisional



Gambar 5.3 Konsep Tapak (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

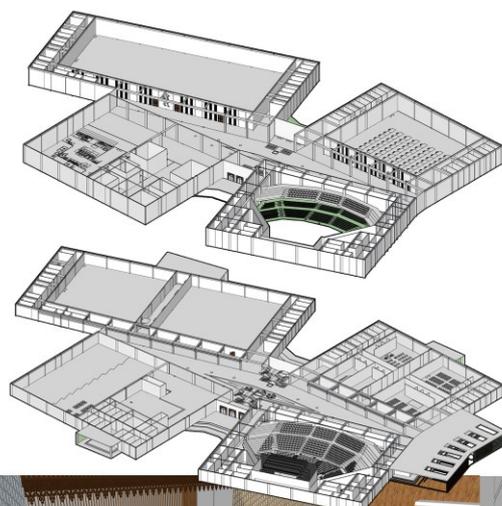


Gambar 5.4 Rancangan Lanskap  
(Sumber: Hasil Analisis, 2020)

#### 5.4 Konsep Ruang

Menggunakan konsep hidup semar ‘manunggaling kawulo gusti’ yaitu konsep hubungan antara hamba dan tuhannya maka dibagi dua tata ruang yakni ruang pameran, pertemuan (wujud hamba) kemudian masuk lagi menuju ruang main lobby (wujud tuhan berupa alam).

#### *Konsep Ruang* Grha Prabha International Exhibition and Convention Center



**LT.2** HALL CENTER (2000 pax)  
HALL CENTER (1000 pax)  
PLENARY HALL (1000 pax)  
STUDIO KERAJINAN  
LOGISTIC & SERVICE  
LOBBY  
BALCONY

**LT.1** DROP-OFF  
MAIN LOBBY  
MEETING CENTER (20 pax)  
MEETING CENTER (50 pax)  
MEETING CENTER (120 pax)  
BALLROOM (300 pax)  
PLENARY HALL (1000 pax)  
MUSHOLA  
YIECC OFFICE  
LOADING/UNLOADING DOCK



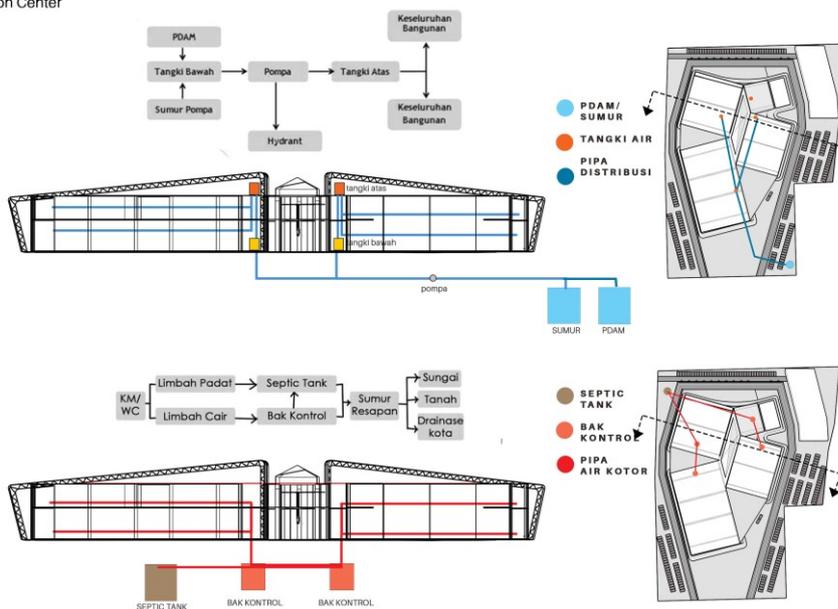
Gambar 5.5 Konsep Ruang (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

### 5.5 Konsep Utilitas

Konsep utilitas yang digunakan pada perancangan Exhibiton adn Convention Center ini berdasarkan hasil analisis yang telah dirumuskan sebagai berikut:

#### *Konsep Utilitas*

Grha Prabha International Exhibition and Convention Center



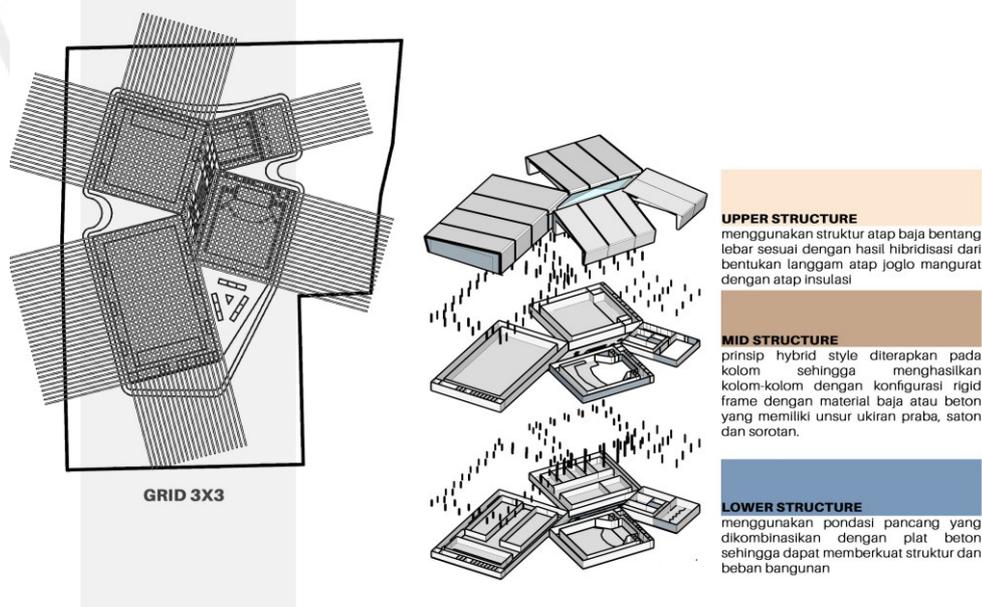
Gambar 5.6 Konsep Utilitas pada Tapak (Sumber: Hasil Analisis, 2020)

### 5.6 Konsep Struktur

Konsep struktur yang digunakan pada perancangan Exhibiton adn Convention Center ini berdasarkan hasil analisis yang telah dirumuskan sebagai berikut:

#### *Konsep Struktur*

Grha Prabha International Exhibition and Convention Center



Gambar 5.7 Konsep Struktur (Sumber: Hasil Analisis, 2020)



(halaman sengaja dikosongkan)

## BAB VI HASIL PERANCANGAN

### 6.1 Konsep Perancangan

Perancangan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center (YIECC)* dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis memiliki tagline “Grha Prabha”.

#### *Konsep Dasar*

Grha Prabha International Exhibition and Convention Center



**Gambar 6.1 Konsep Perancangan (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)**

Tagline tersebut menjelaskan tentang beberapa variable atau prinsip yang harus dimasukkan ke dalam perancangan bangunan. Prinsip tersebut terdiri dari:

#### 1. Prinsip Perjalanan Sejarah Budaya

Prinsip ini diterapkan pada alur sirkulasi bagi pengguna dari ‘gerbang masuk - drop-off - ruang-ruang pameran atau pertemuan hingga ke lobby. Wujud dari perjalanan sejarah budaya jawa yaitu pengguna dapat merasakan suasana pada era modern di luar bangunan dan akan menuju ke dalam bangunan dengan suasana era tradisional. Pada luar bangunan era modern dapat terlihat dari bentuk bangunan yang tidak umum dengan penggunaan material-material terfabrikasi seperti baja cmc sebagai *double-skin facade*, atap polycarbonate dan frameless glass door pada pintu masuk. Sedangkan di dalam bangunan memiliki suasana tradisional dengan penggunaan material kayu pada lantai dan kolomnya dan adanya elemen-elemen alam seperti pohon, kolam dan batu pada area lobby.

## 2. Prinsip Zona Perantara

Prinsip zona perantara yakni adanya ruang penghubung dari luar bangunan (budaya modern) menuju dalam bangunan (budaya tradisional) yang merupakan zona netral. Zona netral tersebut digunakan supaya pengunjung tidak merasa kaget akibat perpindahan suasana dari era modern menuju era tradisional, maka desain ruangan yang ada memiliki gaya minimalis. Zona perantara diterapkan pada tiap pintu masuk menuju dalam bangunan yang merupakan zona perantara antara bangunan dalam dan bangunan luar.

## 3. Prinsip Simbolik Wayang Punokawan

Prinsip ini diterapkan dengan adanya 4 (empat) tata sub-bangunan yang merupakan perwujudan dari tokoh utama Wayang Punokawan yaitu Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang menjadi suatu simbol dari tiap sub-bangunan tersebut. Dalam wayang punokawan, yang menjadi pionir atau guru adalah wayang Semar dengan segala kearifannya. Semar memiliki konsep hidup 'manunggaling kawulo gusti' yaitu menyatunya hamba dengan tuhan, a makna lain dari ajaran islam untuk bersifat tawakkal. Konsep manunggaling kawulo gusti yakni hubungan antara hamba dan tuhan yang digambarkan pada dua tata ruang yakni ruang pameran, pertemuan (wujud hamba) kemudian masuk lagi menuju ruang lobby (wujud alam).

## 4. Prinsip Hibridisasi Modern - Tradisional

Prinsip ini diterapkan pada bentuk bangunan yang menggabungkan bentuk atap joglo mangkurat dengan bentuk atap struktur rangka kabel menjadi bantukan masa yang baru. Prinsip ini juga diterapkan pada bentuk atau rancangan interior seperti penggabungan dari busana tradisional jawa surjan dan batik parang menjadi sebuah bentuk baru pada furnitur dan penggabungan ukiran kembangan mataram pada dekorasi interior pada ruang-ruang pameran dan pertemuan.

Dari tagline tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tiap prinsip perlu dipertimbangkan dalam merumuskan sebuah konsep. Maka akan didapat alur konsep dasar sebagai berikut.

#### Konsep Tapak

- Menerapkan prinsip perjalanan sejarah budaya jawa dari luar bangunan menuju ke dalam bangunan.

#### Konsep Bentuk

- Menerapkan prinsip simbolik wayang punokawan pada tata masa yang telah disesuaikan dengan analisis tapak

#### Konsep Ruang

- Pembedaan tata ruang dan desain interior antara zona pertemuan dengan zona rekreasi yang disesuaikan dengan analisis aktivitas pengguna.

#### Konsep Struktur

- Prinsip hibridisasi tradisional-modern digunakan pada modifikasi/dekorasi kolom dan balok dengan menggabungkan elemen tradisional dengan elemen modern.

#### Konsep Utilitas

- Menggunakan prinsip zona perantara yang mana instrumen utilitas terdapat pada perengahan antara bangunan luar dengan bangunan dalam.

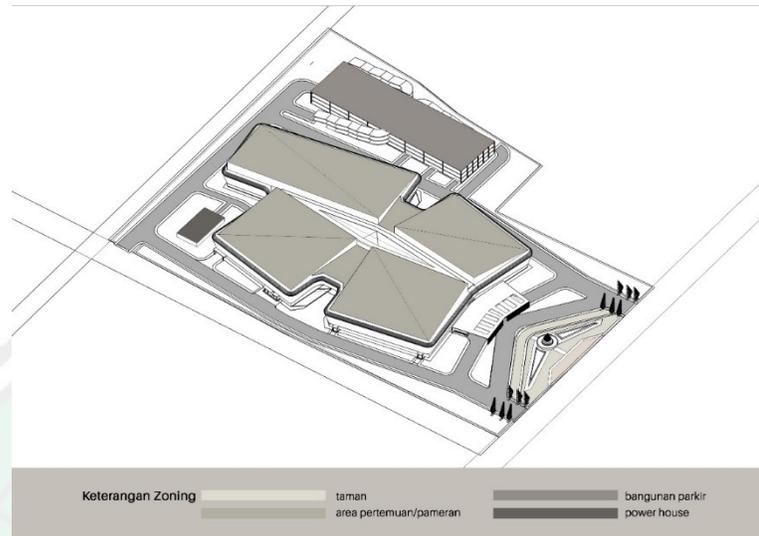
### 6.2 Hasil Rancangan Kawasan

Hasil rancangan kawasan yaitu penataan zoning, tatanan masa dan juga penataan sirkulasi pada tapak. Ruang terbuka juga termasuk dalam perencanaan lanskap kawasan.



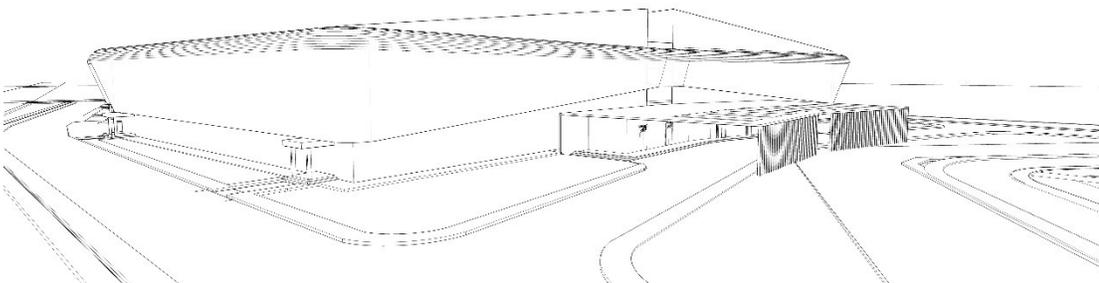
Gambar 6.2 Siteplan Kawasan (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.2.1 Zoning Kawasan



**Gambar 6.3 Zoning Tapak (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)**

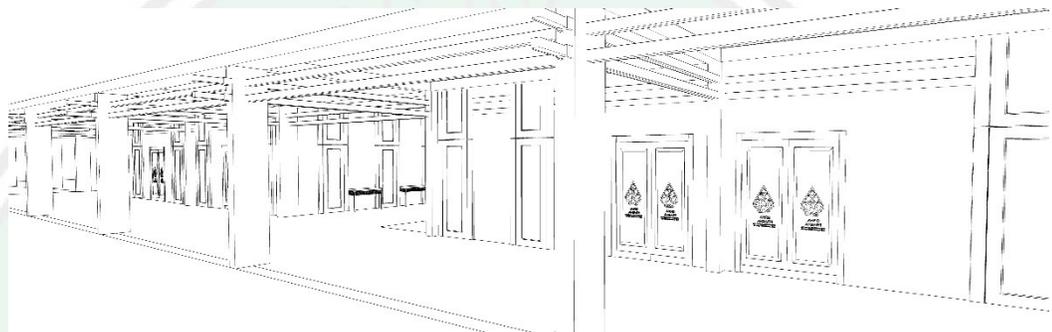
Pada zoning kawasan digunakan prinsip perjalanan sejarah budaya dengan membagi zona menjadi tiga, yaitu zona era modern, zona perantara dan zona era tradisional. Zona era modern merupakan area luar bangunan terdiri dari entrance, exit, taman, kolam air mancur gunung, drop-off, dan area parkir. Zona perantara diterapkan pada teras tiap bangunan yang ada. Pada zona era tradisoinal di lambangkan pada desain interior yang menggunakan ukiran-ukiran jawa yang memiliki nilai filosofis tinggi sebagai dekorasi ruangan maupun dekorasi struktur.



**Gambar 6.4 Suasana era modern (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)**



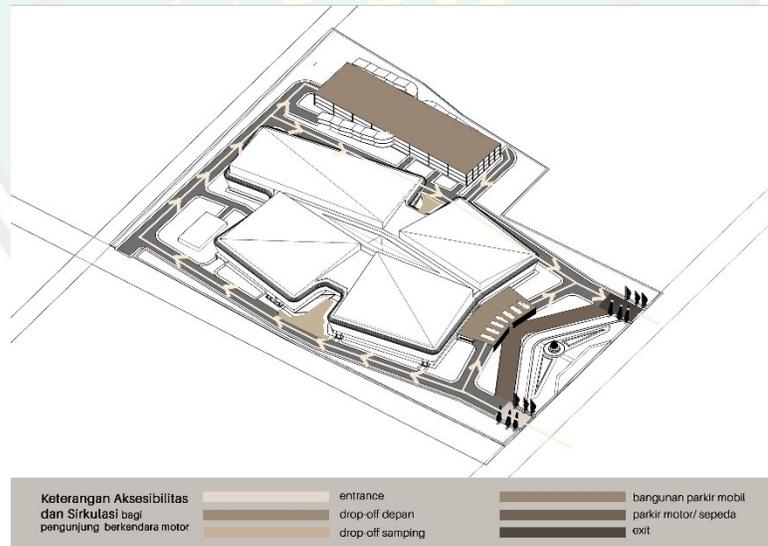
Gambar 6.5 Suasana zona perantara (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.6 Suasana Era Tradisional (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

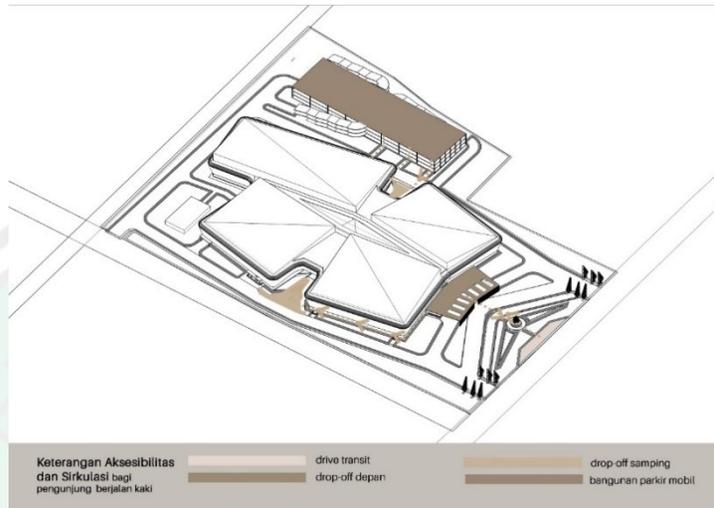
### 6.2.2 Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses utama menuju tapak dapat dicapai melalui jalan sekunder kota yang berada di selatan tapak. Sirkulasi pada tapak terbagi menjadi dua yaitu sirkulasi bagi pengunjung dan sirkulasi bagi servis.



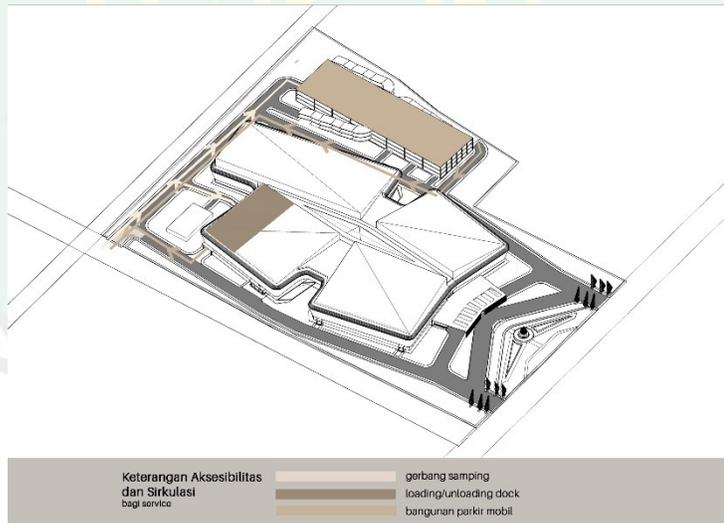
Gambar 6.7 Sirkulasi Pengunjung dengan Kendaraan Bermotor (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Pengunjung dengan kendaraan bermotor akan masuk ke dalam tapak pertama melalui gapura gunungan, kemudian akan diteruskan ke parkir motor beroda-2, parkir menuju bangunan parkir dan kemudian keluar dari tapak melalui gerbang gapura exit.



