

# Fasilitas Auditorium dan Galeri *E-Sports* di Padang Galak, Bali

Ryan Anindya Santoso dan Dr. Ir. Maria I Hidayatun, M.A.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 s.ryanaindya@gmail.com; mariaih@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Auditorium dan Galeri *E-Sports* di Padang Galak, Bali

## ABSTRAK

Banyak orang yang tidak menyadari jika *e-sports* memiliki banyak manfaat dalam membantu perkembangan otak. Dengan bermain *game e-sports* dapat membantu seseorang untuk fokus, mengambil keputusan secara cepat dan tepat, melatih koordinasi kemampuan motorik, dan masih banyak lagi. Namun masih belum ada fasilitas guna mewadahi aktivitas *e-sports* seperti pertandingan *e-sports* maupun mengedukasi masyarakat umum mengenai apa itu *e-sports* beserta manfaatnya. Untuk menarik minat masyarakat umum agar datang, maka desain harus dibuat seunik mungkin dan menyimbolkan dunia *e-sports* itu sendiri. Sehingga para pengunjung dapat seolah-olah masuk ke dunia fantasi yang ada di dalam *game e-sports*. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka pendekatan yang dipilih dalam mendesain fasilitas ini adalah pendekatan simbolik. Agar pengunjung juga dapat merasakan sensasi tersebut di dalam bangunan, maka pendalaman yang dipilih untuk memperkuat kesan dunia *game e-sports* adalah pendalaman karakter ruang. "Fasilitas Auditorium dan Galeri *E-Sports* di Padang Galak, Bali" diharapkan mampu menjadi jawaban sebagai sarana rekreasi alternatif serta edukasi terhadap masyarakat Indonesia khususnya di Bali.

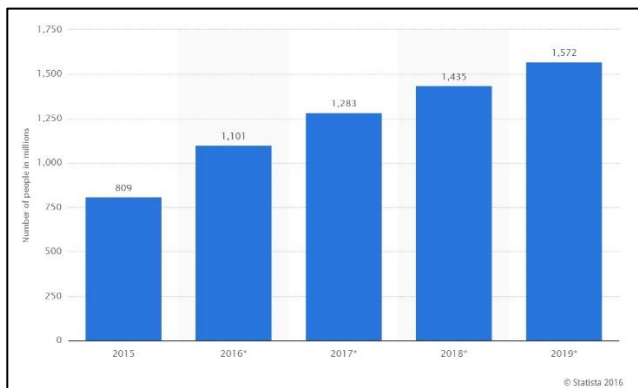
Kata Kunci: *E-Sports*, Simbolik, Karakter Ruang, Auditorium, Galeri

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*E-sports* (*electronic sports*) atau olahraga elektronik merupakan suatu istilah untuk kompetisi *video games* atau permainan video, yang dilakukan secara terorganisir dan dilakukan oleh professional. Sama halnya dengan olahraga pada umumnya, *e-sports* juga bersifat kompetitif dan para pemainnya dituntut untuk memiliki teknik atau keahlian tertentu dalam memainkannya. Berdasarkan Undang-Undang No. 3 Pasal 1 Ayat 4 Tahun 2005, suatu kegiatan dapat dikatakan olahraga apabila kegiatan tersebut bersifat sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Menurut Undang-Undang No.3 Pasal 1 Ayat 11-16 Tahun 2005, Olahraga dibagi menjadi beberapa kategori yakni, olahraga pendidikan, rekreasi, prestasi, amatir, profesional, penyandang cacat. Berdasarkan kategori tersebut, *e-Sports* masuk ke dalam 3 kategori di atas yakni, sebagai olahraga rekreasi, prestasi, dan profesional.

Perkembangan *e-sports* di dunia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Berikut adalah statistik yang diperoleh dari lembaga *survey* Statista. Data tersebut menunjukkan tingkat kesadaran orang terhadap *e-sports* di seluruh dunia mulai tahun 2015 hingga 2019. Pada tahun 2015 tercatat 809 juta orang dan terus meningkat ke angka 1,57 miliar orang pada tahun 2019.



Gambar 1. 1. Statistik *e-sports awareness worldwide*  
 Sumber: statista.com

Perkembangan *e-Sports* di Indonesia juga tidak kalah dibanding negara-negara lain. Eksistensi *e-Sports* meningkat begitu pesat, ditandai dengan munculnya komunitas-komunitas *e-Sports* di berbagai daerah di Indonesia. Selain itu, dari Pemerintah Indonesia sendiri khususnya Kemenpora (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia), sudah mengakui eksistensi *e-Sports* beserta komunitas-komunitasnya sebagai suatu hal yang positif. Hal ini dibuktikan dengan pembentukan satu asosiasi yang bernama ieSPA (Indonesia *e-Sports Association*) oleh Kemenpora pada tanggal 1 April 2013. ieSPA sendiri bergabung dan berhimpun di dalam FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Dengan adanya ieSPA ini, diharapkan agar Indonesia mampu menjadi negara yang berprestasi dan disegani di bidang *e-Sports* dalam skala internasional.



