

Perencanaan *E-Sport Center* Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik Di Denpasar Bali

Ramadhani Estu Segara Aji¹, Ni Putu Ratih Pradnyaswari Anasta Putri², I Nyoman Gede Maha Putra³

¹Program Studi Arsitektur, Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24, Denpasar, Indonesia

e-mail: dystiramadhani@gmail.com¹

How to cite (in APA style):

Aji, R.E.S., Putri, N.P.R.P.A., Putra, I N.G.M. (2022). Perencanaan E-Sport Center Dengan Penerapan Arsitektur Futuristik Di Denpasar – Bali. *Undagi : Jurnal Ilmiah Arsitektur Universitas Warmadewa*. 10 (2), pp.377-384.

ABSTRACT

Currently Indonesia has been influenced by the existence of e-sports (electronic sports), this electronic sport conducts regional or national tournaments or competitions in online games. With the existence of e-sports, it is an opportunity for gamers / online game players in Indonesia to participate in the world of e-sports and play online games. Therefore it takes a place for gamers to gather and also as a place to hold matches. The process of making a forum or place that is centered on providing entertainment about game developments in Denpasar City with an innovative process of forming, iconic buildings and friendly to the urban environment. The design concept of the E-sport center has a futuristic architectural approach with a facade combined with wood that does not have ornaments and is plain, futuristic and minimalist so that it will become the center of development in playing games, because it does not only provide a gathering place, but also a Tournament Place to watch competitions. , Gaming Area, game shop, and also Cafe.

Keywords: *E-sport, Game, Futuristic Architectural*

ABSTRAK

Saat ini Indonesia telah dipengaruhi oleh adanya e-sport (olahraga elektronik), olahraga elektronik ini melakukan Tournament atau kompetisi berskala regional ataupun nasional dalam game online. Dengan adanya e-sport tersebut menjadikan peluang bagi para gamers / pemain game online yang ada di Indonesia untuk ikut serta ke dunia e-sport dan memainkan game online. Maka dari itu dibutuhkan wadah bagi para gamer untuk tempat berkumpul dan juga sebagai tempat mengadakan kompetisi game. Proses pembuatan sebuah wadah atau tempat yang dipusatkan untuk memberikan hiburan tentang perkembangan game di Kota Denpasar ini dengan proses pembentukan yang inovatif, bangunan ikonik dan ramah terhadap lingkungan perkotaan. Konsep perancangan E-sport center memiliki pendekatan arsitektur futuristik dengan bentuk fasade dikombinasikan dengan kayu yang tidak memiliki ornamen dan polos, minimalis futuristik sehingga akan menjadi pusat pengembangan dalam bermain game, karena didalamnya tidak hanya disediakan tempat berkumpul saja, tetapi disediakan Tournament Venue untuk menonton kompetisi, Gaming Area, toko game, dan juga Cafe.

Kata kunci: *E-sport, Game, Arsitektur Futuristik*

PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia telah dipengaruhi oleh adanya e-sport (olahraga elektronik), olahraga elektronik ini melakukan Tournament atau kompetisi berskala regional ataupun nasional dalam game online. Dengan adanya e-sport tersebut menjadikan peluang bagi para gamers / pemain game online yang ada di

Indonesia khususnya Denpasar untuk ikut serta ke dunia e-sport dan memainkan game online. E-sport dalam beberapa tahun ini mengalami perkembangan yang cukup pesat dimulai saat turnamen dengan hadiah sebesar 1.6 juta US Dollar yang dilaksanakan oleh The International Dota 2 pada tahun 2011. Setelah turnamen itu selesai, banyak bermunculan kompetisi e-sport di seluruh dunia. Pada tahun

2015 The International Dota 2 menempati urutan ketiga dengan total hadiah 17.1 juta US dollar hanya kalah dari FIFA World Cup 2014 dan Wimbledon 2015.

