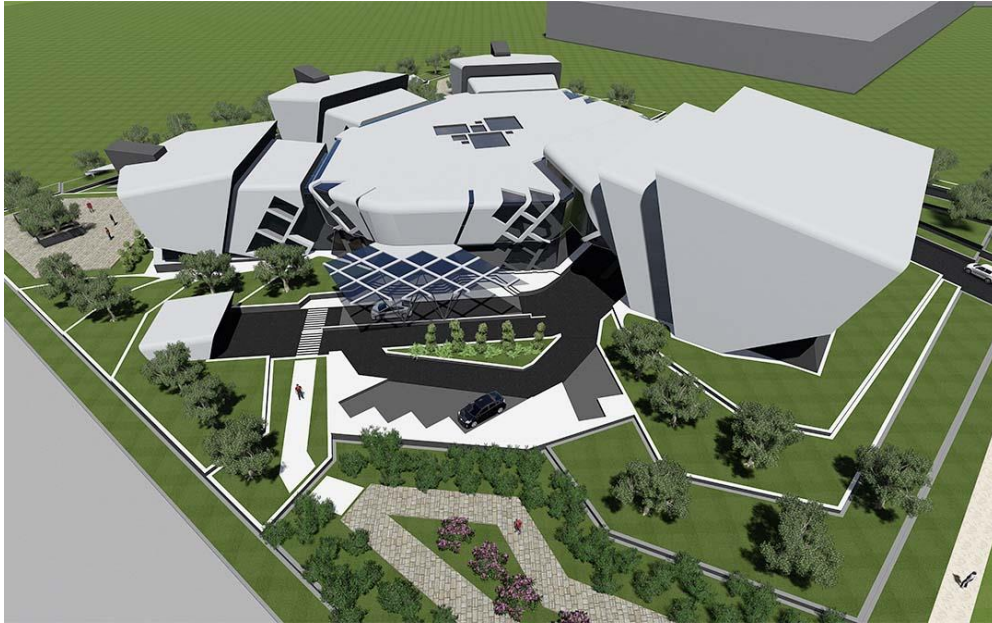


Fasilitas *Video Games* di Surabaya

Benediktus Ananda dan Ir. Andhi Wijaya, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
anandabenediktus@gmail.com; andiwi@petra.ac.id



Gambar Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas *Video Games* di Surabaya.

ABSTRAK

Fasilitas *Video Games* di Surabaya ini merupakan suatu fasilitas yang mewadahi berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan hobi bermain *video games*. Bermain *video games* merupakan bentuk dari hobi modern yang penggemarnya semakin meningkat. Berawal dari hobi terhadap *video games*, kegiatan yang digemari menjadi beragam. Tidak hanya bermain, penggemar *video game* juga melakukan kegiatan kegiatan sosial, seperti *offline-gathering*, *tournament*, *video games cosplay (costum-play)*, dan lain sebagainya. Kegiatan kegiatan tersebut yang akan difasilitasi pada bangunan ini. Selain kegiatan rekreasi tersebut, bangunan ini juga akan memfasilitasi kegiatan komersil, seperti retail *video games* dan *event exhibition & convention* seperti pameran *video games* dan *video game beta-launching*.

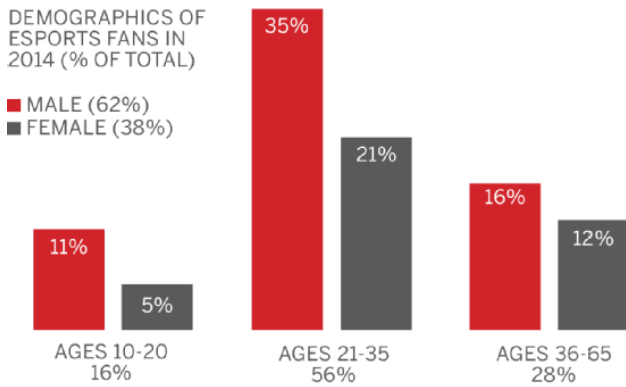
Kata Kunci: *Video Games*, Hobi, *Video Game Tournament*, *Cosplay*, Pameran *Video Games*, Surabaya