Gambar 1.2. *Press Conference ieSPA*  
 Sumber: duniaku.net

Antusiasme masyarakat akan *e-sports* ini, kurang diimbangi dengan fasilitas khusus *e-sports* baik yang bertaraf nasional maupun internasional. Turnamen-turnamen *e-sports* yang diadakan, biasanya menggunakan tempat seperti *mall*, *exhibition hall*, dan GOR atau gedung olahraga. Namun tempat-tempat tersebut terasa kurang tepat untuk dijadikan tempat menyelenggarakan turnamen *e-sports*, sebab fungsi dari tempat itu sendiri tidak didesain untuk memwadahi aktivitas turnamen *e-sports*. Oleh karena itu, maka perlu adanya suatu kawasan atau tempat yang dapat memfasilitasi tempat pertandingan *e-sports* sekaligus

mengedukasi masyarakat untuk mengenal dan memahami *e-sports* dengan benar.

**B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana mendesain auditorium dan galeri *e-sports* yang membuat pengunjung dapat merasakan seolah-olah masuk ke dalam dunia fantasi yang terdapat di dalam game *e-sports*.

**C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memwadahi pertandingan *e-sports* PC yang bertaraf internasional sehingga dapat bersaing dengan negara-negara lain yang berprestasi di bidang *e-sports* sekaligus mengedukasi masyarakat tentang *e-sports*.

**D. Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Padang Galak, Kec. Denpasar Timur, Bali, dan terdapat eksisting Taman Bali Festival. Taman Bali Festival sudah tidak beroperasi lagi sejak beberapa tahun yang lalu. Bangunannya juga sudah rusak dan dibiarkan begitu saja. Dengan adanya proyek ini, diharapkan dapat merevitalisasi kembali fungsi tapak. Selain itu lokasi tapak dekat dengan kawasan wisata pantai Sanur, pusat kota Denpasar, dan juga bandar udara internasional I Gusti Ngurah Rai. Sehingga memudahkan wisatawan luar maupun domestik untuk datang ke fasilitas ini.



Gambar 1.4. Lokasi tapak eksisting.

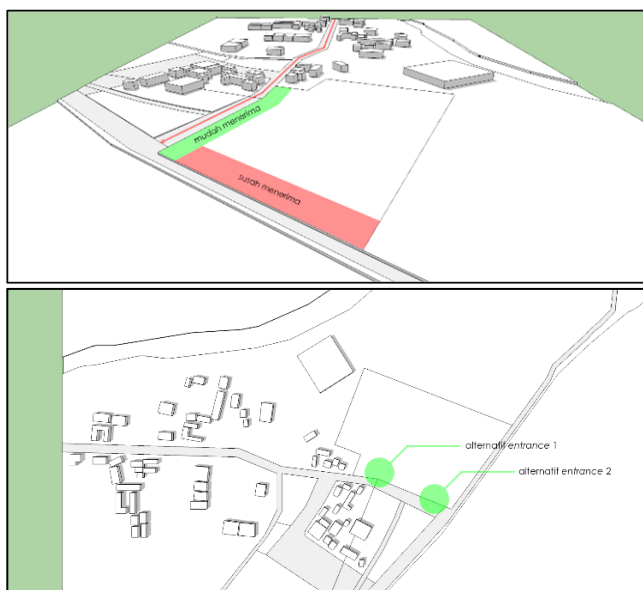
Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Padang Galak
  - Eksisting lahan : Taman Bali Festival
  - Luas lahan : 19.491 m<sup>2</sup>
  - Tata guna lahan : Rekreasi
  - GSB Jalan : 8 meter
  - GSB Samping : 3 meter
  - KDB : 0-30%
  - KLB : 30-60%
  - KDH : min 30%
  - Tinggi Bangunan : 15 meter
- (Sumber: Perda Kota Denpasar no. 5 Tahun 2015 & no. 7 Tahun 2011)

**DESAIN BANGUNAN**

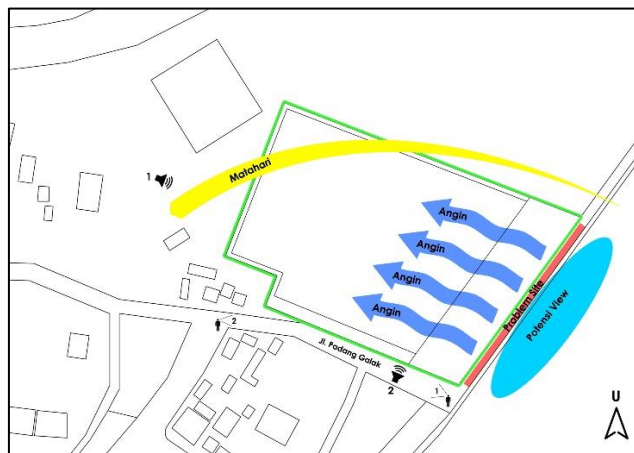
A. Analisa Tapak

Jalur menuju lokasi tapak dapat di akses melalui jalan *Bypass Ngurah Rai* yang merupakan salah satu jalan terbesar yang ada di Bali. Jalan ini menghubungkan antara Nusa Dua, bandara, sampai ke daerah Tohpati. Hal ini sesuai dengan kriteria pemilihan lokasi tapak, yaitu akses kendaraan yang baik. Sebab fasilitas ini akan memiliki kapasitas pengunjung kurang lebih 800 hingga 1.000 orang.



