

Kebutuhan Aspek Informal Pada Konsep Perancangan Meeting Point Di Surabaya

Imelda Yulita Soenjoyo dan Andreas Pandu Setiawan
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: imeldayulita@gmail.com; pandu@peter.petra.ac.id

Abstrak—*Meeting* kerap kali dilakukan secara informal di tempat-tempat bukan *meeting room*. Di samping itu, pebisnis dengan tingkat kesibukan tinggi sering melakukan *one day business trip*. Aktivitas ini lebih menghemat waktu dan biaya. Sayangnya, perjalanan jauh akan menyebabkan kelelahan, baik fisik maupun pikiran, sehingga menyebabkan ketidak fokusan saat *meeting*. Penulis melihat kebutuhan akan sebuah fasilitas *meeting* yang memiliki suasana kondusif tanpa meninggalkan kebutuhan fungsi *meeting* itu sendiri. Perancangan Meeting Point ini mengambil lokasi di jalan Bandara Udara Djuanda.

Tema konsep dalam Meeting Point ini adalah 'Informal Stimulable dengan Kontemporer'. Gaya kontemporer dipilih karena sesuai dengan sifat tren yang sementara. Tema 'informal' untuk menjawab kebutuhan pebisnis akan sebuah tempat pertemuan yang berkontribusi dalam memberikan tingkat stres lebih rendah dan menciptakan pemikiran yang inovatif. Dilengkapi dengan tema 'stimulable' guna memastikan bahwa aspek fungsi sebuah tempat pertemuan tidak dilupakan. Dengan perancangan Meeting Point ini, pebisnis akan mendapatkan sebuah fasilitas *meeting* bernuansa baru dan fungsional.

Kata Kunci— Meeting Point, Pertemuan Informal, Pertemuan, Ruang Pertemuan, Perjalanan Bisnis Satu Hari, Desain Interior.

Abstract—Meetings are often conducted informally in places that are not a meeting room. Besides, high activity businessmen often do one-day business trip. This activity save more time and cost. Unfortunately, a long trip makes fatigue and tired, which is causing lack of focus at the meetings. The author sees the necessity for a meeting facility that which has a conducive atmosphere without override the function. This Meeting Point design takes place at Juanda Airport road.

The concept of this Meeting Point is 'Informal Stimulable with Contemporary'. Contemporary style is suitable to the temporary trend. 'Informal' theme used to answer the meeting needs, that is providing lower stress levels and creating innovative thinking. Besides, the usage of 'stimulable' theme is to ensure that the functions of a meeting room not to be forgotten. By this Meeting Point design, businessman will gain a new and functional meeting facilities

Keywords—Meeting Point, Informal Meeting, Meeting, Meeting Room, One Day Business Trip, Interior Design.

egiatan meeting bervariasi mulai dari presentasi, konsultasi, diskusi, wawancara, dan lain-lain. Saat ini *meeting* kerap kali diadakan di kafe, restoran, tempat wisata, dan lain-lain. Tempat-tempat tersebut memberikan nilai lebih yakni suasana *homey*, santai, eksklusif, dan memberikan pengaruh stres yang lebih kecil. Sayangnya, *meeting* di *public space* membuat privasi menjadi sedikit dan penyampaian berita tidak efektif karena terganggu oleh kebisingan sekitar [1]. *Meeting* di *public space* semacam ini tidak efektif untuk kapasitas besar seperti 5 orang ke atas [2].

Di samping itu, maraknya aktivitas *one day business trip* membuat kebutuhan akan fasilitas *meeting* yang *low stress* dan kondusif meningkat. *One day business trip* merupakan aktivitas pulang pergi, tanpa menginap, ke luar kota dalam rangka bisnis. Hal ini lebih menghemat biaya dan waktu. Sayangnya, stamina fisik dan mental menjadi berkurang akibat lelah sehabis perjalanan jauh [3], akhirnya konsentrasi saat *meeting* menurun menyebabkan informasi tidak terserap dengan baik. Apalagi jika lokasi diadakannya *meeting* terletak di pusat kota, konsentrasi pebisnis menjadi teralih ke waktu. Bayangkan jika pebisnis dalam kondisi relaks dan prima dengan fokus utama adalah *meeting* yang akan berlangsung, dalam suasana ruang yang nyaman dan santai. Penelitian menunjukkan jika kita dengan rekan-rekan kita berada dalam sebuah ruang yang atraktif akan memicu pemikiran yang inovatif [4].

