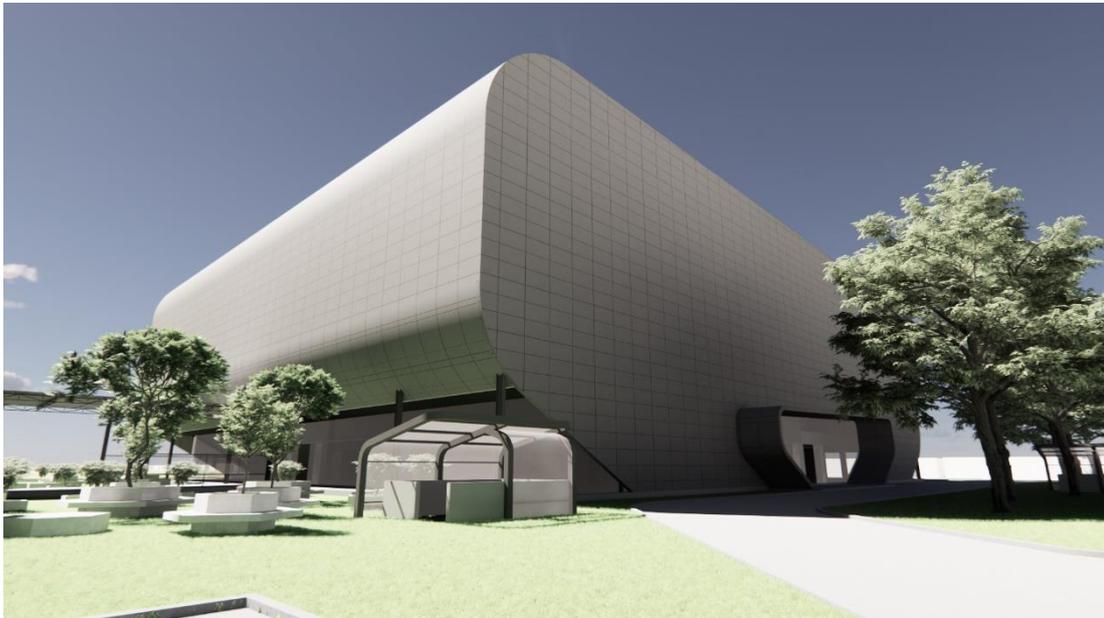


Fasilitas Pelatihan dan Gelanggang Olahraga E-Sport di Surabaya

James Sterling Sanjaya dan Ir. Riduan Sukardi, M. T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
jamessterlingsanjaya@gmail.com; riduans@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Bangunan Fasilitas Pelatihan dan Gelanggang Olahraga E-Sport di Surabaya

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbanyak di dunia, salah satunya adalah *game E-Sport*. Teknologi *E-Sport* yang telah berkembang pesat sudah menjadi gaya hidup masyarakat di Indonesia. Olahraga elektronik yang sifatnya kompetitif ini sangat diminati oleh banyak orang sehingga dapat dijadikan peluang dalam pencari penghasilan bagi para atlet profesional maupun penggemar *game online*. Fasilitas *E-Sport* yang ada di Indonesia sendiri masih minim dan jarang, salah satunya Kota Surabaya. Oleh karena itu, perlu diadakannya sebuah fasilitas yang dapat mewadahi pelatihan dan pertandingan *E-Sport* berupa gelanggang olahraga untuk dapat mengimbangi aktivitas antara dunia virtual dengan dunia realitas.

Kata Kunci : E-Sport, Struktur Bentang Lebar, Spasial

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi ini kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari membawa pengaruh besar pada kalangan masyarakat umum. Salah

satunya adalah penggunaan internet, usia pengguna internet sendiri mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masyarakat pada umumnya menggunakan internet dari perangkat seperti *handphone* atau komputer, sedangkan yang tidak memiliki perangkat akses internet biasanya menggunakan jasa dari warung internet atau yang dikenal dengan sebutan warnet. Seiring berkembangnya teknologi, muncul perkembangan *game* dengan menggunakan internet yang dapat digunakan untuk bermain *game online* sehingga juga sudah diakui dan dijadikan cabang olahraga dunia yaitu *E-Sport*.