Gambar 2.1. Analisa penentuan *entrance*

Titik *entrance* yang diterapkan pada desain adalah alternatif *entrance 2*. Karena Jl. Padang Galak, semakin ke ujung timur semakin melebar. Hal ini dapat memperbesar area tangkap dan mempermudah kendaraan untuk mengambil haluan. Sedangkan alternatif *entrance 1* digunakan sebagai akses keluar kendaraan.



Gambar 2.2. Analisa potensi dan problem tapak

Tapak ini memiliki potensi *view* yang cukup baik, yaitu *view* pantai Padang Galak. Pantai ini berbeda dengan pantai pada umumnya, sebab antara jalan dan air hanya di batasi dengan batuan karang. Sehingga orang hanya dapat menikmati *view* pantai tanpa bisa turun untuk bermain air.

Problem yang dimiliki tapak ada 2, yaitu problem akses dan problem *noise* atau kebisingan. Problem akses terletak pada sisi timur tapak, seperti yang terlihat pada gambar 2.2. Jalan tersebut berfungsi untuk menghubungkan antara jalan Padang Galak dengan kawasan pura pantai Padang Galak. Lebar jalan ini relatif sempit yakni ± 3 meter. Problem *noise* berasal dari 2 sumber, yaitu Kolam Renang Tirta Ayu dan Jl. Padang Galak itu sendiri. Untuk *noise* Kolam Renang Tirta Ayu hanya berlangsung sekitar pukul 15.00-18.00 wita. Sedangkan untuk *noise* Jl. Padang Galak tidak berlangsung sepanjang hari, tetapi tingkat kebisingannya tidak sebesar Kolam Renang Tirta Ayu.

B. Pendekatan Perancangan

Sesuai dengan masalah desain proyek yaitu ingin agar para pengunjung yang datang dapat merasakan seolah-olah masuk ke dalam dunia fantasi *game e-sports*, maka pendekatan yang dipakai pada proyek ini adalah simbolik, dengan *channel intangible* dan transformasi menggunakan segituga semiotika. Sebab di dalam setiap tema atau konsep *game e-sports* memiliki elemen atau unsur yang berbeda-beda, seperti: *terrain* atau alam di dalam *game* dan *fantasy architectural* atau arsitektural khayalan. Hal-hal tersebutlah yang akan disimbolisasikan ke dalam fasilitas ini.

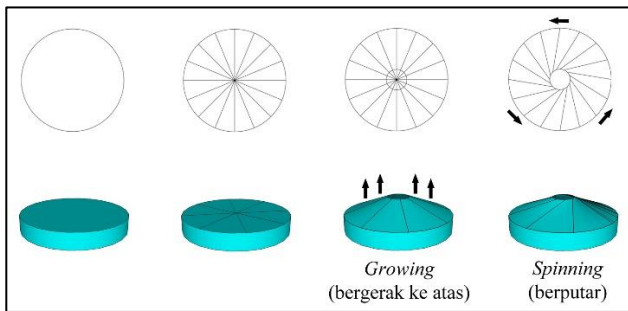


Gambar 2.3. Suasana hutan fantasi di dalam game e-sports  
Sumber : Dota 2

Memilih hutan fantasi sebagai ide awal atau *referent* pendekatan desain. Di dalam hutan fantasi terdapat pohon-pohon yang hidup dan dapat bergerak layaknya makhluk hidup lainnya. Gerakan yang dapat mereka lakukan sangatlah terbatas, yaitu hanya memutarakan badan, sambil tetap bertumbuh atau bergerak ke atas. Pergerakan pohon inilah yang memberikan konsep terhadap desain, yaitu *spinning* (berputar ke kiri atau ke kanan) & *growing* (bergerak ke atas).

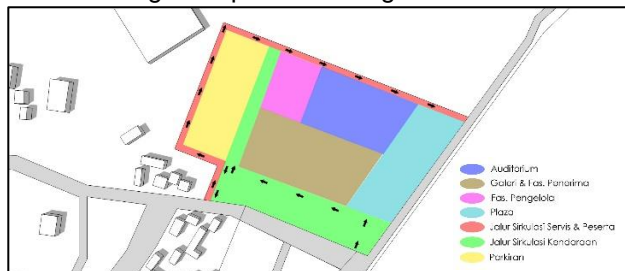
C. Transformasi Bentuk

Bentuk awal dimulai dengan lingkaran, karena *spinning* atau berputar jika bergerak secara terus menerus akan membentuk pola lingkaran. Dari pola lingkaran tersebut, kemudian di tarik garis dari sisi ke tengah lingkaran. Untuk memberikan kesan *growing* atau bergerak ke atas, maka garis-garis tersebut di tarik ke atas pada sisi tengah lingkaran. Dan untuk memperkuat kesan *spinning* atau berputar, garis-garis tersebut diputar berlawanan arah jarum jam.



