

Fasilitas Edukasi *E-Sports* Indonesia di Surabaya

Vidito Alessandro dan Dr. Ir. Maria I. Hidayatun, M.A.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
VJ_Allessandro@yahoo.co.id; mariaih@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (bird-eye view) Fasilitas Edukasi *E-Sports* Indonesia di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Edukasi *E-Sports* merupakan fasilitas yang mewadahi aktivitas *gamers*, dan memiliki tujuan untuk mengubah serta mengembangkan pemain tersebut menjadi seorang atlet *e-sports*.

Oleh karena itu, pendekatan perilaku diharapkan dapat menjawab masalah tersebut. Konsep "*Healthy E-Sports*" akan lebih mengarahkan pemain untuk melakukan aktivitas di luar ruangan karena kebanyakan dari *gamers* ingin bermain dan berdiam diri di dalam ruangan. Selain itu, pendalaman karakter ruang dapat memperkuat konsep, dengan pemilihan material, warna, serta detail arsitektural yang dapat membuat suasana ruang *gamers* menjadi sehat dan nyaman.

Kata Kunci: *Game Online*, *E-Sports*, Fasilitas Edukasi *E-Sports*, *Healthy E-Sports*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Belakangan ini perkembangan *e-sports* sangat pesat dan dapat dikatakan sedang naik daun atau viral. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya *tournament* besar *e-sports* yang ada di Indonesia dan juga tim-tim besar *e-sports* yang mulai bermunculan. Keduanya akan berdampak pada munculnya peminat baru di bidang *e-sports*. Para peminat tersebut sangatlah berpeluang untuk menjadi seorang *gamers* karena tertarik dan kecanduan pada *game online* tersebut. Oleh sebab itu, pandangan masyarakat sangatlah buruk terhadap *game online* karena dapat membawa dampak negatif dan dapat merusak masa depan mereka (Wiyono, 2016).

Dampak negatif yang dikhawatirkan masyarakat adalah terganggunya hubungan sosial *gamers* dengan lingkungannya dan dapat

menjadikannya seorang yang lebih kasar dan agresif (Amarina, 2008). Selain itu, kecanduan *game online* juga dapat membuat *gamers* kesulitan konsentrasi dan malas (Anderson & Dill, 2000). Yang terakhir adalah kesehatan seorang *gamers* akan terancam (Berkey et al, 2003). Oleh sebab itu, fasilitas edukasi *e-sport* ini dibuat untuk mewedahi segala aktifitas *gamers* dan diharapkan dapat mengubah serta mengembangkan *gamers* menjadi seorang atlet *e-sport*. Dalam fasilitas ini, *gamers* akan diberikan pembelajaran dan pelatihan yang baik dan sehat agar pandangan buruk masyarakat tersebut bisa berubah.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain fasilitas ini adalah bagaimana mendesain suatu fasilitas yang sehat dan dapat mewedahi segala aktivitas *gamers* tanpa menghilangkan karakter ruang *gamers*.

Tujuan Perancangan

1. Mendesain fasilitas yang sehat dan nyaman agar mengubah pandangan buruk masyarakat terhadap pemain *game online*.
2. Mendesain fasilitas untuk berlatih dan beredukasi yang dapat membuat *passion* pemain *game online* berubah menjadi sebuah profesi.

Data dan Lokasi Tapak

Tapak terletak di Jalan Mayjen Yono Suwoyo, Surabaya bagian Barat. Tapak terletak di bagian depan Lenmarc Mall Surabaya lebih tepatnya di sebelah bursa mobil bekas Carsentro. Tapak dipilih karena Surabaya bagian Barat merupakan bagian yang paling berkembang di Surabaya terbukti dari banyaknya pembangunan baru seperti perumahan *elite*, pembangunan bangunan-bangunan tinggi dengan akses jalur yang cukup lebar. Selain itu *site* terletak di daerah yang memiliki jumlah kalangan muda yang cukup banyak cocok dengan fasilitas yang akan di desain. Dapat dilihat pada Gambar. 1.1.



Gambar. 1.1 Lokasi tapak



Gambar. 1.2 Peta peruntukan

Fasilitas juga terletak pada daerah Perdagangan dan Jasa Komersial seperti yang dapat dilihat pada Gambar. 1.2, Bangunan ini selain untuk jasa mendukungi pemain-pemain baru, juga dilengkapi fasilitas-fasilitas komersial yang akan dikunjungi oleh masyarakat sekitar untuk kelangsungan aktivitas dari fasilitas ini.