**Gambar 6.8 Sirkulasi Pengunjung Berjalan Kaki (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)**

Di depan taman depan terdapat drive transit yang mana pengunjung yang datang bukan dengan kendaraan pribadi dapat berhenti untuk menurunkan penumpangnya. Pengunjung dapat mengakses drop-off utama dengan jalan setapak yang lurus dari drive transit menuju drop-off bangunan.

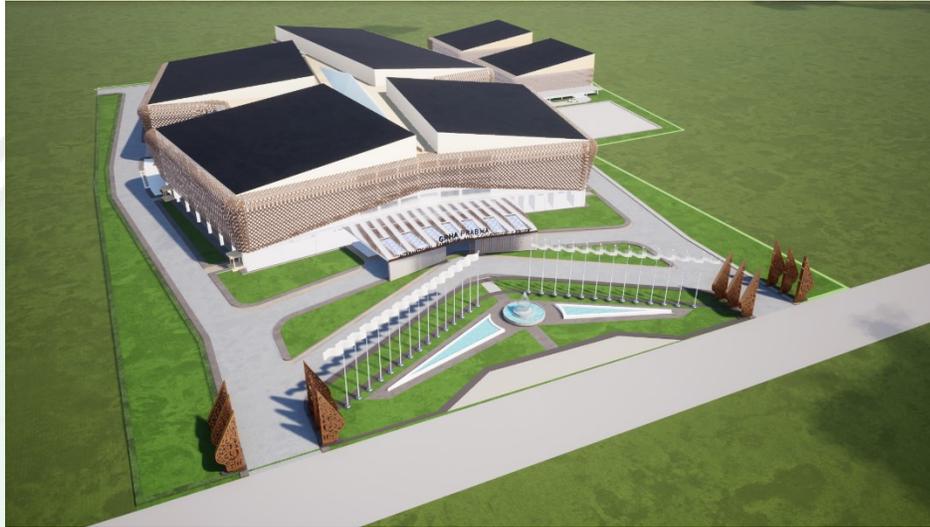


**Gambar 6.9 Sirkulasi Servis (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)**

Sirkulasi bagi servis dapat masuk dan keluar melalui gerbang belakang. Dari gerbang belakang pelaku servis kemudian akan masuk ke dalam bangunan yang merupakan ruang loading/unloading dock dan kemudian akan keluar menuju gerbang sebelumnya.

### 6.2.3 Tatanan Massa Bangunan

Tatanan massa pada bangunan *Yogyakarta International Exhibition and Convention Center (YIECC)* merupakan hasil dari analisis bentuk yang menggunakan pendekatan arsitektur simbiosis dengan 2 jenis metode pengerjaan. Yang pertama adalah prinsip simulacra yang mengangkat bentuk dari gunung tatanan massa di kawasan. Pada perancangan bentuk bangunan digunakan prinsip hybrid yang menggabungkan antara elemen budaya dalam lingkup arsitektur yakni atap joglo dengan atap bentang lebar dengan polycarbonate.



Gambar 6.10 Perspective Mata Burung Kawasan (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.11 Perspective Mata Burung Kawasan (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Rancangan tapak menggunakan bentukan gunung yang kemudian digunakan prinsip simulacra -pemunculan simbol dari langgam budaya yang telah ada- yang diterapkan pada tata letak bangunan, selain itu parkir dan RTH diletakkan mengelilingi bangunan sehingga dapat memberikan kesejukan dan mengurangi polusi.

#### 6.2.4 Perencanaan Lanskap



Gambar 6.12 Taman pada Lanskap (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Ruang terbuka hijau (RTH) dimaksimalkan di area Timur dan Barat. Pada area Timur, RTH berdekatan dengan parkir sehingga dapat mengurangi hawa panas yang ditimbulkan dari bangunan parkir. Sedangkan pada bagian Barat, RTH merupakan taman sebagai elemen estetika dan penyejuk dari jalan raya sekunder yang ada didepannya.



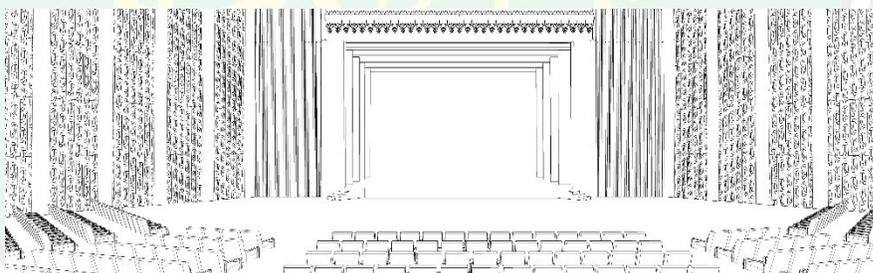
Gambar 6.13 Kolam pada Lanskap (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Terdapat dua penataan sirkulasi yaitu sirkulasi bagi pengunjung dan sirkulasi bagi servis. Pada pintu masuk dan keluar juga memiliki sirkulasi yang berbeda guna memberikan kenyamanan dan keamanan berkendara di tapak.

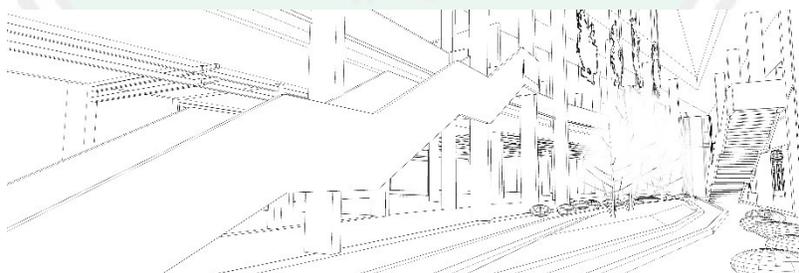
### 6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

#### 6.3.1 *Exhibition and Convention Center*

Zoning pada bangunan ini terbagi menjadi dua yakni area pertemuan/pameran dan area refreshing. Pada konsep zonasi di bangunan *Exhibition and Convention Center* digunakan prinsip simbolik wayang punokawan. Dalam pewayangan punokawan, terdapat satu guru besar yakni Semar dan 3 muridnya Petruk, Gareng, dan Bagong. Salah satu ajaran dari Semar (*pitutur Semar*) yaitu “*Manunggaling Kawulo Gusti*” dalam Bahasa Indonesia berarti bersatunya manusia dengan Tuhan. Menurut Hasriyanto (2015) *pitutur semar* ini memiliki makna melakukan aktivitas yang dilakukan kawulo (hamba) dengan murni/tunggal/lurus kepada Gusti Kang Mahasuci. Maka dari itu dalam zoning bangunan ini terdapat pembagian dua area, area pertemuan seperti plenary hall, exhibition hall, meeting rooms, ballroom, ruang servis dan managerial yang berarti hamba dan area lobby memiliki arti Gusti Kang Mahasuci dengan menerapkan unsur-unsur alam seperti masuknya daylight melalui skylight, adanya taman dengan pohon, kolam air, dan bebatuan sebagai tempat duduk.



Gambar 6.14 Suasana zona hamba (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



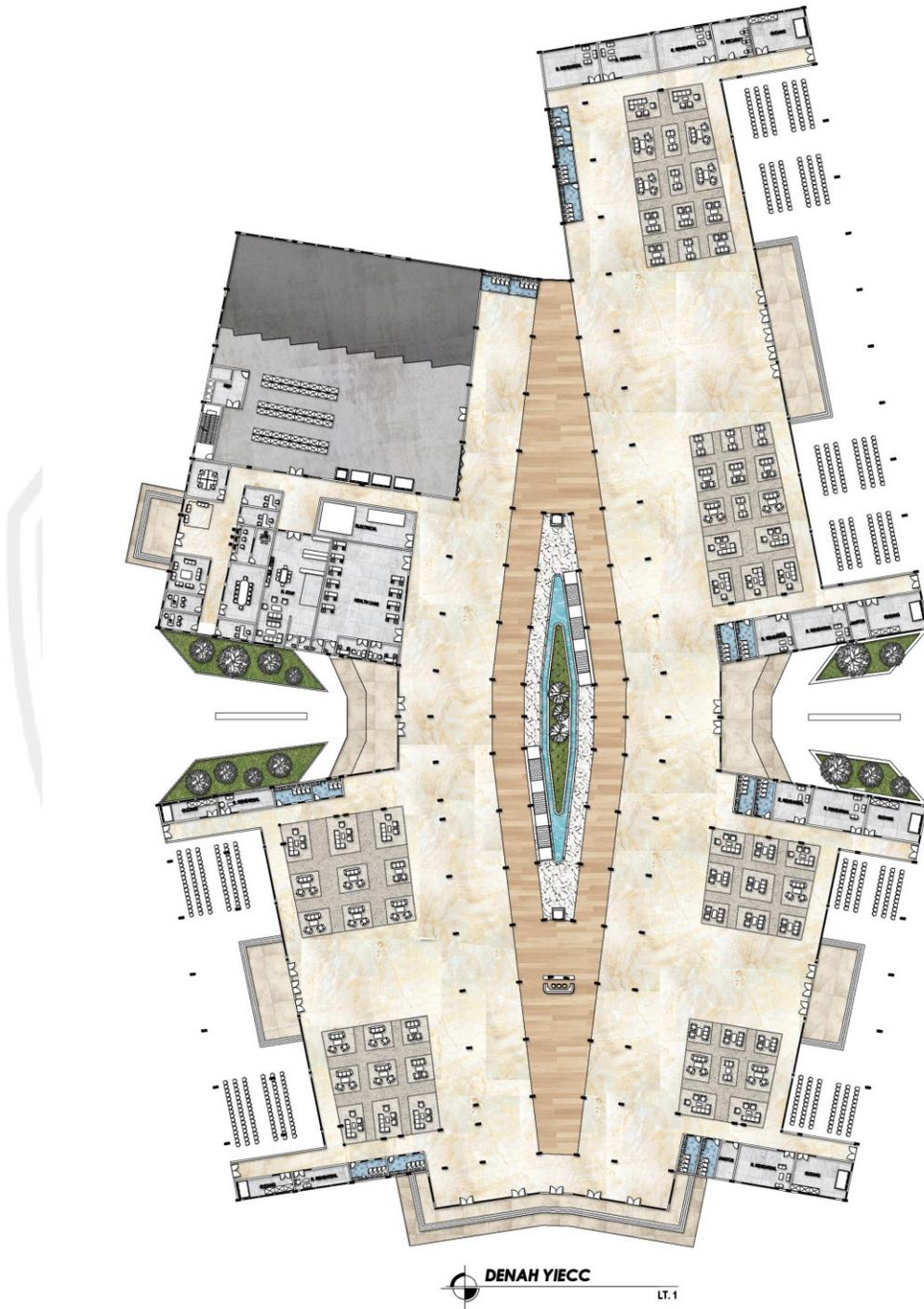
Gambar 6.15 Suasana zona alam (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Pada tatanan ruang di gedung Exhibition and Convention Center diterapkan prinsip simbolik wayang punokawan dengan adanya 4 sub-bangunan yaitu sub-bangunan 1 terdapat plenary hall, sub-bangunan 2 terdapat meeting room dan exhibition hall A, sub-bangunan 3 terdapat ballroom dan exhibition hall B dan sub-bangunan 4 terdapat ruang managerial dan service. Maka identitas dari empat sub-bangunan tersebut diangkat simbol dari wayang-wayang punokawan. Pada sub-bangunan 1 memiliki identitas bangunan wayang semar, sub-bangunan 2 memiliki identitas bangunan wayang gareng, sub-bangunan 3 memiliki identitas bangunan wayang petruk dan pada sub-bangunan 4 memiliki identitas bangunan wayang bagong. Kapasitas pengunjung tiap ruang pertemuan dan pameran sebagai berikut.

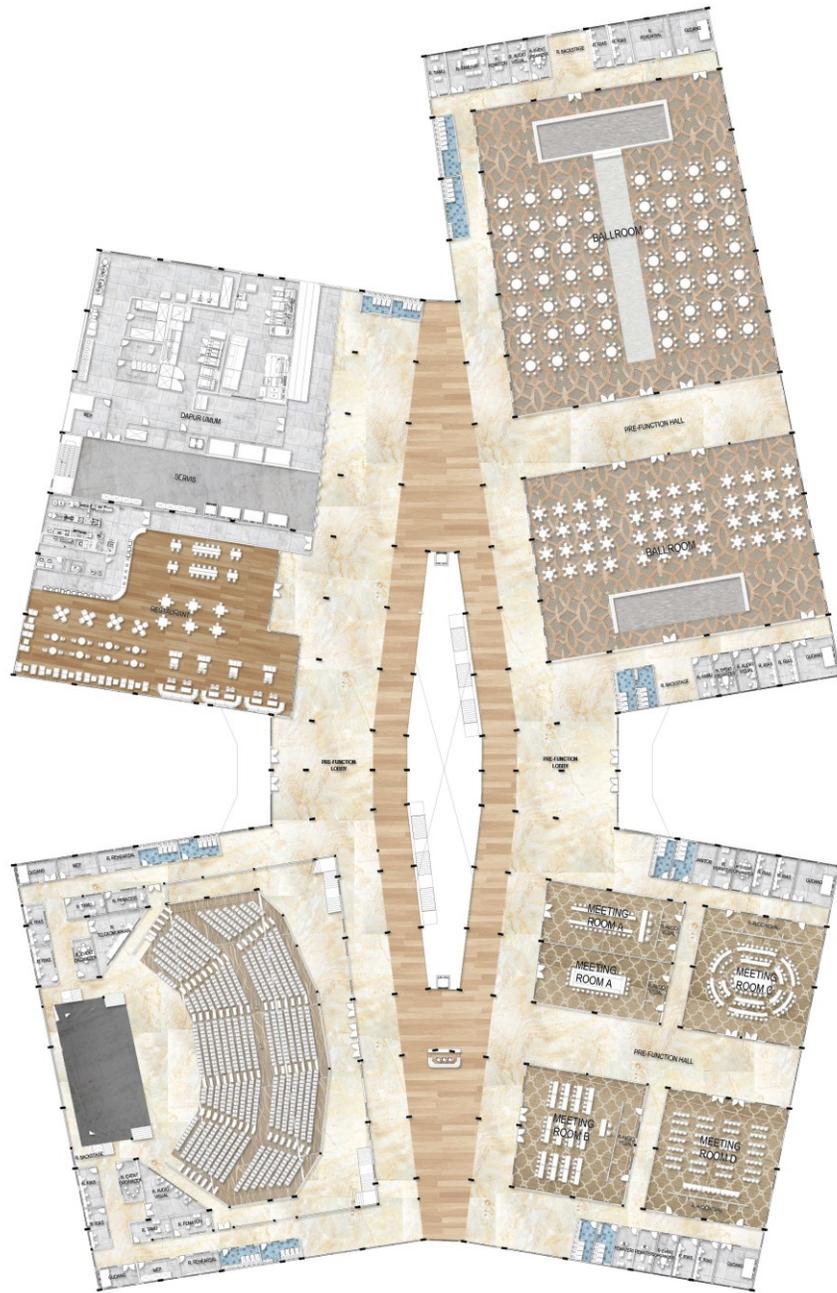
#### Kapasitas Pengunjung Tiap Ruang Pertemuan dan Pameran

No.	Ruang	Kapasitas (pax)			
		Stand up	Chair	Banquet	Classroom
1.	Hall Center A	1000			
2.	Hall Center B	2000			
3.	Meeting room A				40
4.	Meeting room B				80
5.	Meeting room C				120
6.	Meeting room D				120
7.	Ballroom A			300	
8.	Ballroom B			600	
9.	Plenary Hall		1200		
Total Pengunjung Maksimal		5460			

Pada lantai satu terdapat lobby yang berawal dari pintu masuk depan dan dari samping kemudian masuk kedalam tengah bangunan terdapat plenary hall, meeting room, ballroom mushola, kantor managerial, dan loading/unloading dock. Pengunjung dapat naik menuju lantai dua menggunakan tangga atau lift yang ada di lobby. Pada area service loading/unloading dock barang-barang venue dapat dinaikkan menuju lantai dua dengan adanya 4 lift hidrolik kemudian didistribusikan menuju ruangnya masing-masing.

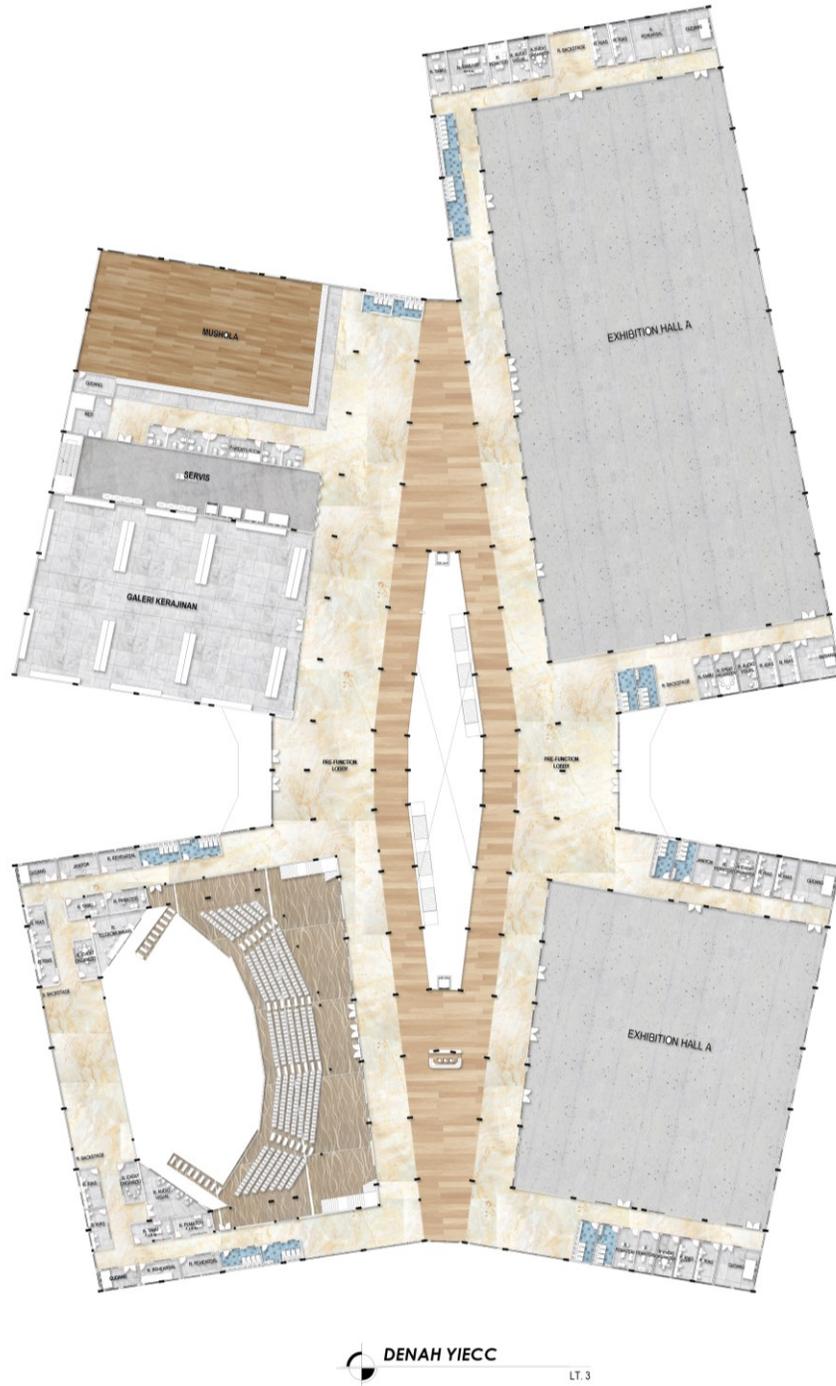


Gambar 6.16 Denah Lantai 1 (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