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dewasa ini, bermain *Video Games* sudah menjadi suatu bentuk hiburan yang umum diminati oleh banyak orang. *Video games* adalah suatu bentuk permainan elektronik, dimana pemain (manusia) berinteraksi dengan *user-inteface* dari sebuah mesin komputer yang akan mengeluarkan umpan balik berupa *video* (gambar bergerak) pada layar televisi atau layar komputer. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, *video game* juga ikut berkembang pesat. Perkembangan tersebut menarik perhatian dari masyarakat luas. Tidak hanya masyarakat kalangan usia muda, orang dewasa pun banyak yang tertarik dengan bentuk hiburan ini.

Bermain *Video Game* dinikmati oleh semua orang dari berbagai kalangan dan umur. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya *video games* yang beredar. Ketertarikan Masyarakat juga terlihat dari bertambahnya jumlah pemain dan penonton dalam acara pertandingan *video games*, atau sering dikenal dengan sebutan *E-sport (Electronic sport)*.



Grafik 1. 1. Demografik penggemar *video games* dari berbagai umur dan jenis kelamin.

Sumber: http://www.espn.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing

Di Indonesia, termasuk di Surabaya, perkembangan peminat *video game* dapat dilihat dari banyaknya jumlah *game* yang dimainkan, khususnya *online games*. Berdasarkan survey dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pemain *online games* di Indonesia mencapai 6 juta, dan terus bertambah. Adanya acara seperti kompetisi *video games*, dan perkumpulan aktif bagi para *gamers* di Indonesia juga menunjukkan minat masyarakat Indonesia dalam bermain *video games*. Pemerintah Indonesia juga sudah mengakui adanya *E-sport*. Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI) yang berada di bawah Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) akhirnya memutuskan bahwa Indonesia *e-Sport Association* (leSPA) secara resmi telah tergabung dalam badan negara Indonesia.

Masalah yang ada khususnya di kota Surabaya ini, tempat tempat yang berfungsi sebagai tempat bermain *video games* seperti warnet (warung internet) dan rental *PlayStation*, masih berupa ruko kecil yang diisi oleh banyak komputer, sehingga terasa sesak, tertutup, dan sangat tidak nyaman.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu membuat pengguna (pemain *video games*) merasakan adanya kesan “*video games*” pada bangunan, sehingga pemain akan merasa jika kegiatan mereka dilingkupi bukan oleh suatu bangunan, namun oleh suatu *video game*.

Tujuan Perancangan

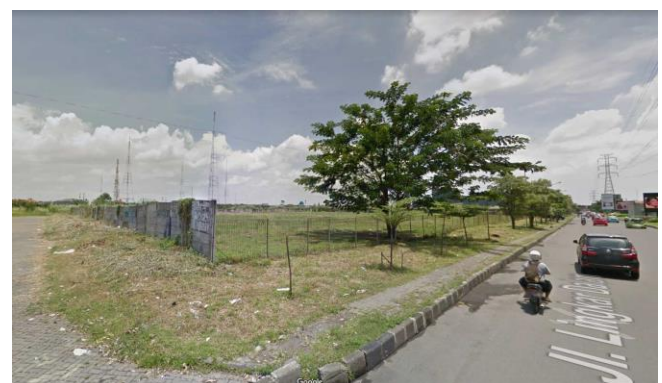
Merancang fasilitas untuk pemain *video games* di Surabaya dan sekitarnya yang mampu memenuhi kebutuhan para pemain. Selain itu, fasilitas ini juga memiliki *Convention and Exhibition hall* yang dapat menampung kegiatan besar bertema *video games*.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Surabaya Barat, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada diseberrang Lenmarc Mall Surabaya, dan dekat dengan fasilitas komersil-entertainment yaitu PTC Mall dan Spazio.



Gambar 1. 2. Keadaan sekitar tapak existing.