Data Tapak

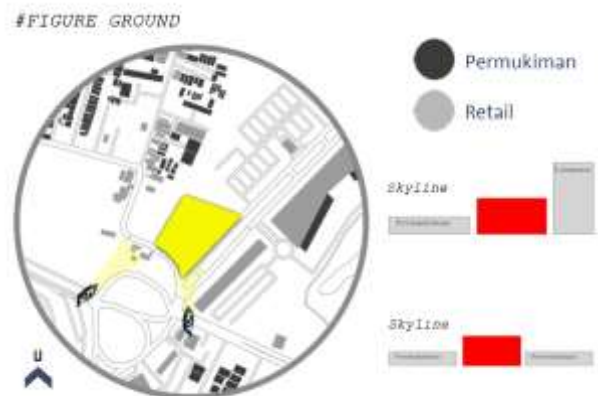
Rencana peruntukan	: Perdagangan dan jasa
Luas lahan	: ± 9000 m ²
GSB depan	: 10 meter
GSB samping	: 6 meter
KDB	: 50 %
KLB	: 300 %
KTB	: 70 %
KDH	: 30 %
Lantai maksimal	: 1 – 30 lt, (maks 120m)
Basement maksimal	: 1 – 3 lt

DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Pada fasilitas edukasi ini terdapat beberapa kebutuhan ruang meliputi fungsi edukasi, pertandingan, komersial, pengelola, *service*, ruang luar, dan parkir.

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar. 2.1 Figure Ground

Analisa yang didapat dari Gambar. 2.1:

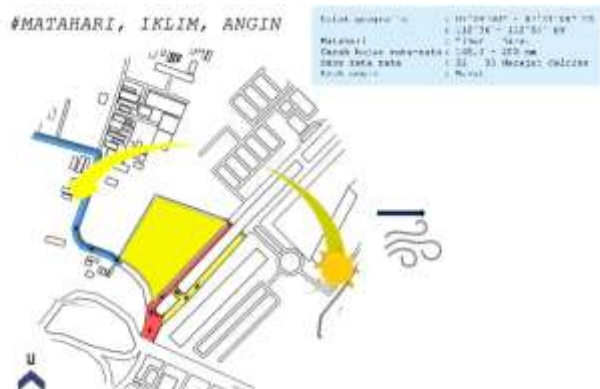
- Aksis dan orientasi didesain menyerong ke arah tenggara dan barat laut juga, agar dapat menarik penghuni *apartment* Lenmarc dan Pakuwon.
- *Potensial space* didesain, agar menarik pemain *e-sports* melakukan aktivitas di luar ruangan dan tidak hanya berdiam diri di dalam ruangan.
- Tapak dipilih berada di korner, agar jika di lihat dari sisi tenggara, *skyline* yang terbentuk tidak berkesan memakan permukiman yang di belakangnya. Begitu juga *skyline* dari sisi barat daya.



Gambar. 2.2 Kebisingan, Kemacetan, Akses

Analisa yang didapat dari Gambar. 2.2:

- Sirkulasi mobil didesain pada sisi kebisingan yang muncul, agar sisi tenang (sisi barat laut-permukiman) tidak terpengaruh (meminimalisir).
- *Drop-off* didesain agak jauh dari titik kemacetan, agar meminimalisir kemacetan saat pengunjung datang dari jalan mayjen yono suwoyo (terutama putar balik)
- Pintu masuk menuju tapak didesain menjadi 2 bagian, agar akses dari lontar tidak memperberat kemacetan di titik *cross* sirkulasi tadi.



Gambar. 2.3 Matahari, Iklim, Angin

Analisa yang didapat dari Gambar. 2.3:

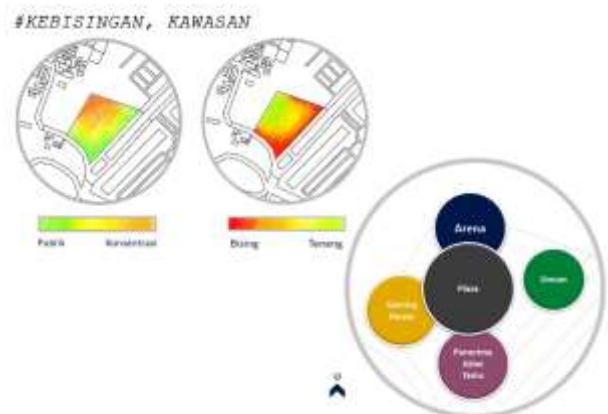
- Sisi timur didesain lebih terbuka daripada sisi barat, agar sinar matahari pagi dapat masuk ke dalam ruangan. Meskipun sinar matahari merupakan musuh terberat bagi pemain *e-sports* (silau) di sisi lain mereka memerlukan sinar matahari pagi yang menyehatkan.
- Orientasi massa didesain menghadap ke tenggara, agar dapat memecah angin.