E-Sport merupakan olahraga *game online* di era globalisasi yang diminati oleh para remaja zaman sekarang, seiring dengan perkembangan teknologi yang telah berkembang pesat tidak hanya remaja bahkan dari anak-anak hingga orang dewasa sangat meminati *game online*. Berkembangnya *E-Sport* membuat banyak orang menggunakan internet sebagai sarana mencari

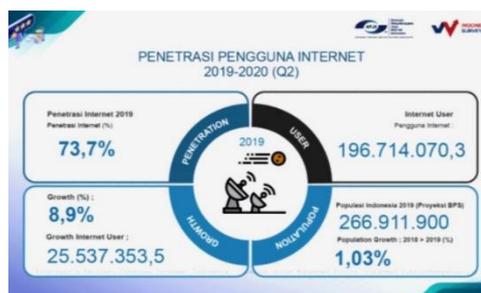
informasi serta sebagai sarana mencari penghasilan.

Olahraga elektronik atau yang dikenal sebagai *E-Sport* merupakan kegiatan adu ketangkasan secara non-fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang bersifat kompetitif. *E-Sport* yang berkembang pesat di Indonesia sudah menjadi gaya hidup bagi masyarakat. Permainan *E-Sport* yang cukup diminati oleh masyarakat menyebabkan adanya penyelenggara acara pertandingan yang digelar dari kalangan lokal hingga internasional. Para atlet *E-Sport* yang mengikuti lomba untuk menjadi yang terbaik di dalam suatu permainan sehingga bisa mendapatkan penghasilan yang cukup tinggi

Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) akibat pandemi (COVID-19) 16,5% masyarakat menghabiskan waktu bermain *game online*. Angka pengguna internet saat ini mencapai 73,7% dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna dari total populasi Indonesia sekitar 266,9 juta. Penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat 8,9 persen atau sekitar 25,5 juta pengguna.



Gambar 1.1 Survei penetrasi pengguna internet tahun 2019-2020 (Sumber : www.beritasatu.com)

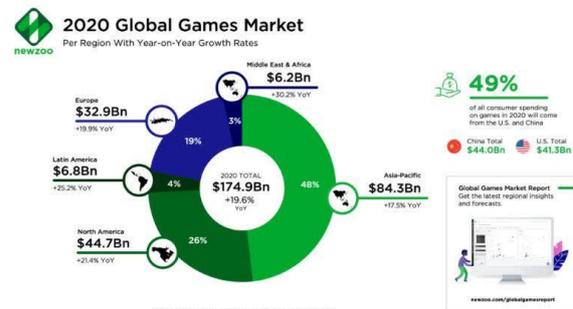


Gambar 1.2 Survei penetrasi pengguna internet tahun 2019-2020 (Sumber : www.beritasatu.com)

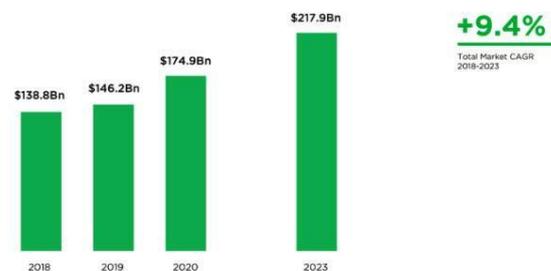
Bahkan berdasarkan data yang didapatkan dari *Newzoo Global Games Market Report 2020* saat pandemi jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global telah bertambah sebesar 13% dan untuk pemain *game online* mencapai 3 miliar hingga 2023.

Kecanduan dari *game online* telah membuat para orang tua sangat khawatir terhadap anaknya dan berpikir bahwa bermain *game online* itu tidak membuahkan hasil. Justru sebaliknya pada zaman sekarang bermain *game online* merupakan peluang bagi anak muda untuk membuktikan ke orang tua bahwa bermain game dapat menghasilkan uang dan juga memiliki konektivitas dalam bersosialisasi.

Akan tetapi dampak buruk lain yang dapat dilihat bahwa aktivitas bermain *game online* kurang diimbangi dengan aktivitas olahraga sehingga dapat membuat mental dan fisik para pemuda zaman sekarang semakin menurun. Sehingga perlu diadakannya sebuah fasilitas pelatihan E-Sport untuk mengimbangi aktivitas antara dunia virtual dengan dunia realitas.



Gambar 1.3 Statistik Global Market 2020 (Sumber : www.newzoo.com)



Gambar 1.4 Statistik Global Market 2020 (Sumber : www.newzoo.com)

1.2 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memfasilitasi pelatihan E-Sport bagi kalangan muda untuk tidak menyalahgunakan penggunaan teknologi dan memberikan kesetaraan antara jam bermain dan belajar atau olahraga (mengimbangi aktivitas dunia virtual dengan dunia realitas).

