

FASILITAS PELATIHAN PEMAIN E-SPORT DI SURABAYA

Boby Hartanto Hansen dan Timoticin Kwanda
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: hartantoboby17.bh@gmail.com; cornelia@peter.petra.ac.id



Gambar. 1. Area depan 'penerima' Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport di Surabaya

ABSTRAK

Sebuah wadah yang memfasilitasi kegiatan pelatihan para pemain Esport yang pertama di Surabaya bahkan di Indonesia dan diharapkan mampu menampung berbagai jenis pelatihan permainan Esport agar dapat meningkatkan kemampuan pemainnya menjadi seorang profesional. Esport dikenal juga sebagai industri permainan elektronik yang muncul dan berkembang dengan pesat hingga mengubah sebuah permainan video game yang awalnya hanya sebagai hiburan menjadi sebuah pekerjaan yang menjanjikan sejak awal tahun 2000an. Indonesia sudah mengakui Esport sebagai sebuah profesionalitas yang dibuktikan dengan banyaknya pertandingan yang diselenggarakan. Fasilitas pelatihan pemain Esport di Surabaya akan dibagi menjadi dua jenis pelatihan yaitu pelatihan fisik dan non fisik. Pelatihan fisik berupa *gym center*, *outbound* dan *inbound arena*, *sauna room* yang juga digabung dengan sebuah *mini stadium* sebagai tempat untuk berlatih tanding dengan sesama peserta pelatihan. Fasilitas non fisik berupa kelas-kelas teori, kelas visual dan studio. Pendekatan perilaku digunakan agar dapat menjawab setiap kebutuhan para pemain Esport yang memiliki kebiasaan unik dan selanjutnya akan di aplikasikan melalui pendalaman ruang. Selain sebagai tempat pelatihan, Fasilitas pelatihan pemain Esport di Surabaya ini diharapkan juga dapat menjadi ikon atau simbol perkembangan industri elektronik di Surabaya bahkan Indonesia.

Kata Kunci: Pelatihan, Esport, *video game*, Pemain Esport, Surabaya.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

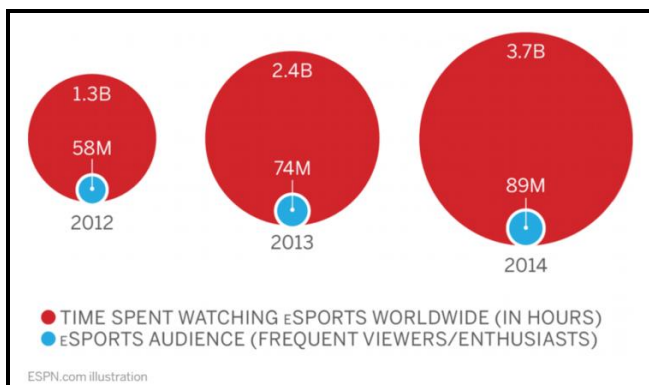
Industri *game* elektronik merupakan sebuah industri yang sedang berkembang dengan pesat, merupakan perpaduan antara perkembangan teknologi hiburan dan seni yang digemari oleh masyarakat luas. Bahkan di negara-negara maju, perkembangan teknologi dalam industri *game* seringkali menjadi salah satu kekuatan ekonomi yang utama, misalnya saja di Jepang dan Amerika Serikat. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta informasi, dunia *game* elektronik saat ini tengah menjadi sektor hiburan yang bertumbuh paling cepat di dunia (The Independent, 30 Juni 2014).

Pada awal tahun 2000-an istilah E-Sport muncul dan menjadi sebuah trending topic hampir diseluruh penjuru benua Eropa maupun Amerika. Awalnya E-Sport berupa kompetisi yang hanya diselenggarakan oleh negara-negara maju di Benua Amerika dan Eropa. Namun, dengan semakin berkembangnya teknologi komputer dan video game, pertandingan E-Sport juga semakin banyak dijumpai di negara-negara berkembang khususnya Indonesia.

Istilah E-Sport sendiri belum memiliki pengertian atau definisi khusus. E berasal dari kata "electronic" yang berarti segala sesuatu yang menggunakan perangkat listrik dalam operasi sistemnya, dan "sport" yang berarti sebuah istilah untuk kegiatan fisik atau olahraga. E-Sport dapat diartikan sebagai olahraga elektronik dimana terdapat suatu kegiatan kompetisi

Video Game yang teratur dan terorganisir, khususnya bagi para pemain game profesional.

E-Sport terus menarik perhatian dari berbagai kalangan dimasyarakat luas. Setiap tahunnya kompetisi E-Sport mengalami peningkatan jumlah penonton yang sangat signifikan.



Gambar. 1.2 Jumlah penonton E-Sport terus bertambah setiap tahunnya
 Sumber: http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing, 2015

Di Indonesia sendiri resmi didirikan asosiasi resmi E-Sports dibawah pengawasan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) yang disebut leSPA (Indonesia E-Sports Association). Awal berdirinya leSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gaming di Indonesia. Saat ini, leSPA menjadi satu-satunya asosiasi pembina E-Sport di Indonesia, dan keberadaan leSPA sendiri sudah diakui oleh leSF (The International E-Sports Federation).