Gambar. 2.4 Places dan Linkages

Analisa yang didapat dari Gambar. 2.4:

- Biru : Jl. Prapah Indah – Jl. Raya Lontar
 - *G-Walk*
 - Universitas Ciputra
- Merah : Jl. Yono Suwoyo – Selatan
 - Pakuwon *Mall* - Visual
 - Spazio - Visual
 - Universitas Negeri Surabaya
- Kuning: Jl. Yono Suwoyo – Timur laut
 - Lenmarc *Mall* - Visual
 - SMP Kristen Petra
 - *Apartment* Puncak Bukit Golf



Gambar. 2.5 Zoning

Dari Gambar. 2.5, *zoning* didapatkan dari hasil semua analisa tapak sehingga :

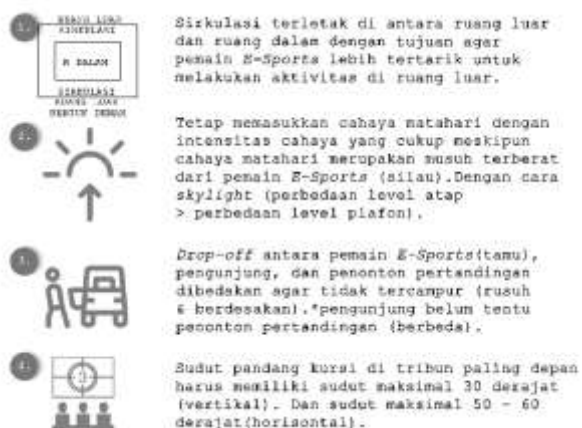
- *Plaza* diletakkan di bagian tengah dikelilingi oleh semua *zona* supaya pengunjung yang pertama kali datang tidak bingung.
- Arena auditorium diletakkan di bagian utara karena lebih membutuhkan sisi ketenangan.
- Penerima atlet tamu dipisahkan dengan *plaza* pengunjung supaya tidak tercampur /rusuh.
- Fasilitas umum diletakkan menjauhi arena karena pengunjung belum tentu penonton pertandingan dan belum tentu membeli tiket pertandingan (menjaga keamanan *ticketing*).
- *Gaming house* diletakkan dekat dengan penerimaan atlet tamu supaya sirkulasi atlet tidak *cross* dengan sirkulasi pengunjung.

Pendekatan Perancangan

Langkah konsep perancangan yang di ambil adalah dengan mengambil pendekatan perilaku. Sedikitnya ada 4 unit aspek perilaku *gamers* menurut Chen dan Chang (2008) yakni:

- *Compulsion*
 - Kompulsif (rutin)
- *Withdrawal*
 - Penarikan diri (kecanduan)
- *Tolerance*
 - Toleransi (jumlah waktu)
- *Interpersonal & health-related problems*
 - Interpersonal dan kesehatan

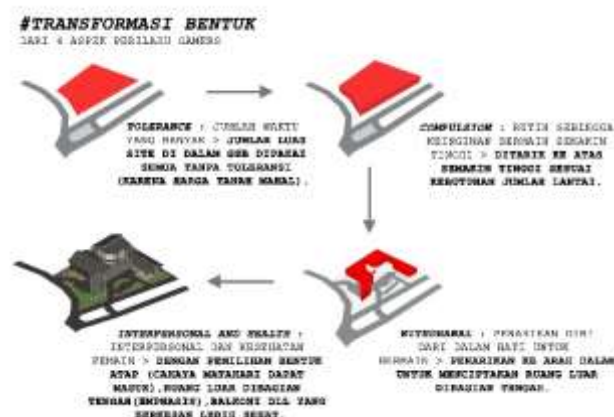
Konsep Perancangan



Gambar. 2.6 Penerapan konsep desain

Dari pendekatan perilaku dapat disimpulkan bahwa 4 unit aspek perilaku *gamers*, merupakan faktor dari unsur kecanduan. *Gamers* yang sudah mengalami kecanduan susah untuk disembuhkan. Sehingga dengan konsep “*Healthy E-Sports*” dapat mengatasi dampak-dampak dari unsur kecanduan yang rawan terjadi. Dapat dilihat dari Gambar. 2.6 yang merupakan penerapan konsep ke dalam desain.

