

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Indonesia telah menyaksikan pertumbuhan pesat dalam industri pariwisata dan hiburan. Kemajuan Indonesia dalam bidang pariwisata dan hiburan telah menjadi sorotan internasional dalam beberapa tahun terakhir. Dengan beragam keindahan alam, budaya yang kaya, dan keramahan penduduknya, Indonesia telah berhasil menarik perhatian wisatawan dari seluruh dunia. Dengan adanya angka pertumbuhan ini Indonesia telah membuka berbagai jenis acara besar seperti konser, Expo, bahkan pertandingan game online berkalah internasional. Suatu negara dapat meningkatkan nilai keunggulan kompetitif di era globalisasi. ada faktor penentu utama keunggulan: tuntutan permintaan pasar, Industri sejenis yang saling mendukung, dan keterkaitan industri dengan pemerintahan setempat (Porter, 1990).

Dalam upayanya untuk memajukan sektor hiburan yang dapat menarik wisatawan, serta menyediakan sarana bagi berbagai jenis acara seperti konferensi, konser, expo, turney ataupun launching produk banyak pihak di berbagai kota di Indonesia yang sudah membuat berbagai bangunan *MICE* dan *Arena* tetapi fungsi dan lingkup cakupannya masih tergolong skala kecil dan bersifat satu fungsi saja. Padahal dalam hal ini bangunan-bangunan yang sudah ada diharapkan bisa memajukan pangsa pariwisata dan ekonomi (Johanson & Vahlne, 1977),tetapi nyatanya rata-rata bangunan di Indonesia masih tergolong kurang bila dibandingkan dengan standar bangunan diluar negeri, seperti tinjauan tentang bangunan *MICE* (Lawson & Fred, 1981) seharusnya bangunan *MICE* memiliki ruang-ruang symposium, panel, forum, dll yang dimana masih jarang ditemui pada bangunan-bangunan yang sudah terbangun di Indonesia. Rata-rata permasalahan juga berasal dari infrastuktur, fasilitas, serta kapasitas yang

sudah ketinggalan zaman jadi bangunan berkesan memiliki fungsi sebagai auditorium saja selain itu bentuk fasad bangunan jarang yang memiliki kesan mendalam yang dapat memberikan gambaran pada pandangan masyarakat umum.

Dengan adanya pertumbuhan pesat dalam industri pariwisata dan hiburan di Indonesia ini, Kota Malang bisa dijadikan salah satu tempat yang bisa dijadikan titik pembangunan, diambil dari data Pertumbuhan Ekonomi Kota Malang, Kota Malang memiliki laju pertumbuhan yang cukup diatas rata-rata pertumbuhan ekonomi di Jawa Timur, pada bidang pariwisata Kota Malang sudah didukung banyak akomodasi yang membuatnya menjadi tempat ideal untuk pembangunan tempat destinasi yang dapat menarik orang lokal ataupun luar. (Pemerintah Kota Malang, 2019)

Melihat masalah dan problematika yang sudah ada pada jenis bangunan *MICE* dan *Arena E-Sport*, permasalahan utama ada pada bangunan yang terpaku pada jenis acara tertentu dimana permasalahan ini yang membuat bangunan terkesan mati dikarenakan bangunan hanya akan difungsikan sesuai konteks pembangunan awalnya saja. Salah satu solusi yang bisa diambil dari permasalahan ini adalah adanya perancangan bangunan dengan menggabungkan fungsi yang selaras agar bisa memberikan keuntungan mutualisme dalam satu bangunan, dalam konteks pembahasan kali ini bangunan *MICE* dan *Arena E-Sport* memiliki fungsi dan tujuan yang selaras dimana sebagai wadah banyak orang dalam suatu acara yang terarah dan tertutup.

Dengan adanya keselarasan ini maka ide untuk pembangunan bangunan *MICE & E-Sport Arena* bisa diambil, pada bangunan yang memiliki fungsi penggabungan ini atau disebut bangunan *Mix Use* bisa ditekankan pada keterkaitan fungsi antar ruangnya. Yang dimana hal ini nantinya juga akan meningkatkan tingkat kapabilitas bangunan sebagai wadah acara local ataupun acara-acara besar yang menampung berbagai jenis event. Dengan keunikan yang sudah ada pada fungsi bangunan maka diperlukan fasad unik yang bisa menjadi ciri khas bangunan. Jenis arsitektur yang cocok dan bisa menjawab

masalah-masalah yang sudah ada adalah jenis Arsitektur Kontemporer, dimana jenis Arsitektur ini akan menekankan pada eksplorasi bentuk, sifat keterbaruan, serta fleksibilitas dan inovasi yang ada.