Ketua Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Kota Denpasar Putu Yuliartha mengatakan esport punya potensi besar di masa depan, dengan begitu Bekraf dengan berbagai komunitas menggelar berbagai turnamen e-sport. Dalam setiap turnamen jumlah peserta bisa mencapai 200 orang. Dan tren peningkatan jumlah peserta turnamen e-sport terus meningkat dari tahun ke tahun. Banyaknya atlet asal Bali yang jadi pemain profesional dan mendapat gaji menjadi inspirasi banyak anak muda. Dan potensi itulah yang akan terus didorong mengingat Bali memiliki keunggulan dengan dunia kreatif ini. Pengamat ekonomi Bali Putu Krisna Adwitya Sanjaya mengatakan peluang dunia e-sport masuk dalam pilihan pekerjaan cukup menjanjikan. Terlebih perkembangannya kini sangat massif, dan ditunjang dengan program industri kreatif yang sedang digencarkan pemerintah. Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI) pun berupaya menjadikan esport sebagai ekstrakurikuler di sekolah. PBESI akan melakukan kerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Pemuda dan Olahraga untuk merealisasikan hal tersebut.

Berdasarkan hal tersebut kota Denpasar berupaya memenuhi pengadaan sarana dan fasilitas pelayanan dan hiburan yang dapat memberikan kepuasan kepada masyarakat. Salah satu kemajuan sarana dan fasilitas hiburan di kota Denpasar adalah kemajuan di bidang internet dan di bidang game. Bila meninjau sarana hiburan bergerak dalam bidang internet dan game di Denpasar, pada umumnya para pengusaha warnet atau game online mencari tempat di pusat-pusat aktivitas atau pusat perdagangan yang merupakan konsentrasi penduduk tinggi. Mahalnya harga tanah di tempat-tempat yang di anggap strategis untuk kegiatan perdagangan dan semakin terbatasnya lahan yang tersedia pada lokasi tersebut, mengakibatkan sulitnya para pengusaha untuk membangun suatu tempat usaha. Umumnya mereka menyewa ruko dengan standart ruang yang kurang memadai dan jika dilihat dari sisi

ilmu Arsitektur, warnet dan pusat game yang ada di kota Denpasar baik itu desain interior maupun exterior belum dapat memberikan kenyamanan bagi para pengguna internet dan pemain game (gamer).

Dengan adanya gedung E-sport Center di Denpasar, maka para peminat game online maupun offline dapat berkumpul untuk bermain ataupun bertanding dengan fasilitas yang telah disiapkan. Diharapkan dengan adanya wadah ini, dapat meningkatkan kemudahan bagi masyarakat pengguna warnet dan game di kota Denpasar. Dengan memberikan fasilitas rekreasi atau hiburan kepada masyarakat umum serta meningkatkan apresiasi terhadap perkembangan teknologi computer.

Melihat permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah perancangan yang dapat memfasilitasi kegiatan komunitas game yang dapat menyatukan sarana yang tersebar sehingga menjadi gedung pertemuan satu atap bagi orang-orang game, dan mewadahi komunitas agar dapat melaksanakan pertemuan langsung dengan pengembang game, sehingga dapat menjadi arena promosi dan umpan balik bagi perusahaan atupun bagi pemegang lisensi game dan dapat mewadahi segala kegiatan hiburan bagi pengunjung yang mengutamakan keamanan dan kenyamanan pada saat berada dalam maupun diluar gedung.

METODE PENELITIAN

Menurut Riduwan (2010:51), metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa sumber yang dapat dan kemudian digunakan sebagai acuan dalam merancang E-sport Center. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini pada prinsipnya dapat dikategorikan dalam dua bentuk yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Adapun beberapa cara yang dilakukan untuk memperoleh data primer antara lain :

- a. Observasi Langsung, melalui pengamatan langsung dengan mendapatkan beberapa data objek yang dikunjungi, dokumentasi keadaan objek serta tinjauan pustaka yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang.
- b. Kuesioner, melalui membagikan kuesioner dengan pertanyaan mengenai hal-hal terkait data-data fasilitas, kelebihan dan kekurangan serta masalah yang dihadapi.
- c. Dokumentasi, dilakukan dengan cara mengambil data berupa foto ataupun video yang dianggap berhubungan dengan penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Adapun beberapa cara yang dilakukan untuk memperoleh data primer antara lain :

- a. Studi Literatur, yaitu metode mengumpulkan data dari beberapa sumber literatur, seperti buku, majalah, artikel, ataupun jurnal.
- b. Data internet, yaitu literatur kepustakaanm, referensi dan data-data yang bersumber dari internet..