Transformasi Bentuk

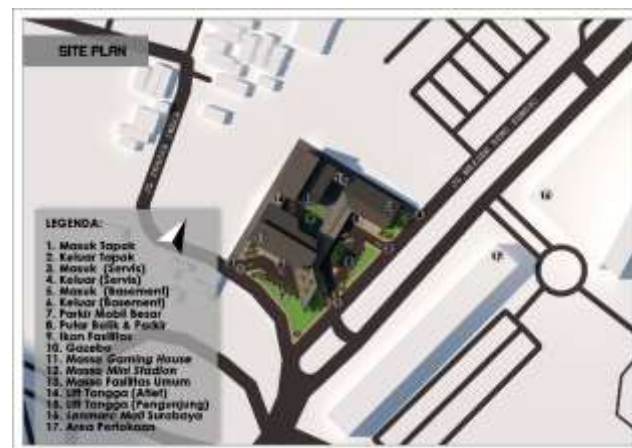


Gambar. 2.7 Transformasi bentuk

Dari Gambar. 2.7, transformasi bentuk berasal dari gabungan antara hasil analisa tapak, pendekatan desain, serta konsep desain yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah desain yang muncul.

Perancangan Tapak dan Bangunan

Setelah mendapatkan transformasi bentuk, yakni penataan 3 massa bangunan yang dihubungkan menjadi 1 massa oleh *linkbridge*. Mulai didesain alur sirkulasi kendaraan, pedestrian, pintu masuk tapak, pintu masuk *service*, *drop-off* dan lain sebagainya. Dapat dilihat pada Gambar. 2.8.