Data Tapak

- Nama jalan : Jl.Mayjen Yono Suwoyo
 - Status lahan : Tanah kosong
 - Luas lahan : 13200 m²
 - Tata guna lahan : Komersil
 - GSB Depan : 10 meter
 - GSB Samping : 3 meter
 - KDB : 50%
 - KDH : 30%
 - KLB : 300%
 - Tinggi Bangunan : 120 meter / 30 lantai
- (Sumber: Bappeko)

2. DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

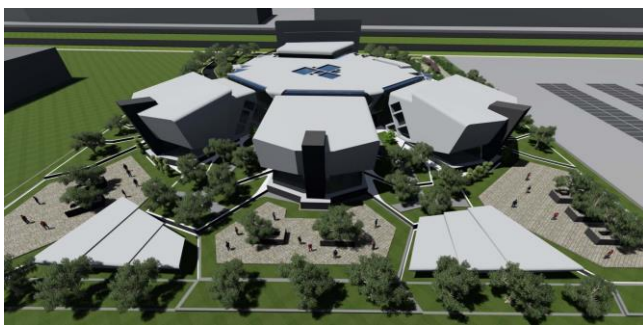
Fasilitas fasilitas yang ada pada bangunan ini antara lain:

- Area Bermain – PC
Merupakan suatu ruang yang berisi PC (*Personal*

Computer) yang digunakan untuk bermain PC video games.

- **Area Bermain – Console**
Merupakan suatu ruang yang berisi Video games jenis console, seperti PlayStation, Xbox, Nintendo Wii, dsb.
- **Area Bermain – Arcade**
Merupakan suatu ruang yang berisi Video games yang dimainkan pada arcade.
- **Retail Video games**
Menjual beragam jenis video games, console, peralatan, dan aksesoris. Juga menjual collectible seperti video games merchandise.
- **Wi-Fi cafe**
Berupa area cafe santai dengan paid wi-fi, untuk sekedar istirahat dan bersantai, atau memainkan hand-held gaming console yang dibawa.
- **Exhibition & Convention**
Area serbaguna yang digunakan untuk acara skala besar, seperti video games tournament, pameran, beta release, dsb.

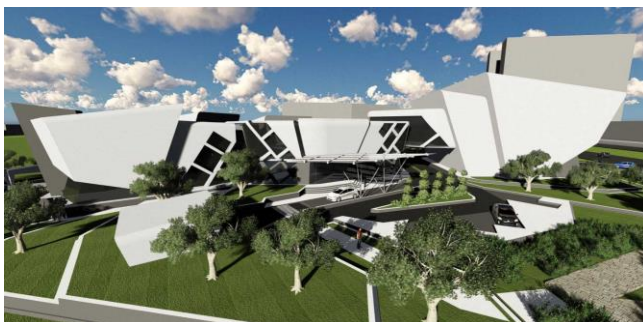
Terdapat pula area publik outdoor yang digunakan untuk kegiatan offline, seperti cosplay modeling and photo competition.



Gambar 2. 1. Area outdoor untuk cosplay di belakang bangunan

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: kantor pengelola, kantin dan rest area karyawan, dan musholla.

Juga terdapat ruang pendukung, seperti utilitas, gudang, dan ruang server.

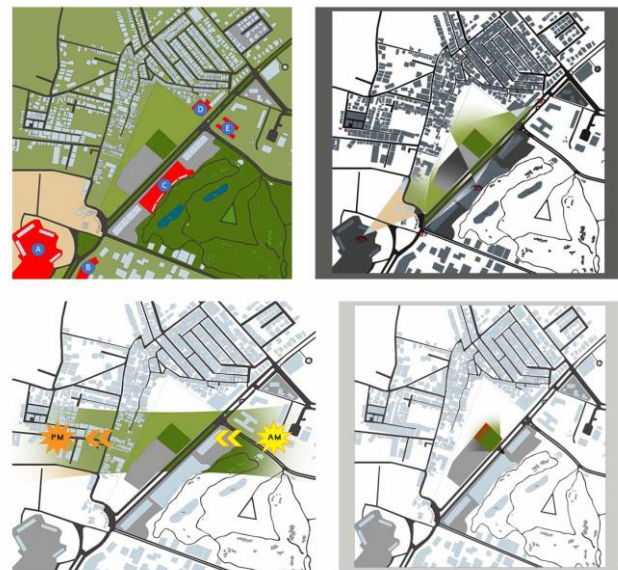


Gambar 2. 2. Perspektif

Analisa Tapak

Tapak berada di area komersil-entertainment, membuat tapak ini memiliki kelebihan yaitu dekat dengan fasilitas hiburan. Kesamaan jenis target pengunjung diharapkan dapat menambah jumlah pengguna bangunan. Kekurangan tapak terletak