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

a. Pengertian Esport

Menurut Anthony Khoo dalam *More or Less : Democracy and New Media* (2012) halaman 263 menyatakan bahwa “E - Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection”. Terdapat dua buah suku kata yakni E (electronic) yang berarti sesuatu yang bekerja dengan menggunakan microchip atau transistor, dan Sport yang didefinisikan suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau

kelompok yang saling bertanding untuk hiburan. Jadi dapat disimpulkan E – Sport adalah suatu aktifitas ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding, baik itu berupa aktifitas fisik maupun non – fisik yang dilakukan dengan menggunakan alat yang bekerja secara elektronik, dalam ruang lingkup permainan virtual.

b. Pengertian Arsitektur Futuristik

Arsitektur dengan gaya futuristic bermula pada awal abad ke 20 di negara bagian italia. Gaya ini mengarahkan ide yang menggambarkan ke masa depan atau mengikuti perkembangan zaman. Dalam gaya ini, bentuk dan ide tidak dituntut atau dapat bergaya bebas tanpa aturan tertentu selagi masih masuk kedalam bentukan konsep masa depan dan tidak tertinggal oleh jaman. Bahan-bahan yang sering digunakan juga bahan yang memanfaatkan kemajuan teknologi seperti menggunakan bahan kaca, alumunium, baja, dan bahan di era baru-baru ini. Bentuk yang dihasilkan dari gaya ini kadangkala berbentuk tidak biasa, mengejutkan, dan sebagian orang di masa lalu menganggap bentukan yang dihasilkan aneh (Timor, 2020).

2. Studi Preseden

a. VENUS Esport Gaming Center



Gambar 1.

VENUS Esport Gaming Center
(Sumber : Archdayli, 2020)

Menggunakan konsep arsitektur berkelanjutan yang dimana memanfaatkan energi panas untuk digunakan kembali karena banyaknya persyaratan untuk konstruksi seperti kapasitas besar, lalu lintas padat, banyak peralatan listrik berteknologi canggih yang digunakan maka perlu digunakan sistem tahan panas dari eksterior dan sistem pendingin untuk interior. Warna dan bentuk struktur memiliki rasa yang pasti

dan konsisten di seluruh interior dan eksterior. Secara visual membantu merangsang dinamika olahraga, membawa energi kreatif dan kompetitif kepada para pemain tidak seperti gaya desain ketenangan yang sedang tren saat ini.

b. The Pantheon Internet Café



Gambar 2.

The Pantheon Internet Café
(Sumber : Archdayli, 2019)

Terletak di One Space One City The Square, The Pantheon dibangun di atas lahan seluas lebih dari 10.000 m2 yang didedikasikan hanya untuk memberikan pengalaman gaming terbaik bagi para gamer dari semua lapisan masyarakat. Fasilitas yang diberikan kepada Gamer yaitu pengalaman gaming tercanggih di The Pantheon, lengkap dengan 116 PC, auditorium dan periferal lainnya seperti area VR experience, area Racing Simulator, area PS4, area turnamen dan terdapat ruang privasi yang dilengkapi dengan enam desktop di setiap kamar. Kamar pribadi ini juga mampu menyediakan lingkungan bebas gangguan bagi tim game yang ingin berlatih secara pribadi.

c. Copper Box Arena



Gambar 3.

Copper Box Arena
(Sumber : Archdayli, 2015)

Dari Velodrome ke Aquatic Center dan Stadion Olimpiade itu sendiri, banyak tempat menakjubkan dibangun untuk London 2012, tetapi mereka yang pergi untuk melihat bola tangan akan memberi tahu Anda bahwa atmosfer di Kotak Tembaga tidak dapat dikalahkan. Bangunan ini menerapkan tema Arsitektur modern. Fasilitas ruang yang ada pada bangunan ini yaitu Arena, Ruang Ganti Pemain, Ruang Peralatan dan system, Restaurant, Stand

Marchandise, Area Outdoor dan Parkir dengan kapasitas 7000 penonton.

3. Lokasi

Lokasi dalam perencanaan dan perancangan ini seluas berlokasi di Dangin Puri Kangin tepatnya Jl. Kapten Japa, Dangin Puri Kangin, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar. Site ini dulunya pernah dijadikan pasar malam saat sebelum pandemi. Pemilihan site ini untuk perencanaan dan perancangan E-sport Center ini terdiri atas beberapa pertimbangan yaitu lokasinya yang strategis, ramai, dekat dengan sekolah, pasar, puskesmas dan area komersil lainnya.

