

Fasilitas Pelatihan dan Turnamen E-Sport di Surabaya

Joshua Naritan dan M. I. Aditjipto
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
jn.naritan@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar. 1.1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pelatihan dan Turnamen E-Sport di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan dan Turnamen E-Sport ini memiliki masalah dimana E-Sport dipandang buruk di berbagai kalangan. Dimana orang-orang memandang bahwa E-Sport hal yang buruk dan dapat membawa hal yang negatif. Fasilitas ini ditujukan untuk membuktikan bahwa E-Sport adalah hal yang bukan negatif dan menjadi hal yang berguna. Maka dari itu metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan simbolik dan pendekatan perilaku, dimana pendekatan simbolik dapat dikaitkan dengan hal yang baru dalam pembangunan fasilitas ini dan pendekatan perilaku dapat dikaitkan dengan bagaimana ruangan dan fasilitas terbentuk.

Kata Kunci : E-Sport, Simbolik, Arena E-Sport, Pelatihan E-Sport

1. PENDAHULUAN

A

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di bidang game adalah salah satu perkembangan teknologi yang berkembang sangat cepat dan merupakan salah satu peminat dari semua kalangan umur dan tidak ada batasan umur. Dalam perkembangannya game langkah demi langkah mengembangkan teknologi yang ada seperti menyambungkan ke internet, melalui internet mereka bisa bermain bersama dengan orang, dengan menyambungkan ke dalam internet maka koneksi semakin luas hingga ke seluruh dunia. Karena kemajuan bidang game ini maka banyak sekali kelompok-kelompok kecil membuat sebuah komunitas untuk game ini, setiap komunitas bisa saling lawan dengan komunitas lain, lalu pertandingan antar komunitas ini semakin besar dan berkembang lalu dijadikan lah sebuah ajang turnamen yang kita sering dengar dengan kata esports.

E-Sport terus berkembang pada setiap tahunnya mulai dari sponsor, jumlah platform yang di beli dan jumlah pemain yang terus bertumbuh. Selain dari hal itu investor juga semakin banyak yang membuka turnamen turnamen dan memberikan jumlah hadiah uang yang tidak sedikit. Perkembangan E-Sport sekarang sudah telah menjadi salah satu olahraga dan sekarang banyak sekali digemari oleh sebagian orang, maka dari itu indonesia bisa menjadi potensi yang cukup tinggi untuk dapat mengembakan esports game online ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menunjukkan kepada masyarakat sekitar bahwa E-Sport merupakan bukan hal negatif dan E-Sport dapat menghasilkan uang.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk melatih para E-Sport player atau gamers untuk berlatih menjadi E-Sport Player Professional dan untuk orang-orang berkumpul untuk menonton E-Sport turnamen secara langsung. Selain itu untuk membantu perekonomian dan pariwisata Indonesia

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi tapak



Gambar 1.3. Lokasi tapak eksisting.

Lokasi tapak terletak di Jalan Mayor Jenderal Sungkono, Kec. Sawahan, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di depan Ciputra World Mall, Universitas 45, Apartemen dan Hotel Ciputra, Ruko dan perumahan. Daerah bersebelahan dengan jalan utama Surabaya maka dari itu site memiliki potensi yang tinggi untuk dikunjungi.

Data Tapak

Nama jalan : JL. Mayor Jenderal Sungkono, Komplek Darmo Park I
 Status lahan : Tanah kosong
 Luas lahan : 1,5 ha
 Tata guna lahan : Pariwisata

Garis sempadan bangunan (GSB)
 Timur, Utara dan Selatan : 3m
 Selatan : 6m
 Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
 Koefisien dasar hijau (KDH) : 20%
 Koefisien luas bangunan (KLB) : 150%
 Tinggi Bangunan : 25m
 (Sumber: Peta RDTR Surabaya)

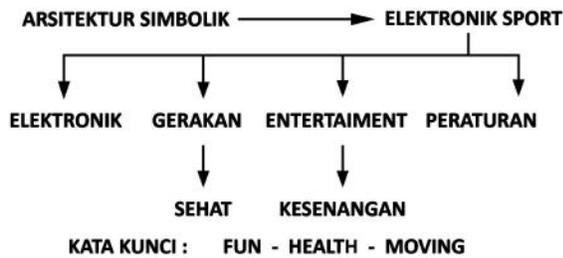
2. DESAIN BANGUNAN

2.1. Pendekatan Perancangan

Pendekatan bangunan terdapat 2 yaitu simbolik dan pendekatan perilaku.