Kota Surabaya memiliki potensi besar sebagai tempat pelatihan pemain dan tim E-Sport. Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang rutin menjadi tempat pertandingan E-Sport. Pemain yang ikut berkompetisi tidak hanya berasal dari kota Surabaya namun juga dari kota sekitarnya, sebagai contoh kompetisi E-Sport nasional IESL (Indonesia e-Sports Super League) yang diadakan di pusat perbelanjaan Hi Tech Mall Surabaya dan melibatkan 335 pemain E-Sport. (<http://forum.digitalife.co.id/Thread-Indonesia-Esports-Super-League2015Season-2-Kualifikasi-2-Surabaya, 2015>).

B. Rumusan Masalah

Masalah utama dalam proses perancangan fasilitas ini adalah bagaimana merancang sebuah tempat pelatihan yang mampu mewadahi jenis kegiatan pelatihan yang majemuk dan mengubah kebiasaan buruk para pemain Esport yang cenderung seperti orang yang bermain di warnet seperti menatap layar dalam jangka waktu yang lama tanpa beristirahat. Sebab para pemain Esport menjadi malas untuk bergerak jika sudah berhadapan dengan layar.

C. Tujuan Perancangan

Menciptakan sebuah wadah bagi para pemain *video game* agar aktivitas bermain mereka bukan lagi sekedar hiburan, namun juga sebagai sarana pengembangan bakat sehingga dapat menjadi seorang professional di bidang Esport.

D. Data dan Lokasi Tapak

Tapak berlokasi di Jalan Raya Prapen, Surabaya Selatan. Jalan utama menuju tapak yaitu melalui Jalan Jemur Sari dan Jalan Raya Nginden, menggunakan transportasi pribadi atau umum. Berada di sisi kiri pusat perbelanjaan Indogrosir dan sisi kanan pertigaan jalan yang menuju jalan Sidosermo Indah. Sekitar tapak sebagian besar berupa area permukiman warga dan fasilitas pendidikan yang menjadi target peserta pelatihan.



Gambar. 1.3 Peta Lokasi Tapak
 Sumber: google earth, RDRTK UP Rungkut, Bapeko

Data Tapak

- Luas Lahan : ± 10.500m²
- KDB : 70%
- KLB : maksimum 210%
- GSB : 10 meter, 3 meter, 2 meter
- Kecamatan : Tenggilis Mejoyo
- Kelurahan : Panjang Jiwo
- Tata Guna Lahan : Perdagangan Jasa

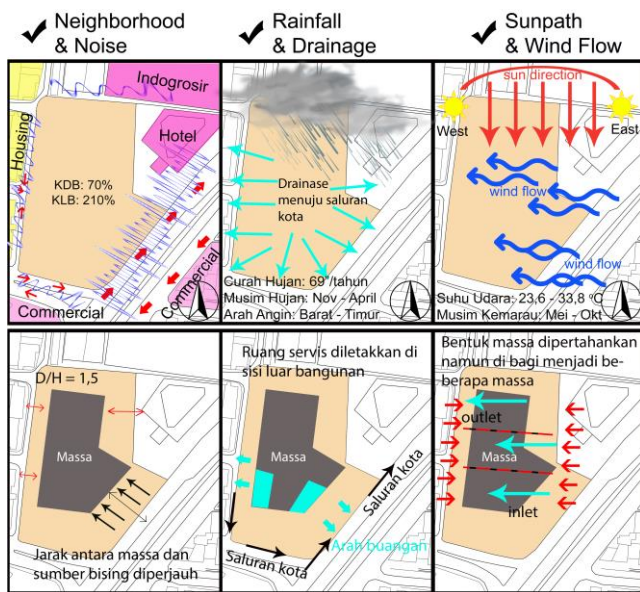
DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak

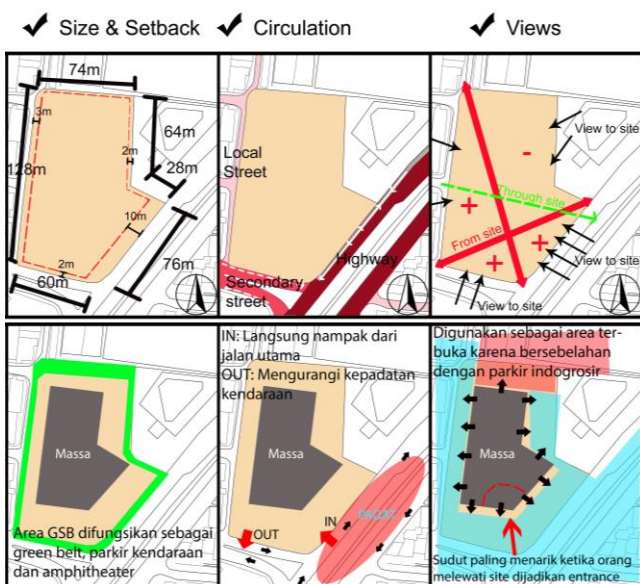
Letak tapak Fasilitas Pelatihan Pemain Esport di Surabaya berada di tepi jalan Raya Prapen yang termasuk salah satu jalan arteri yang padat dilewati masyarakat Surabaya. Tapak berada diantara area komersil, hunian dan fasilitas pendidikan yang menjadi nilai tambah bagi tapak. Dengan akses yang mudah diharapkan mampu menarik minat para pemain Esport untuk mengikuti kegiatan pelatihan.

