

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN, BATASAN, DAN ANGGAPAN**

#### **3.1. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang telah didapat, maka dalam perencanaan dan perancangan Gedung Eksibisi dan Konvensi Kota Bogor diperoleh beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan, yaitu:

1. Konvensi adalah kegiatan berupa pertemuan antara sekelompok orang untuk membahas masalah-masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama atau bertukar informasi tentang hal-hal baru yang menarik untuk dibahas.
2. *ESports* adalah sebuah bentuk kompetisi yang difasilitasi oleh sistem elektronik, pada khususnya kompetisi permainan *video game*. Jenis *game* yang biasa diasosiasikan dengan *eSports* adalah *real-time strategy, fighting, first-person shooter, multiplayer online battle arena*.
3. Dengan adanya pertandingan *Esports* yang direncanakan akan di adakan di Indonesia di waktu mendatang, dan dengan kondisi Indonesia yang belum memiliki fasilitas yang memadai untuk menampung kegiatan pertandingan *Esports*.
4. Maka Gedung Convention Hall dengan Fasilitas *Esports* adalah gedung yang memfasilitasi kebutuhan kegiatan pertemuan maupun kegiatan pertandingan *Esports* sebagai upaya untuk mawadahi kegiatan-kegiatan tersebut.
5. Jenis kegiatan konvensi yang paling sering diselenggarakan di kota Jakarta adalah jenis kegiatan pertemuan seperti kongres dan juga seminar, yang biasa disertai dengan pameran, dan acara non konvensi seperti pertunjukan seni musik/ sendra tari, resepsi dan upacara wisuda. Sehingga dalam merencanakan desain Gedung Konvensi di Jakarta ini, berdasarkan perhatian dan pertimbangan untuk memfasilitasi kegiatan tersebut.
6. Melalui kaidah ilmu pendekatan arsitektur yang digunakan dalam merencanakan dan merancang gedung ini, diharapkan dapat mengurangi resiko yang berdampak dampak negatif dari dibangunnya gedung ini di kota Semarang.
7. Meninjau jumlah orang yang akan ditampung pada gedung ini maka sirkulasi dalam dan menuju tapak perlu untuk diperhatikan kelancarannya.
8. Melihat angka pertumbuhan penduduk Jakarta yang semakin meningkat akan menimbulkan kepadatan tersendiri terkhusus di area bisnis dan perdagangan di Jakarta, maka melalui pendekatan arsitektur kontekstual diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan tapak yang akan dibangun agar sesuai dengan kaidah aksesibilitas bangunan konvensi ini.
9. Studi banding digunakan sebagai gambaran sekaligus membantu menentukan fasilitas kebutuhan ruang dan pemilihan tapak.

#### **3.2. Batasan**

Adapun batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam perencanaan gedung Konvensi dan Ekshibisi di Jakarta, yaitu antara lain:

1. Fasilitas Gedung Convention Hall dengan Fasilitas *Esports* didesain sesuai dengan kondisi dan potensi yang sesungguhnya ada saat ini.
2. Fasilitas ruang mengarah pada gedung dan bangunan berskala Internasional, karena selain berlokasi di Jakarta yang sebagai ibukota dari Indonesia, juga melihat dari skala pertandingan *Esports* yang akan nantinya akan terbangun.

3. Dalam perencanaan dan perancangan Gedung Convention Hall dengan Fasilitas Esports, memfokuskan pada penyelesaian-penyelesaian masalah arsitektural pada perencanaan gedung konvensi dan ekshibisi, sehingga masalah dibidang ekonomi, politik, budaya dan lainnya tidak akan dibahas.
4. Perencanaan dan perancangan Gedung Convention Hall dengan Fasilitas Esports menggunakan pendekatan konsep Arsitektur Post Modern pada prinsip Popular and Pluralist.
5. Menjadikan RDTRK (Rencana Desain Tata Ruang Kota) Jakarta dan Peraturan Daerah setempat, sebagai acuan dalam pemilihan lokasi tapak Gedung Convention Hall dengan Fasilitas Esports.
6. Pembahasan landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur yang berkaitan dengan pendekatan program ruang dan besaran, diambil dari standar literatur yang dipadukan dengan data studi Banding.

### **3.3. Anggapan**

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, berikut anggapan-anggapan yang diambil dalam perencanaan Gedung Convention Hall dengan Fasilitas Esports, antara lain:

1. Tidak terdapat permasalahan terhadap daya dukung tanah sehingga dapat menggunakan struktur yang dianggap tepat sesuai dengan kebutuhan dan beban yang dihasilkan bangunan.
2. Masyarakat sekitar dianggap mendukung dibangunnya proyek Gedung Convention Hall dengan Fasilitas Esports.
3. Masalah status tanah dan lokasi tapak terpilih dianggap bebas masalah dalam hal birokrasi, perijinan, pembebasan tanah, sertifikat, dll.
4. Kondisi tapak dianggap kosong untuk mendukung dibangunnya gedung tersebut.
5. Kepemilikan bangunan milik swasta.
6. Tidak memiliki batasan atau masalah dengan besarnya dana pembangunan.

Pembahasan dan pendekatan perencanaan gedung Konvensi dan Ekshibisi di kota Semarang hanya akan dibahas melalui pendekatan Ilmu Arsitektur, sedang bidang ilmu lain tidak dibahas