

Perancangan Komplek Turnamen E-Sport, di Surabaya Dengan Tema Arsitektur Futuristik

Aldi Salvian Ramadhan¹, Suci Ramadhani², dan Failasuf Herman Hendra³

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, ITATS^{1,2,3}

e-mail : salvian.ramadhan@gmail.com

ABSTRACT

The lack of facilities and places for online game tournaments to accommodate tournament activities and the lack of tournament venues have led to the use of public buildings such as malls that are not properly used for tournament activities, while from another perspective they are less effective in accommodating tournament implementation. There are also more communities and organizations due to online games which make game development more rapid and many game tournament competitions have emerged and many online game enthusiasts who want to take part in tournaments. A tournament event that is often used and developed is the E-Sport tournament. E-Sport is a sport based on electronics or games, E-Sport is based on Mobile. The city of Surabaya is the largest city in East Java Province, where the city of Surabaya has an area of approximately 350.54 km² with a population of 2,941,981 people (2019). The city of Surabaya also has a percentage that often increases in the world of games every year. The percentage of online games has increased starting from 2014 (45%), 2015-2016 (53.18%), 2017-2019 (54%). Therefore it is necessary to make a tournament building design that can accommodate and facilitate E-Sport tournament activities. Using a Futuristic Architecture Theme with the aim of facilitating tournaments and also building buildings that prioritize technology in the future, because Futuristic Architecture also takes advantage of technological advances by using materials such as concrete, steel, and aluminum as building materials.

Keywords: *Architecture, Futuristic, E-Sport, Design, Tournament*

ABSTRAK

Minimnya fasilitas dan tempat turnamen game online guna menampung kegiatan turnamen dan kurangnya tempat turnamen yang menyebabkan penggunaan bangunan umum seperti mall yang bukan selayaknya dipakai untuk kegiatan turnamen, sementara dilihat dari segi lain kurang efektif untuk mawadahi pelaksanaan turnamen. Komunitas dan organisasi juga semakin banyak akibat game online yang membuat perkembangan game semakin pesat dan banyak kompetisi turnamen game muncul serta banyak peminat game online yang ingin mengikuti turnamen. Ajang turnamen yang sering dipakai dan dikembangkan adalah turnamen E-Sport. E-Sport merupakan cabang olahraga yang berbasis electronic atau game, E-Sport tersebut berbasis Mobile. Kota Surabaya adalah kota terbesar di Provinsi Jawa Timur, dimana kota Surabaya memiliki luas sekitar 350,54 km² dengan penduduknya berjumlah 2.941.981 jiwa (2019). Kota Surabaya juga memiliki presentase yang sering meningkat dalam dunia game setiap tahunnya. Angka presentase game online meningkat mulai dari tahun 2014 (45%), 2015-2016 (53,18%), 2017-2019 (54%). Oleh sebab itu perlu dibuatkan desain bangunan turnamen yang dapat menampung dan memfasilitasi kegiatan ajang turnamen E-Sport. Menggunakan Tema Arsitektur Futuristik dengan tujuan untuk memfasilitasi turnamen dan juga membangun bangunan yang lebih mengutamakan teknologi dimasa depan, karena Arsitektur Futuristik juga memanfaatkan kemajuan teknologi dengan cara menggunakan bahan seperti beton, baja, dan alumunium sebagai bahan bangunannya.

Kata Kunci : Arsitektur, Futuristik, E-Sport, Perancangan, Turnamen

PENDAHULUAN

Pada jaman sekarang teknologi berkembang semakin cepat terutama pada smartphone, dimana smartphone lebih praktis dalam menjangkau beberapa akses seperti game online. Seiring dengan kemajuan game online tersebut, komunitas dan organisasi semakin banyak muncul akibat game online yang membuat perkembangan game semakin pesat dan banyak kompetisi turnamen game yang muncul serta banyak peminat game online yang ingin mengikuti ajang turnamen

game. Terlebih lagi ajang turnamen yang sering dipakai dan dikembangkan adalah turnamen E-Sport dimana E-Sport merupakan cabang olahraga yang berbasis electronic atau game, dimana E-Sport tersebut gamenya berbasis Mobile.