4. Tema dan Konsep Dasar

a. Konsep Dasar

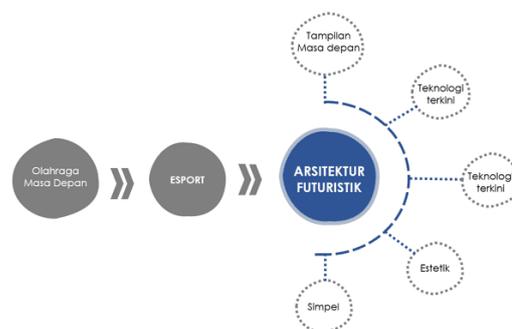


Gambar 5.

Diagram Perumusan Konsep Dasar
(Sumber : Ramadhani, 2022)

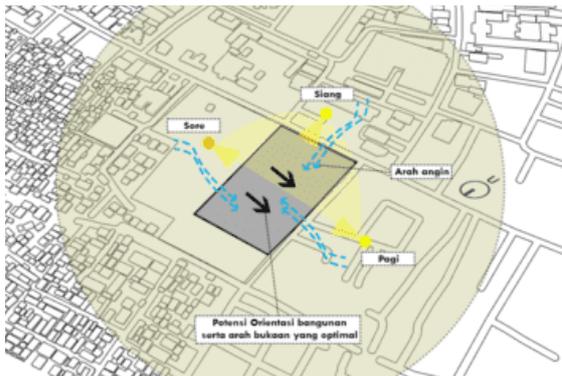
Perancangan dengan menggunakan konsep arsitektur high tech. Arsitektur high tech adalah gaya perancangan bangunan dengan standar tertentu yang diatur dan ditata sedemikian rupa. Konsep bangunan ini nantinya perpaduan antara kemajuan teknologi dan arena pertandingan yang berbasis dengan teknologi.

b. Tema Rancangan



Gambar 6.

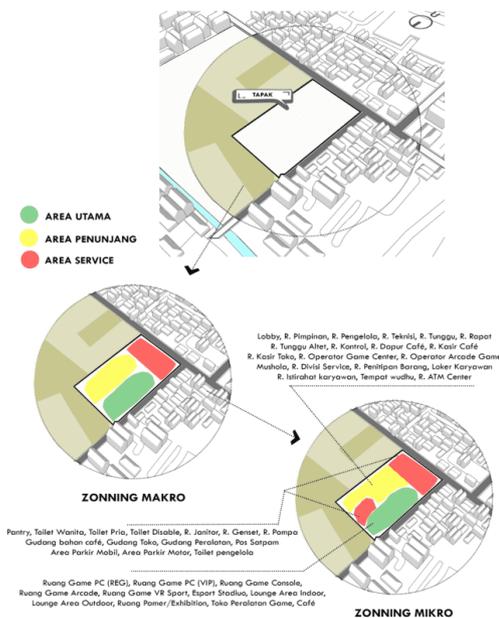
Diagram Perumusan Tema Rancangan
(Sumber : Ramadhani, 2022)



Gambar 10.
Analisa Site
(Sumber : Ramadhani, 2022)

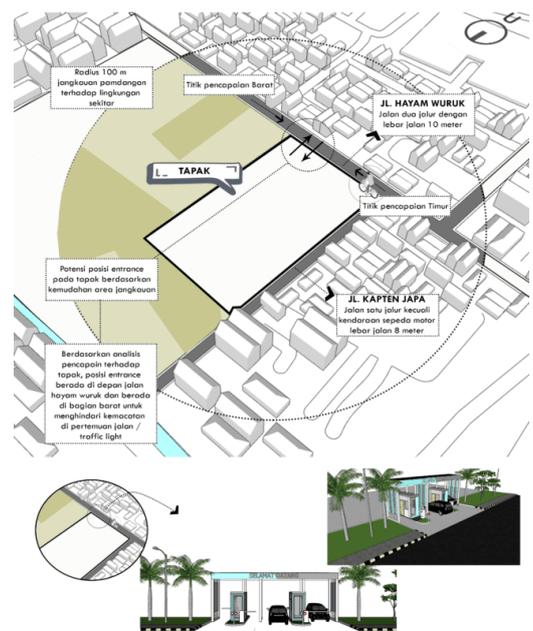
10. Konsep Perencanaan dan Perancangan Tapak