1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini sendiri dapat memberikan peluang bagi para pemuda untuk mengembangkan dan membuat maju bakat dan kemampuan masyarakat Indonesia di bidang *E-Sport*. Selain itu kegiatan aktivitas seperti bermain *game online* dan olahraga fisik juga dapat terimbangi.

1.4 Sasaran Perancangan

Mampu mewadahi fasilitas E-Sport yang mendukung komunitas peminat *game online* bagi kalangan muda. Selain itu dapat menerapkan prinsip-prinsip perancangan fasilitas melalui penataan ruang luar dan ruang dalam sesuai dengan aktivitas pengguna.

- Status Lahan : Tanah Kosong
- Luas Lahan : 18.000 m²
- Tata Guna Lahan : SPU Perdagangan
- GSB : 3 meter
- KDH : 10%
- KDB : 50%
- KLB : 1.5
- KTB : 65%
- KB : 25 meter

2.2 Batas Tapak

- Utara : Jalan Kalibokor 1
- Timur : Rel Kereta Api, Permukiman
- Selatan : Jalan Kalibokor Selatan
- Barat : Kalimas

2.3 Sekitar Tapak

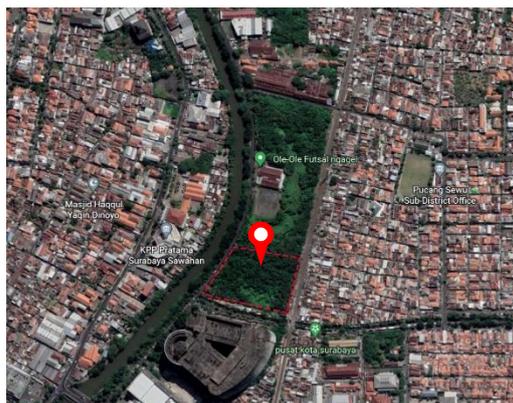


Gambar 2.2 Area Sekitar Site

- Tapak Site
- Fasilitas Pendidikan
- Makam Ngagel Rejo
- Taman Bungkul
- Fasilitas Komersial
- Permukiman

2. PERANCANGAN TAPAK

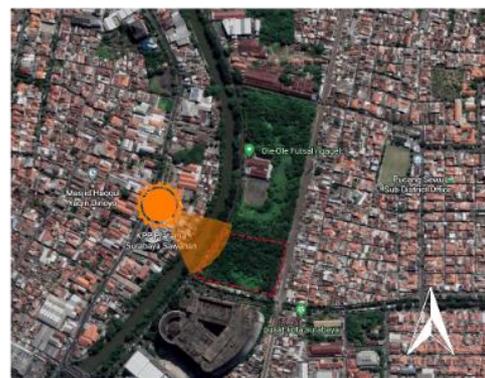
2.1 Data Tapak



Gambar 2.1 Lokasi Tapak

- Fungsi Utama : Gelanggang Olahraga E-Sport
- Kegiatan : Fasilitas Pelatihan dan Pertandingan E-Sport
- Lokasi Jalan : Jalan Ngagel 109, Surabaya, Jawa Timur

2.4 Analisa Tapak



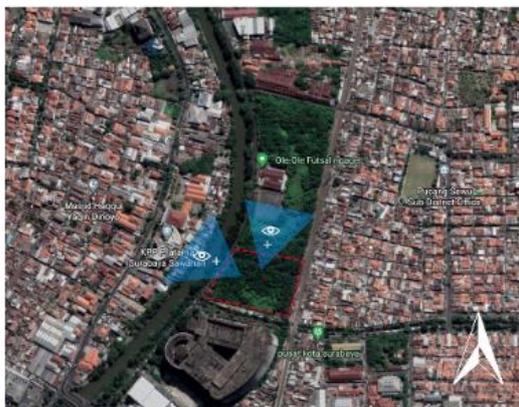
Gambar 2.3 Analisa Tapak

Entrance bangunan menghadap kearah Barat sehingga perlu memikirkan desain bangunan untuk memberikan pembayangan dan vegetasi sebagai pembayangan alami.



Gambar 2.4 Analisa Tapak

Sumber kebisingan berada di area barat dan timur dari tapak. Dengan melihat sumber kebisingan, maka diperlukan area *entrance site* yang besar, karena adanya fasilitas GOR yang menampung orang banyak agar tidak mengganggu sirkulasi *entrance*.