2.2.1. Pendekatan Simbolik

Pendekatan simbolik menggunakan dasar kata kata Elektronik Sport lalu elektronik sport dibagi menjadi 4 bagian yaitu Elektronik, Gerakan, Entertainment dan peraturan. Elektronik adalah dasar dari E-Sport dengan menghubungkan semua dengan elektronik . gerakan , di setiap perolahaan terdapat sebuah gerakan, sama seperti halnya catur dimana gerakan minim tetapi pikiran yang dikuras. entertainment , salah satu tujuan dari olahraga yaitu menghibur penonton. Dan peraturan, setiap perolahaan pasti memiliki peraturan yang diberikan supaya dapat menghasilkan pertandingan yang adil.



Gambar 2.1. Gambar Arsitektur Simbolik

Lalu gerakan melambangkan kesehatan dan entertainment melambangkan kesenangan. Maka 3 kata kunci yang diambil dari kata Elektronik Sport ini, yaitu Fun yang mengartikan kesenangan, health melambangkan kesehatan dan moving melambangkan gerakan.

2.2.2. Pendekatan Perilaku

Pendekatan perilaku mempelajari bagaimana kebiasaan orang-orang saat bermain atau berlatih menjadi gamers. Maka dapat disimpulkan bahwa orang-orang memiliki kebiasaan buruk dengan duduk di depan layar terus menerus, orang cenderung berkumpul bersama dan orang-orang cenderung sangat ramai saat berlatih bersama. Jadi dilihat dari masalah perilaku tersebut dapat disimpulkan bahwa orang-orang butuh memiliki tempat yang nyaman dan membutuhkan fasilitas yang menghibur mereka supaya tidak jenuh di satu tempat, lalu butuh tempat berkumpul bersama untuk bermain bersama dan membutuhkan privasi untuk orang-orang yang berlatih karena sangat berisik.

2.3. Konsep

Konsep yang diambil adalah 3 kata kunci pada pendekatan simbolik tersebut, yaitu Fun, Health and Moving.

2.3.1. Fun

Fun yang mengartikan menyenangkan berarti site ini akan dijadikan tempat yang menyenangkan secara aktifitas dan juga secara pandangan. Untuk secara pandangan maka bangunan akan terlihat menyenangkan karena pada waktu pagi hari akan terlihat bangunan seakan bergerak dan malam hari permainan lampu yang dipancarkan ke gedung langsung.

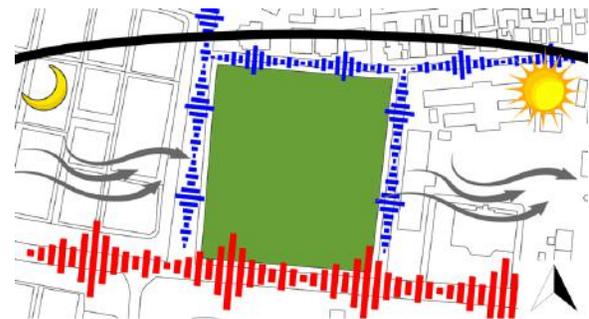
2.3.1. Health

Site akan dibuat menyenangkan karena juga untuk umum, maka dari itu fasilitas juga akan diberikan outbond.