pada jalan depan tapak yang rawan macet pada jam-jam sibuk, dan harga lahan yang cenderung mahal.



Gambar 2. 3. Analisa tapak

Noise pada tapak sebagian besar berasal dari kendaraan pada jalan Mayjen Yono Suwoyo. Area outdoor diletakkan di belakang bangunan agar noise dari jalan terhalang oleh bangunan.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan mengambil referensi dari struktur video game pada umumnya.



Gambar 2. 4. Contoh in-game map, menunjukkan struktur video games
Sumber: <https://forum.treeofsavior.com/t/basic-guide-for-newbies-with-detailed-explanation-grind-spots-techniques-are-covered-in-the-guide/177798>

Hampir semua video games, memiliki kesamaan sistem mapping. Terdapat dua kelompok zona, yaitu safe zone (pada gambar diatas, area lingkaran biru), lalu keluar dari safe zone pemain akan menemukan beberapa battle zone.

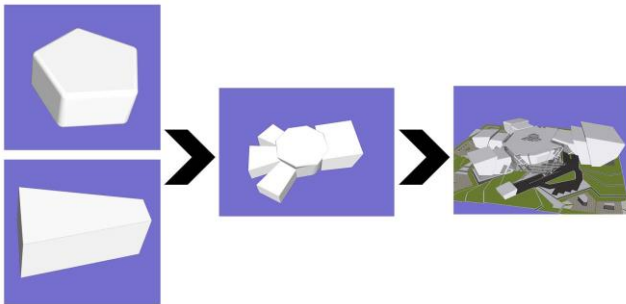
Pada safe zone, biasanya terdapat satu ruang terbuka yang besar, biasanya menjadi suatu central-point dari video game tersebut. Pada area ini juga terdapat banyak in-game-store. Pemain dapat berkumpul di area ini sebelum masuk ke area battle zone. Pada in-game-store, pemain dapat membeli item seperti potion, senjata, dsb. yang dibutuhkan saat

nanti melawan musuh pada *battle zone*. Tidak terdapat musuh pada area *safe zone*.

Pada area *battle zone*, pemain akan bertemu dengan musuh. Mereka berusaha melawan musuh untuk menyelesaikan *game*. Mereka dapat menggunakan *items* yang dibeli saat berada di *safe zone* tadi.

Kedua kata “*safe-zone*” dan “*battle-zone*” yang akan menjadi kata konsep untuk perancangan.

Perancangan Bangunan



Gambar 2. 5. Transformasi bentuk.

Tahap awal perancangan bangunan adalah menterjemahkan kata konsep menjadi suatu wujud bentukan.

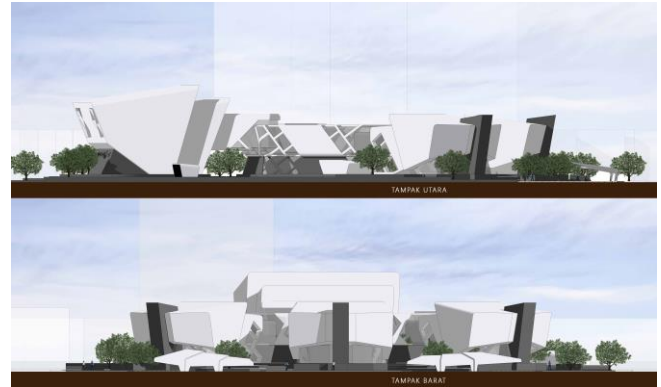
- (1) Pada konsep, *safe-zone* merupakan area yang belum bertemu musuh. Untuk menimbulkan kesan ‘*safe*’, bentuk yang dipilih adalah bentuk yang ‘*soft*’, yaitu bentuk yang memiliki banyak sisi, sehingga bersudut lebar (tidak memiliki sudut yang tajam)

Untuk *battle-zone*, pemain sudah bertemu dan melawan musuh. Bentuk yang dipilih didasari oleh elemen garis lurus linear, dan memiliki bentuk tegas dan bersudut tajam untuk menimbulkan kesan kaku dan tegang.