Tetapi minimnya fasilitas untuk menampung kegiatan turnamen game dan kurangnya tempat lokasi turnamen yang menyebabkan banyak memanfaatkan bangunan lain seperti mall yang dilihat dari segi sisi kurang efektif untuk mewedahi keperluan pelaksanaan turnamen serta keahlian organisasi game tersebut terpendam dan tidak dapat berkembang. Terlebih lagi Kota Surabaya adalah salah satu kota terbesar di Provinsi Jawa Timur, dimana kota Surabaya memiliki luas sekitar 350,54 km² dengan penduduknya berjumlah 2.941.981 jiwa (2019). Kota Surabaya juga memiliki presentase yang sering meningkat dalam dunia game setiap tahunnya. Angka presentase game online meningkat mulai dari tahun 2014 (45%), 2015-2016 (53,18%), 2017-2019 (54%). Oleh sebab itu perlu dibuatkan desain bangunan turnamen yang dapat menampung dan memfasilitasi kegiatan ajang turnamen E-Sport tersebut. Tujuan dalam turnamen E-Sport adalah Sebagai sarana dan prasarana para pemain game untuk mengembangkan kemampuan bermainnya dan juga untuk menciptakan ajang turnamen guna memilih dan menyaring para pemain terbaik agar bisa mendapatkan pengalaman dalam bermain.

Menggunakan Tema Arsitektur Futuristik dengan tujuan untuk memfasilitasi turnamen E-Sport tersebut dan juga membangun bangunan yang lebih mengutamakan desain teknologi dimasa depannya, karena Arsitektur Futuristik juga memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan cara menggunakan bahan seperti beton, baja, dan alumunium sebagai bahan bangunannya. Selain itu penggunaan makro konsep Hi-Tech diharapkan bisa memajukan teknologi yang dapat mengikuti perkembangan jaman yang ada dan juga mampu menerapkan ke desain bangunan, serta memberikan hasil yang jelas agar nantinya dapat dikembangkan pada Mikro tatanan lahan, mikro bentuk, mikro ruang, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

TINJAUAN PUSTAKA

Turnamen sendiri merupakan suatu ajang kompetisi atau turnamen terorganisasi yang diikuti oleh beberapa tim dan Komunitas game untuk berpartisipasi mengikuti sebuah pertandingan olahraga yang mana game tersebut sedang berlangsung. [1]

Sedangkan yang dipakai dan dikembangkan pada turnamen adalah turnamen E-Sport. E-Sport merupakan cabang olahraga yang berbasis electronic atau game yang dijalankan secara online [2], dimana E-Sport tersebut berbasis Mobile. Mobile sendiri itu game yang dimainkan secara online melalui hanphone / Smartphone.

Telah dijelaskan sebelumnya arsitektur Futuristik adalah suatu gaya dalam bidang arsitektur yang mengusung tema dengan gaya masa depan atau dalam kata lain menggambarkan desain 10 tahun kedepan. Dimana Arsitektur Futuristik memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan cara menggunakan bahan seperti beton, baja, dan alumunium sebagai bahan bangunannya yang bisa ditampilkan secara terekspose[3] [4], terlebih lagi tidak hanya mengandalkan pada bahan bangunan saja arsitektur futuristik mengutamakan desain teknologi

Pada desain bangunan lebih cenderung ke kedesain kontemporer dimana memiliki desain yang terus berkembang dengan mengadaptasi setiap teknologi yang ada dan diterapkan pada bangunan, terlebih bentuk bangunan kontemporer cenderung mengkombinasikan garis lurus dengan lengkungan agar terlihat menarik. Pemanfaatan dan penerapan desain cenderung ke bentuk bangunan, struktur, dan material bangunan. Pada semua bangunan turnamen ini menggunakan detail rangka atap baja ringan flat yang digabungkan dengan monopitch. Pada atap menggunakan metal sheet yang terbuat dari bahan logam dimana atap tersebut memiliki ketahanan pada retakan dan tekanan yang lebih tinggi seperti (kebakaran, badai hujan, maupun cuaca ekstrim lainnya).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif, penelitian ini berkaitan dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran dengan metode survey, wawancara, pengamatan, studi kasus, studi korelasi, dan sebagainya. Dengan pengumpulan data untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala. Adapun teknik metode yang dipakai untuk mendukung dalam penelitian ini adalah :

a. Metode Interview

Metode penelitian interview yaitu dengan wawancara untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda kalangan masyarakat. Wawancara yang dilakukan dengan pertanyaan yang sudah disiapkan kepada narasumber. Hasil wawancara akan dipilah dan dibandingkan dengan narasumber yang lain agar memperoleh data yang akurat.

b. Metode Literatur

Metode Literatur berupa pengumpulan data literatur yang berisi data – data tertulis yang dapat digunakan sebagai pembandingan. Metode ini memberikan kemudahan untuk dapat mengetahui standart bangunan khususnya pada pembangunan kompleks turnamen E-Sport.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder. Penerapan metode dokumentasi adalah kegiatan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara mengidentifikasi dan mengumpulkan berbagai informasi secara aktual.