DENAH YIECC LT. 2

Gambar 6.17 Denah Lantai 2 (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



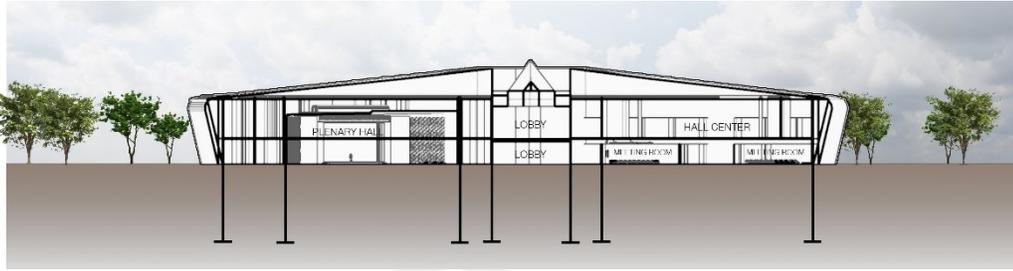
Gambar 6.18 Denah Lantai 3 (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



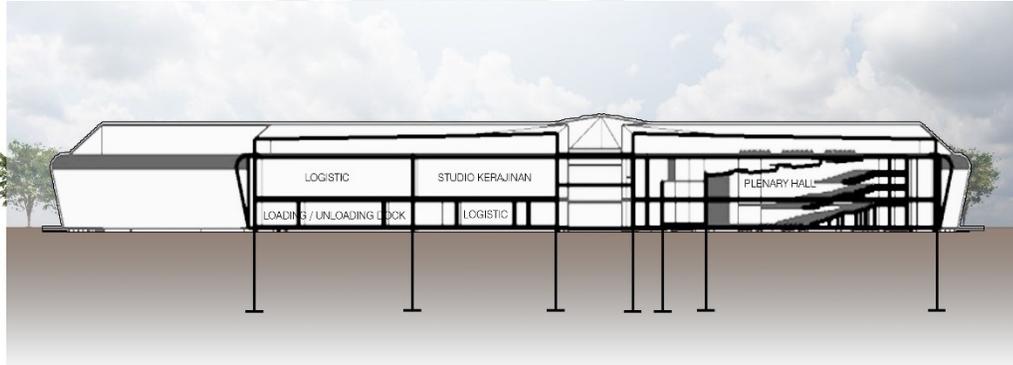
Gambar 6.19 Tampak Depan (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.20 Tampak Samping (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.21 Potongan A-A' (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.22 Potongan B-B' (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.3.1.1 Ruang pada *Exhibition and Convention Center*

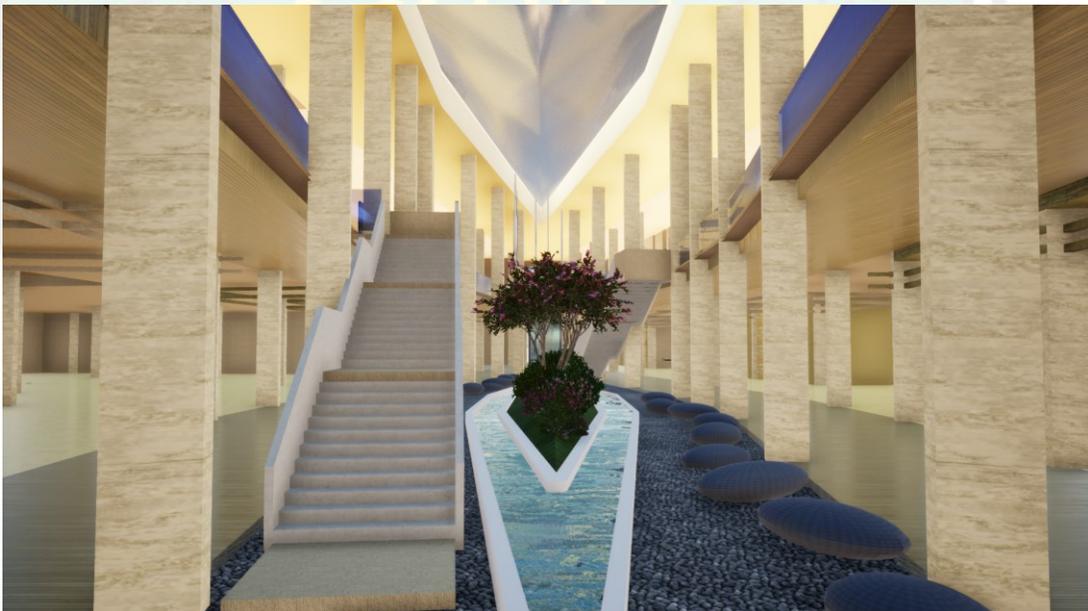
#### a. *Lobby*

Lobby merupakan lobby utama yang ada di lantai satu Exhibition and Convention Center. Lobby ini difungsikan sebagai ruang untuk istirahat melepas penat setelah melakukan pertemuan atau rapat dengan durasi yang panjang ataupun pendek. Dengan luas 2566 m<sup>2</sup> untuk area lobby berdiri dan 4292 m<sup>2</sup> untuk area lobby duduk maka dapat menampung 5236 orang yang sedang berdiri dan 362 pengunjung duduk.

Lobby ini memiliki konsep alam sehingga rancangan yang muncul adalah dengan mengguankan elemen-elemen alam seperti air pada kolam, batu kerikil putih sebagai lantai refleksi, batu besar sebagai tempat duduk dan pepohonan yang disinari oleh sunlight yang berasal dari skylight. Pada lobby juga terdapat akses menuju ke lantai dua yaitu 2 tangga dan 2 lift kaca, desain dibuat terbuka sehingga memberikan pemandangan ke-dalam bagi pengguna.



Gambar 6.23 Perspektif Mata Manusia ‘Lobby’ (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



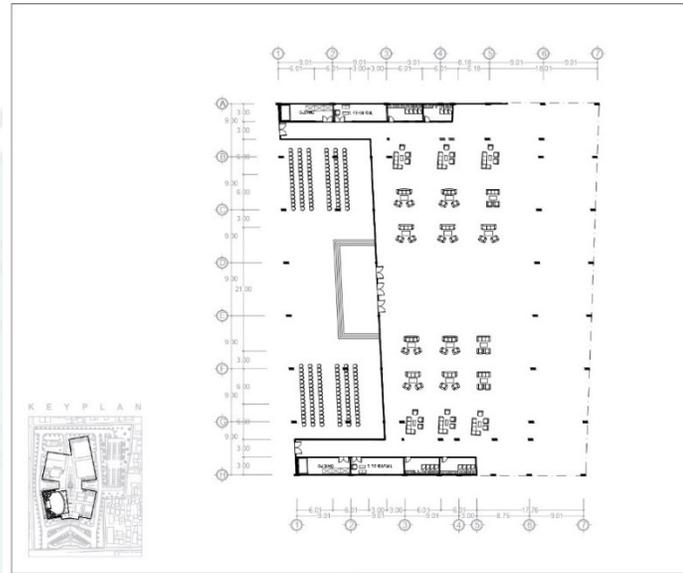
Gambar 6.24 Perspektif Mata Burung Lobby (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

**b. Sub-bangunan 1 Semar ( *Plenary Hall* )**

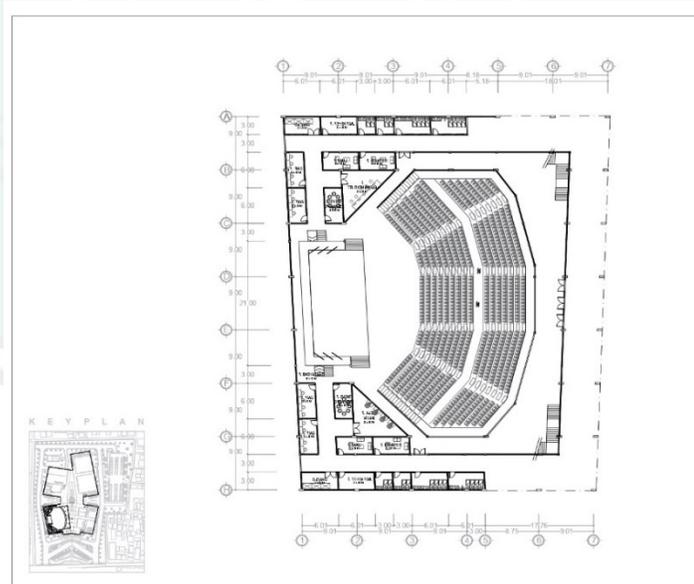
Plenary Hall merupakan ruangan pertemuan dengan lantai dasar dan mezzanine tempat duduk untuk 1.500 tamu, Plenary Hall menyediakan gaya teater tempat. Plenary hall pada Grha Prabha Exhibiton and Convention Center ini memberikan suasana teatrikal pewayangan

dengan adanya ukiran-ukiran jawa pada dekorasi panggung, penggunaan wall covering wood yang memberikan kesan hangat pada ruangan.

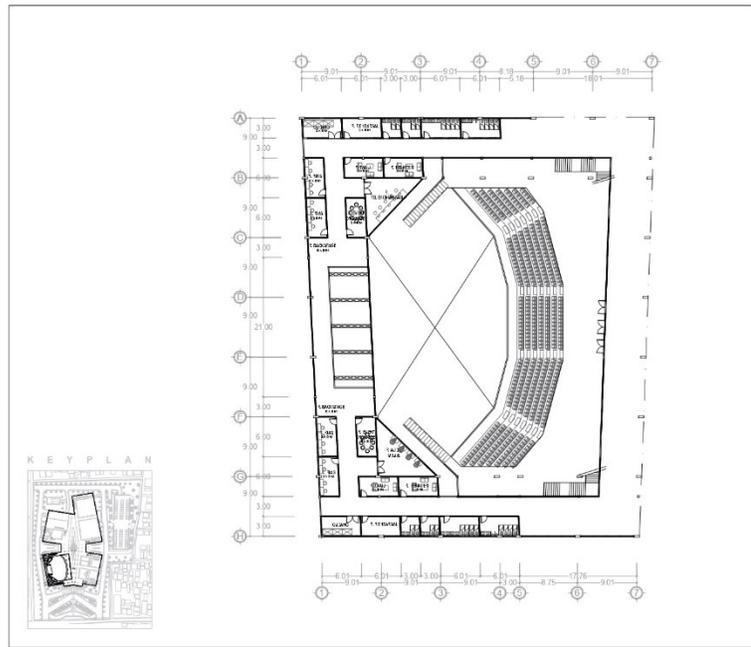
Plenary hall ini menyediakan berbagai ruang bagi penyelenggara seperti ruang event organizer, ruang pemateri, ruang tamu dan tamu VIP, backstage, ruang audio visual dan telekomunikasi, ruang rias laki-laki dan perempuan, gudang dan kamar mandi khusus penyelenggara.



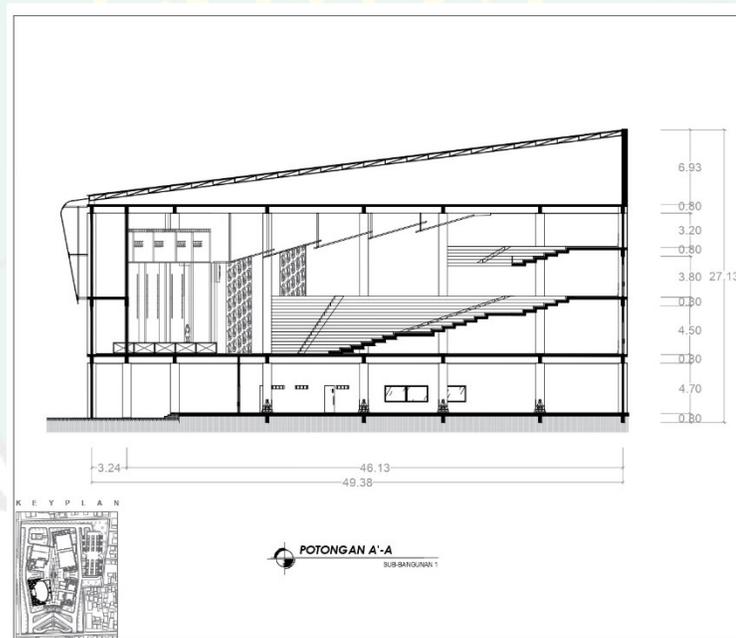
Gambar 6.25 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 1) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.26 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 2) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.27 Denah Sub-Bangunan 1 (Lantai 3) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.28 Potongan A-A' Plenary Hall (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Plenary Hall memiliki tinggi ruangan mencapai 13 meter, dengan ketinggian lantai pertama yaitu lima meter dan pada mezanin pengguna akan naik melalui tangga dari lantai dua.



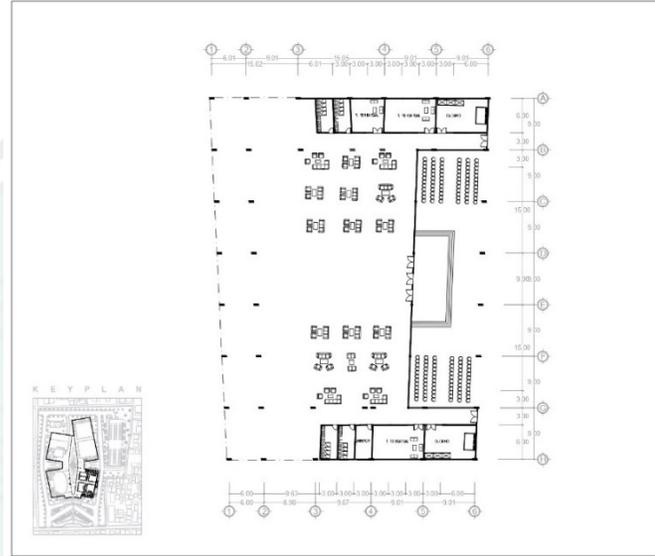
Gambar 6.29 Perspektif Mata Manusia Plenary Hall (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



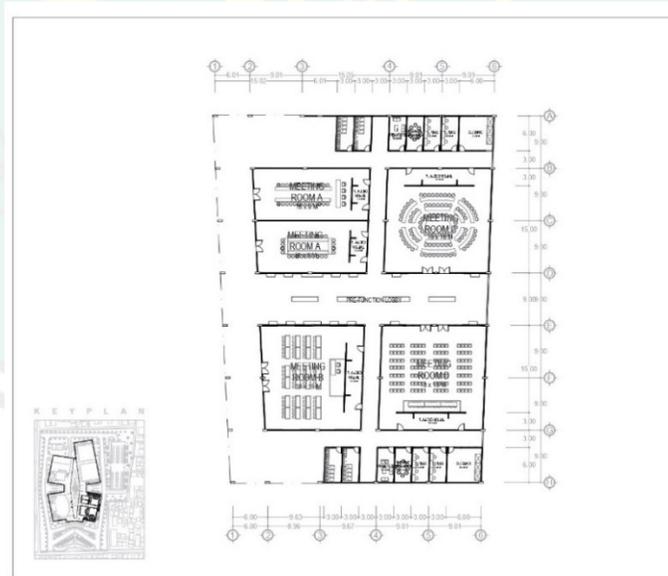
Gambar 6.30 Perspektif Mata Burung 'Plenary Hall' (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

**c. Sub-bangunan 2 Gareng (*Meeting rooms & Exhibition Hall A*)**

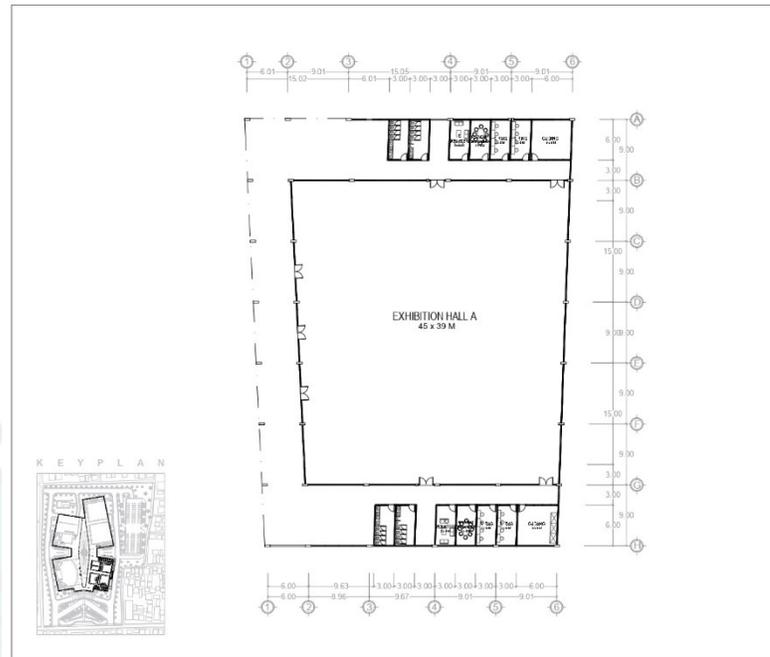
Pada sub-bangunan ini di lantai satu terdapat 5 Meeting rooms dan ruang penunjang lainnya seperti ruang event organizer, ruang pemateri, ruang rias dan gudang. Di lantai 2 sub-bangunan ini difungsikan sebagai Exhibition hall A, ruang pameran dan pertemuan yang dapat mencakup hingga 1000 orang dan memiliki instalasi langit-langit dari baja ringan.