Maka dari itu dibutuhkan sebuah fasilitas *meeting* yang bernuansa *homey* tetapi tetap ber-stimulus bagi aktivitas *meeting*. Seperti dikatakan oleh Sharon Heringer, "people perform best when they are engaged in as many different ways on as many different levels as possible, including visual, verbal, and physical forms of interaction" [5].

Akses keluar-masuk pesawat di kota Surabaya adalah melalui Bandara Udara Juanda. Perancangan Meeting Point mengambil lokasi proyek fiktif arsitektur berjudul "Hotel Bandara dan Pusat Promosi Kota di Juanda" di Jalan Bandara Udara Djuanda. Umumnya, pesawat menjadi pilihan sarana bepergian dikarenakan pentingnya efisiensi waktu dan jarak. Seperti yang disebutkan dalam buku *Interiors 2nd Book of Hotels*, bahwa "Airport hotels cater primarily to business people who may fly in one night, spend the day conducting business in one of the hotel's meeting rooms, and fly out that night" [6], maka bangunan fiktif yang tergabung dengan hotel adalah pilihan tepat. Selain itu, lokasi yang hanya

terletak di seberang Bandara Udara Juanda ini sangat efektif bagi perancangan Meeting Point baik dari segi waktu, biaya, dan tenaga.

Perancangan Meeting Point ditujukan untuk menciptakan sebuah fasilitas *meeting* dengan suasana *homey* tanpa meninggalkan kebutuhan dari fungsi *meeting* itu sendiri.

II. URAIAN PERANCANGAN

A. Data Lapangan

Lokasi Hotel Bandara dan Pusat Promosi Kota ini memiliki batasan sebagai berikut:

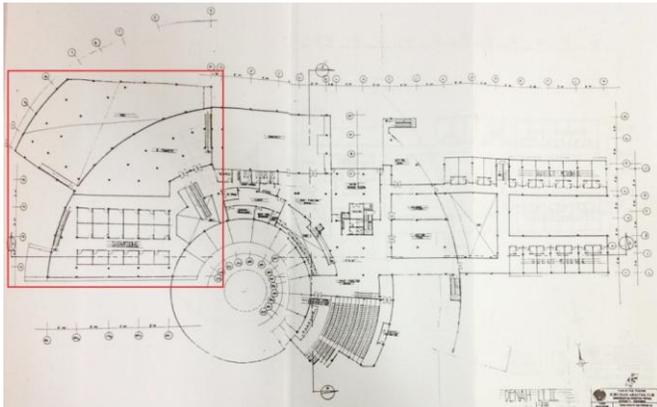
- 1) Utara : jalan Tol Waru – Bandara Juanda dan petak-petak tanah kosong.



Gambar. 1. Site Hotel Bandara dan Pusat Promosi Kota berada tepat di seberang Bandara Udara Juanda.



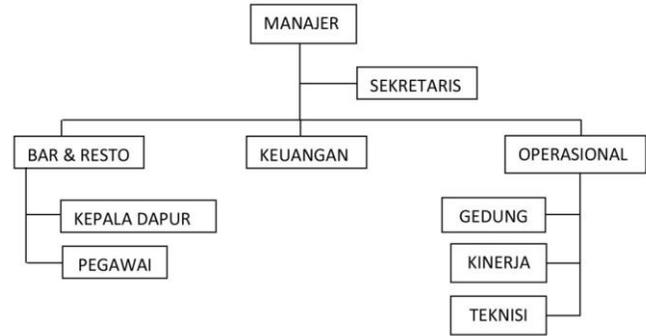
Gambar. 2. Tampak bangunan Hotel Bandara dan Pusat Promosi Kota yang bergaya modern.