Tapak dikelilingi oleh tiga ruas jalan yaitu, jalan *primary street* Raya Prapen, *secondary street* Jalan

Sidosermo Indah, dan *local street* jalan Sidosermo. Tapak tidak bisa diakses melalui *local street* karena dikhususkan untuk penghuni perumahan.



Gambar. 2.1. Analisa Tapak 1



Gambar. 2.2. Analisa Tapak 2

Tapak dikelilingi oleh tiga ruas jalan yaitu, jalan *primary street* Raya Prapen, *secondary street* Jalan Sidosermo Indah, dan *local street* jalan Sidosermo. Tapak tidak bisa diakses melalui *local street* karena dikhususkan untuk penghuni perumahan.

B. Pendekatan Perancangan

Sesuai dengan masalah desain, yaitu bagaimana mengubah perilaku atau kebiasaan buruk para pemain Esport jika sudah berhadapan dengan layar komputer, maka pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku. Melalui pendekatan perilaku dipilih sebuah konsep ‘Move On’ yang diharapkan dapat mendapatkan hasil akhir yang menjawab masalah.

Move on dapat diartikan sebagai suatu pergerakan, rancangan akhir diharapkan dapat secara tidak langsung memaksa para peserta pelatihan untuk lebih banyak bergerak. Langkah awal yang dilakukan adalah membuat visualisasi hubungan antara masalah

dengan konsep *Move On* yang ditelaah lebih lanjut.

Prilaku pemain Esport dapat dikatakan mirip dengan orang yang bermain di warung internet atau warnet, mereka akan menjadi lupa akan segala hal jika sudah berhadapan dengan layar computer. Melihat kenyataan tersebut maka masalah dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu lupa waktu, lupa makan dan lupa untuk beristirahat. masalah tersebut akan mengakibatkan malas, kegemukan dan gangguan kesehatan bagi para pemain Esport.



Gambar. 2.3. Masalah desain

Melihat masalah yang ada, maka konsep *Move On* diwujudkan dalam beberapa point yaitu, sirkulasi yang dibuat mengitari bangunan, tahapan ruang pelatihan dibuat berjauhan dan berbeda letak lantai, penekanan ekspresi ‘move’ melalui bukaan yang miring dan elemen garis pada fasad.

Sirkulasi yang mengitari bangunan dimaksudkan untuk jarak tempuh dari satu ruangan ke ruangan yang lainnya lebih jauh sehingga dibutuhkan pergerakan yang lebih banyak, sedangkan untuk tahapan kegiatan pelatihan yang berbeda lantai bertujuan agar akses tangga digunakan secara maksimal dan secara tidak langsung juga memaksa orang untuk bergerak lebih dengan menaiki dan menuruni tangga. Elemen garis dan bukaan yang miring akan memperkuat kesan adanya pergerakan pada bangunan jika dilihat dari dalam maupun luar bangunan.



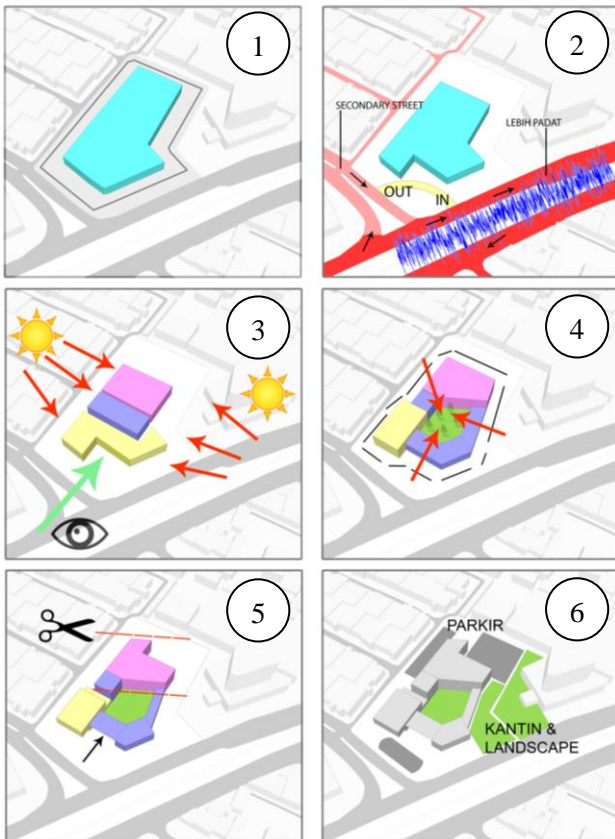
Gambar. 2.4. Visualisasi konsep *Move On*

C. Transformasi Bentuk

Bentukan yang terjadi dimulai dengan membuat massa yang mengikuti bentuk tapak agar tidak terjadi ruang-ruang negatif. Dengan mempertimbangkan hasil analisa tapak dari unsur sirkulasi kendaraan diluar tapak, maka dibuat coakan di bagian depan massa sebagai area entrance bangunan dan agar terlihat lebih mengundang dari sudut paling menarik pada tapak. Massa juga dibuat lebih mundur dari jalan utama agar terhindar dari sumber bising utama yang berasal dari jalan Raya Prapen.