Gambar 2.5 Analisa Tapak

Potensi *view* yang baik berada di area barat dan utara dari tapak. Membuka ruang *open space* pada bagian barat dan utara tapak untuk menarik pengunjung untuk hadir ke dalam tapak.

2.5 Zoning Tapak



Gambar 2.6 Zoning Tapak

- Fasilitas Utama
- Area Penyambut
- Area Servis
- Ruang Luar

Area penyambut sebagai zona penerima pengunjung masuk ke dalam tapak. Area servis dipisah untuk mempermudah perawatan dan pengelolaan tapak. Area fasilitas utama terdiri dari fasilitas pelatihan dan fasilitas gelanggang olahraga. Ruang luar diperuntukkan sebagai area taman outdoor.

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1 Masalah Desain



VIRTUAL

Bermain game online memerlukan area atau tempat yang minim cahaya (Terisolasi dari dunia luar)



BALANCE



REALITAS

Menghadirkan space yang menarik peminat game online agar dapat beraktivitas dan berinteraksi di dunia realita



SIRKULASI

Memerlukan area bentang lebar pada area GOR untuk menampung sirkulasi orang banyak dan memberikan kenyamanan pengguna untuk menyaksikan pertandingan E-Sport

Gambar 3.1 Masalah Desain

3.2 Konsep dan Pendekatan Desain

Seiring dengan berkembangnya teknologi E-Sport dan banyak individu yang kurang berinteraksi sosial di dunia realita maka konsep bangunan bertujuan untuk menyeimbangi aktivitas antara dunia virtual dan dunia realitas.

3.2.1 Pendekatan Spasial

Spasial yang dihadirkan dapat membantu menggabungkan antara dua dunia yang berbeda yaitu, dunia virtual dan dunia realitas. Keseimbangan ini dapat memberikan aktivitas pengguna dapat terseimbangi melalui alur perjalanan dari awal masuk hingga keluar bangunan.

Teori *Spaces and Places*

Teori ini dapat membantu menyelesaikan masalah desain dalam perancangan seperti area *space* yang terbentuk untuk meningkatkan interaksi sosial antar individu melalui bentuk yang nyaman dan ragam yang sesuai dengan aktivitas pengguna.

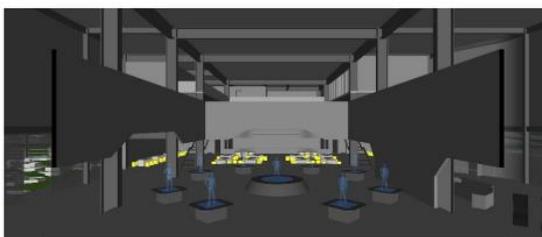
3.2.2 Diagram Konsep



Gambar 3.2 Alur Berpikir

Ide Pemikiran alur berpikir konsep. Pengguna individu yang memasuki fasilitas pelatihan *E-Sport* akan disambut oleh galeri virtual yang memperkenalkan teknologi di masa yang akan mendatang untuk menarik peminat *game online* agar tidak menyalahgunakan penggunaan teknologi. Pengguna akan mendapatkan pelatihan *E-Sport* yang nantinya akan ditandingkan melalui fasilitas Gelanggang Olahraga untuk mendapat pencapaian berupa koneksi, pengalaman, dan penghasilan.

3.2.2.1 Fasilitas *E-Sport*



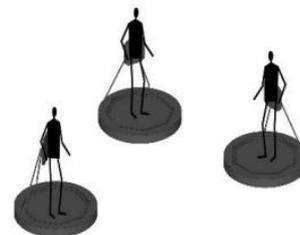
Gambar 3.3 Galeri Virtual

Galeri Virtual yang berkonsep futuristik hologram bertujuan untuk memperkenalkan *E-Sport* kepada peminat game online lebih dalam lagi agar mereka dapat tertarik dan tidak menyalahgunakan teknologi di masa yang akan mendatang.



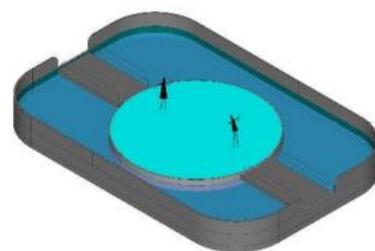
Gambar 3.4 Area Komunal

Area Komunal yang dihadirkan berfungsi untuk menyeimbangkan aktivitas virtual dengan aktivitas realitas dimana pengguna tetap bisa berinteraksi sosial di dalam bangunan maupun di luar bangunan saat melakukan aktivitas pelatihan *E-Sport*.