Gambar. 3. Lokasi perancangan Meeting Point berada di lantai 2 bangunan Pusat Promosi Kota.

- 2) Selatan : jalan Bandara Udara Djuanda, lahan parkir, tanah kosong dan Bandara Udara Djuanda.
- 3) Timur : petak-petak tanah kosong.
- 4) Barat : gerbang masuk tol Waru – Bandara Djuanda.

Perancangan Meeting Point terletak lantai 2, area bangunan pusat promosi kota, seluas 1311 m². Alasan pemilihan lokasi ini karena bagian kiri bangunan memang difungsikan sebagai fasilitas publik, sedangkan bagian kanan sebagai area privat. Pemilihan lantai 2 dikarenakan akses masuknya mudah dan cepat, lebih eksklusif, dan memiliki



Gambar. 4. Struktur organisasi Meeting Point.

view lebih baik.

Pengguna Meeting Point terdiri atas 2 golongan yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung terbagi dua menjadi pengunjung *meeting* dan pengunjung *bar & cafe*, sedangkan untuk pengelola dapat dilihat pada gambar 4.

B. Data Tipologi

Sebagai acuan standar di lapangan dan bahan pertimbangan, maka perlu dilakukan studi tipologi. Ada 5 pembandingan riil yang digunakan yaitu Hotel Sheraton, Hotel Novotel, Graha Pena, Spazio, PT. Pratama Intra Teknik Indonesia, dan Hotel Plaza Surabaya. Dari kelima data ini, disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Lokasi Hotel Bandara mendukung konsep Meeting Point, efisiensi waktu, dan adanya hotel sebagai tempat



Gambar. 5. Data tipologi (dari kiri atas) Hotel Sheraton, Hotel Novotel, Graha Pena, Spazio, PT. Pratama Intra Teknik Indonesia, dan Hotel Plaza Surabaya.

peristirahatan.

- 2) Rata-rata jam operasional malam hingga pukul 22.00, maka jam operasional Meeting Point mulai dari jam 08.00-22.00.
- 3) 5 dari 6 pembandingan sangat kuat nuansa formalnya. Spazio memiliki tatanan formal, hanya saja desainnya lebih

modern, dengan penggunaan *glass panel*, sistem pengkabelan yang rapi dan tersembunyi, serta ada jendela dan *view*.

C. *Kajian Pustaka*

Kajian pustaka dimaksudkan untuk memastikan bahwa perancangan ini memang belum pernah ada atau memiliki perbedaan signifikan sehingga menjadi layak untuk dirancang. 1 objek yang memiliki ide dasar yang sama, merancang sebuah tempat pertemuan adalah tugas akhir “Perancangan Interior Surabaya Meeting Center” oleh Oebina Monica. Jika dibandingkan, perancangan Surabaya Meeting Center lebih ditujukan untuk aktivitas konferensi, *training* perusahaan, pidato, pertemuan dalam jumlah besar dan bersifat formal, sedangkan perancangan Meeting Point bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas *meeting* maupun *training* dalam suasana informal dengan kapasitas 2 hingga 20 orang.

D. *Analisa dan Programming*

Tahap analisa ini guna mencari tahu kekurangan dan kelebihan dari site perancangan, dilengkapi kesimpulan hasil perbandingan dengan data tipologi dan kajian pustaka, pada akhirnya dapat ditarik sebuah simpulan kebutuhan ruang.

Dilihat dari aspek pencapaian, lokasi Meeting Point dapat mudah dicapai dengan adanya *double escalator*, ditambah dengan 2 *single escalator*, dan 1 eskalator untuk akses servis. Dengan banyaknya akses keluar-masuk, pengaturan ruang dan sirkulasi harus mampu menghubungkan kesemuanya. Untuk keamanannya diperlukan pengawasan lebih baik secara aktif maupun pasif.