Gambar 2.4. Transformasi bentuk

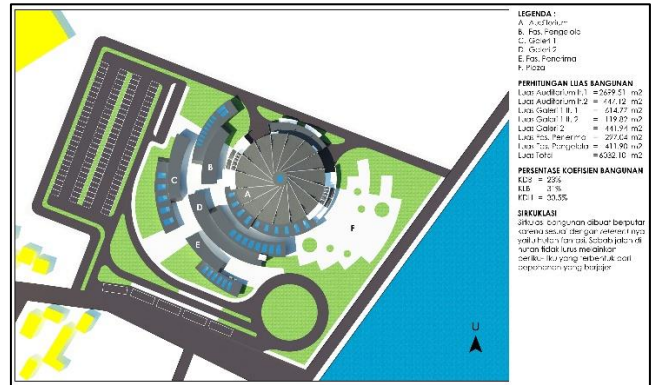
D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.5. Zoning tapak

Pembagian *zoning* pada tapak dibagi menjadi 7 zona sesuai dengan kebutuhan program ruang dan sistem sirkulasi antar 1 zona ke zona yang lain. Dimulai

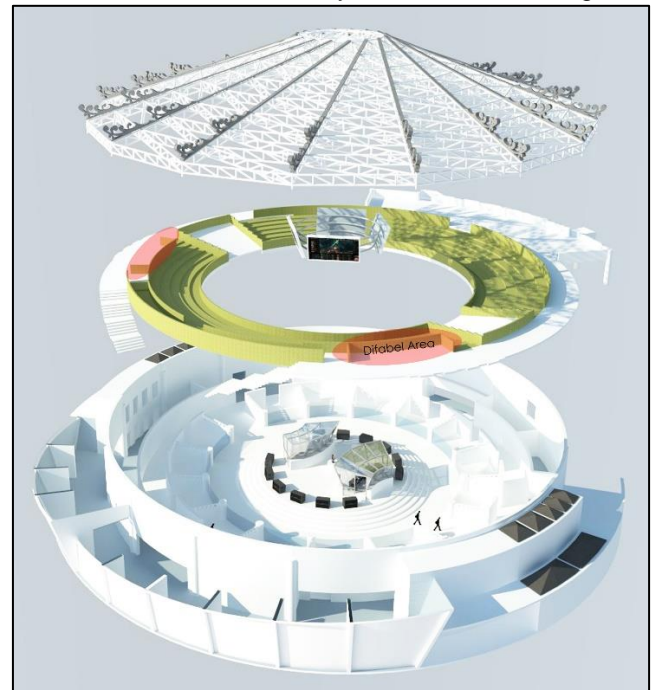
dengan zona hijau sebagai zona *entrance* serta sirkulasi kendaraan bermotor dan zona kuning untuk parkir. Untuk *entrance* servis dan peserta pertandingan sengaja dibedakan demi alasan keamanan dan kenyamanan kedua belah pihak. Zona servis dan peserta berwarna merah yang terletak di sekeliling tapak. Untuk zona auditorium dan pengelola, didesain agar berhubungan langsung dengan zona servis dan peserta. Karena kedua zona tersebut membutuhkan fasilitas tambahan seperti *drop off* peserta dan *loading dock*. Terakhir zona galeri dan plaza diletakkan di depan berfungsi sebagai zona penerima dan area tangkap pada tapak.



Gambar 2.6. Perancangan tapak / *siteplan*

E. Fasilitas Auditorium

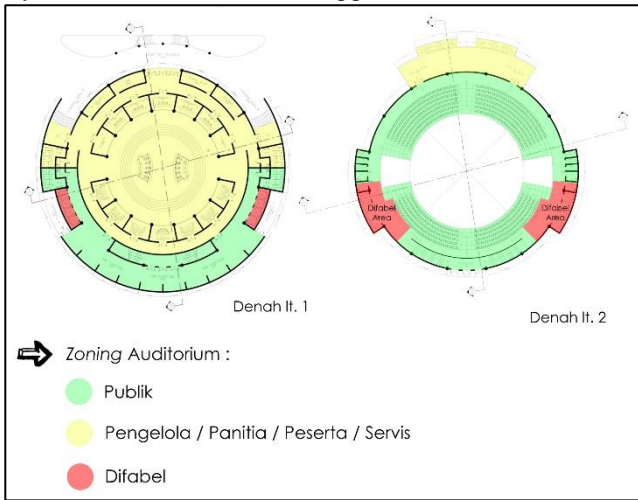
Sesuai dengan judul desain “Fasilitas Auditorium dan Galeri E-Sports di Padang Galak, Bali”, bangunan ini memiliki 2 fasilitas utama yaitu auditorium dan galeri.