Gambar 3.5 Aktivitas Pelatihan E-Sport

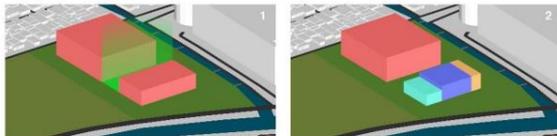
Aktivitas Pelatihan *E-Sport* dalam bangunan menggunakan teknologi canggih yang dapat menarik peminat game online untuk melatih kemampuannya dalam dunia *E-Sport*. Dari hasil pelatihan *E-Sport* nantinya akan ditandingkan ke fasilitas Gelanggang Olahraga.



Gambar 3.6 Aktivitas Pertandingan E-Sport

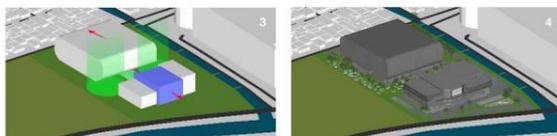
Aktivitas Pertandingan *E-Sport* merupakan pertandingan kompetitif sehingga saat pertandingan mereka dapat menunjukkan kemampuannya agar mendapat pengalaman. Arena Gelanggang Olahraga sendiri di desain *circular* agar penonton dapat menyaksikan pertandingan dengan nyaman.

3.3 Transformasi Bentuk



Dari hasil masalah desain massa dibagi menjadi 2 bagian untuk mendapatkan space di tengah sebagai area komunal

Setiap massa difungsikan sesuai dengan aktivitas pengguna masing-masing dari hasil analisa site dan zoning

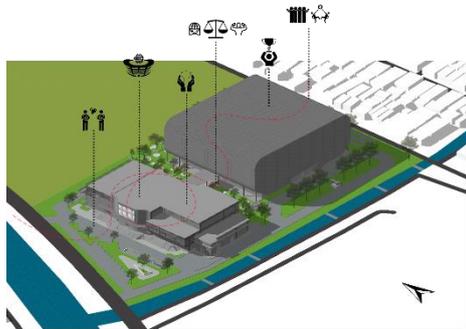


Massa digeser untuk menciptakan area penyambut pada entrance depan dan penambahan zona transisi untuk menghubungkan antar massa

Desain akhir bangunan diterapkan dengan teori spasial untuk menjembatani antara dunia virtual dengan dunia realitas agar dapat terimbangi

Gambar 3.7 Transformasi Bentuk

3.4 Pengaplikasian Desain

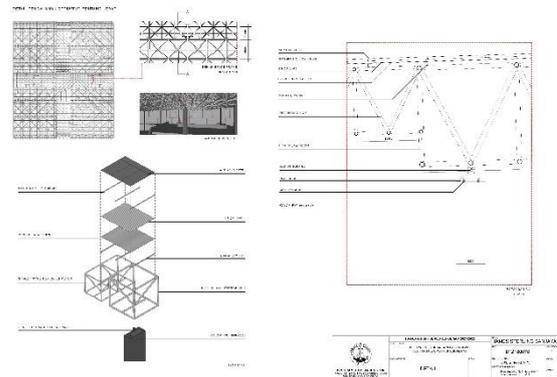


Gambar 3.8 Pengaplikasian Desain

Dari hasil analisa masalah desain dan diagram konsep alur berpikir diaplikasikan ke dalam desain agar pengunjung dapat merasakan spasial yang nyata dari perjalanan masuk hingga keluar bangunan. Keseimbangan antara dunia virtual dengan dunia realitas akan terasa ketika pengguna melakukan aktivitas pelatihan *E-Sport* di dalam ruangan akan diseimbangi dengan suasana ruang luar yang terbentuk sehingga individu dapat berinteraksi sosial saat melakukan aktivitasnya.