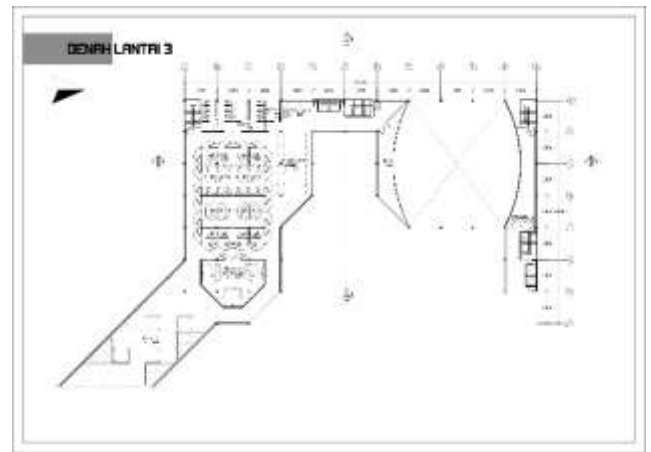


Gambar. 2.8 Site plan



Gambar. 2.9 *Layout plan*

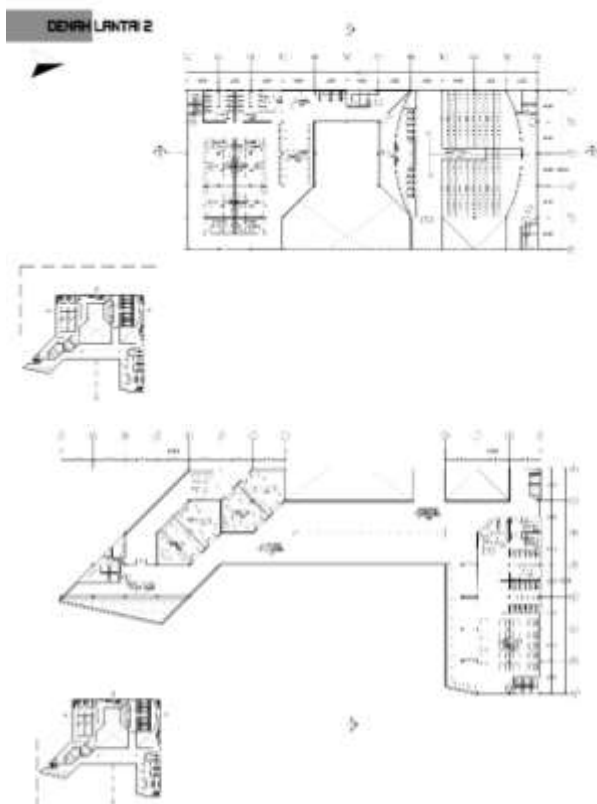
Dari Gambar. 2.9 *layout plan*, didesain terdapat 2 akses pintu masuk dari arah selatan, jalan prapah indah dan dari arah timur, jalan mayjen yono suwoyo. Untuk akses pintu masuk *service* berdekatan dengan akses pintu masuk dari arah selatan, jalan prapah indah. *Drop-off* berada di tengah disambut oleh taman penyambut untuk pengunjung dan dikelilingi oleh 3 fungsi bangunan yakni *foodcourt*, kantor pengelola, serta *gaming center*. Diantara 3 fungsi bangunan tersebut dihubungkan oleh sirkulasi vertikal, *lift* tangga dan terdapat shaft utilitas disebelahnya. Fungsi bangunan yang terpisah pada bagian tenggara memiliki fungsi sebagai ruang penyambut dan *pantry* untuk atlet *e-sports* dari luar.



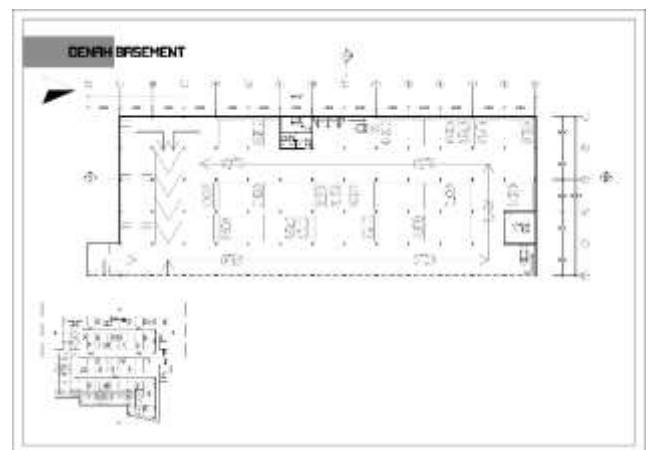
Gambar. 2.11 Denah lantai 3

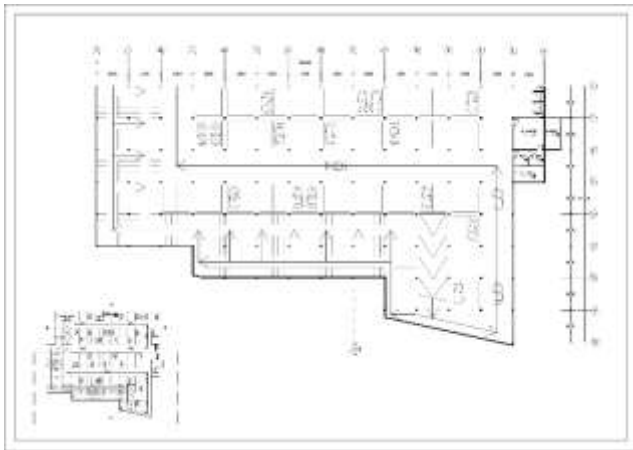
Dari Gambar. 2.10 denah lantai 2, terdapat 4 fungsi bangunan yakni *gaming store*, *gaming service*, kamar tidur atlet, kamar istirahat atlet tamu, *auditorium*, serta *café wifi corner*. *Gaming store* dan *gaming service* diletakkan di atas ruang penerimaan atlet tamu serta memiliki sirkulasi yang pasti dilalui oleh atlet-atlet *e-sports* dengan tujuan mempromosikan barang atau jasanya. Di sisi lain kamar tidur atlet *gaming house* dan kamar istirahat atlet tamu berdekatan, karena memiliki fungsi yang sama dan tidak bisa dilalui oleh pengunjung dengan tujuan keamanan. Sedangkan *Café wifi corner* merupakan fasilitas pelengkap yang didesain untuk umum khususnya penonton pertandingan dan pengunjung *gaming center*. Sehingga *café wifi corner* diletakkan di bagian tengah antara *gaming center* yang berada dibawahnya dan *auditorium* yang berada di sampingnya.