Jenis metodologi ini merupakan metode survey, pengamatan yang dilakukan dengan melihat secara langsung kelapangan tentang kasus yang ada dan studi korelasi.

d. Metode Perencanaan

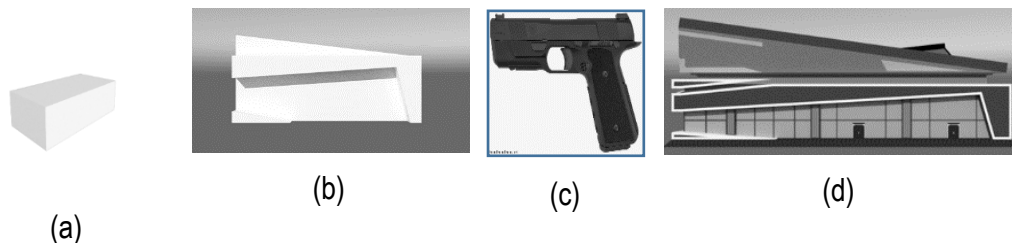
Metode perencanaan digunakan untuk mengumpulkan beberapa data dari hasil survey dari beberapa lokasi untuk mendapatkan data tentang kebutuhan ruangan, desain bangunan, dan sistem bangunan yang didapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

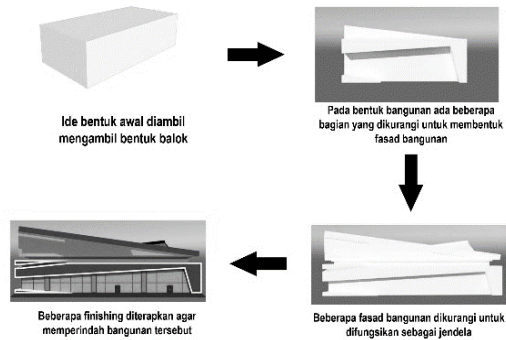
Ide Bentuk dan Transformasi Bentuk

Pada desain bentuk menggunakan Kontemporer yang memiliki desain terus berkembang dengan mengadaptasi setiap Design maupun teknologi yang ada lalu diterapkan pada bangunan.

Terdapat beberapa ide bentuk yang memunculkan hasil desain bangunan dengan mengandalkan fasad yang diambil dari bentuk senjata dalam game, dan desain polos, simpel, serta setiap bangunan memiliki bidang kaca lebar. Tidak hanya itu Penggunaan secondary skin dengan memberikan kaca pada bangunan juga perlu diterapkan guna melindungi kaca tersebut.



Gambar 1. a) awal bentuk, b) gubahan bentuk, c) pengambilan ide bentuk, d) hasil bentuk



Gambar 2. Transformasi Bentuk

Sumber : Data Pribadi

Urutan ide bentuk pada bangunan turnamen adalah :

- Ide bentuk awal diambil mengambil bentuk balok, dimana awalan dasar suatu bentuk desain diambil dari bentuk geometri
- Pada bentuk bangunan ada beberapa bagian yang dikurangi untuk membentuk fasad bangunan, dan ada beberapa juga fasad bangunan dikurangi untuk difungsikan sebagai jendela.
- Untuk fasad salah satu bangunan terinspirasi dari senjata karena ada bangunan turnamen yang game berisi peperangan, dan peperangan diidentikan dengan senjata atau peralatan perang
- Beberapa finishing diterapkan agar memperindah bangunan tersebut.

Hasil Desain Ruang

Pada desain ruang menerapkan mikro konsep ruang “aerodinamis” dimana aerodinamis sendiri perwujudan dari desain yang mengalir dimana lebih mengutamakan pola sirkulasi dan pola signage. Penerapan aerodinamis diletakan pada penataan furnitur interior turnamen.

Penataan pada lampu LED sering digunakan setiap ruang dan juga penataan pada ruang turnamen sehingga ruang tersebut menimbulkan kesan mewah dan elegan dan apabila dipadukan antara desain futuristik sangat padu karena futuristik memanfaatkan teknologi yang mana teknologi tersebut juga bisa diterapkan pada interior turnamen.



(a)



(b)



(c)

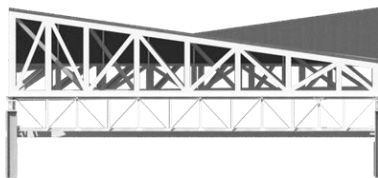
Gambar 3. a) Interior turnamen, b) desain interior turnamen, c) desain visual 3D Interior turnamen

Sumber : Data Pribadi

Pada interior turnamen tersebut banyak menerapkan teknologi yang dapat diterapkan pada interior tersebut dengan cara menerapkan visualisasi desain animasi 3d dimana animasi tersebut bisa menampilkan display pada desain interior turnamen.