- (2) Kedua bentukan digabung, sesuai dengan konsep. *Safe zone* berada di tengah sebagai central point, dan beberapa *battle zone* mengelilinginya.
- (3) Bentuk *safe zone* lebih diperhalus, dan bentuk *battle zone* lebih diperkasas dengan tekukan-tekukan yang bersudut tajam. Menimbulkan bentuk keseluruhan bangunan yang lebih dinamis.



Gambar 2. 6. Tampak bangunan.



Gambar 2. 7. Tampak bangunan.

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menimbulkan perasaan pemain berada di dalam video games.

AREA BERMAIN-PC



Gambar 2. 8. Potongan massa area bermain - PC.

Merupakan ruang bermain video game yang dimainkan pada *PC (Personal Computer)*

- Massa untuk area bermain ini pada awalnya cukup besar. Split level digunakan untuk membagi ruangan sehingga tercipta beberapa area dengan space yang lebih kecil (lebih berskala manusiawi)
- Split level tidak membagi ruangan seperti dinding massif – tidak terdapat pembatas ruang secara riil, sehingga masih terdapat hubungan visual antara satu area dengan area lain.
- Pemain *video game* jenis ini cenderung lebih individu, sehingga penataan ruang dibuat menjadi sempit.
- *Video game* yang sering dimainkan pada *PC*, adalah jenis *MMORPG*, didalam *game* jenis ini, biasanya terdapat *guild* tempat beberapa kelompok pemain berkumpul. Material kayu pada ruang ini digunakan untuk mengimitasi suasana yang terdapat pada *guild* di dalam *game* tersebut.



Gambar 2. 9. Perspektif interior area bermain PC.

AREA BERMAIN-Console

Merupakan ruang yang digunakan untuk bermain video game jenis console, seperti Xbox, Playstation, dsb.



Gambar 2. 10. Potongan area bermain console.

- Video game jenis ini lebih simple. Karakter ruang yang ingin dimunculkan adalah kesan *simple*, bersih dan santai.
- Material polos *monochrome* digunakan untuk terlihat bersih dan *simple*.



Gambar 2. 11. Perspektif interior area bermain console.

AREA BERMAIN-Arcade

Area bermain dengan video game jenis arcade. Video game jenis ini biasanya berupa permainan singkat. Pemain hanya membutuhkan waktu singkat untuk menyelesaikan satu jenis permainan. Permainan jenis ini dapat dikatakan hanya untuk mengisi waktu luang, dan bermain dengan "just for fun"



Gambar 2. 12. Potongan area bermain arcade.

- Kesan "just for fun" dimunculkan dengan bahan plastik halus dengan beraneka warna yang cerah.



Gambar 2. 13. Perspektif interior area bermain arcade.

CONSUMER AREA

Merupakan area retail yang menjual berbagai macam video game, peralatan, aksesoris, dan merchandise. Juga terdapat Wi-fi café pada area ini.

Juga merupakan central point bangunan. Terdapat entrance, dan menjadi 'hub' yang menghubungkan ruang ruang lain.



Gambar 2. 14. Potongan consumer area.