Dari Gambar 2.11 denah lantai 3, terdapat 2 fungsi bangunan yakni ruang edukasi dan pelatihan serta ruang komentator pertandingan. Kedua fungsi bangunan tersebut terpisah oleh *auditorium* di lantai 2 dan tidak saling berhubungan.



Gambar. 2.10 Denah lantai 2





Gambar. 2.12 Denah *basement*

Dari Gambar. 2.12 denah *basement*, dapat menampung jumlah mobil sebanyak 112 unit dan dapat menampung jumlah sepeda atau sepeda motor sebanyak 254 unit. Hal ini sudah sesuai dengan peraturan standar satuan ruang parkir dan merupakan total keseluruhan dari jumlah standar setiap fungsi ruang.

Selain itu juga terdapat ruang server, cctv, ruang utilias air, dan ruang utilitas listrik pada *basement* tersebut. Setelah mendesain sirkulasi, ruang luar, dan ruang dalam dilanjutkan dengan mendesain tampak bangunan. Tampak dan façade didesain menyerupai tampak rumah pada umumnya dengan tujuan menghasilkan kesan lebih sehat dan homey.

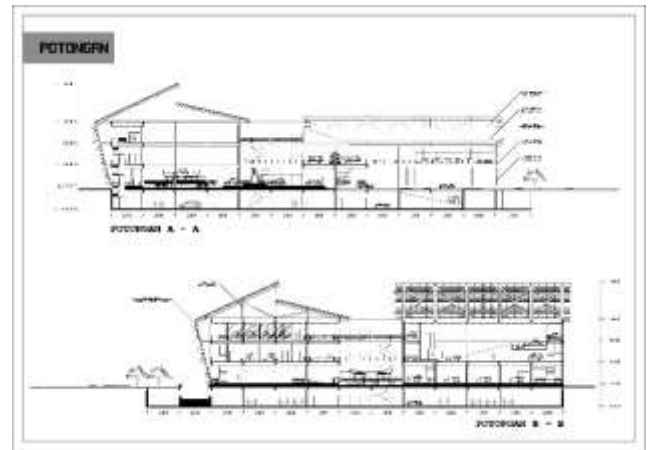
Desain tampak luar didesain tanpa dinding luar atau full terrace. Pada bagian sisi barat didesain lebih tertutup dengan menggunakan kerangka baja dan *vertical garden thunbergia grandiflora*. Hal ini bertujuan untuk mereduksi panas matahari di sore hari. Dapat dilihat dari Gambar. 2.13.



Gambar. 2.13 Tampak

Pendalaman Desain

Pendalaman yang diambil adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan karakter ruang *gaming* yang sehat dan nyaman.



Gambar. 2.14 Potongan

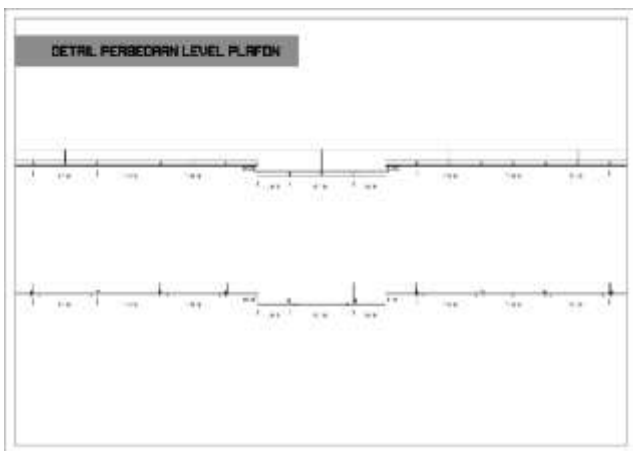
Dari Gambar. 2.14 potongan, dapat memperjelas penerapan konsep desain:

1. Poin pertama konsep desain dapat dilihat dari potongan b-b yang menunjukkan sirkulasi di antara ruang luar dan ruang dalam.
2. Poin kedua konsep desain dapat dilihat dari bentuk atap dan plafon yang memiliki perbedaan *level* dengan tujuan menangkap cahaya matahari secara tidak langsung.
3. Poin ketiga konsep desain dapat dilihat dari potongan a-a disertai dengan desain ruang luar yang menjadi *emphasis* bangunan.
4. Poin keempat dapat dilihat dari potongan b-b yang menunjukkan potongan auditorium arena pertandingan.