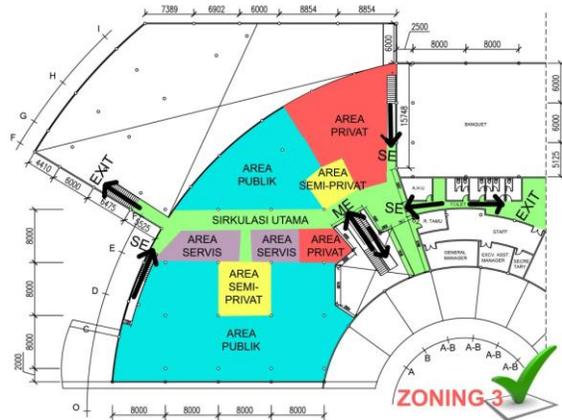
Dari aspek pencahayaan, lokasi Meeting Point dikelilingi oleh dinding kaca dengan bukaan ke arah timur, barat, dan selatan. Sedangkan ke arah utara terdapat dinding masif. Intensitas cahaya yang masuk dapat dimanfaatkan untuk menghemat pemakaian cahaya buatan.

Jika dilihat dari aspek *view* pun, lokasi ini menunjang. Maka dalam perancangannya nanti, ruang-ruang pertemuan akan ditempatkan di area yang memiliki jendela. Karena seperti dikatakan oleh Sharon, bahwa “no one is comfortable spending hours in environment that encountered tomb effect”. [5]

Karena lokasi Meeting Point dikelilingi oleh dinding masif dan dinding kaca yang tidak dapat dibuka, maka untuk penghawaannya bergantung sepenuhnya pada penghawaan alami. Sedangkan untuk kebisingan, tidak perlu ada kekhawatiran akan kebisingan dari keluar, kecuali bunyi mesin pesawat.

Dari semua analisa di atas, disimpulkan bahwa ruang yang dibutuhkan dalam Meeting Point ini seperti pada Gambar 6.

E. *Zoning- Grouping*

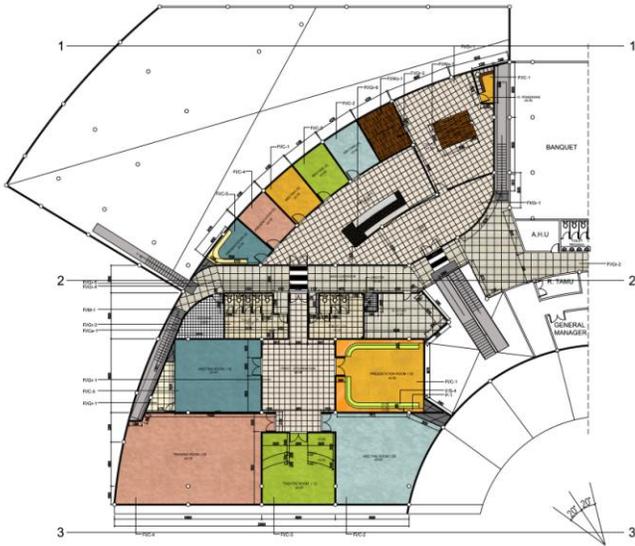


Gambar 7. Zoning Meeting Point.



Gambar 8. Grouping Meeting Point.

- Alur pengunjung *meeting* diarahkan menyeberangi *main corridor* sehingga terjadi memungkinkan interaksi dalam *main corridor*. Selain itu, alur *main corridor* diletakkan



Gambar. 12. Floor plan Meeting Point.

di antara kedua bagian Meeting Point dimaksudkan agar pengunjung yang lewat menjadi bagian dari Meeting Point.