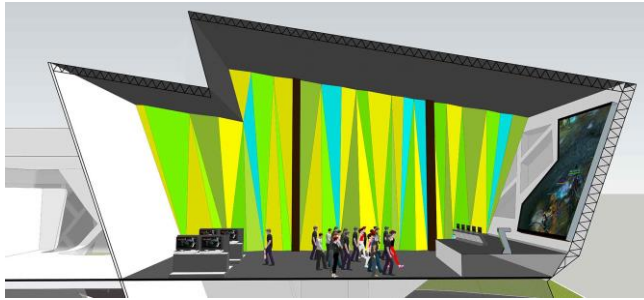
- Konsep awal dari area ini adalah *safe zone*. Pada video game, biasanya berupa suatu area komunal yang besar dan terbuka.
- Jarak floor-floor yang cukup tinggi membuat kesan ruang yang longgar.
- Adanya void yang besar diantara kedua lantai membuat adanya hubungan visual antar lantai.
- Penggunaan skylight ditengah ruang membuat masuknya natural daylight di siang hari – membuat kesan ruang yang tidak tertutup.
- Material lantai yang berat (bebatuan) dengan material langit langit yang ringan dan terang (aluminium sheet) serta material dinding yang transparent (dinding kaca bening) membuat kesan terbuka seperti safe zone pada video games.



Gambar 2. 15. Perspektif interior consumer area.

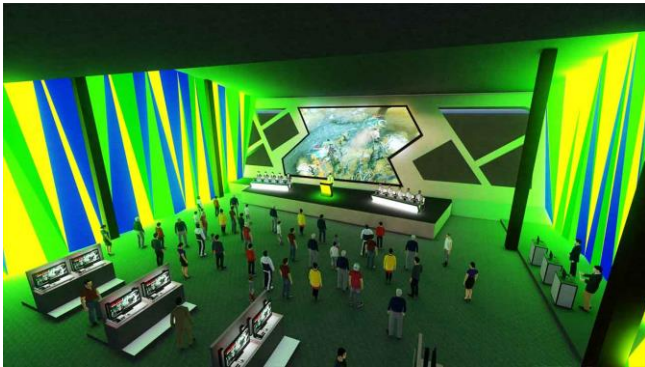
EXHIBITION AND CONVENTION

Merupakan ruang serbaguna yang menampung kegiatan skala besar seperti pertandingan video games, pameran, release/open beta, dsb.



Gambar 2. 16. Potongan *Exhibition & Convention*.

- Ruang bebas kolom dengan jarak *floor-ceiling* yang tinggi membuat proporsi ruang yang sangat besar.
- Penggunaan elemen elemen tipis dan memanjang keatas (garis vertical) juga membantu membuat kesan ruang yang tinggi.
- Elemen dinding garis *vertical* tersebut menggunakan plexiglass dengan pencahayaan *RGB LED* dibaliknya. Cahaya *LED* dapat diubah warnanya, sehingga keseluruhan warna dinding dapat diatur sesuai kesan yang dibutuhkan, sesuai dengan tema acara yang berlangsung.



Gambar 2. 17. Contoh perspektif interior dengan perbedaan warna dinding.

OUTDOOR SPACES

Ruang luar pada bangunan ini digunakan sebagai *communal spaces*, untuk *event* yang membutuhkan lokasi *outdoor*, seperti *cosplay competition*.



Gambar 2. 18. Perspektif ruang luar.

- Perbedaan level ketinggian tanah membuat adanya pembatas ruang maya. Ruang luar yang sangat besar ini dapat terbagi bagi menjadi beberapa ruang yang lebih kecil. Ruang ruang kecil yang terjadi tersebut dapat digunakan sebagai spot spot unruk ber-*cosplay*.

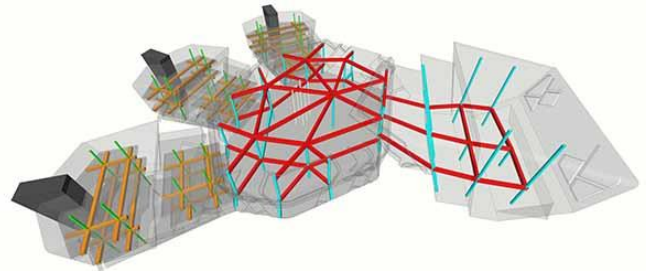


Gambar 2. 18. Contoh suatu spot untuk area *cosplay*.

- Penggunaan banyak vegetasi membuat ruang luar tidak gersang, dan lebih nyaman untuk berkegiatan.
- Material bebatuan juga digunakan untuk memperkuat kesan natural pada ruang luar ini.