Desain arsitektur futuristik tidak hanya diterapkan pada bentuk, fasad dan interior pada bangunan tetapi perlu diterapkan juga pada penggunaan konstruksi, bahan dan material yang diterapkan pada bagian bangunan. Pada semua bangunan turnamen ini menggunakan konstruksi

baja bentang lebar, dan juga detail rangka atap baja ringan jenis flat yang digabungkan dengan monopitch

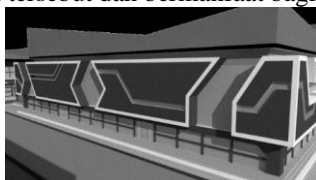


(a)

Gambar 4. a) Detail Konstruksi rangka atap

Sumber : Data Pribadi

Pada atap menggunakan metal sheet yang terbuat dari bahan logam dimana atap tersebut memiliki ketahanan pada retakan dan tekanan yang lebih tinggi seperti (kebakaran, badai hujan, maupun cuaca ekstrim lainnya). Sedangkan penerapan material juga perlu agar dapat bermanfaat bagi desain bangunan tersebut dan bermanfaat bagi manusia.



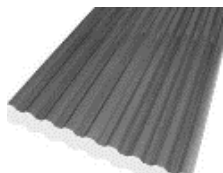
(a)

Gambar 5. a) desain bangunan turnamen

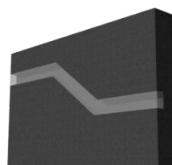
Sumber : Data Pribadi



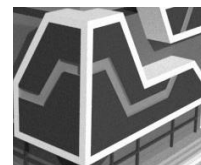
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 6. a) perforating metal, b) atap metal sheet, c) detail fasad, d) fasad bangunan

Sumber : Data Pribadi

Pada bagian fasad atap menggunakan Perforating metal merupakan fasad panel logam yang dimana mempunyai fungsi

- Kurangi silau dari sinar matahari
- Mengurangi kebisingan
- Biarkan cahaya masuk untuk orang-orang di gedung
- Meningkatkan estetika sebagai fasad yang berongga

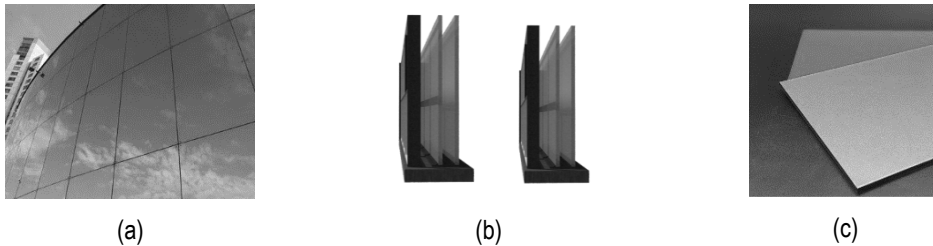
Hal tersebut perlu diterapkan pada bagian dinding fasad selain itu juga bisa menambah penghawaan dan mengurangi kebisingan. Pada bagian atap menggunakan bahan atap metal sheet, atap metal sheet adalah atap yang terbuat dari bahan logam dimana atap tersebut memiliki ketahanan pada retakan dan tekanan yang lebih tinggi seperti (kebakaran, badai hujan, maupun cuaca ekstrim lainnya) , mengurangi pengikisan pada atap itu sendiri dan tahan lama tanpa adanya perawatan. Sehingga atap metal sheet cocok digunakan untuk bangunan jaman sekarang yang memiliki kesan minimalis, modern dan kontemporer.

Pada fasad bangunan turnamen menggunakan lampu fitting, dimana Pemasangan lampu fitting pada dinding dan perforated metal juga memiliki fungsi sebagai estetika dan juga sebagai

penanda bahwasannya bangunan tersebut merupakan bangunan turnamen gamers, sehingga hal tersebut bisa menghilangkan signage berupa tulisan agar terlihat kekinian

Fasad yang ada pada dinding yang dibuat mengikuti tema dan fungsi, dengan adanya bentuk fasad yang menonjol memberikan bangunan ini adalah bangunan utama dengan aksesoris garis dengan cahaya memberikan kesan teknologi yang ada.

Selanjutnya untuk detail arsitektur sendiri menspesifikasikan lebih terperinci pada bangunan dan juga manfaat dan keamanan terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 7. a) kaca reflektif, b) kaca double glass, c) detail fasad

Sumber : Data Pribadi

Kaca Reflektif :

kaca yang mampu memantulkan cahaya dan mengurangi sifat tembus pandang dari sisi luar sehingga pada bagian interior tidak terlalu terlihat dan tembus pandangan.