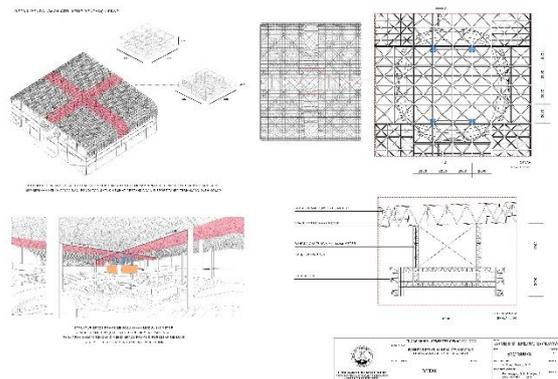
3.5 Pendalaman Desain

3.5.1 Pendalaman Struktur Bentang Lebar



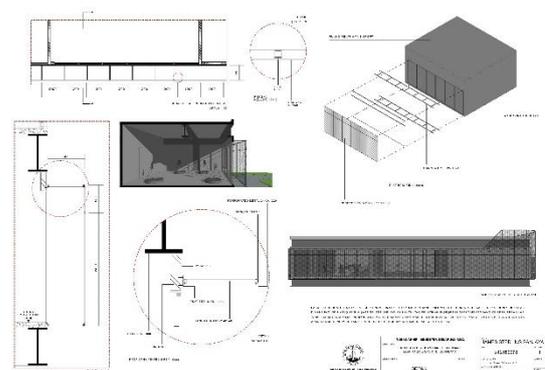
Gambar 3.9 Pendalaman Struktur Bentang Lebar 1

Untuk mengatasi sirkulasi orang banyak maka menggunakan struktur *space frame*. Sistem ini juga berfungsi untuk memberikan kenyamanan bagi penonton saat menyaksikan pertandingan *E-Sport*.



Gambar 3.10 Pendalaman Struktur Bentang Lebar 2

Untuk memperjelas pertandingan *E-Sport* pada Arena GOR didesain sebuah videotron untuk memberikan kenyamanan penonton agar dapat melihat suasana pertandingan lebih dekat lagi.



Gambar 3.11 Pendalaman Karakter Ruang

4. KESIMPULAN

Fasilitas Pelatihan dan Fasilitas Gelanggang Olahraga *E-Sport* di Surabaya ini dirancang sesuai dengan isu yang tengah terjadi saat ini, dimana *E-Sport* saat ini sedang diminati kalangan anak muda dan peminat *game online*. Namun sayangnya belum ada fasilitas yang mampu menaungi kebutuhan tersebut, oleh karena itu perancangan bangunan ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan kalangan *E-Sport*. Di dalam fasilitas ini, terdapat galeri virtual, ruang pelatihan *E-Sport*, dan serta ruang komunal. Galeri Virtual sendiri didesain untuk memberikan informasi pengetahuan tentang teknologi yang akan datang sehingga para peminat *game online* tidak menyalahgunakan penggunaan teknologi. Fasilitas Pelatihan *E-Sport* yang dihadirkan sebagai kegiatan untuk melatih kekuatan mental dan juga memberikan arahan agar dapat menguasai pengetahuan tentang *game online E-Sport*. Fasilitas Gelanggang Olahraga digunakan bagi para atlet profesional dan peminat *game online* dari hasil pelatihan di arena pertandingan. Fasilitas-fasilitas tersebut diharapkan mampu tetap membuat para pengguna di dalamnya dapat tetap menyeimbangkan diantara dunia virtual dan dunia realitas. Melalui proses pendekatan struktur bentang lebar, sehingga bangunan mampu menampung sirkulasi orang banyak dan memberi kenyamanan pada penonton ketika ada pertandingan *E-Sport*. Dari sini, semoga fasilitas ini dapat memberi dampak positif terhadap sekitarnya dengan memberikan peluang kepada kalangan peminat *E-Sport* untuk menunjukkan bakat mereka dan aktivitas antara dunia virtual dengan dunia realitasnya dapat terseimbangi.

DAFTAR PUSTAKA

- Borowy, M. & Yong Jin. (2013). "Pioneering E-Sport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests". *International Journal of Communication* 7 (2013), 2254-2274. Simon Fraser University.
- Carless, D., & Douglas, K. (2010). *Sport and physical activity for mental health*. Chichester, West Sussex: Blackwell Pub
- Dahwilani, Dani M. "Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19 Artikel ini telah tayang di www.inews.id dengan judul " Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19." Rabu Desember 2020, <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. Accessed Selasa Oktober 2021.
- Ferrari, S. (2013). "E-Sport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics". *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*. Georgia Institute of Technology. Atlanta. USA.
- Freeman, G., & Wohn, D. Y. (2017). "Social support in E-Sports: Building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a 111 highly competitive environment". Amsterdam. Netherland.
- Kusumawardhani, Noer Qomariah. "Studi: 86 Persen Remaja Kecanduan Gim Online." Rabu Januari 2020, <https://gayahidup.republika.co.id/berita/q4he1i463/studi-86-persen-remaja-kecanduan-gim-emonlineem>. Accessed Selasa Oktober 2021.