Gambar 2.7. Fasilitas auditorium

Perda Bali menetapkan jika syarat sebuah bangunan yang dibangun di Bali haruslah memiliki gaya arsitektural Bali, minimal adalah terdapat ornamen ukiran pada atap bangunan. Ornamen tersebut disesuaikan sedemikian rupa dan diterapkan pada atap bangunan auditorium. Area duduk penonton dibuat melingkar karena ingin memberi kesan berbeda

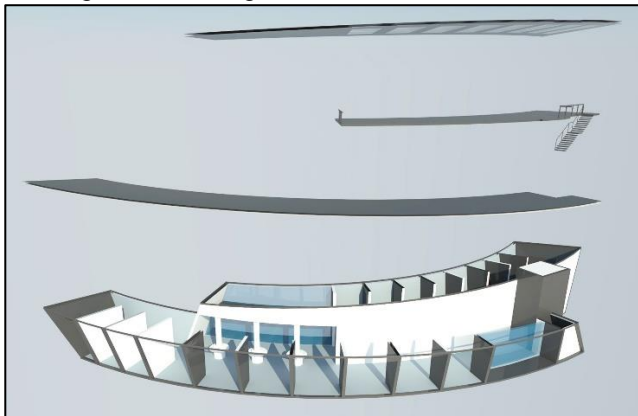
dari auditorium pada umumnya dan didesain seolah-olah memiliki 2 kubu penonton untuk memperkuat kesan pertarungan antara pendukung tim yang satu dengan pendukung tim lainnya. Untuk menyaksikan pertandingan yang berlangsung, penonton dapat melihat melalui layar LED yang berukuran 5,1m x 2,9m dengan sudut kemiringan mata penonton terhadap layar berkisar antara 11° hingga 22°.



Gambar 2.8. Zoning auditorium

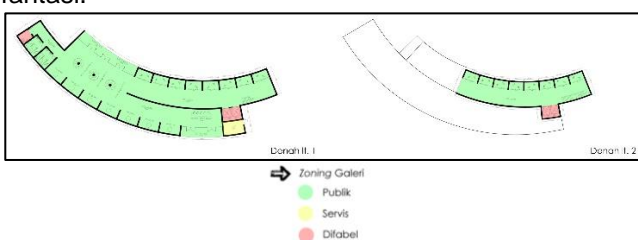
F. Fasilitas Galeri

Transformasi bentuk pada galeri, mengambil bentuk awal dari massa utama yaitu lingkaran. Sisi lingkaran tersebut kemudian diputar sesuai dengan konsep perancangan, dan di tarik ke atas untuk memberikan kesan grow atau bergerak ke atas.



Gambar 2.9. Fasilitas galeri

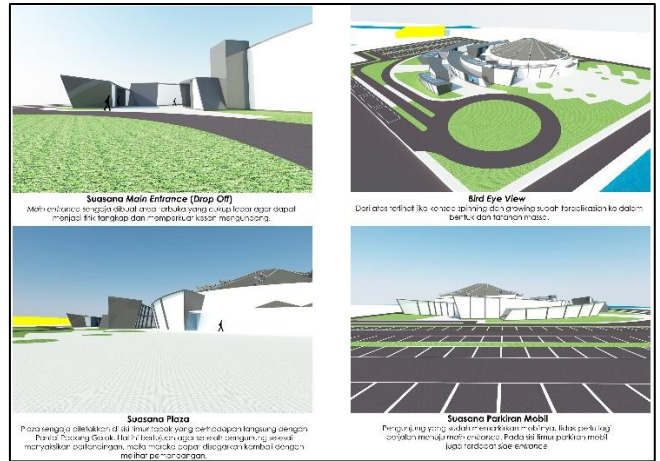
Terdapat 2 galeri pada fasilitas ini, galeri A untuk memamerkan karya-karya seni 3D seperti patung karakter, dan galeri B untuk memamerkan karya-karya 2D seperti lukisan dan foto. Sirkulasi di dalam galeri dibuat linear melengkung mengikuti bentuk sirkulasi tapak yang menggambarkan sirkulasi di dalam hutan fantasi.



Gambar 2.10. Zoning galeri

G. Desain Eksterior

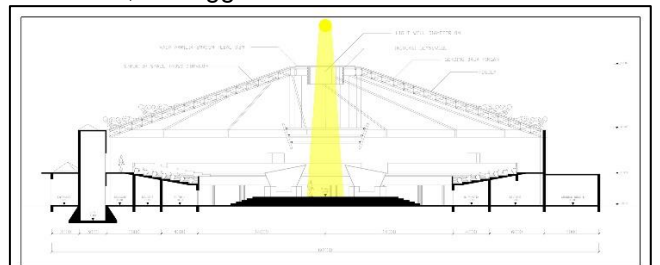
Bangunan ini minim bukaan horizontal seperti jendela sebab ingin memberi kesan kepada pengunjung masuk ke dalam hutan fantasi game sehingga terisolasi dari dunia luar, tetapi memiliki banyak bukaan vertikal seperti skylight untuk mendukung konsep perancangan dan pencahayaan alami.