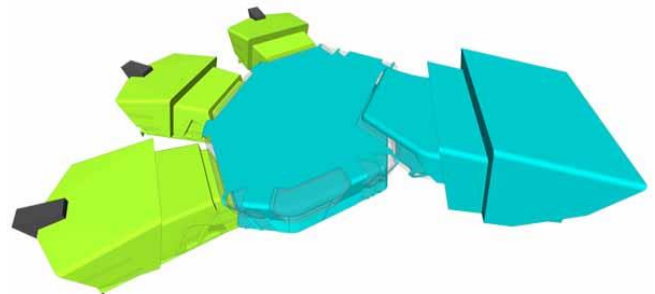
Sistem Struktur

Struktur yang digunakan untuk menyalurkan beban plat lantai dan selubung bangunan ke tanah adalah kolom dan balok beton bertulang.



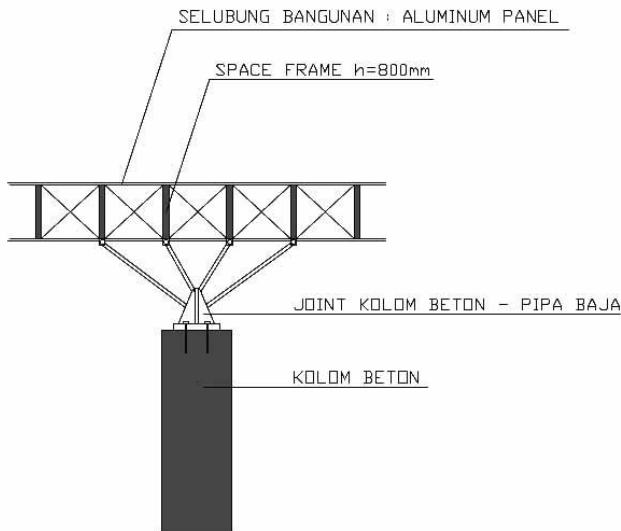
Gambar 2. 19. Kolom dan balok beton sebagai sistem struktur.

Terdapat delatasi pada struktur bangunan. Struktur antara massa besar (*safe zone*) terpisah dari massa kecil (*battle zone*) karena adanya perbedaan kekakuan akibat perbedaan besar massa.



Gambar 2. 20. Delatasi massa.

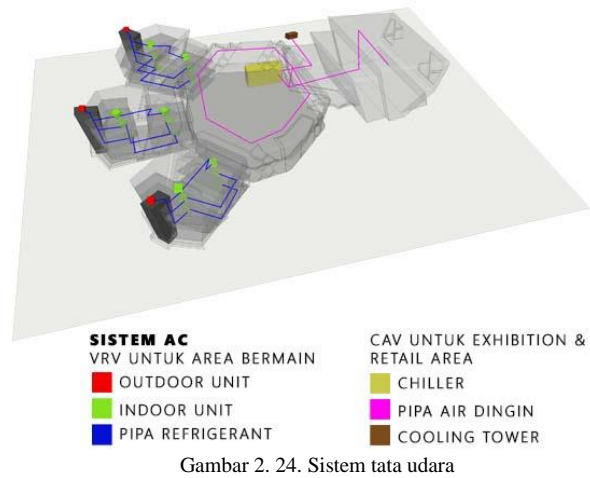
Selubung bangunan menggunakan bahan aluminium panel, dengan rangka *space frame* sebagai pemegangnya.



Gambar 2. 21. Rangka selubung bangunan dan penyaluran beban melalui kolom beton.

3. Sistem Tata Udara

Bangunan ini memiliki 2 jenis system tata udara. Ruang *Exhibition & Convention*, dan *consumer area* menggunakan AC jenis CAV. Sedangkan ruang untuk area bermain menggunakan AC jenis VRV.