a. Konsep Zonning Tapak



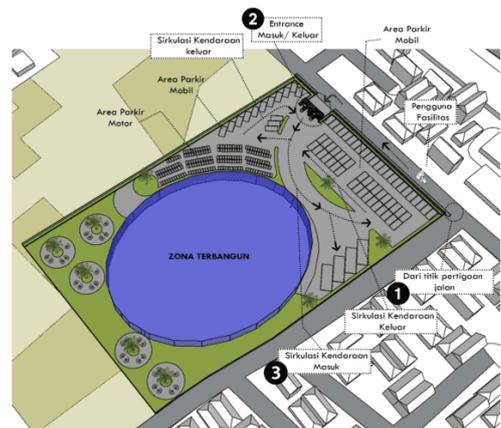
Gambar 11.
Konsep Zonning Tapak
(Sumber : Ramadhani, 2022)

b. Konsep Entrance



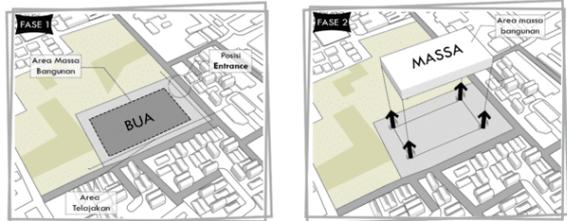
Gambar 12.
Konsep Entrance
(Sumber : Ramadhani, 2022)

c. Konsep Sirkulasi



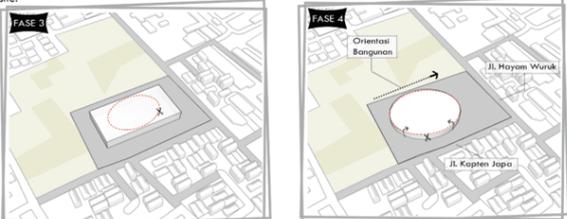
Gambar 13.
Konsep Sirkulasi
(Sumber : Ramadhani, 2022)

d. Konsep Massa



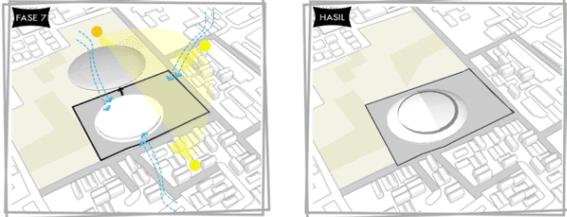
Pada area massa bangunan mengacu pada BUA, dengan area depan merupakan posisi entrance dan pada semua sisi masing-masing di offset 80 cm untuk ruang pondasi serta adanya perimbangan GSB pada sisi depan dan samping site.

Pada area massa bangunan ini dibangun bangunan lantai, dengan tinggi bangunan mencapai 10 meter dikurangkan pada satu massa bangunan yang luasannya c luas.



Massa bangunan menggunakan Bentuk dasar bidang yang dapat menghasilkan kesan dinamis, bentuk dasar tersebut merupakan persegi panjang. Kemudian massa di potong menjadi bentuk oval dimana bangunan yang dibangun hanya 1 massa bangunan.

Setelah di potong menjadi bentuk oval, pada bentuk ini di perhalus lagi agar terlihat seperti cangkang jenis pola massa yang digunakan yaitu pola massa sirk radial. Orientasi bangunan menghadap pada jalan h wuruk yang berada di area utara.



Ditinjau dari kondisi termal sekitar tapak posisi bukaan berada di setiap arah bangunan agar mendapatkan cahaya matahari dan penghawaan alami dengan maksimal.

Fungsi fasilitas dimasukkan kedalam massa bangun disesuaikan dengan pola massa linier, ditransformasikan sehingga membentuk ruang.

Gambar 14.
Konsep Massa
(Sumber : Ramadhani, 2022)

e. Konsep Ruang Luar

1. Ruang Luar Aktif



Rumput Manila, Tanaman Boxwood, Pohon Palm, Pohon Ketopang, Aspal

1. Ruang Luar Pasif

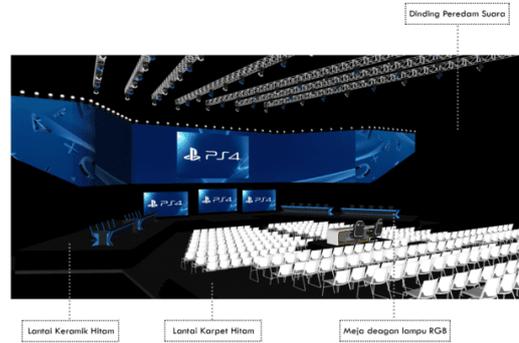


Rumput Manila, Paving Block, Pohon Palm, Pohon Cemara mini

Gambar 15.
Konsep Massa
(Sumber : Ramadhani, 2022)