Bentuk massa yang mengikuti orientasi tapak tetap dipertahankan karena lebih efisien dan massa di

pecah menjadi tiga bagian berdasarkan fungsinya agar area yang terkena sinar matahari langsung berkurang.



Gambar. 2.5. Transformasi bentuk

Bagian yang berwarna kuning pada bagian depan adalah fasilitas pelatihan fisik. Pelatihan fisik di letakkan didepan karena tidak terganggu oleh kebisingan yang ada pada bagian tepi tapak yang bersebelahan dengan ruas jalan. Bagian yang berwarna biru merupakan fasilitas pendukung yang diletakkan ditengah karena juga berfungsi sebagai area transisi dari pelatihan fisik menuju non fisik begitu juga sebaliknya. Bagian yang berwarna pink merupakan fasilitas pelatihan non fisik yang membutuhkan ketenangan dibanding fasilitas lainnya karena itu di letakkan di belakang yang tingkat kebisingannya kurang.

Beberapa sisi massa dibuat kemiringan 50 – 60° agar terasa adanya pergerakan atau kesan *move* pada massa. Pada bagian tengah massa dibuat adanya ruang terbuka sesuai dengan konsep sirkulasi dan jika dilihat pada sekitar tapak, ruang terbuka hijau sangat minim dijumpai.

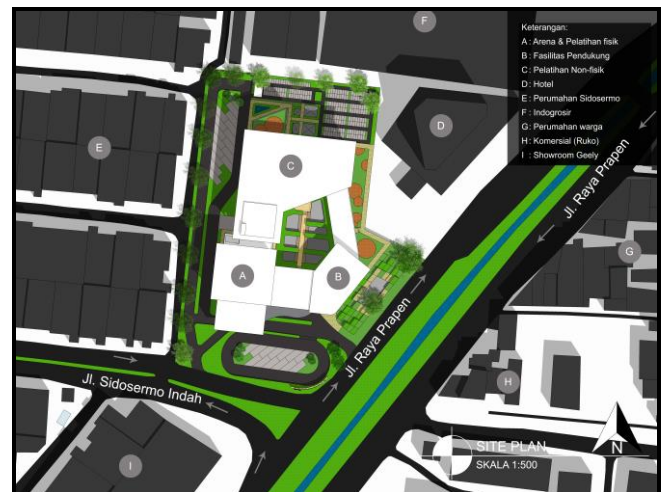
Ruang terbuka di bagian tengah massa juga dimaksudkan sebagai sebuah *healing* bagi para peserta pelatihan yang matanya lelah setelah menghadapi layar dalam jangka waktu cukup lama. Bagian yang paling kecil difungsikan sebagai kantin sehingga dibuat seterbuka mungkin untuk menyatukan *landscape* hotel dengan ruang terbuka di tengah massa.

D. Perancangan Tapak dan Bangunan

Pembagian ruang luar bangunan berupa parkir mobil dan motor, amphitheater dan gazebo sebagai

tempat berkumpul. Pada bagian depan entrance site dan massa terdapat parkir mobil yang elevasinya diturunkan sebesar 50 cm dari tanah dan bangunan sendiri di naikkan 50 cm dari tanah sehingga adanya perbedaan 1 m. Perbedaan elevasi ini bertujuan agar orang yang melewati tapak dapat melihat bangunan secara utuh dan tidak terganggu dengan adanya parkir di bagian depan.

Jalur motor dan mobil yang masuk kedalam tapak dibuat sama atau satu jalur. Ketika masuk ke dalam tapak, pengendara mobil dapat memilih untuk langsung parkir dibagian depan bangunan, drop off, atau parkir dibagian belakang tapak, sedangkan untuk pengendara motor disediakan parkir motor pada bagian belakang bangunan.



Gambar. 2.6. Site plan



Gambar. 2.7. Perspektif mata burung

Game center dan toko peralatan diletakkan dibagian depan setelah *entrance* sehingga ketika orang masuk ke dalam bangunan yang dilihat adalah segala suatu yang berkaitan dengan Esport. Pengunjung juga akan di sambut oleh resepsionis dengan latar *fitness outdoor* yang berada tepat dibelakangnya.

Pada bagian belakang terdapat dua entrance menuju bangunan yaitu satu dibagian parkir mobil dan satu dibagian parkir motor agar pencapaian kedalam bangunan tidak jauh. *Fitness outdoor* diharapkan dapat membuat orang tidak lagi jenuh dan malas melakukan *work-out* yang biasanya berada didalam ruangan.