Kaca double glass :

kaca yang mampu meredam kebisingan dari luar sehingga dapat memberikan kesan tenang dan nyaman terhadap interior bangunan terlebih lagi digabungkan dengan kaca reflektif yang mengurangi dan memantulkan cahaya oleh sebab itu bisa menimbulkan kesan nyaman dan dingin dalam interior

Detail Fasad

Pada Fasad bangunan turnamen menggunakan bahan ACP aluminium komposit. Fungsi sendiri pada aluminium komposit adalah sebagai pemindah fasade dan juga sering diaplikasikan pada fasad bangunan. Manfaatnya sendiri yaitu : daya tahan tinggi, memiliki jenis warna dan model yang bisa dicustom, dan juga kuat, ringan.

KESIMPULAN

Pada perencanaan kompleks turnamen e-sport perlu diterapkan agar dapat memberikan fasilitas lebih pada turnamen E-Sport dan bisa menampung kegiatan turnamen dengan tujuan mengembangkan, meningkatkan kemampuan seseorang atau organisasi dalam mengikuti turnamen E-Sport, dan menambah pengalaman agar mendapatkan prestasi lebih.

Terlebih lagi Kota Surabaya adalah salah satu kota terbesar di Provinsi Jawa Timur, dimana memiliki presentase tinggi dalam dunia game setiap tahunnya. Angka presentase game online meningkat mulai dari tahun 2014 (45%), 2015-2016 (53,18%), 2017-2019 (54%). Hal tersebut sudah membuktikan bahwasannya peminat game di kota surabaya sangat banyak dan komunitas game juga meningkat pertahunnya. Penggunaan metode sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil data yang lebih maksimal yang akan diterapkan pada hasil rancang, dimana hasil data tersebut didapat dari survey langsung ke lokasi dan berinteraksi dengan orang sekitar agar mendapatkan hasil,

Untuk menunjukkan bangunan tersebut merupakan futuristik dapat dilihat dari desain bangunan yang lebih ke teknologi dengan menerapkan 3d visualisasi pada bangunan dan juga permainan lightning pada setiap fasad bangunan serta penggunaan kaca yang penting pada

bangunan. Penerapan futuristik tidak hanya pada desain bangunan tetapi juga bisa diterapkan pada struktur bangunan yaitu struktur konstruksi baja bentang lebar, dan struktur rangka atap yang terbuat dari baja dengan jenis rangka flat digabungkan dengan rangka baja monopitch sehingga menimbulkan bentuk atap yang terlihat abstrak serta bahan atap yang menggunakan metal sheet. Penggunaan material perforating metal pada bagian fasad ditampilkan secara terekspose sehingga permainan material terlihat pada bangunan. Desain interior bangunan lebih mengutamakan pola sirkulasi dan pola signage serta Penataan pada lampu LED pada setiap interior bangunan terutama area turnamen, dan penonton sehingga ruang turnamen tersebut menimbulkan kesan mewah, elegan apabila dipadukan dengan desain futuristik

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus – tulusnya atas bantuan semua pihak yang telah mensupport dan mendukung dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Bu Suci Ramadhani selaku pembimbing yang selalu membimbing dari awal penyusunan penelitian sampai akhir dan juga memberi support, kepada Bapak Failasuf Herman selaku pembimbing yang juga turut memberikan support dan arahan terhadap penelitian ini, kepada kedua Orang Tua yang selalu memberikan do'a yang terbaik dan selalu memberikan support untuk lebih giat serta memberikan dorongan moral, material tak ternilai harganya, kepada teman teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan semangat yang tiada habisnya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. B. Ii, A. L. Teori, and M. P. Kooperatif, "Penerapan Model Pembelajaran..., Nely Nur Farkhati, FKIP, UMP, 2016," pp. 6–40, 2016.
- [2] S. Felix *et al.*, "Perancangan Interior ROG Gaming Center di Surabaya," vol. 6, no. 2, pp. 316–324, 2018.
- [3] L. Aritonang and W. Chandra, "Aplikasi Penataan Ruang Dengan Gaya Desain Futuristik Pada Cyber Café Sebagai Pengembangan Bisnis Cyber Game Café Di Medan," *J. Sains dan Teknol. ISTP*, vol. 06, no. 01, pp. 22–28, 2016, doi: 2356-0878.
- [4] L. Belakang and P. Gamer, "PROFESIONAL GAMER E-SPORTS MOBA," vol. IV, no. 2, pp. 681–688, 2016.