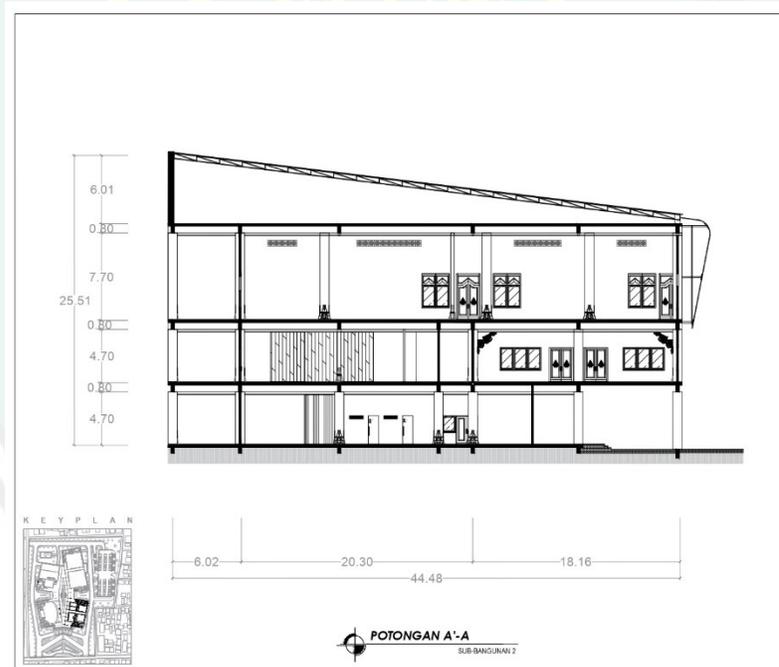
**Gambar 6.31 Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 1)**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



**Gambar 6.32 Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 2)**  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.33 Denah Sub-Bangunan 2 (Lantai 3)  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.34 Potongan A-A' Meeting rooms dan Exhibition Hall A  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



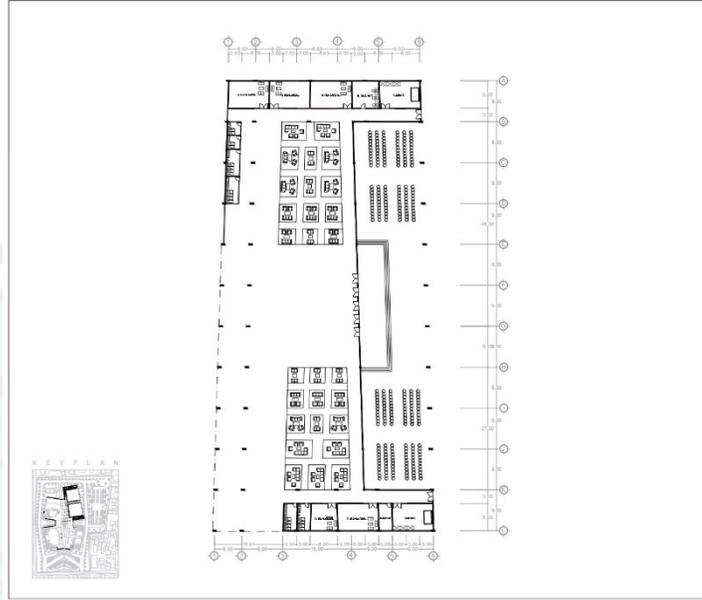
Gambar 6.35 Perspektif Ruang Rapat  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



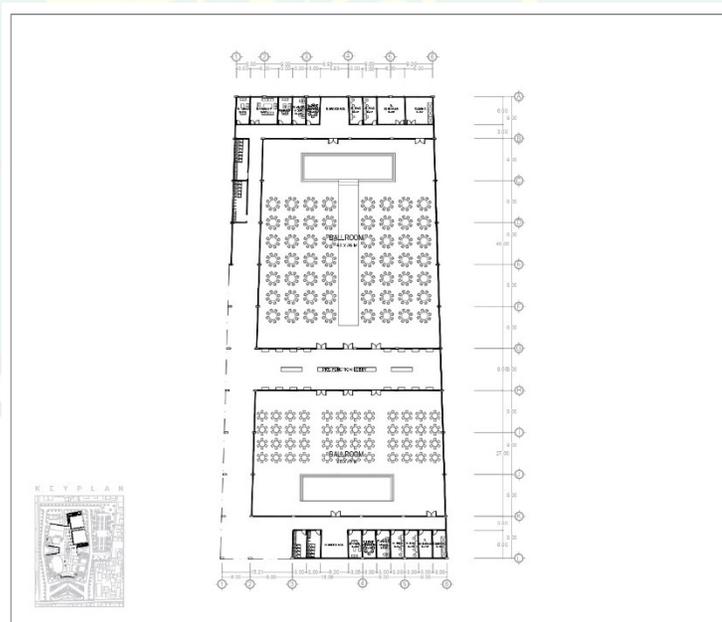
Gambar 6.36 Perspektif Ruang Pertemuan  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

d. Sub-bangunan 3 Petruk (*Ballroom & Exhibition Hall B*)

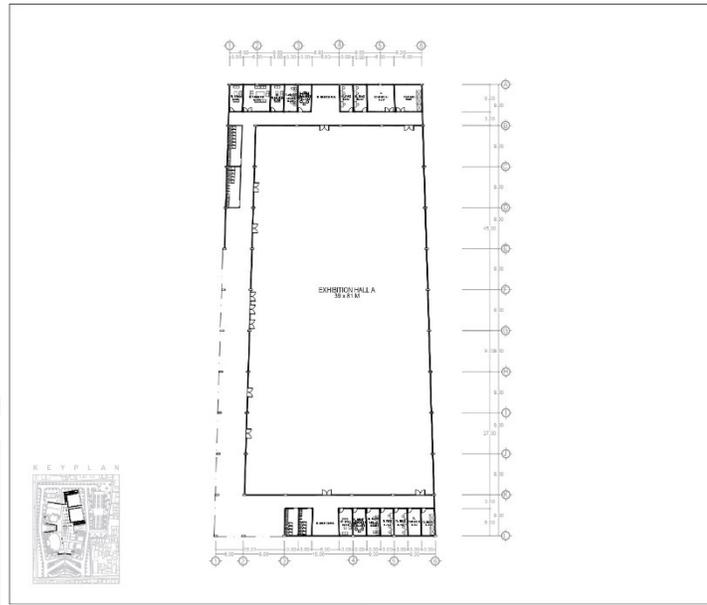
Pada sub-bangunan 3 terdapat 2 ruang ballroom di lantai satu dan satu ruang pameran dengan cakupan hingga 2000 orang di lantai dua.



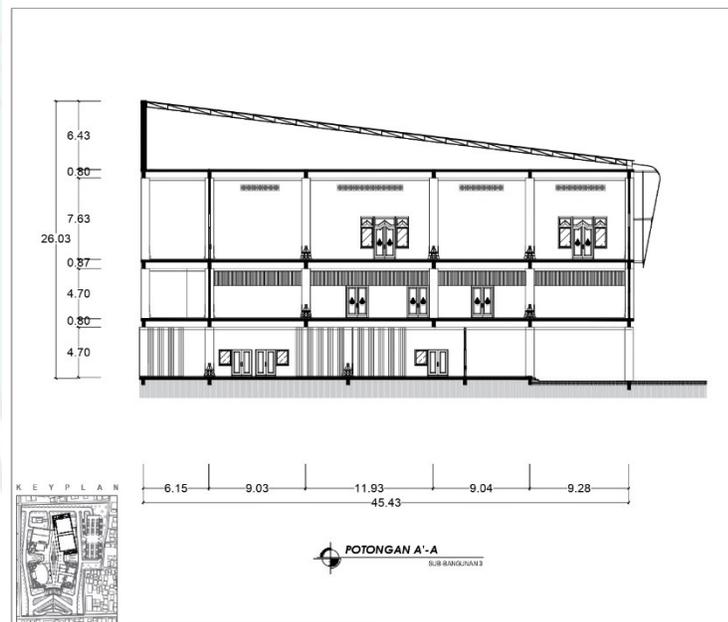
Gambar 6.37 Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 1) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.38 Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 2) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.39 Denah Sub-Bangunan 3 (Lantai 1-3) (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.40 Potongan A-A' Ballroom dan Exhibition Hall B (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.41 Perspektif Ballroom (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.42 Perspektif Ballroom (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

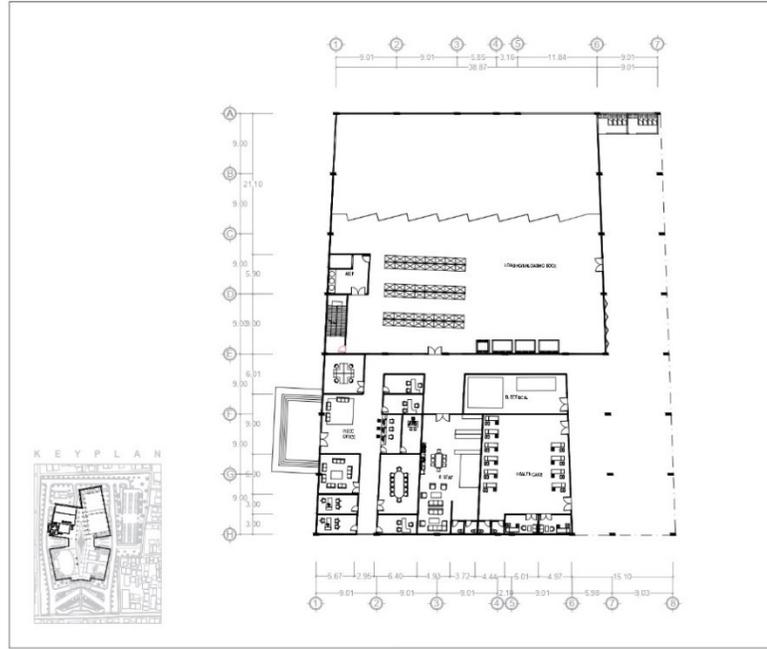


Gambar 6.43 Identitas sub-bangunan 3 Petruk  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

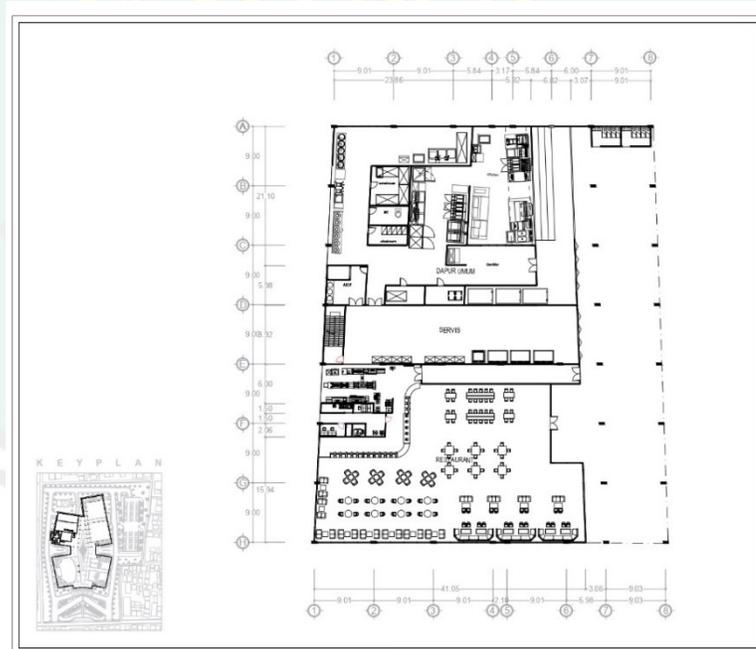


Gambar 6.44 Perspektif Exhibition Hall B  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

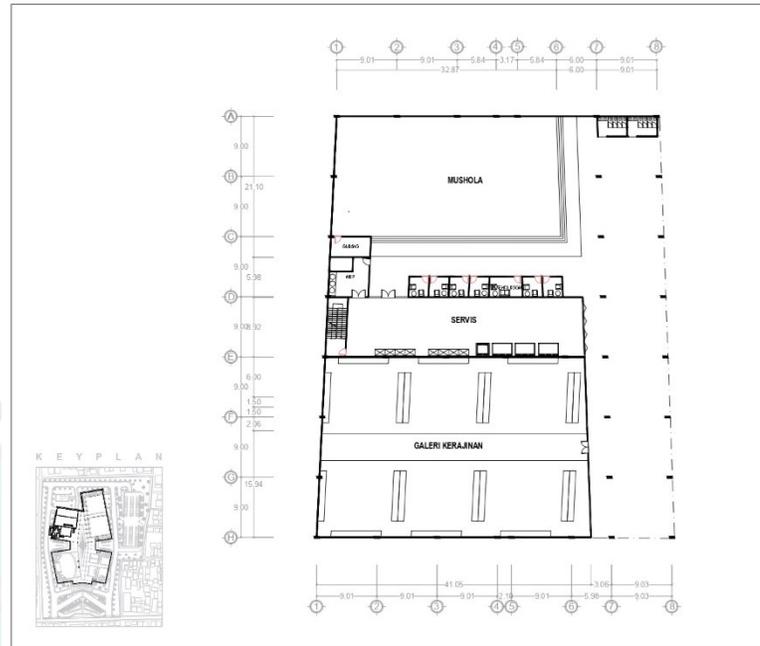
e. Sub-bangunan 4 Bagong (*Service and Managerial*)



Gambar 6.45 Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 1)  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.46 Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 2)  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.47 Denah Sub-Bangunan 4 (Lantai 3)  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

1. Galeri Kerajinan Yogyakarta



Gambar 6.48 Perspektif Interior Galeri Kerajinan Yogyakarta  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



2. Loading/Unloading Dock



Gambar 6.49 Perspektif Loading/Unloading dock (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

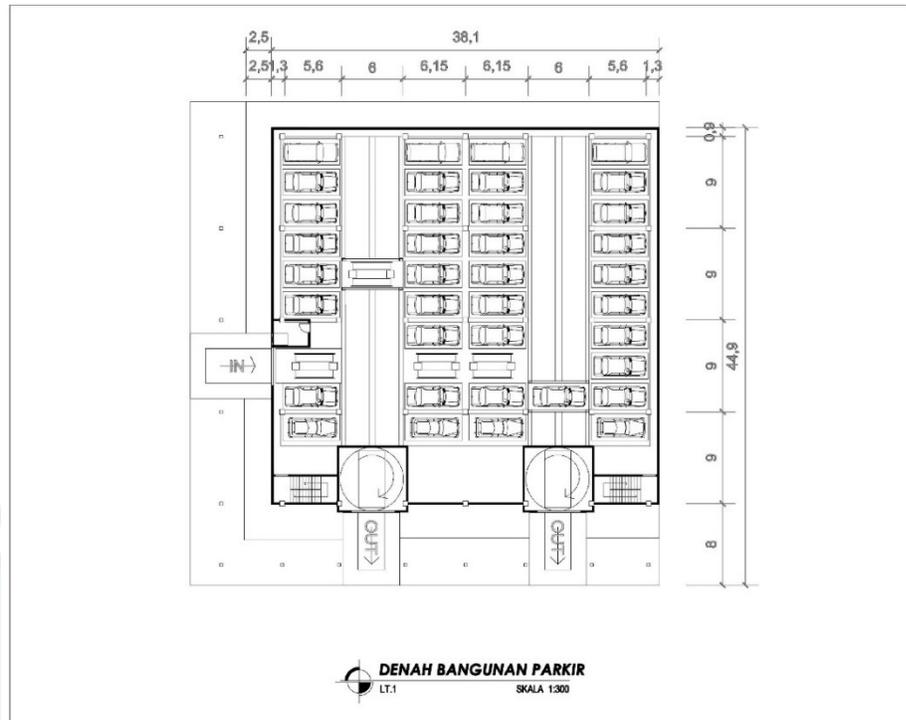
### 3. Mushola



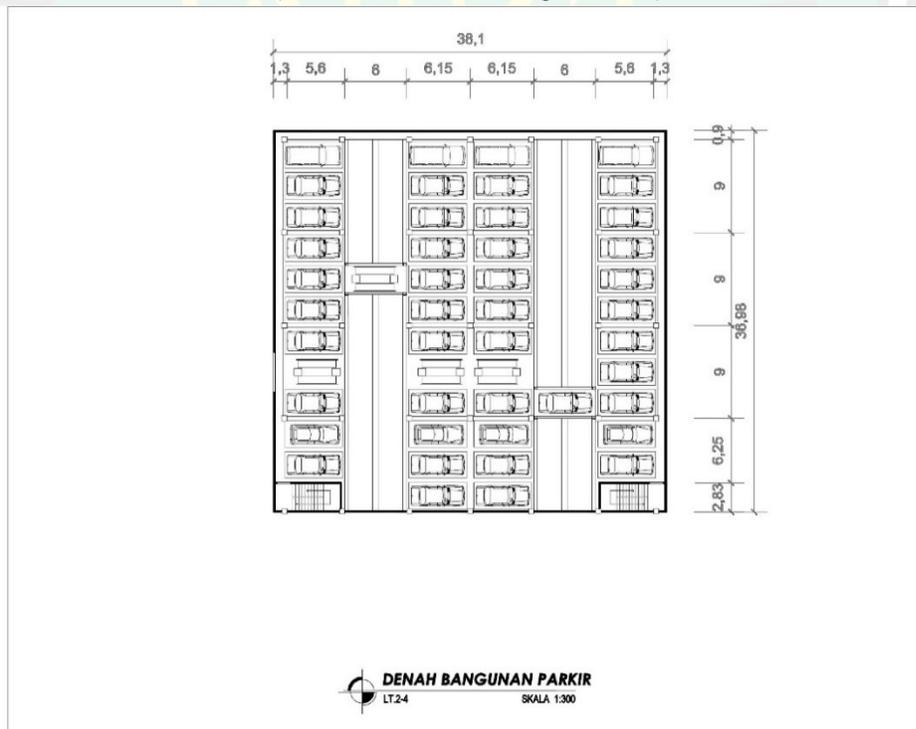
Gambar 6.50 Perspektif Mushola (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

#### 6.3.2 Bangunan Parkir

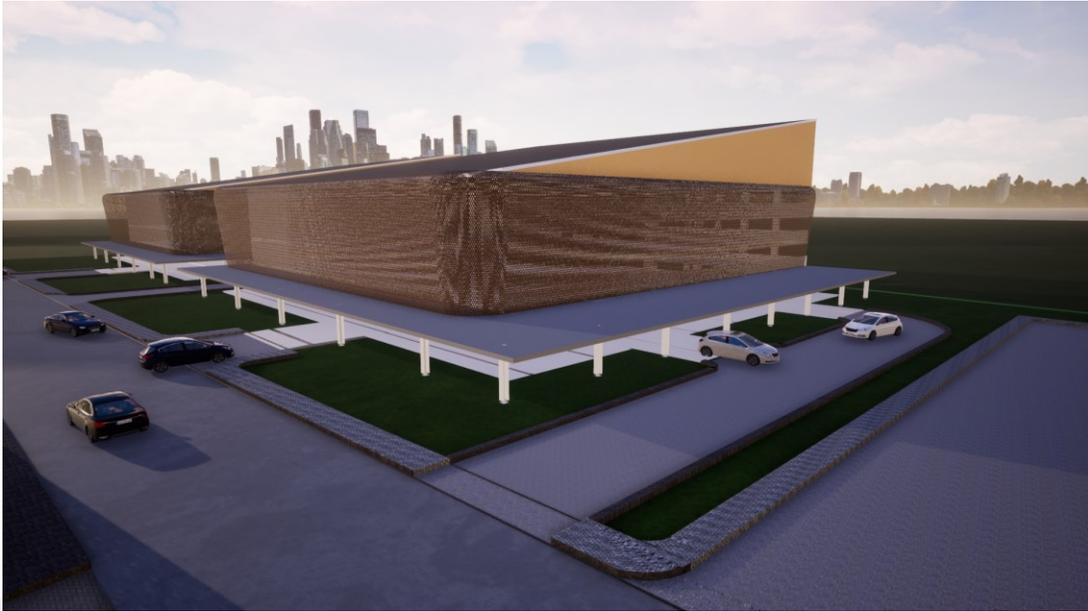
Dibutuhkan area parkir yang cukup untuk memenuhi kebutuhan diselenggarakannya kegiatan di YIECC. Acara yang diselenggarakan di YIECC ditargetkan berskala internasional sehingga dapat meningkatkan pengunjung wisatawan mancanegara (wisman) ke Yogyakarta namun tidak menutup kemungkinan diadakannya acara berskala nasional yang mengundang wisatawan nasional (wisnus). Para wisman yang mengunjungi YIECC diperkirakan menggunakan kendaraan umum atau kendaraan sewaan sedangkan wisnus yang berasal dari kota-kota di Indonesia atau masyarakat lokal dapat menggunakan kendaraan pribadi, umum atau sewaan. Maka diperkirakan pengunjung yang datang 50% menggunakan kendaraan pribadi dan 50% menggunakan kendaraan umum/sewaan. Dengan perbandingan 50:50 pada pengunjung yang datang menggunakan kendaraan umum dan kendaraan pribadi/sewaan maka disediakan area parkir yang mencakup 2 bangunan parkir 4 lantai yang dapat menampung 176 mobil (@ 6 seat) tiap bangunan parkirnya, 5 parkir bis dan parkir motor yang dapat mencakup 336 motor. Sehingga diperkirakan pada bangunan parkir dapat menampung hingga 2112 pengunjung, parkir bis dapat menampung 250 pengunjung dan parkir motor dapat menampung 336 pengunjung, maka total pengunjung maksimal yang dapat memarkirkan kendaraannya yakni 2698 pengunjung.