Gambar 2.11. Perspektif eksterior

H. Pendalaman Perancangan

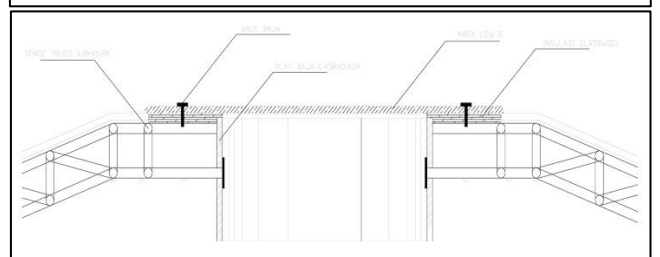
Pendalaman yang digunakan adalah karakter ruang karena dapat memperkuat konsep perancangan dari segi interior. Sesuai dengan ide awal atau referent yakni hutan fantasi, maka pada atap auditorium dibuat sebuah light well atau sumbu cahaya. Light well tersebut melambangkan cahaya matahari yang masuk menembus lebatnya pepohonan hutan. Cahaya tersebut menuju ke titik dimana tropi piala pertandingan diletakkan, sehingga memberikan efek dramatis.



Potongan B-B



Suasana Tempat Pertandingan (Auditorium)



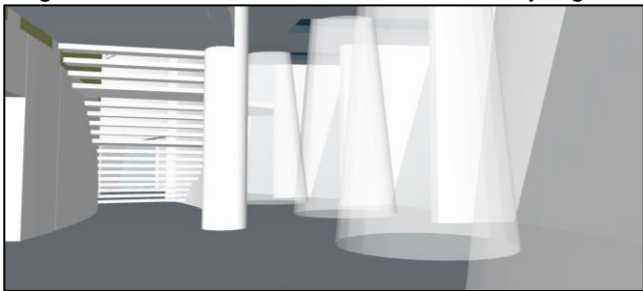
Gambar 2.12. Suasana arena pertandingan

Bilik atau kabin tempat peserta bertanding juga didesain saling berhadapan dengan material kaca. Para peserta yang bertanding dapat secara langsung melihat lawan mereka. Hal ini bertujuan untuk memperkuat suasana pertarungan antara tim yang satu dengan tim yang lain. Sekat kaca ini juga diharapkan agar penonton dapat secara langsung melihat atlet e-sports yang sedang bertanding.

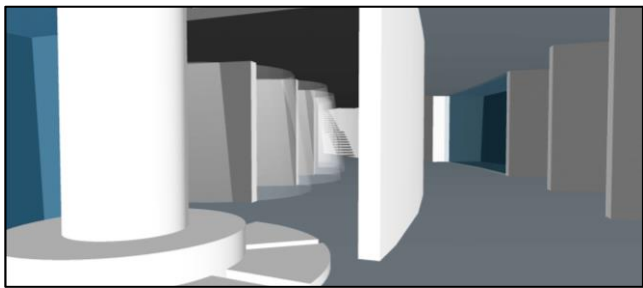


Gambar 2.13. Suasana bilik tempat peserta bertanding

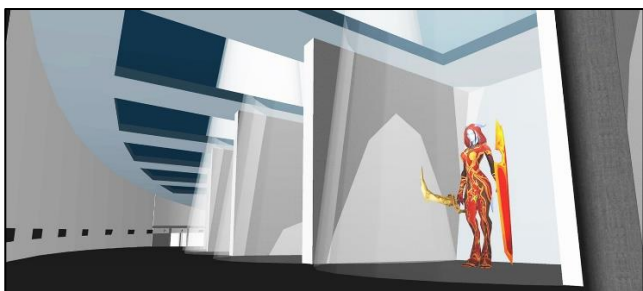
Konsep *light well* tidak hanya diterapkan di area pertandingan auditorium saja, tetapi juga di galeri. *Skylight* yang menerangi area pameran patung karakter berskala 1:1 memberi kesan hidup kepada patung-patung tersebut. Seolah-olah mereka sedang beraksi di tengah hutan untuk melawan musuh-musuh yang ada.



Gambar 2.14. Suasana *entrance* auditorium



Gambar 2.15. Suasana *entrance* galeri

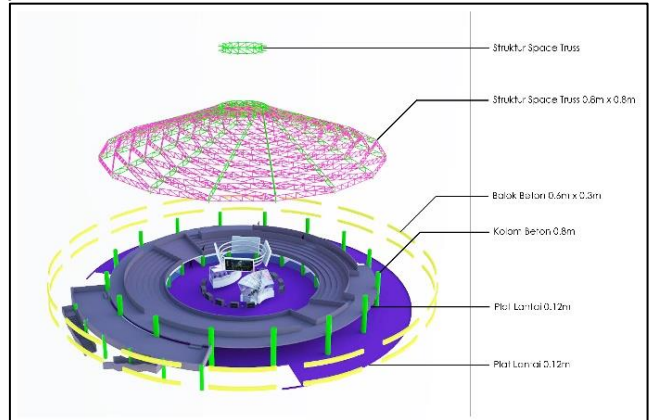


Gambar 2.14. Suasana area pameran patung karakter

I. Sistem Stuktur

Secara keseluruhan, fasilitas ini menggunakan struktur beton bertulang, yang membedakan hanyalah pada struktur atap auditorium. Atap auditorium memiliki bentangan 48 meter, sehingga menggunakan struktur

rangka *space truss* untuk menjawab masalah bentang lebar tersebut. Pada void atap terdapat struktur *space truss* yang membentuk ring guna menopang *space truss* lainnya yang menerus ke kolom. Konsep perancangan *spinning* dan *growing* juga diterapkan pada sistem struktur.