2.3.1. Moving

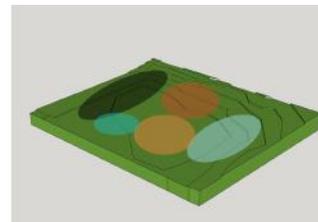
Moving berhubungan dengan bagaimana terbentuknya bentuk bangunan pada bangunan utama dan juga penunjang

2.4. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2.2. Analisa tapak

Tapak berada pada jalan utama Surabaya maka kebisingan paling besar berada di jalan utamanya pada bagian selatan. Lalu jalan bagian barat, utara dan timur kebisingan minim karena jalan kecil. Lalu angin bertiup dari arah barat ke timur. Dan matahari dari timur ke barat

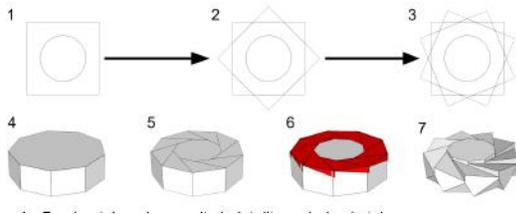


Gambar 2.3. Zoning pada tapak

Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 5 area, yaitu: area parkir (hitam), bangunan utama (merah), penunjang 1 dan 2 (biru muda), plaza dan fasilitas outdoor (kuning), Fasilitas penunjang 3 (biru muda). Fasilitas penunjang 1 dan 2 akan dipisah dengan fasilitas penunjang 3 dikarenakan fasilitas penunjang 1 dan 2 memiliki keramaian sedangkan fasilitas penunjang 3 membutuhkan ketenangan.

2.5. Transformasi Bentuk

Bentuk bangunan didasari dengan konsep *moving* yang terambil dari kata kunci arsitektur simbolik yaitu *moving* yang mengartikan gerak, dimana bangunan ini seakan akan bergerak.



Gambar 2.4. Transformasi Bentuk

1. Bentuk berawal dari lingkaran di tengah dan kotak di luar.
2. Lalu kotak akan terus bergerak mengikuti poros lingkaran.
3. Kotak akan terus bergerak hingga ke segi sembilan.
4. Maka dasar dari bangunan adalah segi sembilan.
5. Pada bagian atas ditambahkan garis garis untuk menambahkan kesan bergerak.
6. Terdapat pencoakan pada bagian atap untuk mengalirnya air hujan.
7. Hasil bentuk.

2.1 Program dan Luas Ruang

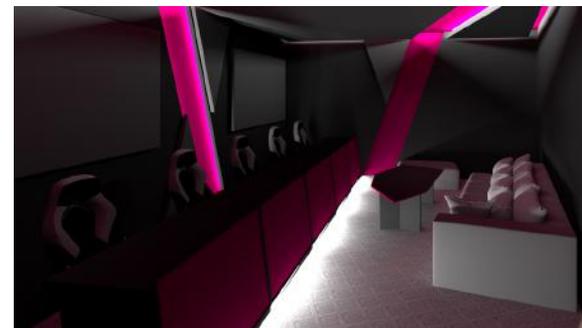
Bangunan dibagi menjadi 2 bagian yaitu fasilitas utama dan fasilitas penunjang

Fasilitas Utama:

- Arena E-Sport: Bangunan utama pada site dimana terdapat fasilitas utama yaitu Tempat Pelatihan E-Sport dan Arena E-Sport. Dan terdapat fasilitas lainnya berupa: Lobby, Ruang Tunggu, Ruang VIP, Ruang Komentator, Ruang Audio dan Tempat Penonton



Gambar 2.5. Perspektif Interior Arena E-Sport



Gambar 2.6. Perspektif Interior Tempat latihan E-Sport



Gambar 2.7. Perspektif Eksterior Bangunan Utama

Fasilitas Penunjang:

- Taman VR: Taman VR memiliki fasilitas: *Counter Strike VR*, *Boom car VR*, *VR area* dan Lobby