Gambar 6.51 Bangunan Parkir Lt. 1  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

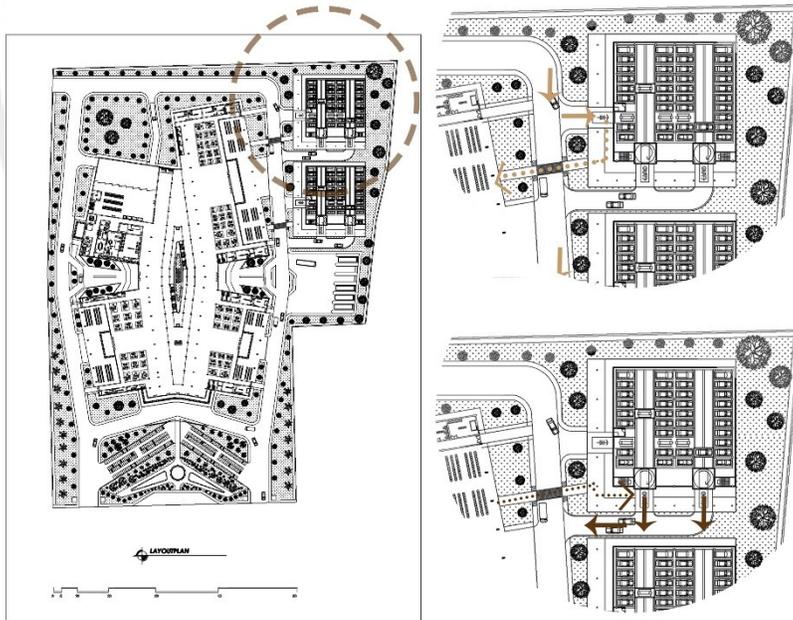


Gambar 6.52 Bangunan Parkir Lt. 2-4  
(Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.53 Perspektif Bangunan Parkir (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

**SKENARIO MEMARKIRKAN KENDARAAN di Multilevel Garage APS (Automatic Parking System)**



**Memarkirkan Kendaraan**

1. Pengunjung masuk ke dalam entrance Multilevel garage
2. Pengunjung menekan tombol slot parkir dan menerima kartu karcis
3. Mobil secara otomatis dengan mesin robotic car parking system tipe cart, mobil masuk ke dalam Multilevel Garage dan memarkirkannya sesuai dengan slot parkir yang telah ditentukan.
4. Pengunjung dapat menuju ke Gedung YIECC

**Menjemput Kendaraan**

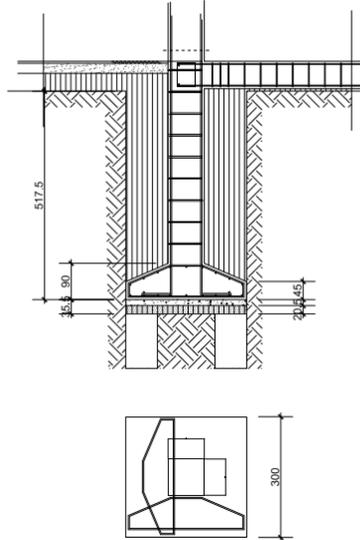
1. Pengunjung menuju pintu keluar Multilevel Garage
2. Pengunjung memasukkan kartu karcis
3. Mobil secara otomatis dengan mesin robotic car parking system tipe cart, mobil keluar dari Multilevel Garage dan memutar mobil menuju ke arah jalan keluar.
4. Pengunjung dapat meninggalkan Multilevel Garage

Gambar 6.54 Skenario Parkir dengan Multilevel Garage System (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

## 6.4 Hasil Rancangan Sistem Struktur

### 6.4.1 *Sub Structure*

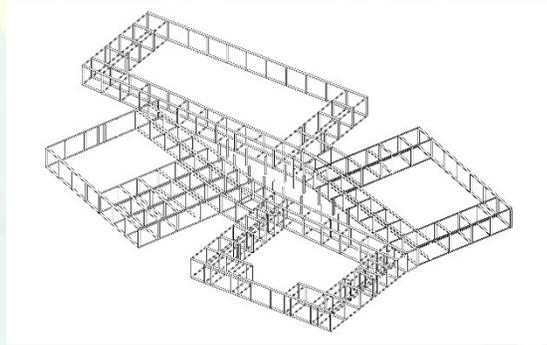
Menggunakan pondasi pancang yang dikombinasikan dengan plat beton



Gambar 6.55 Detail Pondasi Pancang (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.4.2 *Middle Structure*

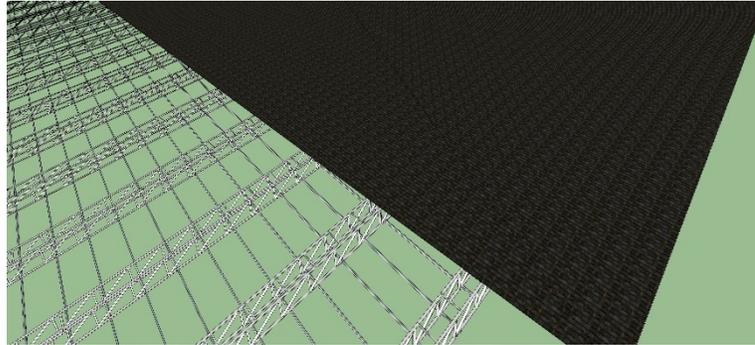
Struktur tengah menggunakan sistem rigid frame dengan material baja WF



Gambar 6.56 Sistem Struktur Rigid Frame pada Tapak (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.4.3 *Upper Structure*

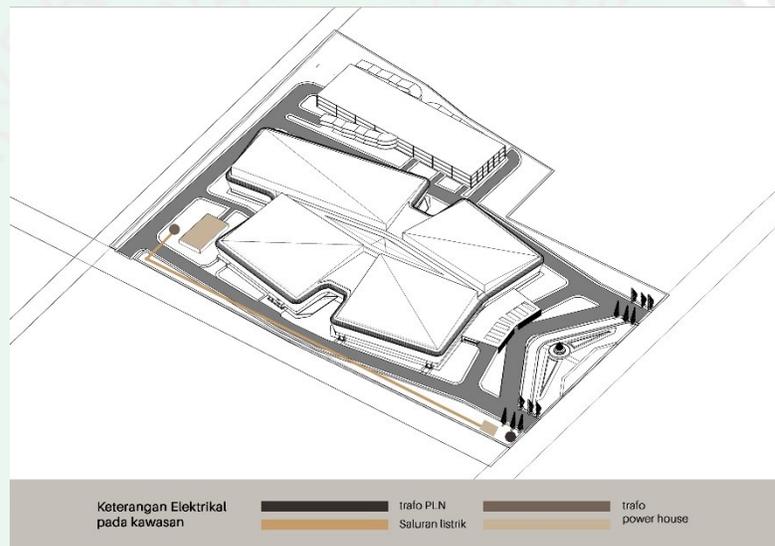
Menggunakan struktur atap bentang lebar dengan material baja ringan dengan penutup atap polycarbonate.



Gambar 6.57 Detail Atap (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

## 6.5 Hasil Rancangan Utilitas

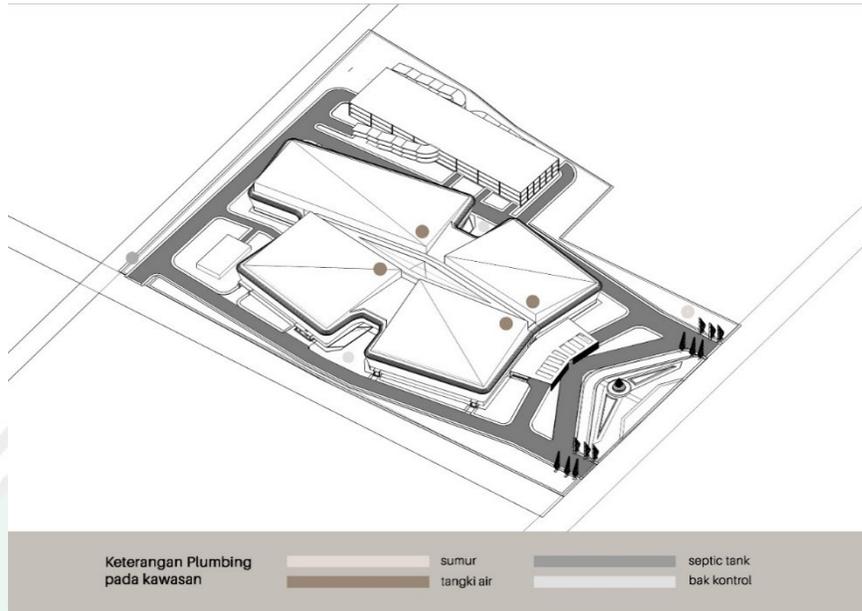
### 6.5.1 Utilitas Listrik



Gambar 6.58 Konsep Elektrikal pada Tapak (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

Pada sistem elektrikal di tapak, sumber daya berasal dari PLN. Dengan adanya trafo PLN di selatan bangunan maka daya listrik akan mengalir menuju ke power house dekat trafo PLN yang akan disalurkan ke trafo belakang kemudian akan disimpan di power house.

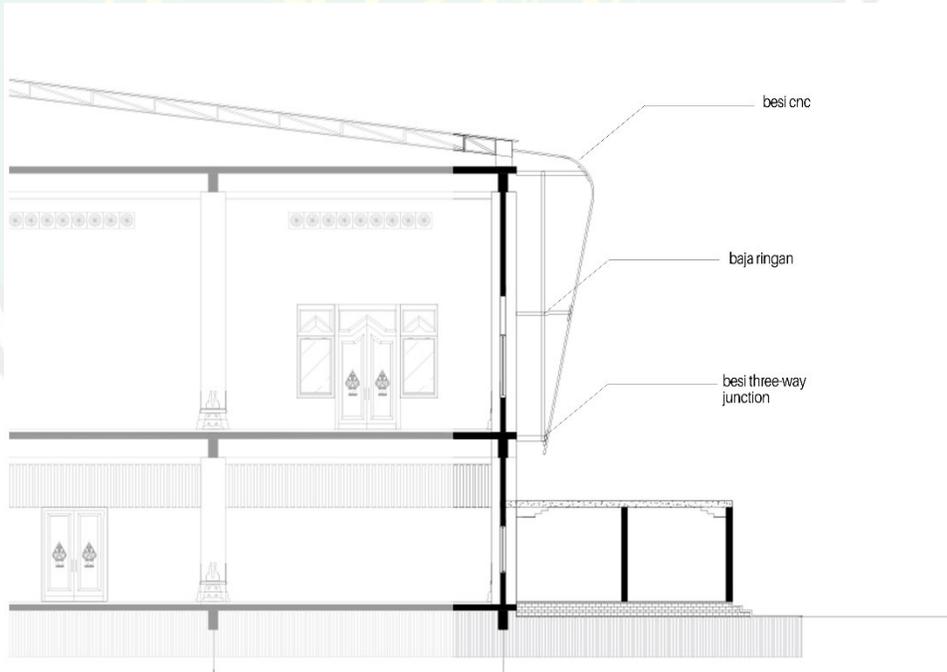
### 6.5.2 Plumbing dan Pengolahan Sampah



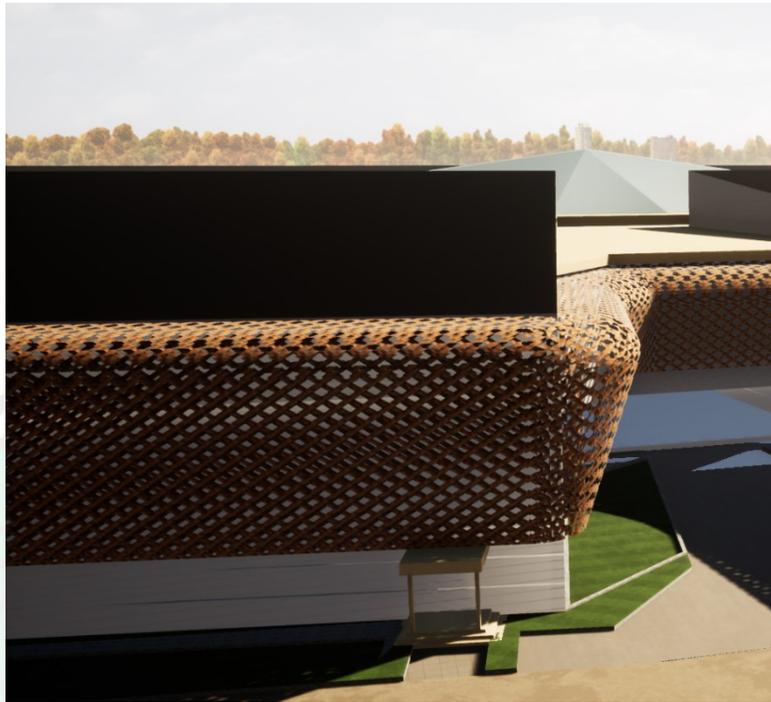
Gambar 6.59 Konsep Plumbing pada Tapak (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.6 Detail Rancangan

#### 6.6.1 Detail Rancangan Arsitektur



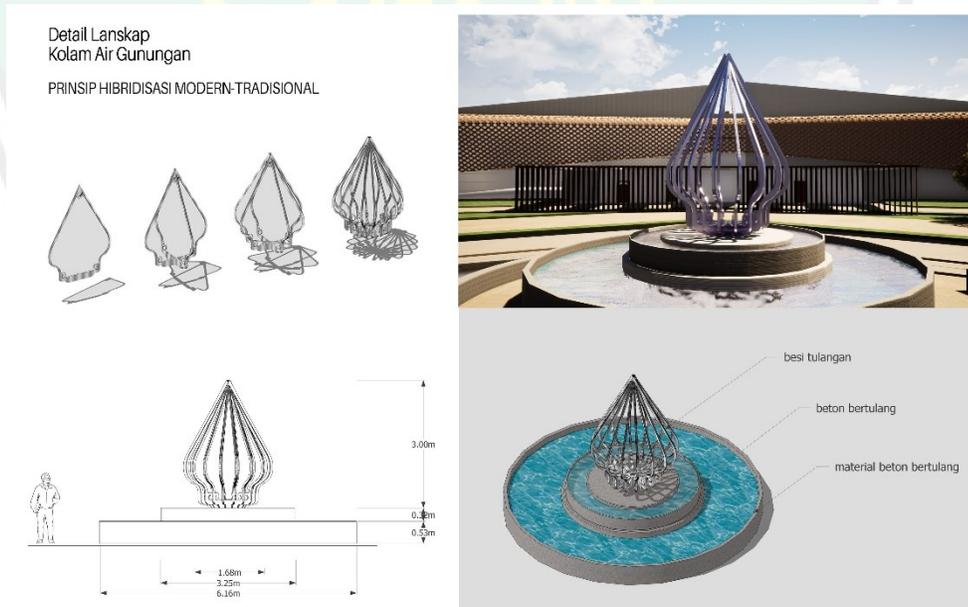
Gambar 6.60 Detail Rancangan Arsitektur (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



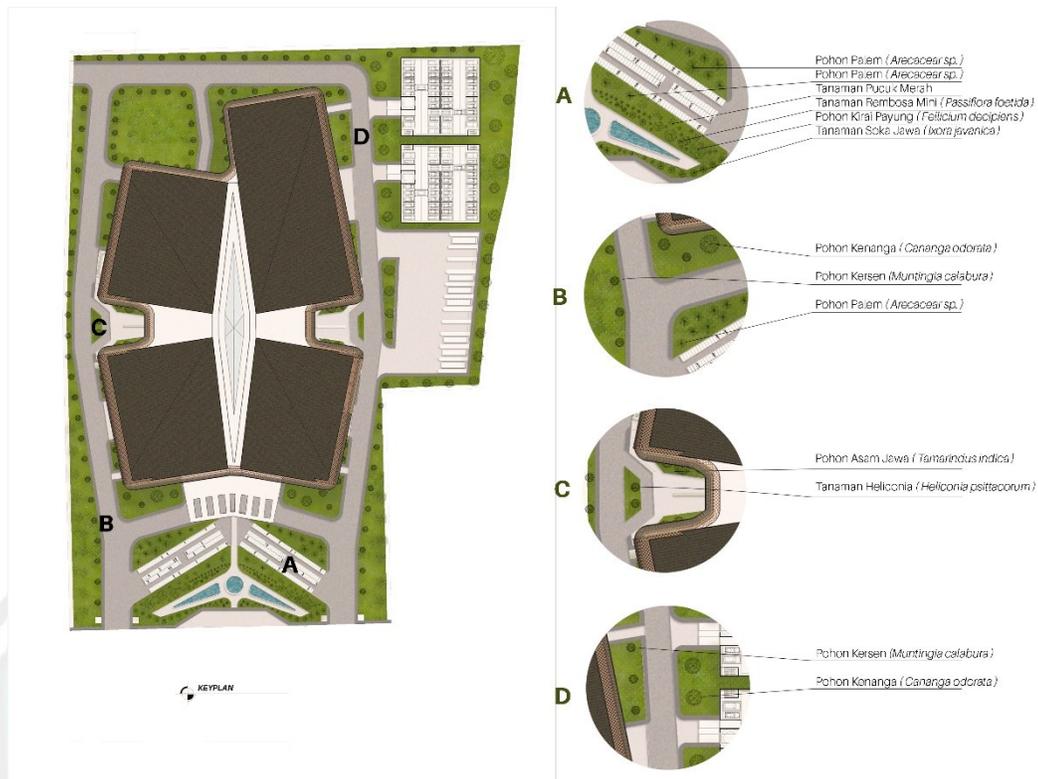
Gambar 6.61 Perspektif Secondary-skin (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

### 6.6.2 Detail Rancangan Lanskap

Detail rancangan lanskap lebih mengacu kepada penggunaan bahan material pada instrument lanskap yang ada. Detail



Gambar 6.62 Detail Rancangan Lanskap (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)



Gambar 6.63 Detail Vegetasi Lanskap (Sumber: Hasil Rancangan, 2020)

## BAB VII PENUTUP

### 7.1 Kesimpulan

Daerah istimewa Yogyakarta yang dikenal sebagai provinsi dengan beragam macam sejarah budayanya, sehingga menjadikan pariwisata sebagai salah satu penggerak ekonomi mayoritas penduduknya. Tidak diragukan lagi jika di Yogyakarta akan padat wisatawan ketika musim libur tiba, berbeda terbalik dengan hari-hari biasa. Perancangan Exhibition and Convention Center berskala MICE Internasional ini bertujuan untuk meningkatkan perekonomian penduduk lokal maupun nasional. Dampak yang ditimbulkan dari diselenggarakannya kegiatan MICE ini memiliki efek besar atau *multiplier-effect*, diantaranya bidang yang mendapat dampak adalah sektor pariwisata, akomodasi penginapan, moda transportasi, penerjemah, kuliner hingga percetakan. Selain itu perancangan ini juga bertujuan untuk mempromosikan kerajinan-kerajinan khas Yogyakarta kepada para wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara sebagai wujud dari memberdayakan pariwisata budaya di Yogyakarta.

Digunakan pendekatan arsitektur simbiosis yang mengangkat budaya jawa tradisional dan budaya jawa modern karena diharapkan dengan perancangan yang mengangkat unsur budaya Jawa tradisional-modern dapat memberikan/memunculkan/mengenalkan kembali ciri khas budaya Jawa kepada wisatawan nusantara maupun mancanegara dengan memberikan desain rancangan yang memunculkan suasana perjalanan sejarah budaya jawa dari masa modern menuju tradisional.

Penerapan dari pendekatan arsitektur simbiosis dapat dilihat dari luar hingga masuk ke dalam bangunan, dari luar bangunan terdapat gapura dan sculpture gunung hasil dari prinsip simulacra, bentuk bangunan hasil hibridisasi dari langgam budaya jawa modern-tradisional, interior pada ruang-ruang yang memunculkan kesatuan dualisme dari hamba dan alam, dan pencampuran dari elemen-elemen budaya jawa di dalam maupun di luar bangunan.