11. Konsep Perancangan Bangunan

a. Konsep Ruang Dalam



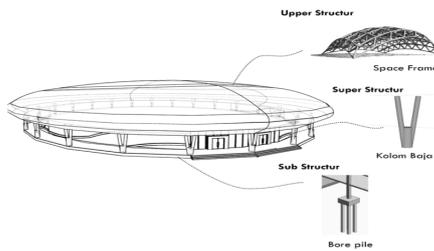
Gambar 16.
Konsep Ruang Dalam
(Sumber : Ramadhani, 2022)

b. Konsep Fasad



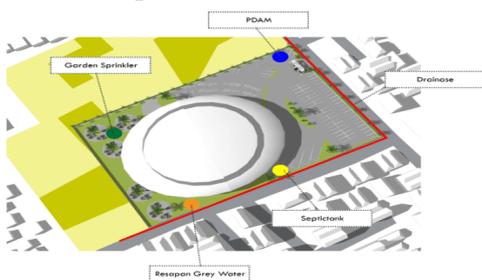
Gambar 17.
Konsep Fasad
(Sumber : Ramadhani, 2022)

c. Konsep Struktur



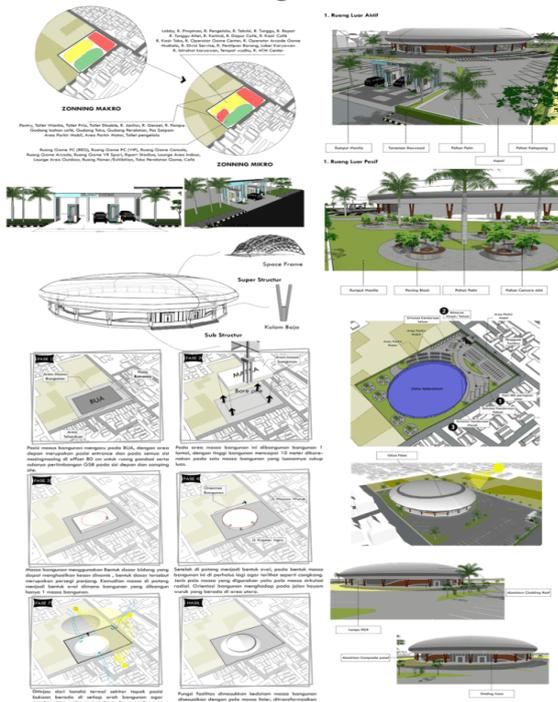
Gambar 18.
Konsep Struktur
(Sumber : Ramadhani, 2022)

d. Konsep Utilitas



Gambar 19.
Konsep Utilitas
(Sumber : Ramadhani, 2022)

12. Schematic Design



Gambar 20. Schematic Design
(Sumber : Ramadhani, 2022)

SIMPULAN

Esport Center merupakan fasilitas Pusat olahraga elektronik yang mawadahi kegiatan komunitas E-Sport dalam berbagai kegiatan seperti bermain video game, berolahraga dengan video game, sosialisasi antar gamer, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi E-Sport yang dimana telah diakui oleh pemerintah dalam mendorong bertumbuhnya komunitas dan industry E-Sports di Indonesia. Esport Center ini berlokasi di pusat kota Denpasar yang letaknya sangat strategis dengan area komersil, area Pendidikan dan area permukiman. Perancangan dilakukan dengan pemilihan desain bangunan bertema futuristik yang menggambarkan suatu bangunan berteknologi canggih karena berkaitan dengan fungsi pada bangunan yang mengutamakan teknologi komputer. Perancangan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. D. (2008). Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan Edisi ketiga.

Muhammad, R. (2018). PONTIANAK GAME CENTER. Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, 4354.

Tisnawati, A. A. (2014). Sejarah Konsep Tata Cahaya, Warna, Tekstur dan Pola Standardisasi Istilah Interior (Teori Interior).

Khari, Zaenal. 2014. "EXECUTIVE GAME CENTER" dalam Tugas Akhir Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A).

Muhammad, R. (2018). PONTIANAK GAME CENTER. Jurnal online mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura, 4354.

Setiamurti Rahardjo, 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018), 488 (2018), Vol. 197