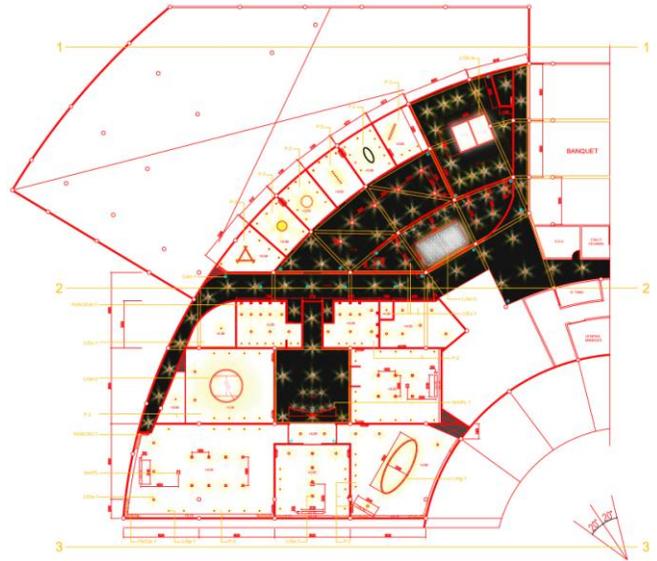
- Penempatan *meeting rooms* 5 di depan *bar & cafe* ditujukan agar pebisnis yang sedang *meeting* dapat memesan menu makan/minum.
- Akses masuk kantor melalui lobi sehingga tercipta suasana *homey* dan terjadi interaksi antara pihak pengelola dan pengunjung.
- Dengan adanya partisi dinding kaca transparan, Meeting Point menjadi lebih berkesan ramah bagi pengunjung yang lewat di *main corridor*.
- Penataan layout yang simpel tetapi fungsional dan informal.

Pilihan furnitur yang digunakan dalam Meeting Point bervariasi. Furnitur yang digunakan memiliki permukaan halus, dengan gaya desain kontemporer, dan sebagai penyeimbang dipilih kursi berbusa dengan *upholstery* yang lembut seperti *suede* dan penggunaan warna-warna warm seperti HPL kayu. Bentukan perabot meja geometris diseimbangkan dengan pilihan kursi yang lebih dinamis.

Material lantai yang digunakan terdiri atas *granite tile* dengan permukaan licin untuk ruang-ruang publik seperti lobi dan kantor. Warna yang dipilih adalah warna netral agar memperkuat kesan *homey* dan nyaman. Sedangkan ruang-ruang pertemuan menggunakan karpet karena kebutuhan akustik ruang, dengan pilihan warna-warna kuat dan tunggal sehingga suasana ruang lebih cerah, segar, dan dapat menstimulus pengguna ruang untuk berpikir kreatif dan inovatif.

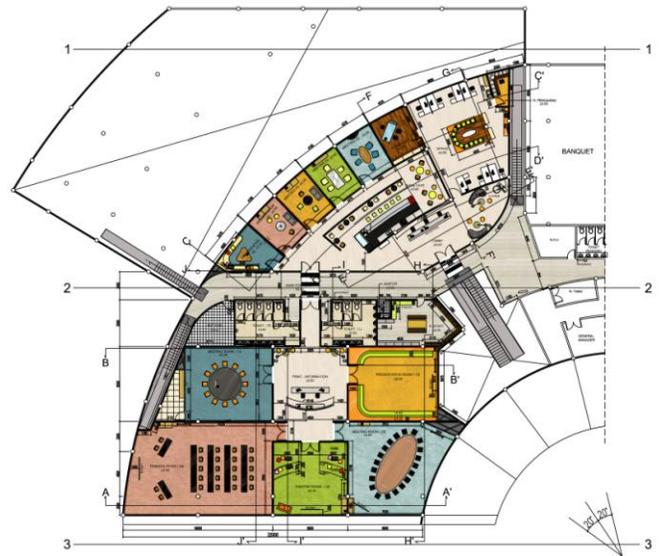
Plafon Meeting Point dibedakan menjadi 2 yaitu plafon ekspos dan plafon gipsum. Plafon ekspos menandai area yang lebih dominan aspek ‘informal’ yakni area lobi, kantor, *bar & cafe*, *fax-print*, dan *main corridor*. Sebaliknya, plafon gipsum menandai area dengan dominan aspek ‘stimulable’, antara lain *meeting rooms*, dan ruang manajer. Sedangkan untuk

toilet dan ruang staf tidak menggunakan plafon ekspos karena kebutuhan akan sistem utilitas yang dapat dikontrol



Gambar. 13. Ceiling plan Meeting Point. sesuai kebutuhan.