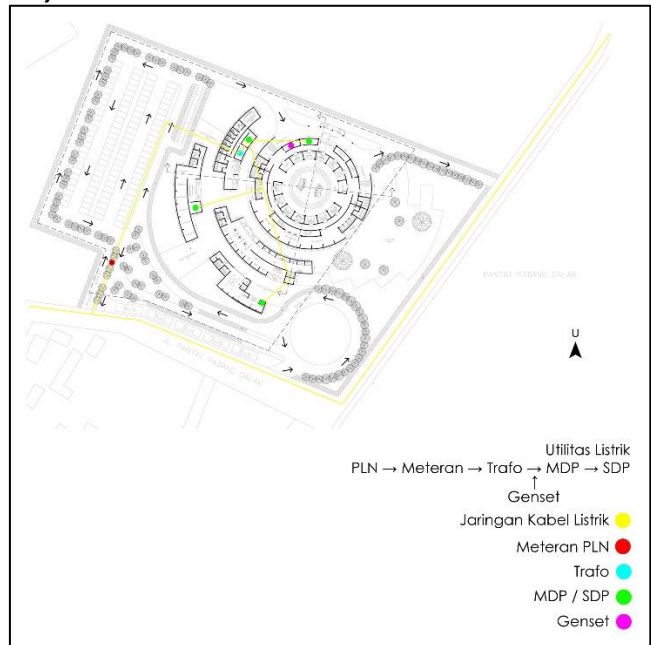


Gambar 2.15. Sistem struktur

J. Sistem Utilitas

- Sistem Utilitas Listrik

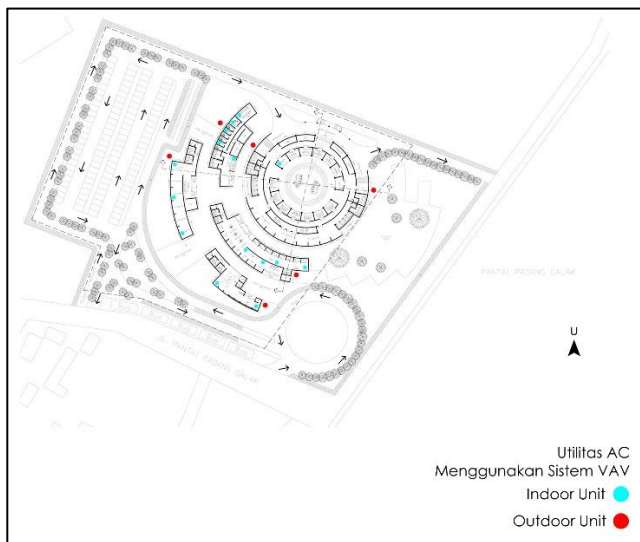
Sistem listrik mendapat tenaga dari PLN yang didistribusikan ke seluruh bangunan. Untuk keadaan darurat, tersedia genset sebagai sumber tenaga cadangan agar aktivitas pertandingan tetap dapat berjalan.



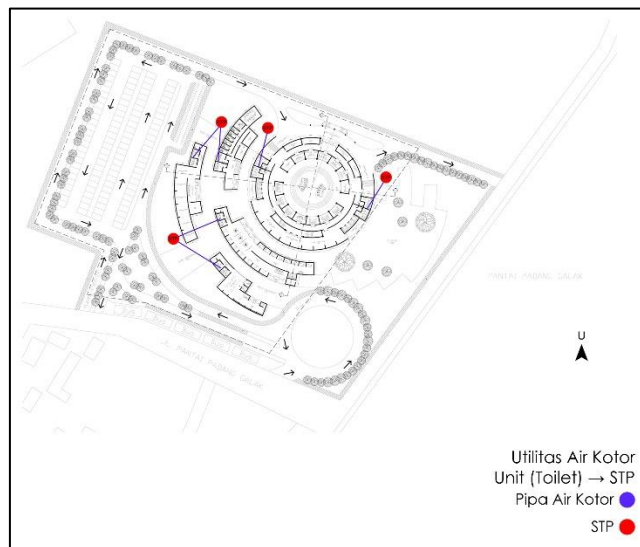
Gambar 2.16. Sistem utilitas listrik

- Sistem Utilitas AC

Sistem AC menggunakan sistem VAV untuk mempermudah distribusi, perawatan, dan pengendalian daya listrik. Sebab auditorium tidak selalu dipergunakan setiap hari. Selain itu juga karena sistem VAV tidak memerlukan ruang AHU sehingga dapat lebih efisien pemakaiannya.