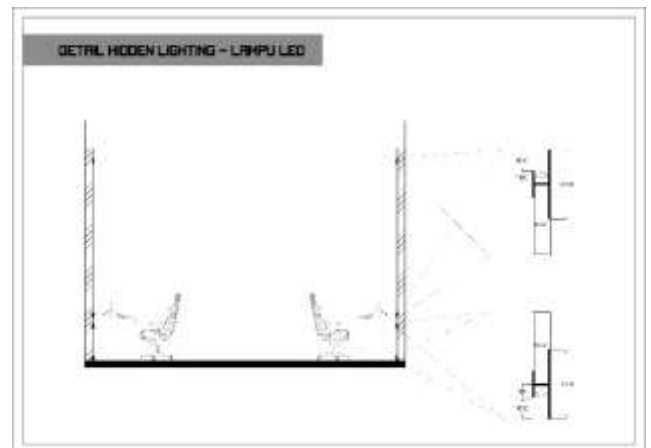
Gambar. 2.15 Pendalaman – Perspektif interior

Pemilihan warna material dinding lantai hitam dan abu-abu agar intensitas cahaya yang didapatkan dari perbedaan *level* atap dan perbedaan *level* plafon (Dapat dilihat pada Gambar. 2.16) tidak terpantul-pantul atau *glare*. Cahaya matahari dapat masuk dengan intensitas cahaya yang cukup dari perbedaan *level* atap dan perbedaan *level* plafon (Dapat dilihat pada Gambar. 2.16) tersebut dengan tujuan hemat listrik pada saat siang hari.

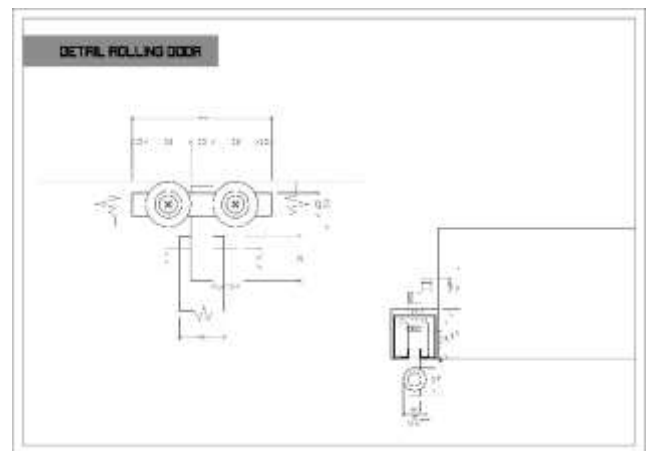


Gambar. 2.16 Detail perbedaan *level* plafon

biru karena warna biru dapat membuat pemain *e-sports* lebih fokus terhadap layar monitor. Teori tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan pemain *e-sports* sendiri. Untuk bagian pintunya menggunakan *rolling door* (Dapat dilihat pada Gambar. 2.19) dengan tujuan membuat suasa ruang menjadi lebih terbuka dan dekat dengan ruang luar yang berada di tengah, selain itu juga digunakan untuk mempermudah *service PC* dan peralatan *gaming* lainnya.



Gambar. 2.18 Detail *hidden lighting* lampu *led*



Gambar. 2.19 Detail *rolling door*



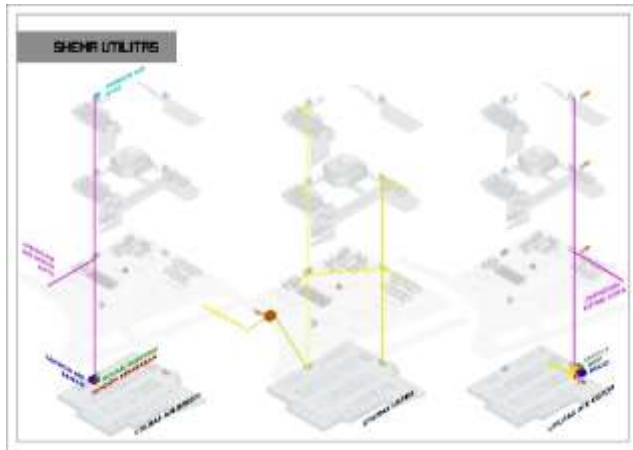
Gambar. 2.17 Pendalaman – Perspektif interior