Pelatihan fisik maupun non fisik tidak terdapat pada lantai dasar kecuali arena *outbound* yang merangkap dua lantai. Dengan penempatan kegiatan pelatihan

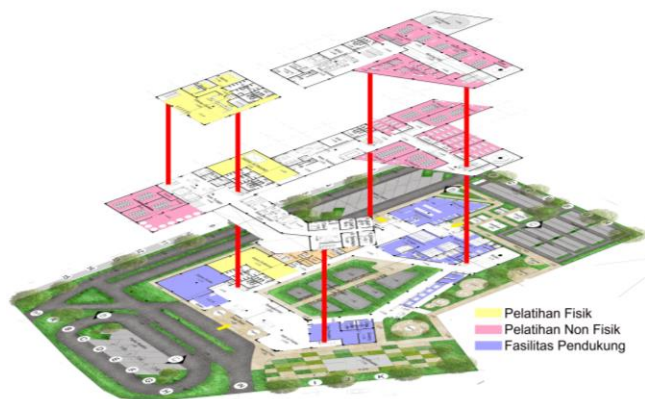
dilantai dua, akan memaksa orang secara tidak langsung untuk naik mengikuti kegiatan pelatihan. Lantai dasar sebagian besar diisi dengan fasilitas pendukung dan ruang mesin.



Gambar. 2.8. Layout plan

Pada lantai dua, terdapat ruang bermain dan istirahat yang digunakan sebagai area transisi dari pelatihan fisik menuju nonfisik atau sebaliknya. Pada lantai tiga, untuk berpindah dari pelatihan fisik menuju nonfisik harus turun terlebih dahulu ke lantai dua kemudian menggunakan tangga yang terhubung. Hal ini dikarenakan bangunan yang terputus dan sesuai dengan konsep desain.

Selain tangga, terdapat tiga buah lift sebagai sarana transportasi vertikal. Lift dibagi menjadi dua fungsi, dua buah lift sebagai transportasi difabel yang diletakkan di area pelatihan yang berbeda dan satu buah lift sebagai lift servis yang diletakkan dekat dengan ruang-ruang mesin.



Gambar. 2.9. Denah lantai 1 – 3

E. Eksterior Bangunan

Tampak Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport di Surabaya dibuat seolah ada sebuah pergerakan yang terjadi, hal ini dilakukan untuk memperkuat konsep 'Move On'. Secondary skin dan elemen garis dipilih sebagai fasad bangunan.



Gambar. 2.10. Tampak bangunan

Secondary skin tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika saja namun juga sebagai pembayangan terhadap sinar matahari langsung. Secondary skin terdapat hampir diseluruh bagian bangunan kecuali pada bagian entrance atau tampak selatan bangunan.

Secondary skin menggunakan rangka truss yang kemudian diisi dengan lembar Aluminium Composite Panel (ACP). Lembar ACP ini dibuat berlubang yang disesuaikan dengan pola miring dan sudut kemiringan matahari, sehingga ketika cahaya matahari masuk ke dalam bangunan akan tereduksi dan terjadi pembayangan yang memberi kesan ruang tertentu.



Gambar. 2.11. Perspektif dari area exit

Penggunaan truss dan ACP sebagai fasad juga merupakan bagian yang memperlihatkan sisi teknologi dari bangunan. Elemen garis yang terdapat pada lembar ACP merupakan lampu neon yang disusun

menyerupai garis sehingga seolah mengarah ke suatu tempat mengikuti pola lubang pada ACP.



Gambar. 2.12. Perspektif dari parkir motor



Gambar. 2.13. Perspektif dari parkir mobil

F. Pendalaman Perancangan

Melihat masalah dan pendekatan desain yang berkaitan dengan perilaku penggunaannya, pendalaman perancangan yang dipilih adalah pendalaman ruang. Pendalaman ruang dipilih karena jika dilihat dari aktivitasnya sebagian besar dilakukan didalam ruangan, karena itu perlu adanya desain ruang yang khusus yang dapat mengubah kebiasaan seseorang tanpa memaksa secara langsung.



Gambar. 2.14. Area yang menjadi pendalaman desain

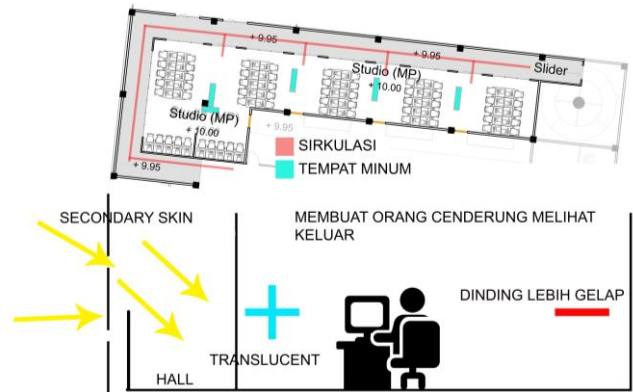
Pendalaman desain dibagi menjadi beberapa point sebagai parameter yang harus diselesaikan dalam desain. Pertama, peserta pelatihan harus melihat sesuatu yang jauh namun tidak boleh terkena silau. Kedua, dalam jeda permainan yang singkat antara 1 – 1,5 menit dan ketika istirahat permainan 30 – 45 menit para peserta harus bisa melakukan aktivitas lain

selain menatap layar. Ketiga, jarak menuju ruangan diperjauh sesuai dengan konsep desain namun tetap memperhatikan syarat bangunan terutama jalur evakuasi. Keempat, peserta pelatihan harus mudah memenuhi kebutuhannya (dalam hal makan, minum, istirahat)

Area yang dipilih sebagai bagian dari pendalaman desain adalah area pelatihan non fisik di lantai tiga. Area ini dipilih karena setiap pemakaiannya memakan waktu 4 hingga 5 jam setiap kali pelatihannya. Pendalaman desain ini menghasilkan empat buah detail.