### 7.2 Saran

Perancangan Exhibition and Convention Center merupakan objek yang luas cakupannya, tidak diambil dari unsur budayanya saja. Pendekatan yang digunakan penulis bertujuan untuk menjembatani layanan pariwisata budaya di Yogyakarta maka pendekatan perancangan berfokus pada unsur budayanya namun dapat dikembangkan lebih inovatif pada pendekatan rancangan yang berhubungan dengan Exhibition and Convention Center sehingga dapat memberikan fasilitas dan rancangan yang prima dan nyaman bagi pengunjung.

Pemilihan pendekatan perancangan juga dapat dikembangkan. Apabila penulis mengambil fokus perancangan pada elemen-elemen budaya di Jawa maka fokus perancangan yang sejenis diharapkan lebih spesifik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arahan Pola Ruang RDTR Kota Yogyakarta – SI Metadata Spasial Daerah* (2017). Situs: [http://gis.jogjaprovo.go.id/layers/geonode:pola\\_ruang\\_rdtr\\_kota\\_jogja](http://gis.jogjaprovo.go.id/layers/geonode:pola_ruang_rdtr_kota_jogja) (Diakses pada: 21 Mei 2019).
- Barron, M. and Foulkes, T. J. (1994) *Auditorium Acoustics and Architectural Design*, *The Journal of the Acoustical Society of America*. doi: 10.1121/1.410457.
- BPS DIY, 2018. BADAN PUSAT STATISTIK PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DALAM ANGKA 2018 BPS-Statistics of Daerah Istimewa Yogyakarta Province 500.
- BPS Provinsi D.I. Yogyakarta* (2018). Situs: <https://yogyakarta.bps.go.id/dynamictable/2018/01/31/98/jumlah-penduduk-miskin-dan-garis-kemiskinan-menurut-kabupaten-kota-di-d-i-yogyakarta.html> (Diakses pada: 20 September 2019).
- di yogyakarta - HumanitarianResponse* (2015). Situs: <https://studylid.com/doc/408015/di-yogyakarta---humanitarianresponse> (Diakses pada: 29 Juli 2019).
- Hofmann, H., Ganslandt, R., 1992. ERCO Handbook of Lighting Design. Architecture.
- ICCA (2018) 'International Congress and Convention Association 2017 ICCA Statistics Report', pp. 1-78. Situs: [www.iccaworld.org](http://www.iccaworld.org).
- In Reply: BEHAVIOUR THERAPY* (1966) *The British Journal of Psychiatry*. doi: 10.1192/bjp.112.483.211-a.
- Jakarta Convention Center* (2019). Situs: <http://www.jcc.co.id/> (Diakses pada: 2 Agustus 2019).
- KISHO KUROKAWA* (2015). Situs: <http://www.kisho.co.jp/page/219.html> (Diakses pada: 20 Juli 2019).
- Ikhwanuddin (2005). *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kesrul, M., 2004. *Meeting Incentive Trip, Conference and Exhibition*. Graha Ilmu: Jakarta.
- Kurokawa, Kisho (1991). *Intercultural Architecture: The Philosophy of Symbiosis*. Great Britain: Academy Group Ltd.
- Lawson, Fred. 1981. *Conference, convention, and exhibition facilities*. London: The Architectural Press.
- Ningsar, Erdiono, D (2012). *Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid dan Arsitektur Simbiosis*. Daseng 1, 7-14.
- Nyoman.S. Pendit. 1999. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta : Pradya Paramita.

Penner, R. H. (1991). Foreword. In R. H. Penner, *Conference center planning and design*. New York: Watson-Guptill.

*Provinsi Mana yang Memiliki Angka Kemiskinan Terbesar?* | Databoks (2019). Situs: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/07/16/provinsi-mana-yang-memiliki-angka-kemiskinan-terbesar> (Diakses pada: 18 September 2019).

*Tata Rakiting Wewangunan* | *Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat - Kraton Jogja* (2017). Situs: <https://www.kratonjogja.id/tata-rakiting-wewangunan/4/tata-ruang-dan-bangunan-kawasan-inti-keraton-yogyakarta> (Diakses pada: 20 Agustus 2019).





TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
EXHIBITION AND CONVENTION CENTER (YIECC)  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBiosis

JUDUL GAMBAR

DENAH LT.1 YIECC

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU,  
UMBULHARJO,  
KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

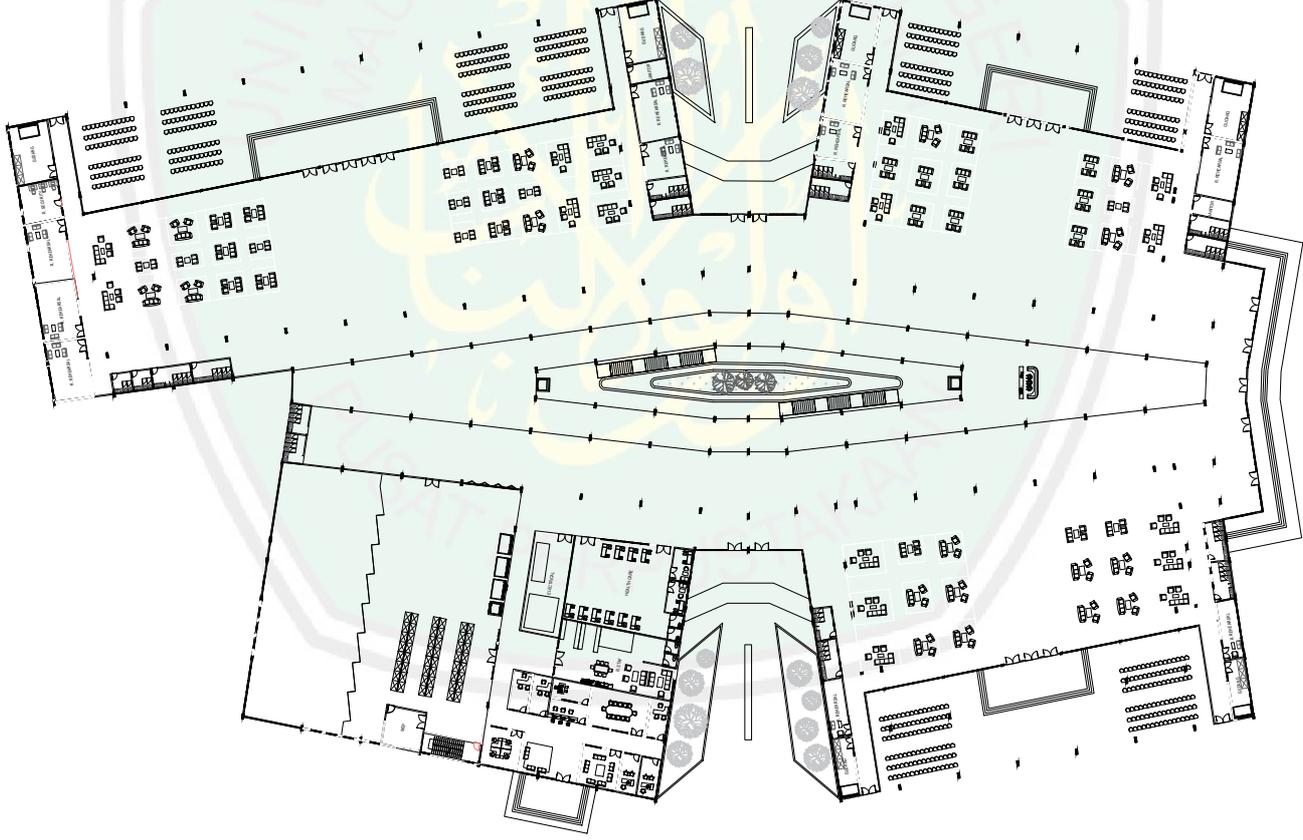
NIM

16660094

SKALA: 1:1000

CODE : ARCH - 1

A4



DENAH YIECC  
LT.1



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
EXHIBITION AND CONVENTION CENTER (YIECC)  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LT.2 YIECC

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU,  
UMBULHARJO,  
KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

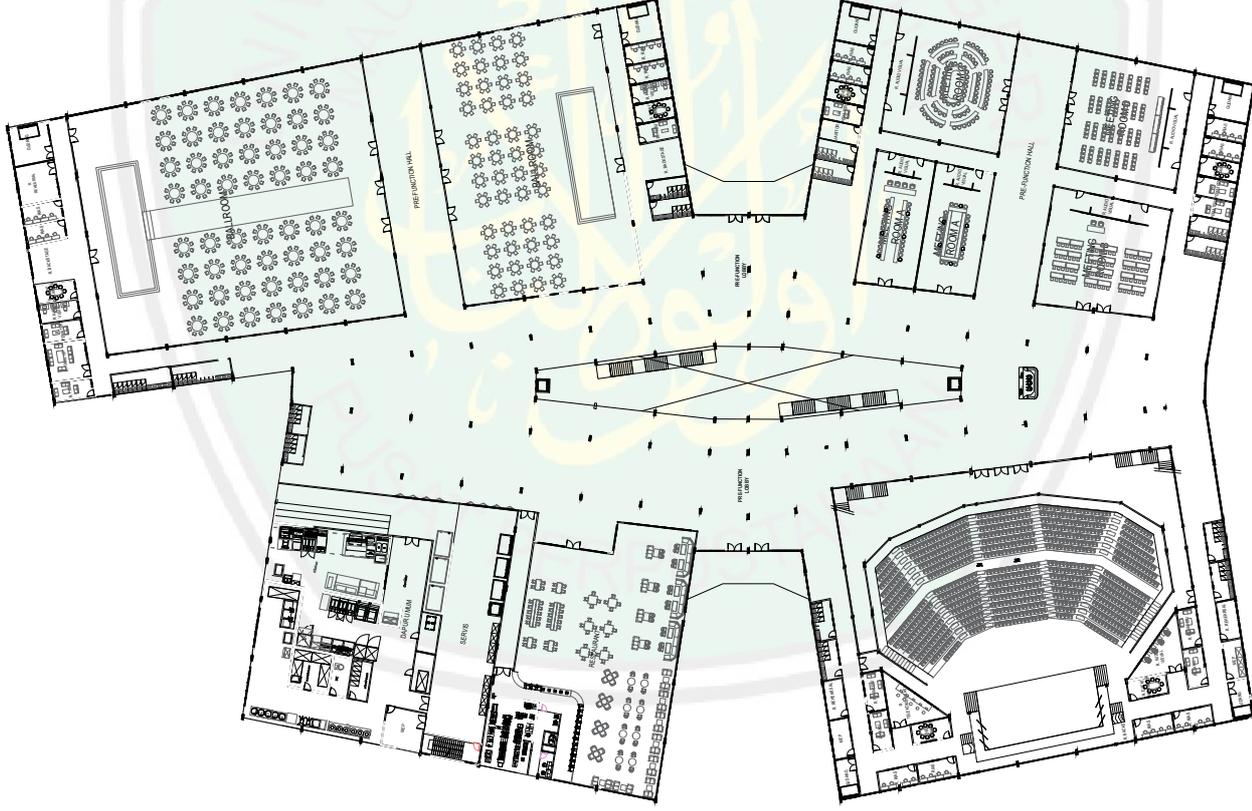
NIM

16660094

SKALA: 1:1000

CODE : ARCH - 2

A4



DENAH YIECC  
LT.2



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
EXHIBITION AND CONVENTION CENTER (YIECC)  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LT.3 YIECC

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU,  
UMBULHARJO,  
KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

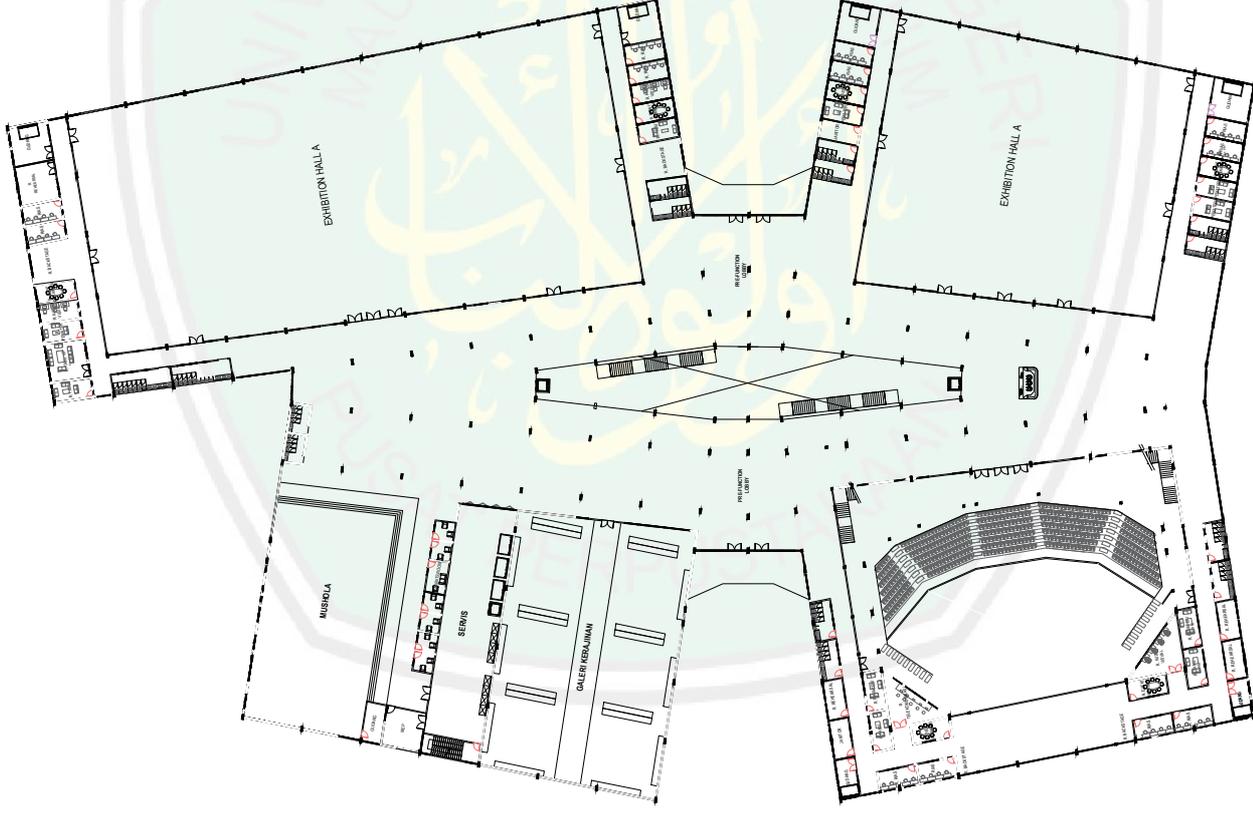
NIM

16660094

A4

SKALA: 1:1000

CODE : ARCH - 3



DENAH YIECC  
LT.3



TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOISIS

JUDUL GAMBAR

TAMPAK DEPAN DAN TAMPAK  
SAMPING BANGUNAN

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU,  
UMBULHARJO,  
KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

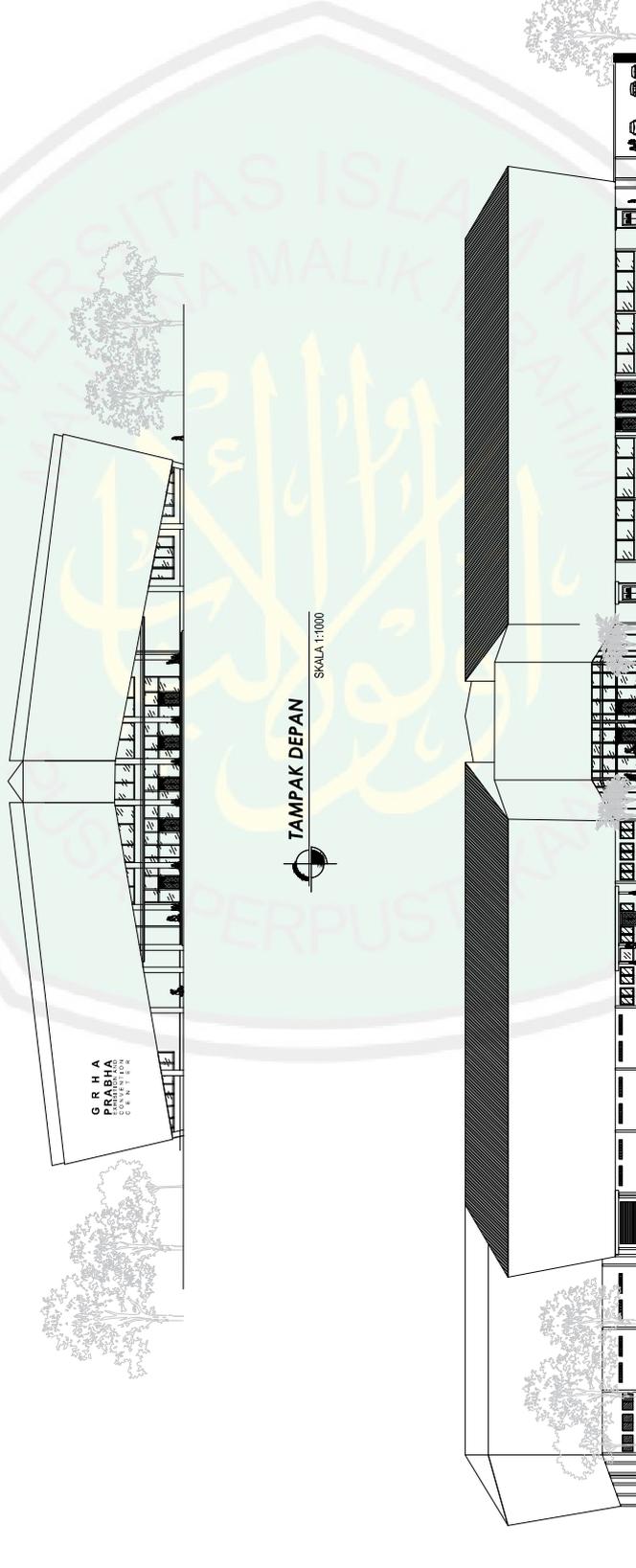
NIM

16660094

A4

SKALA : 1:1000

CODE : ARCH - 10



TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:1000

TAMPAK SAMPING  
SKALA 1:1000



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LOBBY  
 SUB-BANGUNAN 1, LT. 1