- Museum dan Gallery: dimana tempat untuk menunjukkan sejarah tentang E-Sport dan orang yang ingin bernostalgia permainan. Bangunan ini memiliki fasilitas: Gallery Vintage Game, Sejarah E-Sport, Sejarah Console
- Cafe Game: Cafe yang berkonsep bermain game lalu mendapatkan makanan. fasilitas nya tempat bermain game dan tempat duduk

Fasilitas *outdoor*:

- Auditorium: Fasilitas ini berhubungan dengan museum, jika selesai dari museum maka akan bersantai di auditorium
- Tempat berkumpul: dimana tempat ini tercipta dari karena jika orang-orang suka bermain di satu tempat
- Plaza: tempat dimana menjadi *Gather Point* dan juga tempat ini luas karena jumlah orang yang akan banyak maka dari itu butuh ruang yang luas
- Outbond: fasilitas ini ada karena menjadi salah satu konsep *fun*, jadi



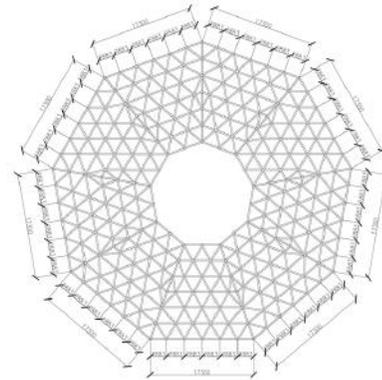
Gambar 2.8. Perspektif Eksterior Tempat Berkumpul



Gambar 2.9. Perspektif Eksterior Auditorium

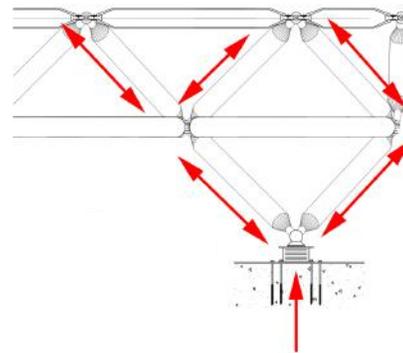
3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pendalaman struktur. Dengan pendalaman struktur ini maka pada bagian dalam bangunan struktur dapat dilihat dan dapat dijadikan suatu hal yang menyenangkan untuk dilihat.

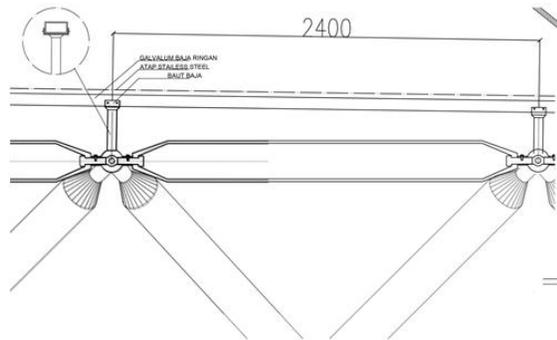


Gambar 3.1. Detail Spaceframe

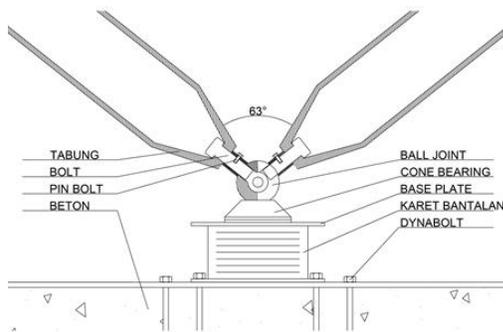
Diketahui bahwa bentuk bangunan berbentuk segi sembilan, jadi spaceframe juga akan berbentuk demikian. Panjang total per sisi adalah 17.3 meter dan per tabung spaceframe akan memiliki panjang 2.8 meter maka dari itu setiap sisi memiliki 6 tabung spaceframe.