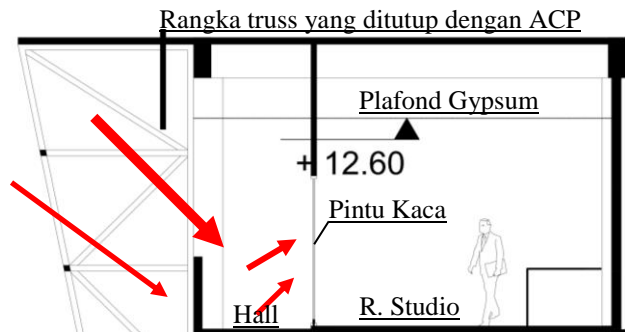
- Detail Ruang Studio

Ruang studio pada pelatihan non fisik ini didesain agar ketika terjadi jeda permainan yang singkat, peserta pelatihan dapat mengambil minum yang dekat dengan tempat bermain (dimudahkan untuk mendapatkan minum, untuk menuju toilet harus bergerak lebih karena melewati lorong).



Gambar. 2.15. Denah dan prinsip ruang studio

Setiap tempat duduk memiliki dua sisi dinding di kiri dan kanan peserta pelatihan. Salah satu sisi dibuat *translucent* dan sisi lainnya lebih gelap, sehingga seolah mengantarkan orang untuk melihat yang jauh (*translucent*). Namun, sisi *translucent* ini tidak boleh memasukkan cahaya matahari kedalam ruangan karena dapat mengganggu aktivitas pelatihan, karena itu dipilih *double side window* dan *double shading* berupa *secondary skin* dan *hall*.

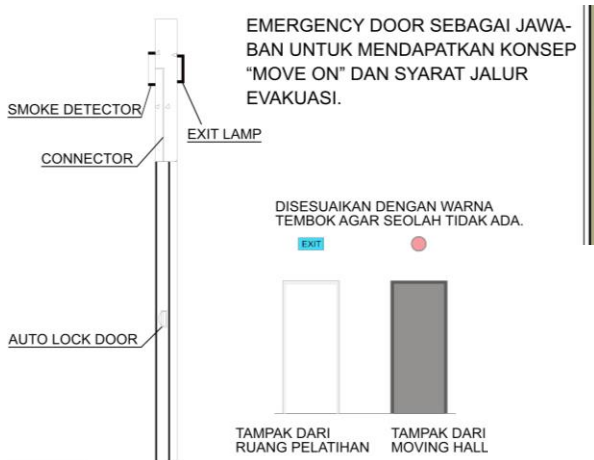


Gambar. 2.16. Potongan ruang studio

- Detail Emergency Door

Emergency door ditujukan untuk mempertahankan konsep *move on* yang mengingkan jarak menuju ruangan sejauh mungkin namun dibatasi oleh syarat bangunan untuk evakuasi (15 – 30m). *Emergency*

door hanya bisa diakses dan terbuka saat terjadi kebakaran dengan sistem *smoke detector*. Saat sehari-hari *emergency door* tidak akan nampak secara langsung karena diberi warna yang sama dengan dinding agar orang tidak menyadari secara langsung terdapat pintu di daerah tersebut.



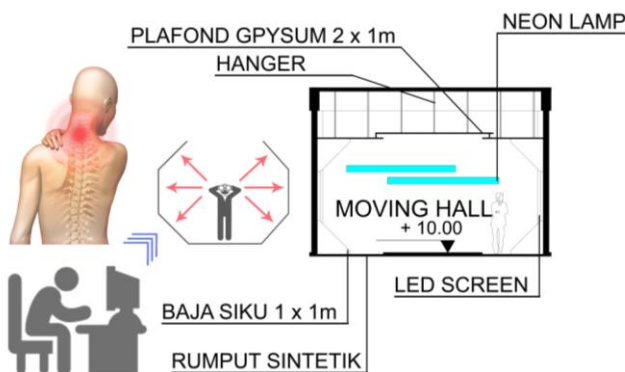
Gambar. 2.17. Potongan dan tampak *emergency door*

- Detail *Moving Hall*



Gambar. 2.18. Perspektif *moving hall*

Moving hall dibuat untuk merengangkan sendi-sendi tubuh para peserta pelatihan terutama bagian leher yang lelah dan kaku karena terus berkonsentrasi dan fokus pada layar selama pelatihan.

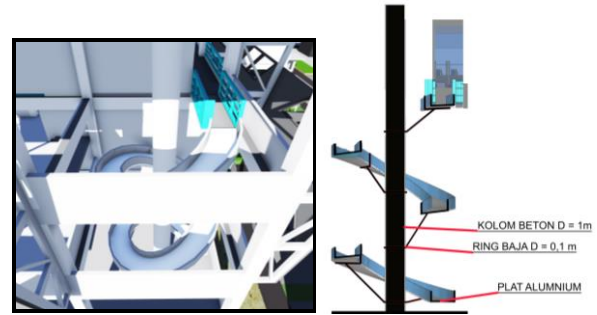


Gambar. 2.19. Prinsip dan potongan *moving hall*

- Detail *Slider*

Slider dibuat agar para peserta merasa mudah untuk membeli makanan pada kantin yang berada di lantai dasar. *Slider* sebagai transportasi vertikal akan membuat orang lebih tertarik untuk turun namun sebenarnya, secara tidak langsung mereka dipaksa

untuk bergerak karena harus menggunakan tangga untuk kembali ke atas.