Dinding *meeting room* merupakan dinding partisi



Gambar. 11. Layout plan Meeting Point.

berbahan *acoustic boards* dengan warna dasar putih dengan penambahan aspek pen-stimulus seperti *quotes* dan *artwork* dengan warna yang ‘inspire’. Sedangkan untuk area lobi dan *fax-print* menggunakan HPL kayu untuk menciptakan suasana *warm*, *relax*, dan informal. Selain itu, dinding kaca ke arah *void* berupa *clear glass* dilapis dengan *glass film* motif kotak-kotak sehingga privasi ruang tetap terjaga.

IV. HASIL

Dengan adanya perancangan Meeting Point ini, pebisnis akan menemukan sebuah fasilitas *meeting* yang nyaman, *stimulable*, dan fungsional. Esensi dari perancangan Meeting Point adalah sifat informal sebuah *meeting room* tanpa misinterpretasi fungsi dari aktivitas *meeting* itu sendiri.

Berasal dari latar belakang tersebut, penulis memberi judul konsep ini ‘Informal Stimulable dengan Kontemporer’.

Gaya kontemporer diaplikasikan secara fisik dengan penggunaan bentuk-bentuk geometris, warna netral, *clean lineness*, dan *smooth surface*. Selain itu, karakter *free*



Gambar. 15. Meeting Point: Lounge

expressed dan individual dari kontemporer ditampilkan pula pada aspek dekoratif dinding. Aksesoris yang berbeda-beda tiap ruang serta penggunaan perabot yang bervariasi akan menciptakan suasana yang kondusif dan informal.

Aplikasi ‘informal’ menitik beratkan pada penciptaan suasana ruang yang tidak kaku dan *homey*, dengan warna-warna kasual, bentukan bersudut tumpul, penataan yang memusat dengan menyama-ratakan antara pembicara dan peserta. Suasana area lobi dan *fax-print* lebih dititik beratkan pada aspek informal, dimana kesan *homey* itu ditonjolkan.

Pengertian dari ‘stimulable’ ini menekankan pada efektifitas fungsi dan bagaimana interior ruang tersebut



Gambar. 16. Meeting Point: Meeting room (12)

berpengaruh pada pengguna. Untuk itu, digunakan warna-warna cerah dan kuat sebagai aksent, dekorasi dinding berupa *quotes*, permainan ukuran furnitur yang besar, adanya tekstur maupun permainan motif, dan *view* ke luar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- Ir. Hedy C. Indrani selaku ketua program studi Desain Interior.
- Andreas Pandu S., S. Sn., M. Sn. dan Dra. Anik Rakhmawati, selaku pembimbing tugas akhir.
- Teman-teman yang membantu, saling mendukung dan menyemangati.
- Orang tua penulis, yang mendukung dan membantu selama

masa tugas akhir berlangsung.

- Teman dekat penulis, yang mendukung dan membantu dari sejak awal perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Mehta, R. Zhu, and A. Cheema. (2012, December). Is Noise Always Bad? Exploring the Effects of Ambient Noise on Creative Cognition. *Journal of Consumer Research*. 39 (No. 4). Available: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/665048>
- [2] J. Kauszler. (2013). Ambient Sounds to Boost Your Workday Creativity [online]. Available: <http://www.coffitivity.com/>
- [3] T. Johansmeyer (2011, May). The Advantages to One-Day Business Trip. *Gadling*. [Online]. 10(4). pp. 1. Available: <http://www.gadling.com/2011/05/10/the-advantages-to-one-day-business-trips/>
- [4] R. Pack, “Meaningful Meetings: The Importance of Meeting Outside Your Company Walls”, *Executive Lifestyle Magazine*, Vol. 21 (2012) 24.
- [5] S. Heringer, “What About This? 10 New Standards fo meeting Room Design”. NTL (Nov. 2011): 36-40.
- [6] H. End, “Interiors 2nd Book of Hotel”. Minnesota: Whitney Library of Design (1978).



Gambar. 14. Section plan Meeting Point.