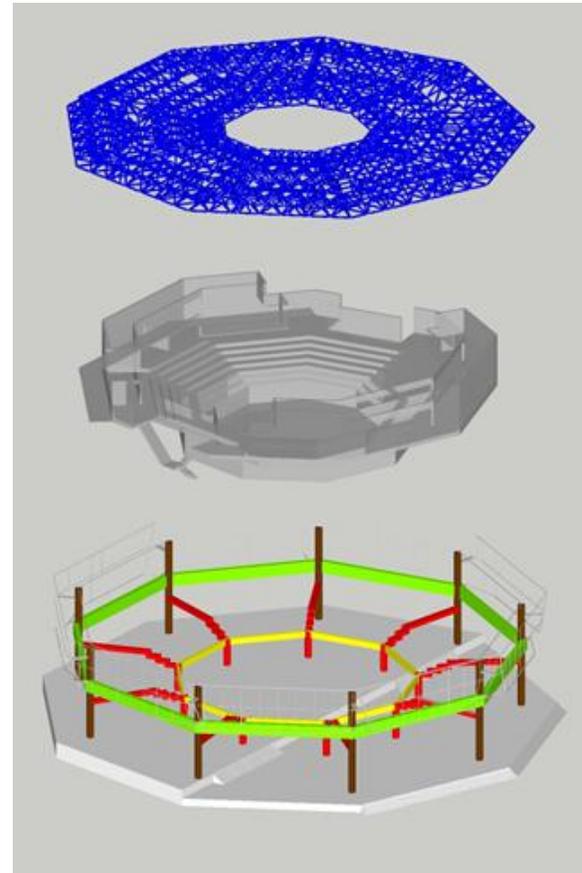
Gambar 3.2. Detail Penyaluran Gaya



Gambar 3.3. Detail Atap ke Spaceframe



Gambar 3.4. Detail Spaceframe ke kolom



Gambar 4.1. Aksonometri Struktur Bangunan

4. Sistem Struktur

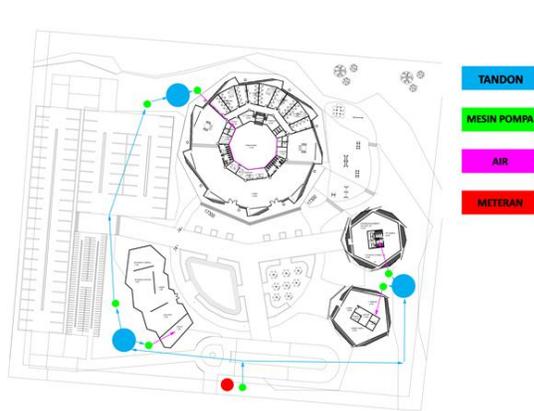
Sistem struktur yang dipakai adalah spaceframe dan kolom balok. Dari rangka atap akan ditahan oleh spaceframe lalu spaceframe akan ditahan oleh kolom balok.

Kolom balok juga bertujuan untuk menahan beban pada tempat penonton dan panggung E-Sport. Kolom utama berdiameter 1m (Coklat), lalu balok antar kolom (hijau) berukuran 1.4m x 0.7m., balok tempat duduk penonton (merah) berukuran 0.6m x 0.3m dan balok dalam berukuran 0.7m x 0.35m.

5. Sistem Utilitas

5.1. Sistem Utilitas Air Bersih

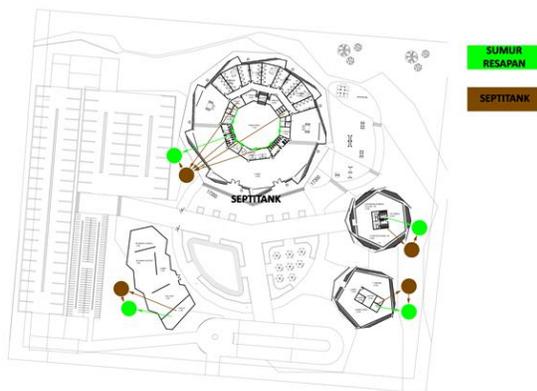
Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* atau menggunakan tandon dan mesin pompa pada setiap bangunan. Meteran akan berada pada depan site lalu akan disalurkan ke setiap tandon.