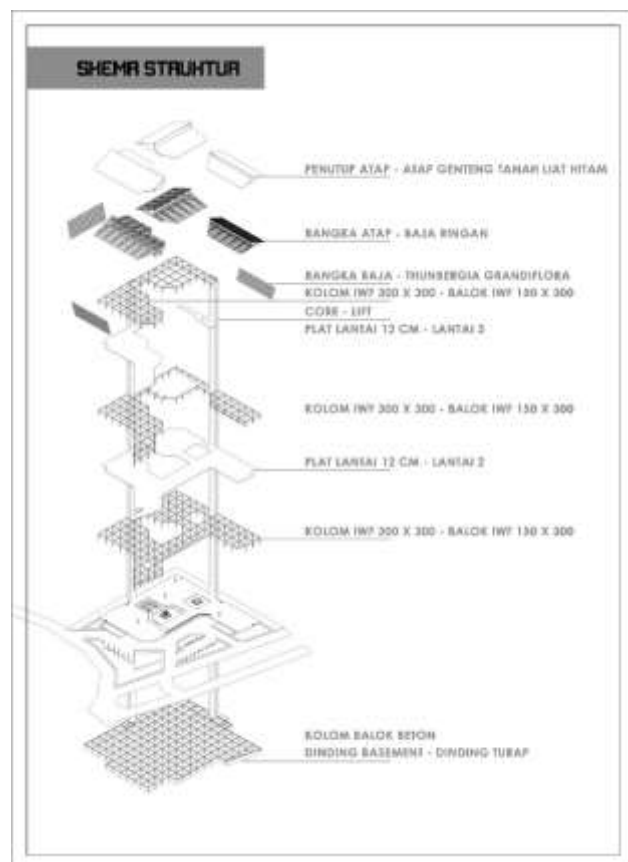
Gambar. 2.20 Perspektif interior auditorium

Pemilihan warna *hidden lighting* (Dapat dilihat pada Gambar. 2.18) lampu *led* berwarna

Sistem Utilitas



Gambar. 2.21 Sistem Utilitas



Gambar. 2.22 Sistem Struktur

KESIMPULAN

Rancangan Fasilitas Edukasi *E-Sports* Indonesia di Surabaya ini diharapkan dapat mengubah seorang *gamers* menjadi seorang atlet *E-Sports* yang lebih berdampak positif daripada seorang *gamers*. Sehingga melalui bentuk, tipologi bangunan, serta ruang luar yang menjadi titik pusat ditengah, diharapkan dapat menarik perhatian *gamers* agar melakukan aktivitas di ruang luar sehingga tidak hanya berdiam diri di dalam ruangan saja. Selain itu, dengan perbedaan level atap dan perbedaan level plafon diharapkan

dapat menangkap sinar matahari dengan intensitas cahaya yang cukup selain untuk menghemat energi juga berguna agar seorang *gamers* tidak bermain game di ruangan tanpa cahaya atau gelap.

Rancangan ini juga diharapkan mampu menarik minat banyak *gamers* yang tidak memiliki team dan tidak memiliki jalan untuk menjadi seorang pemain *E-Sports*. Fasilitas ini juga dilengkapi dengan *foodcourt*, *café*, serta *i-café* untuk pengunjung yang turut mendukung perkembangan *E-Sports*. Oleh karena itu dengan adanya fasilitas ini sekali lagi diharapkan akan mengubah pandangan buruk masyarakat terhadap seorang *gamers* dan ikut serta mendukung perkembangan *E-Sports* khususnya di Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarina, F. D. (2008). *Konseling kognitif untuk mereduksi perilaku adiksi online game pada remaja*. Unpublished, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E (2000). *Video game and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. journal of personality and social psychology*, 78(4), 772-790.
- Berkey, et al. (2003) One year changes in activity and inactivity among 10 to 15 year old boys and girls: Relationship to change in body mass index. *Pediatrics*, 111, 836-843.
- C-Map. (2016). Peta peruntukan Surabaya. Retrieved 30 December, 2018 from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>.
- Chen, dan Chang, (2008). *An exploration of the tendency to online game addiction due to user's liking of design features. Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 38-51.
- Wiyono, Albert Edwin dan Mediastika, C.E. (2016). Sarana Pelatihan dan Asrama Untuk Profesional *Gamer E-Sports* Moba Di Jakarta. *Jurnal Edimensi Arsitektur* Vol. IV, No. 2, (2016), 681-688