Pada Perancangan *MICE* dan *E-Sport Arena* inovasi pembaruan yang adapun tercipta dengan menggabungkan beberapa ide dan prasarana pada bangunan *MICE* dan *Arena E-Sport* yang bersifat tunggal seperti bangunan Hovet & Avicii Arena in Stockholm, Mercedes Benz Arena Shanghai ataupun Tokyo Big Sight yang diolah lagi dengan teknologi baru yang ada. Inovasi yang akan ada dalam bangunan seperti adanya *rotating stage* pada *area turney* yang bisa digunakan pada berbagai jenis acara, bila ada acara *turney* akan diberi *play stage* lalu bila ada seminar ataupun launching produk bisa diganti dengan *show stage* dsb, lalu untuk *MICE area* akan menggunakan area lapang *indoor* yang bisa dikostumisasi sesuai acara yang diadakan, para *tenant* bisa menggunakan *main hall* dan bila ada pembicara ataupun tampilan bisa menggunakan *main stage*.

1.2. Batasan Permasalahan

Lokasi pembangunan yang berada pada kawasan ekonomi dan pariwisata yang strategis sangat mendukung pengoperasian fungsi bangunan kelak. Namun tetap dengan mempertimbangkan batasan-batasan yang ada seperti:

- Penentuan lokasi yang disesuaikan dengan kapabilitas bangunan
- Perencanaan disesuaikan dengan peraturan bangunan yang ada
- Penentuan lokasi Berpedoman terhadap Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang periode 2010-2030

1.3. Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah pada perancangan *MICE & E-Sport Arena* ini yaitu:

- Bagaimana merancang bangunan yang fungsional sesuai dengan tujuan yang dituju yaitu bangunan *MICE (meeting, incentive, convention and exhibition)* dan *E-Sports Arena* dalam wujud bangunan yang bisa saling beterkaitan dan memiliki nilai positif.
- Bagaimana bangunan *MICE* dan *E-Sports Arena* ini memanfaatkan kontemporer sebagai temanya dari penggunaannya sebagai fasad ataupun bentuk bangunan secara keseluruhan.
- Bagaimana bangunan ini bisa berpengaruh dalam membawa berbagai sisi dan bidang dalam hal positif pada lingkungan sekitar dalam konteks perdagangan dan jasa yang ada.

1.4. Tujuan

Tujuan perancangan bangunan *MICE & E-Sport Arena* di Kota Malang ini antara lain:

- Bangunan *MICE & E-Sport Arena* dapat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan dan pengunjung. Mereka dapat digunakan untuk mengadakan expo, pameran, dan acara-acara besar lainnya, yang diharapkan bisa mendorong kunjungan wisatawan dan menggerakkan sektor pariwisata ataupun ekonomi lokal.
- Memajukan industri hiburan yang memungkinkan penyelenggaraan konser, pertandingan game digital, launching produk, dan acara hiburan lainnya. Hal ini memberikan kesempatan bagi industri hiburan untuk berkembang, serta memberikan alternatif hiburan bagi masyarakat.
- Selain acara besar juga bisa digunakan sebagai tempat penyedia berbagai acara untuk komunitas lokal, seperti pertemuan komunitas, pertunjukan sekolah, dan pentas. Memberikan wadah untuk menjalin hubungan sosial dan budaya dalam masyarakat.

1.5. Manfaat

Hasil penyusunan konsep perancangan ini diharapkan bisa bermanfaat diberbagai bidang, di antaranya sebagai berikut:

- Bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan arsitektur bisa bermanfaat sebagai ide desain baru yang menitikberatkan bentuk arsitektural sesuai fungsi bangunan
- Bagi perencanaan dan perancangan arsitektur dalam bidang praktisi/ professional bisa sebagai tambahan/pun trobosan baru bangunan *mixuse* beda fungsi yang memiliki fungsi mutualisme
- Bagi pemerintah dan pihak terkait bisa menaikan sektor pariwisata dan ciri khas daerah
- Bagi masyarakat umum bisa menjadi sarana hiburan ataupun kegiatan social lainya bahkan bisa membuka peluang usaha baru