Gambar 5.1. Isometri Utilitas Air Bersih

5.2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

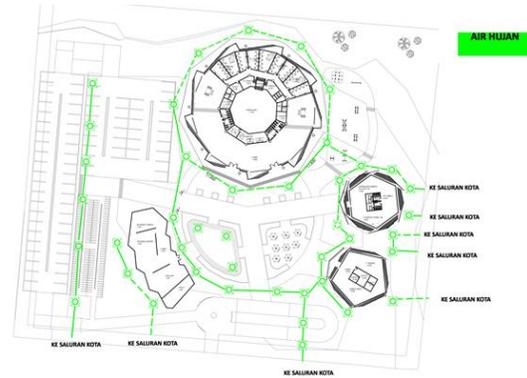
Sistem utilitas air kotor dan kotoran menggunakan septitank dan sumur resapan pada setiap bangunan.



Gambar 5.2. Isometri Utilitas Air Kotor dan Kotoran

5.3. Sistem Utilitas Air Hujan dan Drainase

Sistem utilitas air hujan pada bangunan dari atap akan disalurkan ke pipa dan masuk ke bak kontrol, lalu bak kontrol akan disalurkan ke bagian tanah yang rendah yaitu selatan dan akan dibuang ke saluran kota



Gambar 5.3. Isometri Utilitas Air Hujan dan Drainase

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pelatihan E-Sport dan Turnamen E-Sport ini diharapkan membawa dampak positif dari perekonomian, Pariwisata dan perolahraaan di Indonesia. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat memperkenalkan E-Sport dari Indonesia ke seluruh dunia. Perancangan ini juga diharapkan menjadi sara pembuktian bahwa E-Sport bukan hal yang negatif bagi orang orang. Fasilitas ini mencoba untuk menjawab berbagai masalah seperti bagaimana orang berpikir memandang positif tentang bangunan ini, bangunan ini terbilang baru maka butuh adanya kesan ikonik. Konsep yang diambil juga bertujuan untuk orang orang dapat menerima E-Sport sebagai hal yang baru dan memandangnya dengan positif

DAFTAR PUSTAKA

- Azzery, Y., & Krisnadi, I. Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT.
- Bramantya, B. (2011). ESPORT COMMUNITY CENTER DI SEMARANG (Doctoral dissertation, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip).
- Harefa, J., Widyawati, K., & Wiratmani, E. (2019). PERENCANAAN STADIUM ESPORT SEBAGAI PENGEMBANGAN RUANG KOMUNAL DI JALAN BENYAMIN SUEB. In *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan* (Vol. 1, No. 1, pp. 439-445).
- Julius, E., & Honggowidjaja, S. P. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena. *Intra*, 4(2), 672-681.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.
- Pangestu, Arya Baginda. 2020. Sejarah esport di Indonesia. www.phiradio.net/sejarah-esports-di-indonesia (diakses tanggal 23 November 2020)
- Persada, Y. B. (2020). KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga) (Doctoral dissertation, UNNES).
- Putra, R. M. S. (2017). Perkembangan eSport di mata internasional dan pengakuan serta pengaruhnya terhadap masyarakat di Indonesia.
- Sutrisno, R. H. (2019). PERKEMBANGAN ESPORT DI ASIA TENGGARA DAN PENGARUH DIPLOMASI PADA MASYARAKAT INDONESIA (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN)
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (behaviorisme). *Media Matrasain*, 8(1).
- Utomo, Riandanu Medi. (2016). Rata-Rata Usia Gamer adalah 35 Tahun, Bukan Anak-Anak. *Medcom.id*. <https://m.medcom.id/teknologi/game/VNnxzQEk-rata-rata-usia-gamer-adalah-35-tahun-bukan-anak-anak>.
- Wijman, Tom (2020). 2020 Global Market Report. *The Global Games Market*. 11(2) p. 13