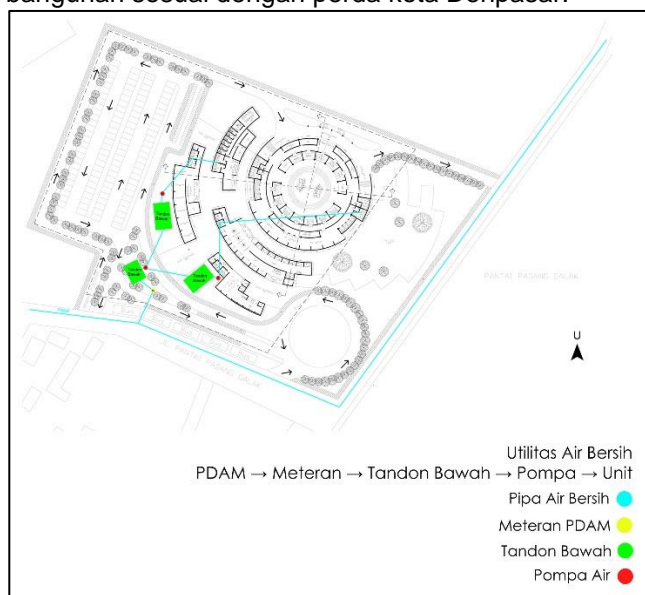
Gambar 2.17. Sistem utilitas AC



Gambar 2.19. Sistem utilitas air kotor

- Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem air bersih tidak menggunakan tandon atas, melainkan hanya menggunakan tandon bawah yang dibantu dengan tenaga pompa air untuk distribusi ke seluruh unit. Hal ini karena keterbatasan tinggi bangunan sesuai dengan perda kota Denpasar.



Gambar 2.18. Sistem utilitas air bersih

- Sistem Utilitas Air Kotor

Mengingat lokasi yang berada di tepi pantai dan memiliki kadar air tanah yang cukup tinggi, sistem air kotor tidak menggunakan *septic tank*, tetapi menggunakan STP. Karena STP dinilai lebih praktis dan efisien, baik dari segi perawatan dan penguraian kotoran dibandingkan dengan *septic tank*. Dimana setelah kotoran tersaring *septic tank*, air kotor harus dialirkan menuju sumur resapan.

**KESIMPULAN**

Kehadiran Fasilitas Auditorium dan Galeri *E-Sports* di Padang Galak, Bali diharapkan bisa menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi kepada masyarakat Indonesia, khususnya Bali untuk dapat mengetahui serta memahami *e-sports* beserta manfaat-manfaatnya. Sehingga tidak ada lagi masyarakat di luar yang menganggap *e-sports* hanyalah sebagai suatu hal yang berdampak negatif. Perancangan ini juga mewadahi komunitas-komunitas serta pecinta *e-sports* untuk dapat berkumpul, menambah teman, bertukar informasi, serta mengadakan *event-event* terkait dengan *e-sports*. Fasilitas ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana membuat para pengunjung yang datang seolah-olah masuk ke dalam dunia fantasi *game e-sports* melalui bentuk bangunan dan karakter ruang. Konsep perancangan fasilitas yang tercipta ini diharapkan dapat memberi suasana baru di kawasan pantai Padang Galak, serta mengundang wisatawan domestik dan internasional untuk datang ke kawasan pantai Padang Galak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armand, Muhammad. (2011). Wajah Prostitusi Padang Galak Bali, Retrieved December 23, 2016, from [http://www.kompasiana.com/arsyadrahman/wajah-prostitusi-padang-galak-bali\\_5509b708813311f305b1e2cc](http://www.kompasiana.com/arsyadrahman/wajah-prostitusi-padang-galak-bali_5509b708813311f305b1e2cc)
- Bavelier, Daphne & Green, Shawn. (2012). Video Games Change Your Brain, Retrieved December 23, 2016, from <http://www.raisesmartzid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). Auditorium, Retrieved December 23, 2016, from <http://kbbi.web.id/auditorium>
- Lechner, Nobert. (2015). *Heating Cooling Lighting Fourth Edition*. Wiley
- Mahendra, Ardyawan. (2014). Semarang Convention Center and Exhibition Center. *Universitas Diponegoro* (Undip)
- McDonnell, Ken. (2016). First Video Game Was Created, Retrieved December 23, 2016 from <https://nowloading.co/p/first-video-game-tennis-for-two/4149306>
- Mediastika, Christina E. (2005). *Akustika Bangunan*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, E. (1989). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, E. (1989). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Sari, Swastika Poppy. (2011). Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta. *Universitas Atma Jaya Yogyakarta* (UAJY), 15-16
- Taylor, T. L. (2012). *Computer Games as Professional Sport*. Mit Press Bits
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2017). eSports. Retrieved December 23, 2016, from <https://en.wikipedia.org/wiki/ESports>
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2016). List of eSports Games, Retrieved December 23, 2016, from [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_eSports\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_eSports_games)
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2016). Auditorium, Retrieved December 23, 2016, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Auditorium>
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2017). Noise, Retrieved December 23, 2016, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Noise>
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2017). Kota Denpasar, Retrieved December 23, 2016, from [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Denpasar](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Denpasar)