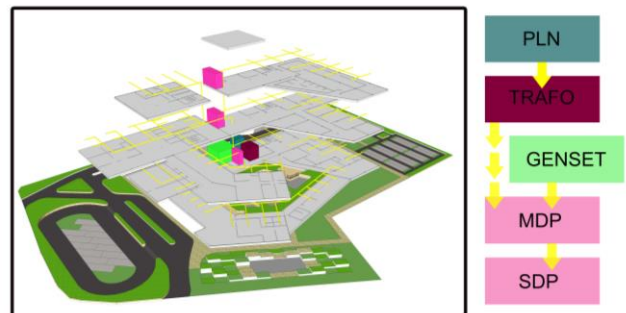


Gambar. 2.20. Perspektif dan potongan *Slider*

G. Sistem Utilitas

- Utilitas Listrik

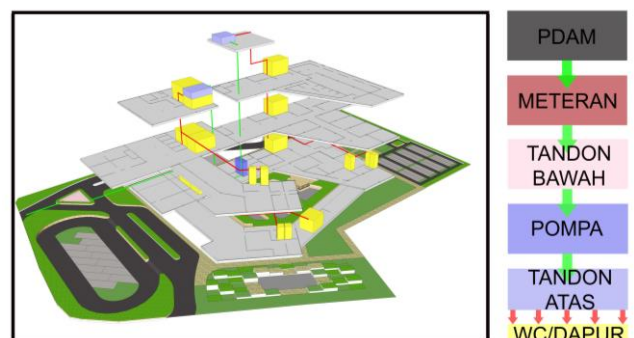
Sistem penyaluran listrik berasal dari PLN sebagai sumber utama yang kemudian dialihkan ke trafo karena bangunan memiliki daya konsumsi listrik yang cukup besar. Selain dari PLN, bangunan juga menggunakan genset sebagai sumber listrik cadangan jika sewaktu-waktu aliran listrik dari PLN mengalami gangguan untuk sementara waktu. Terdapat ruang MDP (*main distribution panel*) sebagai ruang kendali utama listrik pada bangunan di lantai dasar yang kemudian di distribusikan ke tiap lantai melalui SDP (*sub distribution panel*) tiap lantainya.



Gambar. 2.21. Skematik utilitas listrik

- Utilitas Air Bersih

Sistem penyaluran air bersih pada bangunan menggunakan sistem *down feet*. Sumber air berasal dari PDAM terlebih dahulu ditampung pada tandon bawah di luar bangunan kemudian dipompa menuju tandon atas. Terdapat dua buah tandon atas yaitu di bagian depan dan belakang bangunan karena perbedaan area yang dilayanin dan bangunan yang tidak menyambung di lantai tiga. Dari tandon atas, air didistribusikan menuju masing-masing titik yang membutuhkan melalui shaft.

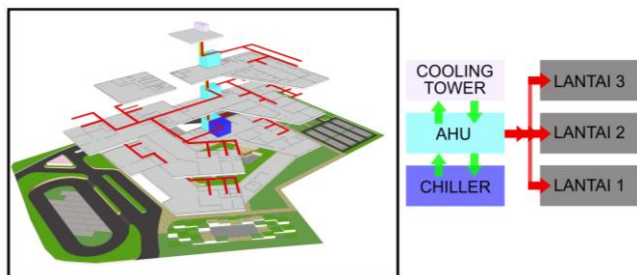


Gambar. 2.22. Skematik utilitas air bersih

- Utilitas Penghawaan (buatan)

Sistem penghawaan pada bangunan ini sebagian besar menggunakan penghawaan buatan berupa *air conditioner* (AC). AC dipilih karena sebagian besar aktivitas didalam bangunan membutuhkan ruang yang tertutup dan terdapat banyak perangkat elektronik, sehingga AC juga berfungsi sebagai penjaga suhu perangkat elektronik.

Sistem AC yang dipilih adalah AC sentral dimana unit pendingin berupa chiller diletakkan pada lantai dasar bangunan kemudian cooling tower pada bagian atap bangunan yang berupa dek beton. Penyaluran udara buatan ini menggunakan ducting yang berpusat pada AHU (*Air Handling Unit*) yang terdapat pada tiap lantai.