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

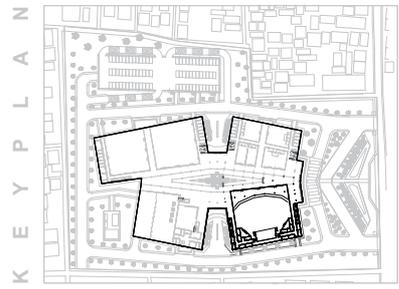
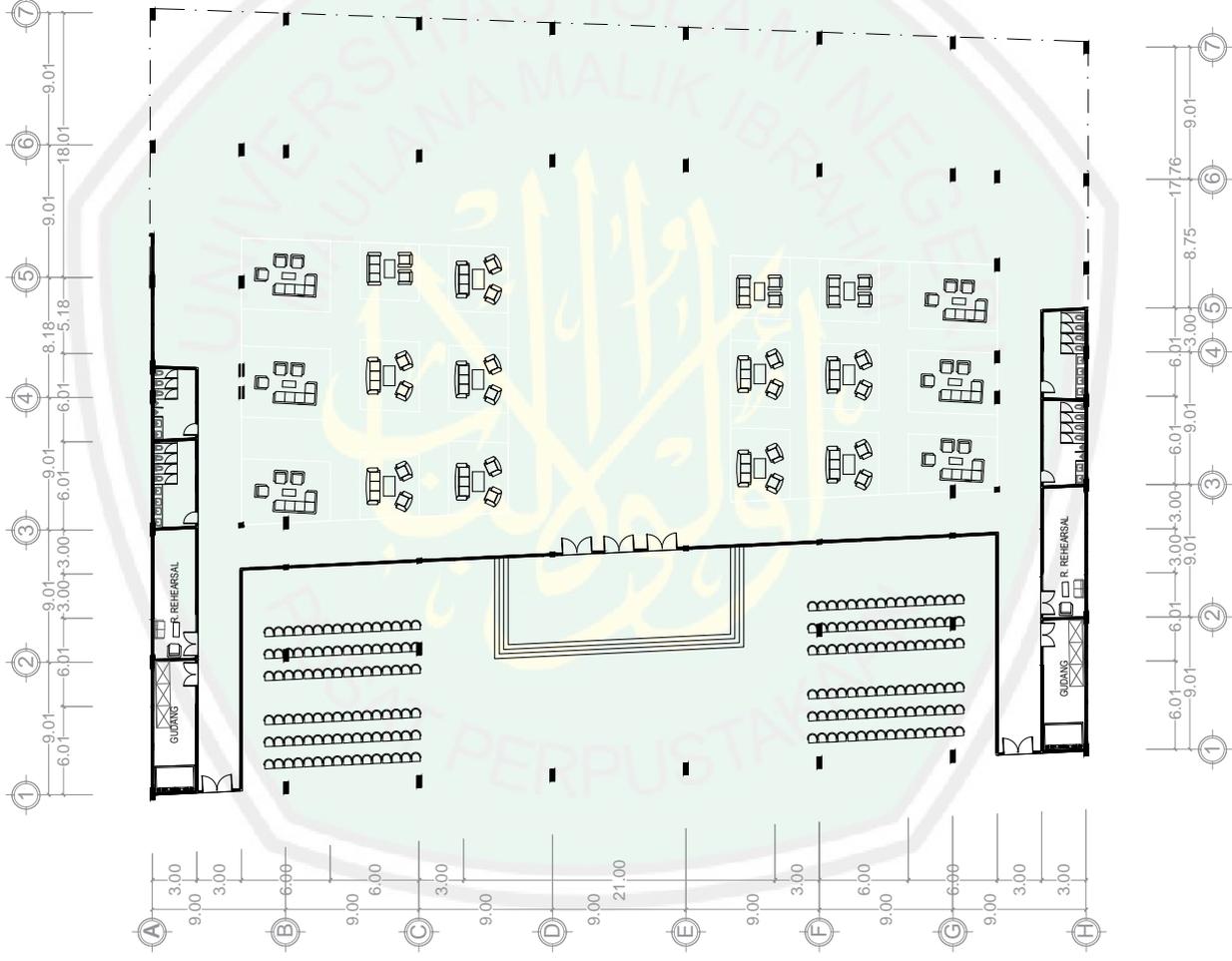
NIM

16660094

**A4**

SKALA : 1:500

CODE : ARCH - 5









TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH LOBBY  
 SUB-BANGUNAN 2, LT. 1

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

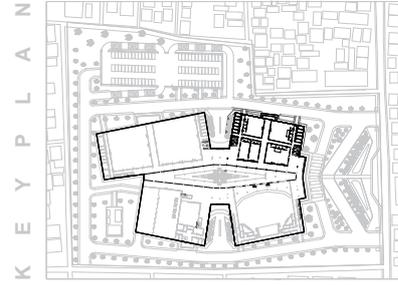
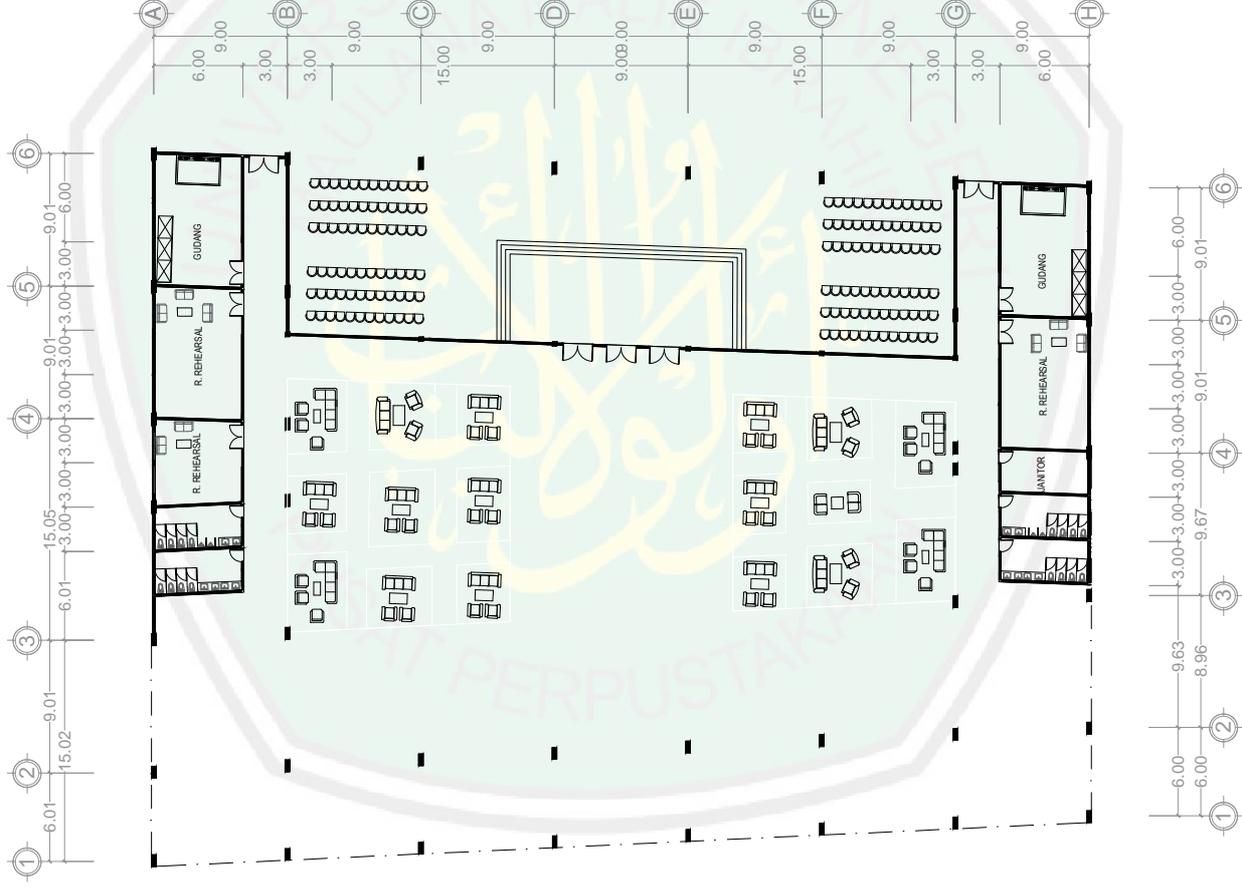
NIM

16660094

SKALA : 1:500

CODE : ARCH - 8

**A4**



K E Y P L A N



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH MEETING ROOM  
 SUB-BANGUNAN 2, LT.2

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

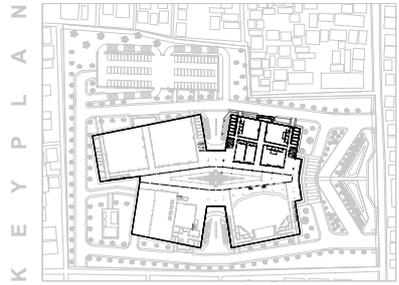
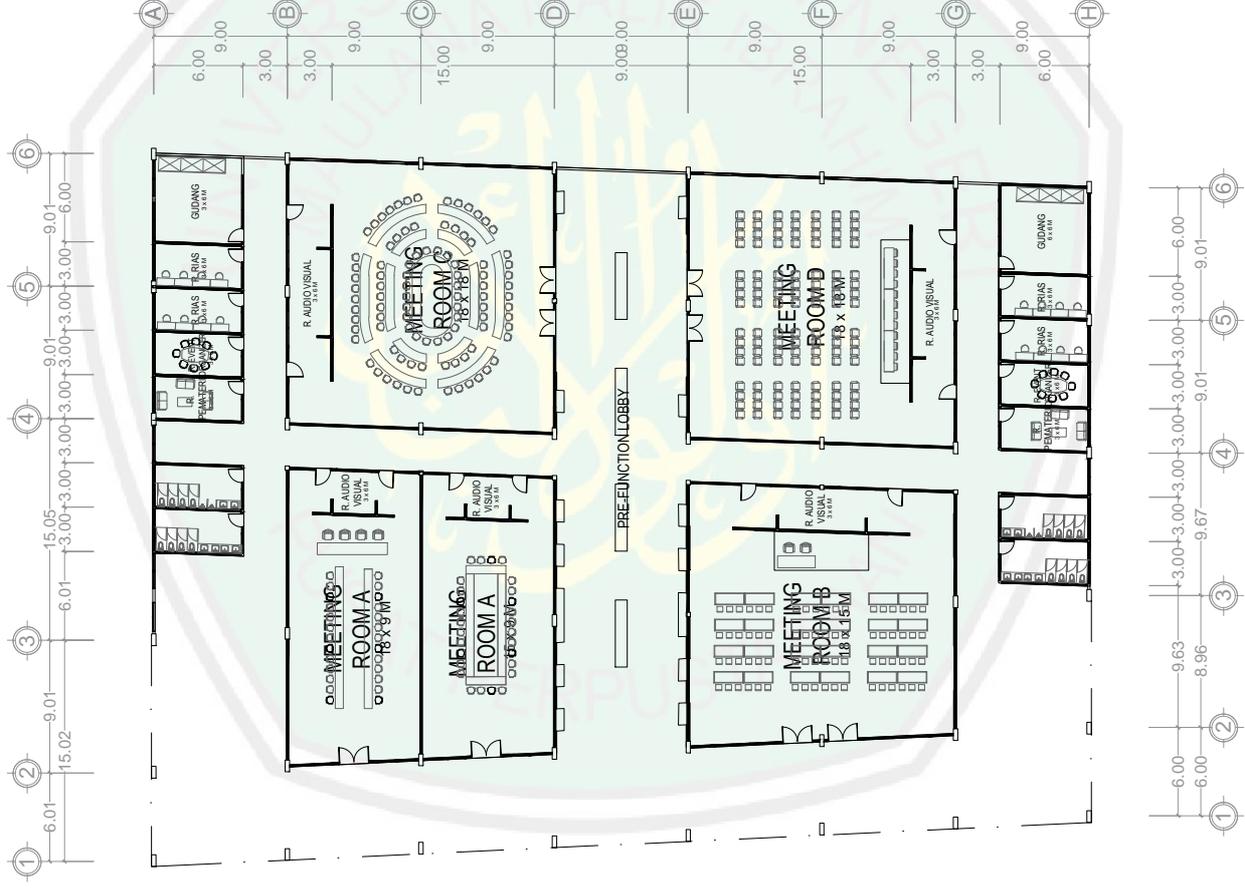
NIM

16660094

SKALA : 1:500

CODE : ARCH - 9

**A4**





TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH EXHIBITION HALL A  
 SUB-BANGUNAN 2, LT.3

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

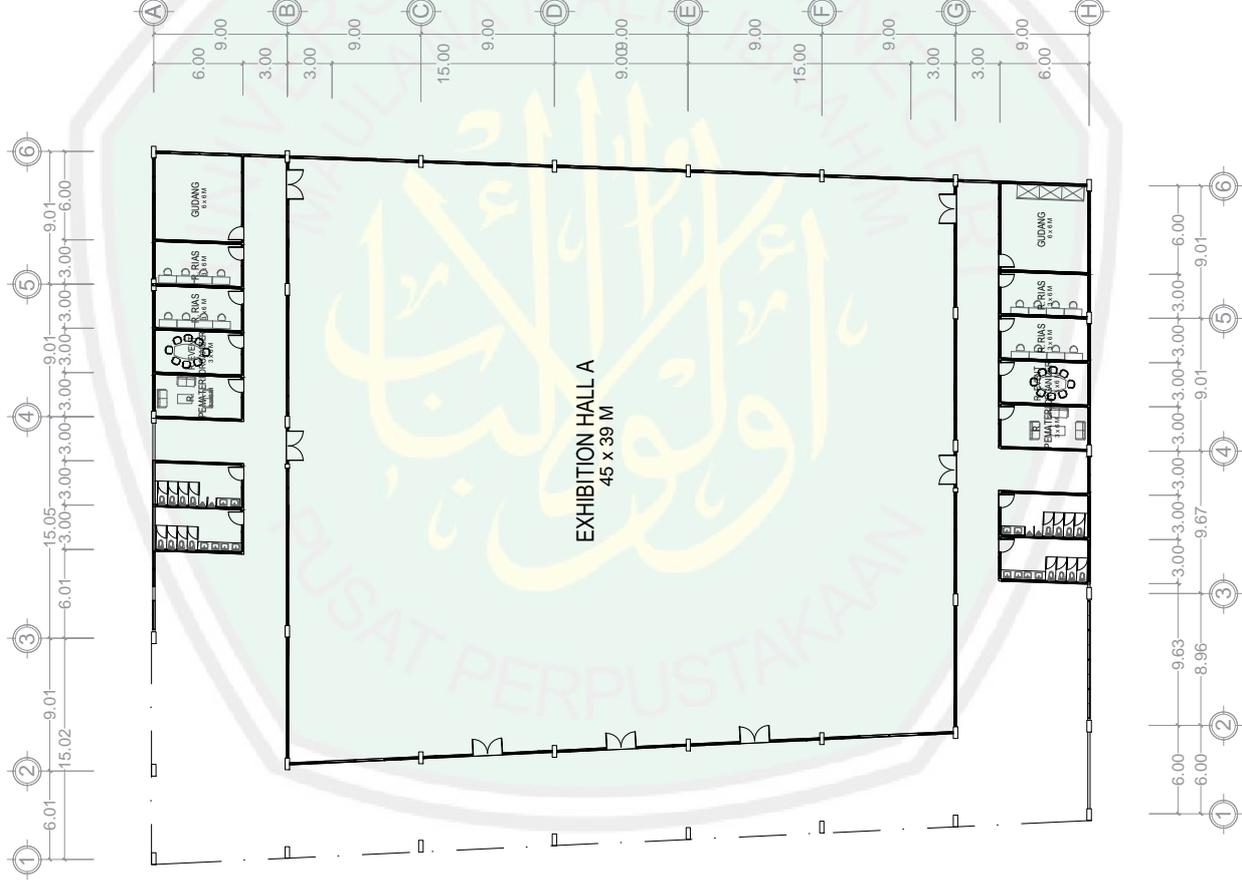
NIM

16660094

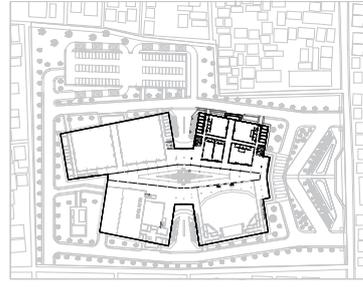
SKALA : 1:500

CODE : ARCH - 10

**A4**



K E Y P L A N







TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

**JUDUL GAMBAR**

DENAH BALLROOM  
 SUB-BANGUNAN 3, LT.2

**LOKASI**

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

**DOSEN PEMBIMBING 1**

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

ELOK MUTIARA, M.T

**NAMA MAHASISWA**

DZIA MILLATINA

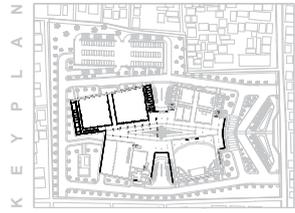
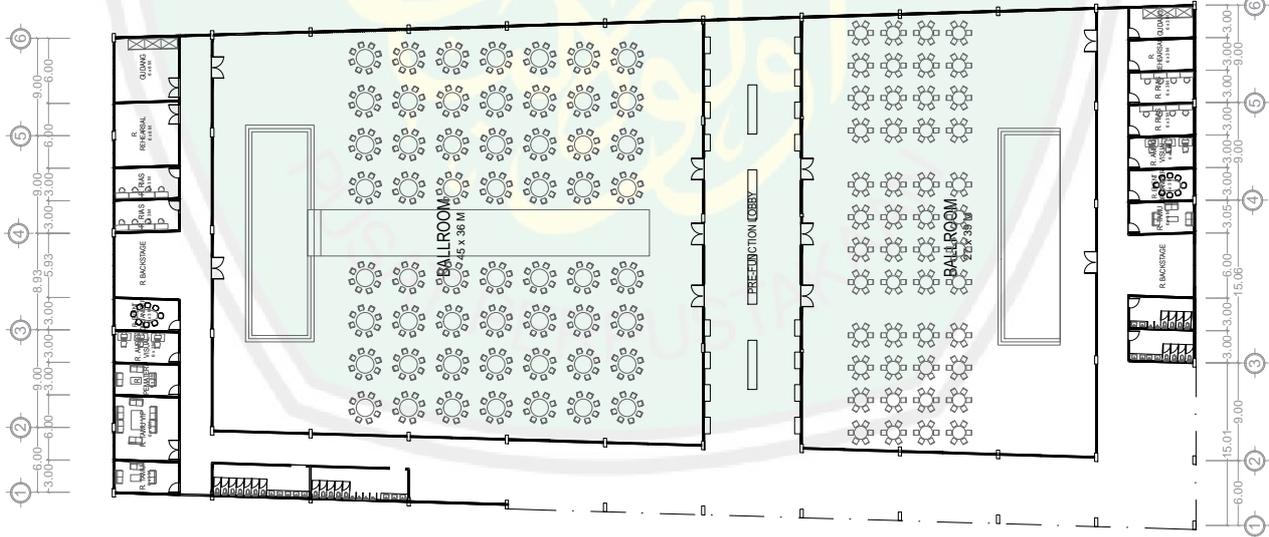
**NIM**