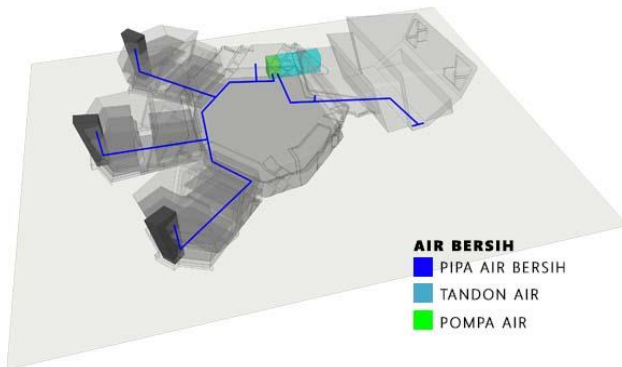


Gambar 2. 24. Sistem tata udara

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

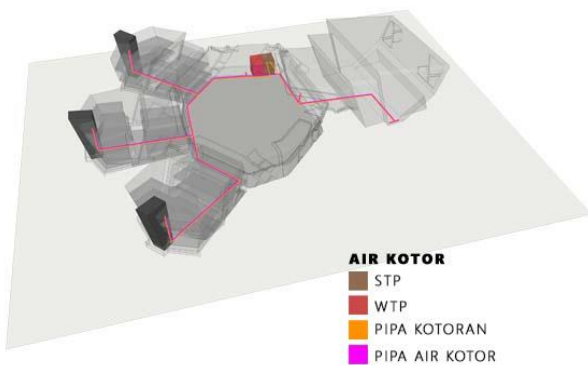
Air bersih dari PAM ditampung pada tandon air yang terletak di basement.



Gambar 2. 22. Skema utilitas air bersih.

2. Sistem Utilitas Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor dari beberapa toilet diproses di STP dan WTP terlebih dahulu sebelum dibuang.

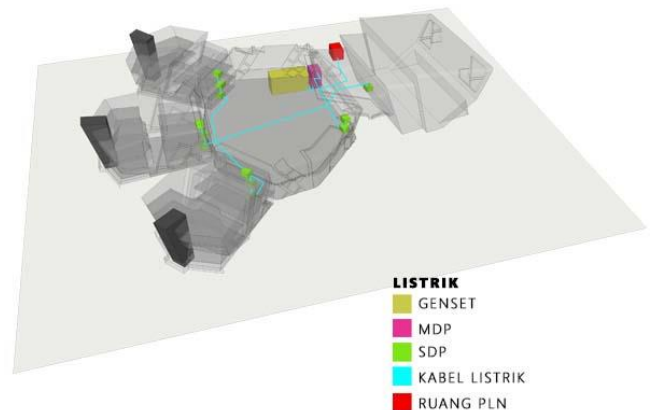


Gambar 2. 23. Skema utilitas air kotor.

4. Sistem Listrik

Listrik dimasukkan melalui ruang PLN, lalu dibawa ke ruang travo untuk diturunkan tegangannya menjadi tegangan normal (220 VAC)

Lalu listrik didistribusikan dari MDP menuju ke SDP yang berada di setiap ruang.



Gambar 2. 25. Skema utilitas listrik.

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas *Video Games* di Surabaya ini diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan yang dilakukan oleh pemain *video games*. Selain itu, fasilitas ini juga diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan yang dibutuhkan oleh pemain *video game* untuk melakukan hobinya. Masalah perancangan yang ditekankan adalah bagaimana membuat pengguna bangunan (pemain *video games*) dapat merasakan kesan "*video games*" pada bangunan, dengan memasukkan ciri khas yang ada di *video games* ke dalam desain bangunan. Pendekatan simbolik dan pendalaman karakter ruang diambil untuk dapat membantu mewujudkan keinginan desain tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- "*Video Game*". (2012) Wikipedia: The Free Encyclopedia. Retrieved July 5, 2017, from https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game
- "*Pemerintah Indonesia akhirnya mengakui secara resmi organisasi e-Sport nasional*". (2015) Techinasia. Retrieved June 28, 2017, from <https://id.techinasia.com/organisasi-e-sportindonesia-akhirnya-diakui-pemerintah>
- "Resistance is futile: eSport is massive ... and growing". (2015) ESPN. Retrieved July 5, 2017 from http://www.espn.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industrygrowing