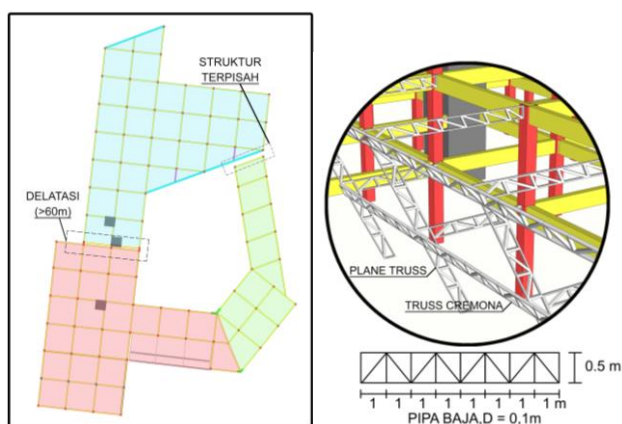


Gambar. 2.23. Skematik utilitas AC

H. Struktur Bangunan

Sistem struktur pada bangunan berupa sistem rangka dengan material beton. Sebagian besar jarak antar kolom menggunakan modul 7 x 7 meter yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan ruang di dalamnya. Dimensi kolom yang digunakan yaitu 50 x 50 cm dan untuk dimensi balok 30 x 70 cm. *Floor to floor* pada bangunan berbeda-beda sesuai fungsinya. Pada area yang berwarna biru, *floor to floor* sebesar 5 m sedangkan pada area merah dan hijau *floor to floor* hanya 4 m.

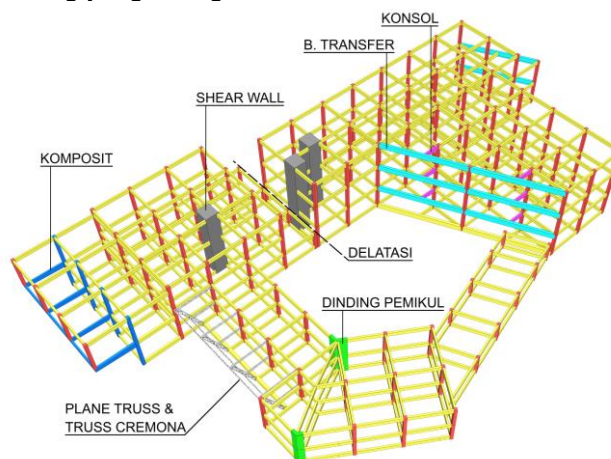
Terdapat pemisahan struktur bangunan atau delatasi pada sisi kiri bangunan karena panjangnya mencapai lebih dari 60 m. Pada area hijau yang berfungsi sebagai fasilitas pendukung sistem strukturnya terpisah dan tidak menyatu sama sekali karena perbedaan jumlah lantai.



Gambar. 2.24. Denah kolom balok dan struktur entrance bangunan

Dinding pemikul digunakan pada bagian bangunan yang memiliki sudut 60° karena jumlah balok yang ditopang lebih banyak dan lebih efisien dibanding kolom. Pada bagian *entrance* bangunan terdapat

plane truss dan truss cremona sebagai struktur dinding yang miring.



Gambar. 2.25. Aksanometri struktur

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport di Surabaya diharapkan memberi dampak positif bagi para pemain Esport di Surabaya maupun sekitarnya sehingga mampu meningkatkan kemampuan bermain semaksimal mungkin. Adanya fasilitas pelatihan ini juga diharapkan mampu mengubah pandangan berbagai kalangan yang melihat Esport sebagai hal yang negatif dan merusak generasi muda. Perancangan ini telah mencoba menjawab kebutuhan dan masalah yang sering kali dihadapi oleh pemain Esport sehingga tidak melakukan kebiasaan buruk. Inovasi yang digunakan pada fasilitas galeri ini diharapkan berhasil mengubah *imej* buruk tentang Esport. Fasilitas pelatihan ini diharapkan menjadi sebuah simbol kemajuan teknologi bagi kota Surabaya bahkan Indonesia dan diharapkan dapat menghasilkan para pemain yang berkualitas agar mampu mewakili Indonesia di kancah internasional.

DAFTAR PUSTAKA

Andrigo, H. (2014). Now, Everyone Can be a Pro Gamer!. Retrieved Januari 7, 2016, from <http://gv.digitalife.co.id/>

Casselman, B. (2015). Resistance is futile: eSports is massive and growing. Retrieved Januari 10, 2016, from <http://espn.go.com/>

Chiara, J.D. & John, C. (1983). Times saver standards for building types (2nd ed.) Singapore: McGraw-Hill Book Co.

Guzman, J. (2015). The world's biggest and best eSports arenas. Retrieved Januari 11, 2016, from <http://www.redbull.com/>

Jacobs, H. (2015). Here's the insane training schedule of a 20-something professional gamer. Retrieved Januari 7, 2016, from <http://www.businessinsider.co.id/>

Littlefield, D. (Eds.). (2008). METRIC HANDBOOK Planning and Design Data. Oxford: Linacre House.

Lubis, M. (2015). Gaming and Computer Show 2015 di Surabaya "United We eSport". Retrieved Januari 7, 2016, from <http://gudanggaming.com>

Mc. Guinness, et al. (1993). Mechanical and electrical equipment for buildings (7th ed.). Singapore: John Wiley & Sons Inc.

Mills, E. D. (1976). Building for Administration entertainment and recreation. Scotland: Butterworths.

Neufert, E. (2002). Data arsitek (2nd ed.) (Sunarto Tjahyadi, Trans). Jakarta: Erlangga.

Neufert, E. (2002). Architects Data (3rd ed.) Oxford : Blackwell Science.

Tan, B. (2012). Coaching-How it works. Retrieved Januari 11, 2016, from <http://www.gamerinstitute.com/>

White, E. T. Site Analysis. Architectural Media.