16660094

**A4**

SKALA : 1:700

CODE : ARCH - 12







TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

JUDUL GAMBAR

DENAH SERVICE  
 SUB-BANGUNAN 4, L.T. 1

LOKASI

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

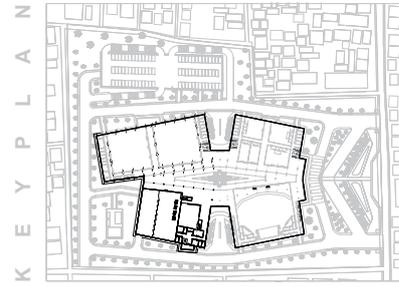
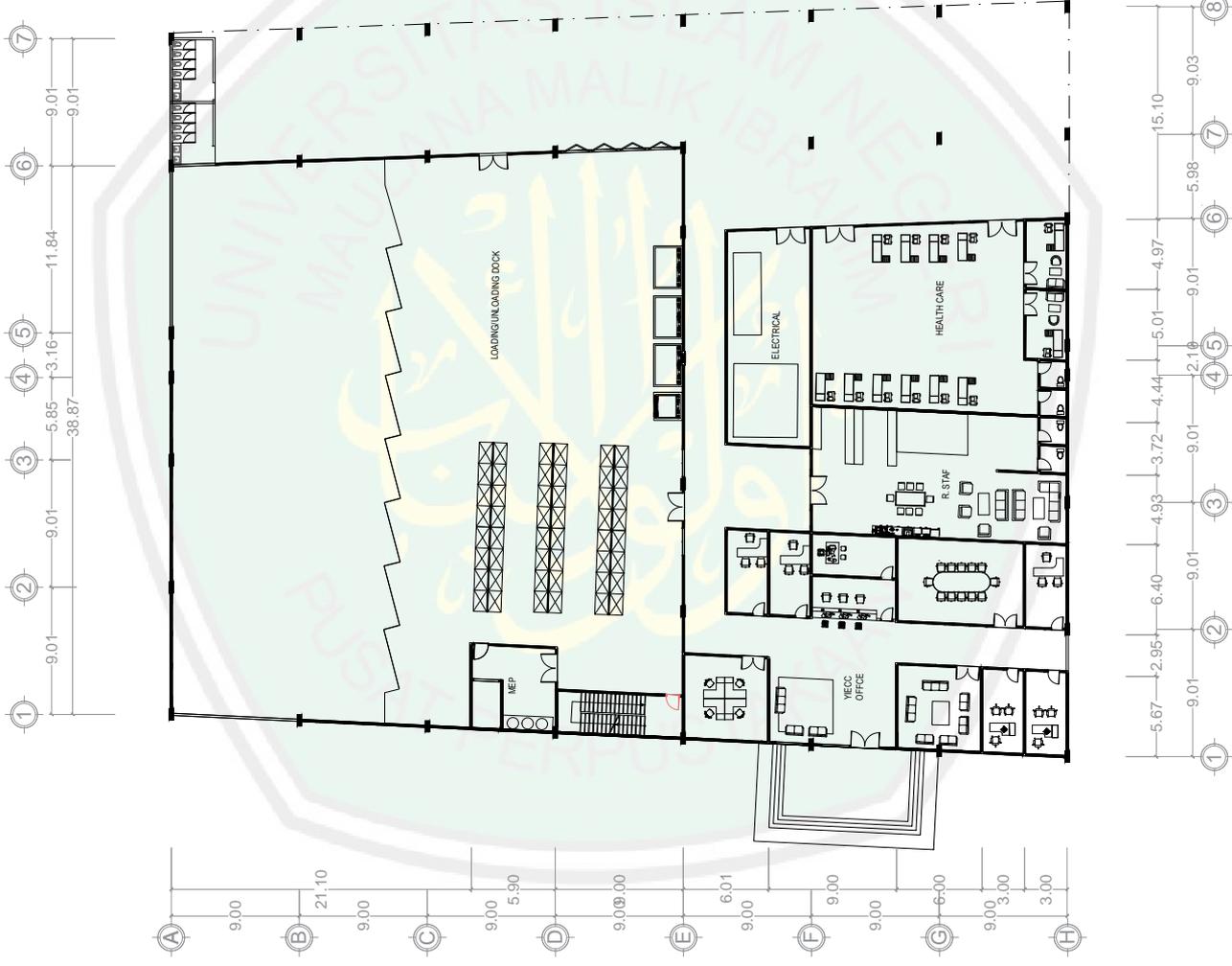
NIM

16660094

**A4**

SKALA : 1:500

CODE : ARCH - 14







TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER DENGAN  
 PENDEKATAN ARSITEKTUR SIMBIOSIS

**JUDUL GAMBAR**

DENAH SERVICE  
 SUB-BANGUNAN 4, LT.3

**LOKASI**

JALAN KENARI, MUJA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

**DOSEN PEMBIMBING 1**

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

ELOK MUTIARA, M.T

**NAMA MAHASISWA**

DZIA MILLATINA

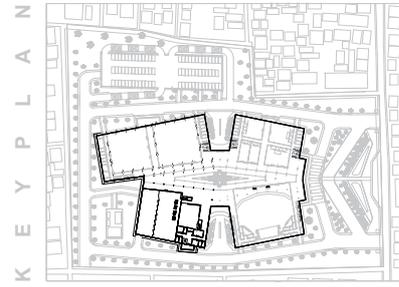
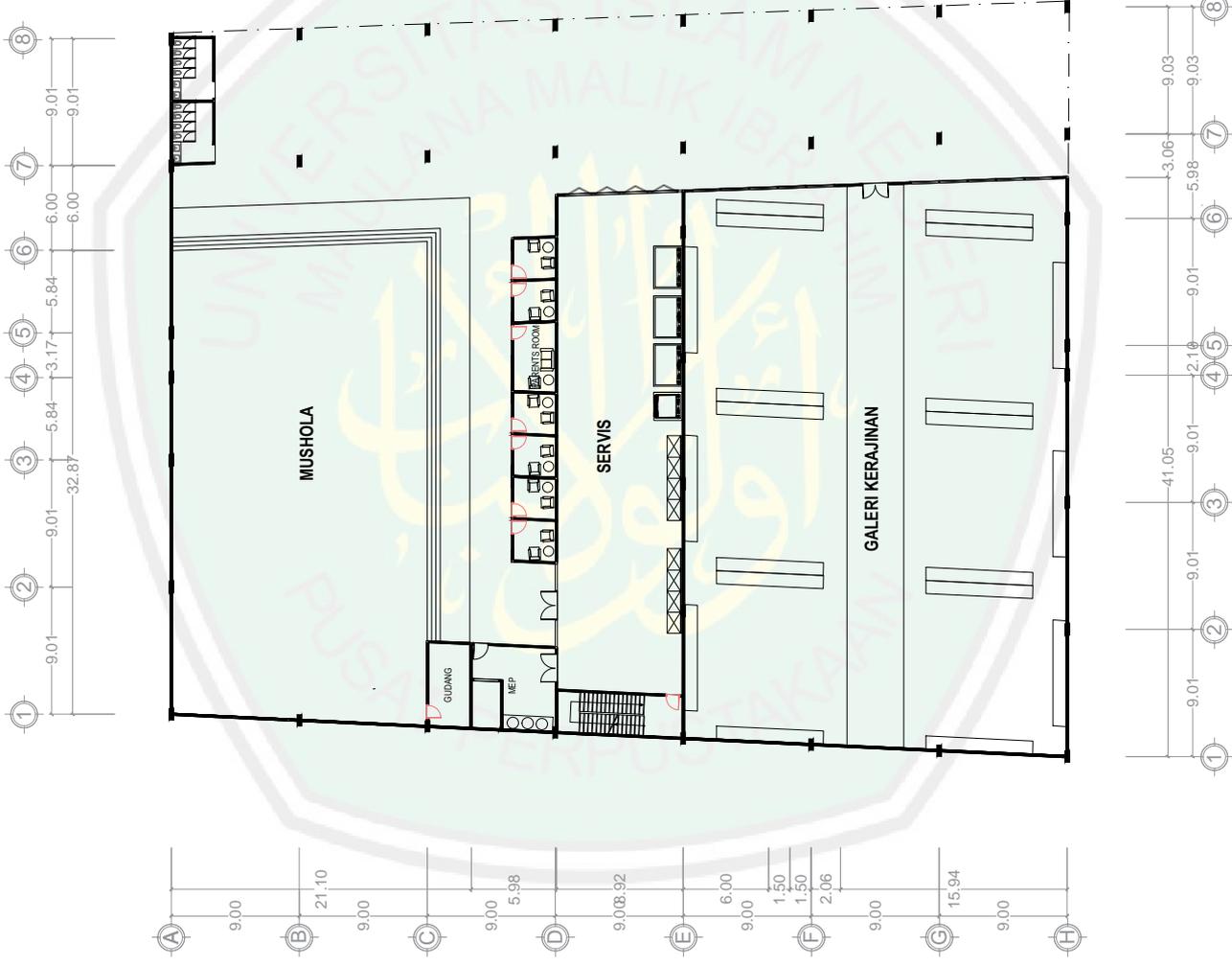
**NIM**

16660094

**SKALA : 1:500**

**CODE : ARCH - 16**

**A4**



K E Y P L A N



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER  
 DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
 SIMBIOISIS

**JUDUL GAMBAR**

POTONGAN A-A' SUB-BANGUNAN 2

**LOKASI**

JALAN KENARI, MUJUA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

**DOSEN PEMBIMBING 1**

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

ELOK MUTIARA, M.T

**NAMA MAHASISWA**

DZIA MILLATINA

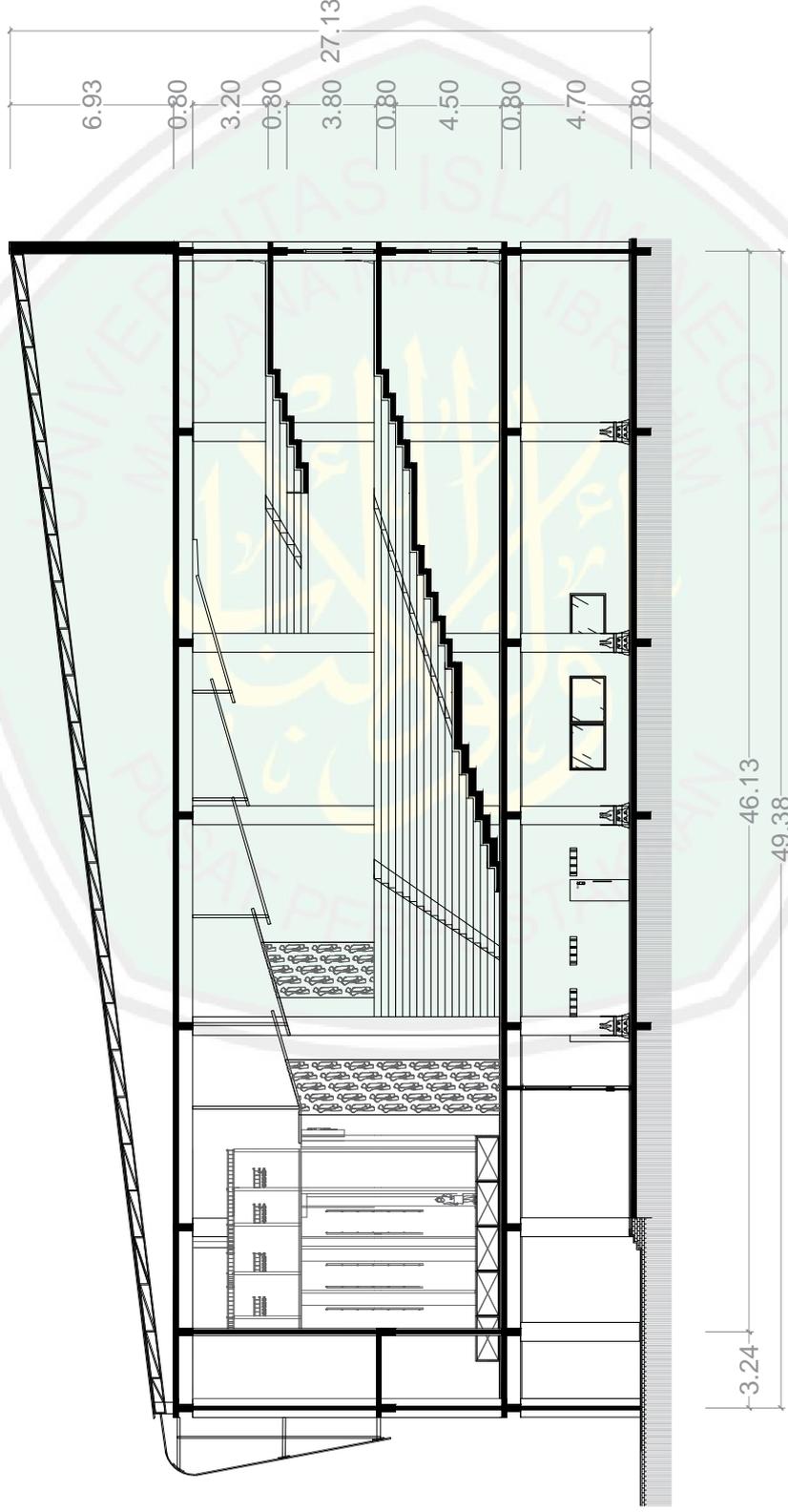
**NIM**

16660094

SKALA : 1:300

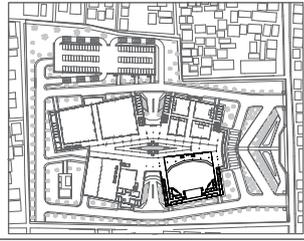
CODE : ARCH - 17

**A4**



**POTONGAN A'-A**  
 SUB-BANGUNAN 1

K E Y P L A N





TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

**TUGAS AKHIR**

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER  
 DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
 SIMBIOISIS

**JUDUL GAMBAR**

POTONGAN A-A' SUB-BANGUNAN 2

**LOKASI**

JALAN KENARI, MUJUA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

**DOSEN PEMBIMBING 1**

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

**DOSEN PEMBIMBING 2**

ELOK MUTIARA, M.T

**NAMA MAHASISWA**

DZIA MILLATINA

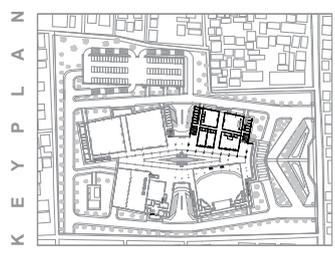
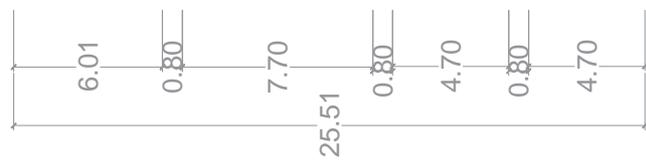
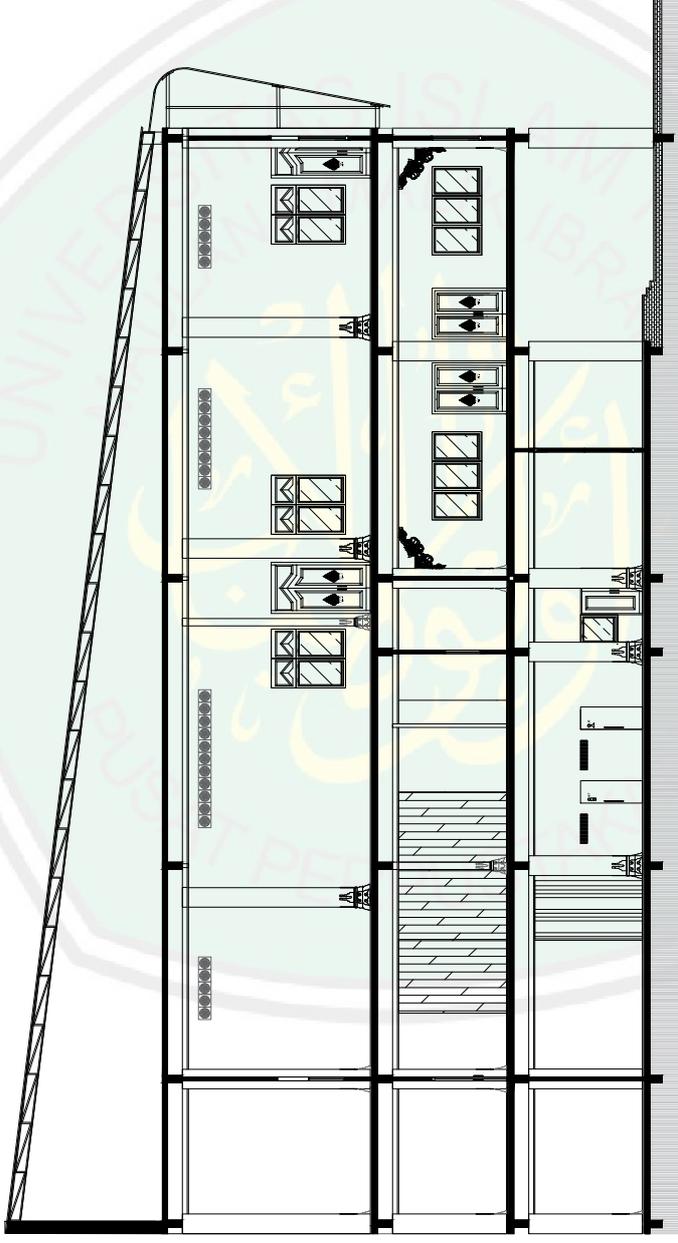
**NIM**

16660094

SKALA : 1:300

CODE : ARCH - 18

**A4**



**POTONGAN A'-A**  
 SUB-BANGUNAN 2



TEKNIK ARSITEKTUR  
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN YOGYAKARTA INTERNATIONAL  
 EXHIBITION AND CONVENTION CENTER  
 DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR  
 SIMBIOISIS

JUDUL GAMBAR

POTONGAN A-A' SUB-BANGUNAN 3

LOKASI

JALAN KENARI, MUJUA-MUJU, UMBULHARJO,  
 KOTA YOGYAKARTA

DOSEN PEMBIMBING 1

A. FARID NAZARUDDIN, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2

ELOK MUTIARA, M.T

NAMA MAHASISWA

DZIA MILLATINA

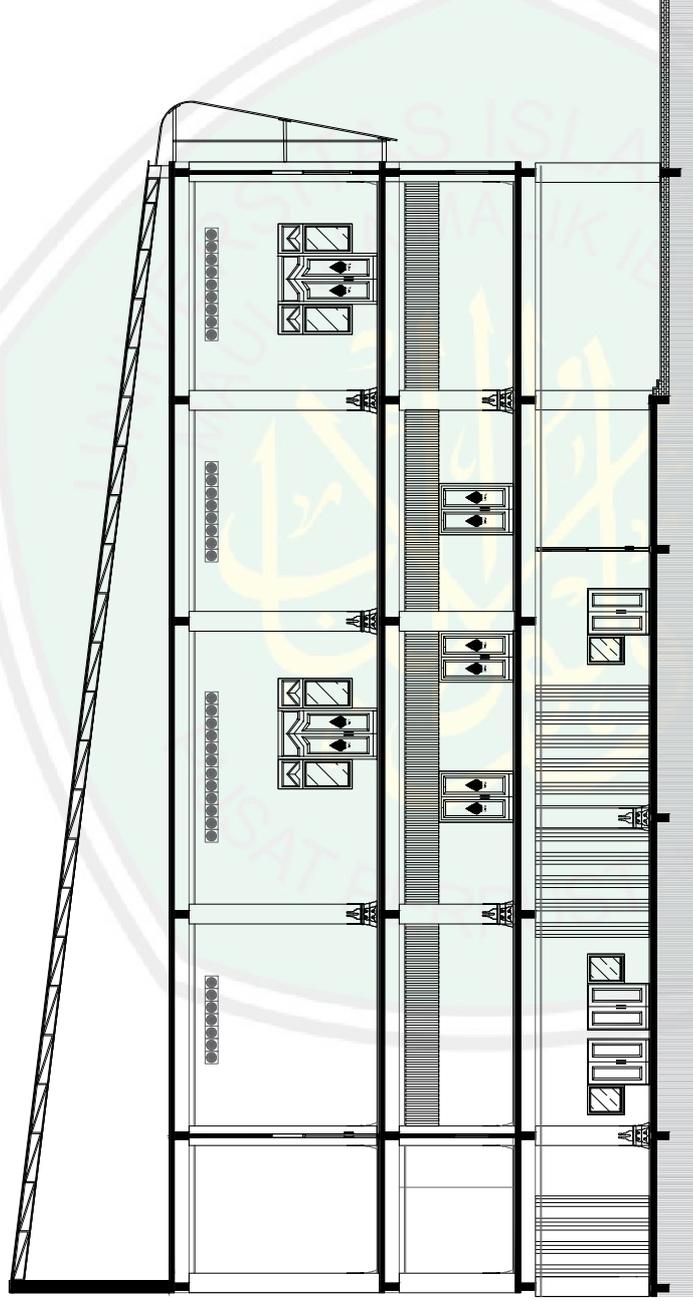
NIM

16660094

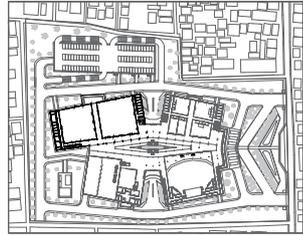
SKALA : 1:300

CODE : ARCH - 19

A4



K E Y P L A N



POTONGAN A'-A'

SUB-BANGUNAN 3





