
KARAKTER GAME ONLINE SEBAGAI FAKTOR PENENTU DALAM PERANCANGAN FASILITAS PELATIHAN E-SPORT DI SURABAYA

Panji Asmara Setiawan¹⁾, R.A Retno Hastijanti²⁾, Muhammad Faisal³⁾.

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Dosen Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Surabaya, Indonesia

Panjiasmarastwn@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi game dibidang persaingan game tidak bisa dihindari. Apalagi setelah e-Sports resmi bersaing di skala regional, nasional, bahkan genap Internasional. Meningkatnya tren eSports tidak terlepas dari pertumbuhan komunitas e- Sports Indonesia. Sebut saja Asosiasi Esports Indonesia (IeSPA), Blizzgamer, Heartstone Indonesia (HSID), EVOS, Garena, dan lain-lain. Komunitas-komunitas ini memiliki peran dan norma permainan yang berbeda. Pertanyaan yang dihadapi Indonesia dalam e-sports saat ini adalah bagaimana mengelola potensi besar tersebut agar nama Indonesia bisa dibawa ke tingkat dunia. Hal ini tidak hanya membutuhkan pembangunan infrastruktur di bidang Internet dan game, tetapi juga pendampingan berkelanjutan untuk menemukan, menumbuhkan, dan menumbuhkan bakat luar biasa di bidang e- sports ini. Dari uraian latar belakang di atas diperlukan solusi berupa perancangan ifasilitas ipelatihan ie-sport dii Surabaya iyang idapat menampung ikegiatan e-sporti agar masyarakat itidak memandangi negatif itentang ie-sport iitu isendiri.

Kata Kunci – E-Sport, Indonesia, Fasilitas

Abstracti

The development of game technology in the field of game competition is unavoidable. Especially after e-sports are officially competed on a regional, national and even international scale. The rising trend of e-sports is inseparable from the growth of e-sport communities in Indonesia. Call it the Indonesia Esport Association (IeSPA), Blizzgamer, Heartstone Indonesia (HSID), EVOS, Garena and many others. These communities have different characters and game specifications. The problem facing Indonesia in the field of e-sports at this time is how to manage this great potential to be able to bring Indonesia's name to a higher level at the world level. This requires not only infrastructure development in the field of internet and games, but also continuous coaching to be able to find, train and produce extraordinary talents in this e-sports field. From the description of the background above, a solution is needed in the form of designing an e-sport training facility in Surabaya that can accommodate e-sport activities so that people do not see negatively about e-sport itself

Keywords – E-Sports, Indonesia, Facility

Pendahuluan

Perkembangan teknologi game dalam bidang kompetisi game tidak bisa dihindari lagi. Terlebih lagi setelah e-sport dipertandingkan secara resmi baik dalam skala regional, nasional bahkan internasional. Naiknya trend e-sport ini tidak terlepas dari tumbuhnya komunitas-komunitas e-sport di Indonesia. Sebut saja Indonesia Esport Association (IeSPA), Blizzgamer, Heartstone Indonesia (HSID), EVOS, Garena dan masih banyak yang lainnya. Komunitas komunitas ini mempunyai karakter dan spesifikasi game yang berbeda.

Persoalan yang dihadapi Indonesia dalam bidang e-sport saat ini adalah bagaimana memmanage potensi yang besar ini untuk bisa membawa nama Indonesia lebih berkibar di tingkat dunia. Hal ini tidak hanya memerlukan pengembangan infrastruktur di bidang internet dan game, namun juga pembinaan yang terus-menerus untuk bisa mencari, melatih dan menghasilkan talenta yang luar biasa di bidang e-sport ini . Dari uraian latar belakang diatas diperlukan solusi berupa perancangan fasilitas pelatihan e-sport di Surabaya yang dapat menampung kegiatan e- sport agar masyarakat tidak memandang negatifi tentang e-sport itu sendiri.

Dan didasari dalam RPJPD Surabaya upaya pengembangan prestasi kepemudaan dan olahraga yang diarahkan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Diharapkan dalam perancangan dapat berfungsi sesuai sasaran dan berguna untuk perkembangan e-sport khususnya di Surabaya.

Berdasarkan latar belakang diatas , maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul sebagai berikut :

1. Masyarakat yang memandang buruk kegiatan e-sport
2. Minat generasi muda yang tinggi tentangesport

Pernyataan masalah yang muncul dari identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan fasilitas kegiatan e-sport yang dapat memberikan pemahaman agar tidak dianggap negatifi oleh masyarakat
2. Bagaimana rancangan kawasan e- sport yang nyaman untuk pengguna?

Hasil dari permasalahan yang ada terciptanya tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan fasilitas kegiatan e-sport berdasarkan karakter game yang dipilih sehingga membangun branding yang baik di masyarakat.
2. Menghasilkan rancangan kawasan e- sport yang sesuai standar dan nyaman untuk penggunanya.

Ruang Lingkup

1. Fungsi

a. Fungsi Utama

Sebagai fasilitas kegiatan pelatihan guna mengembangkan bibit – bibit baru pelaku e-sport

b. Penunjang

Sebagai fasilitas kegiatan pertandingan untuk pelaku e-sport

2. Pengguna

Pengguna Fasilitas Pelatihan E-Sport di Surabaya ini nantinya akan diperuntukan untuk pelaku e-sport yang ingin mendalami e-sport itu sendiri dengan melakukan kegiatan pelatihan dengan terorganisir.

3. Lokasi

Perancangan Fasilitas Pelatihan E-Sport ini berlokasi di Kota Surabaya. Lokasi tapak tentunya mudah diakses oleh pengguna E-Sport itu sendiri .

Pengertian Judul

Perancangan Fasilitas Pelatihan E-Sport di Surabaya

Perancangan adalah merancang sebuah wadah untuk melakukan kegiatan khusus E-Sport dalam upaya pengembangan prestasi kepemudaan dan olahraga yang diarahkan pada peningkatan kualitas sumberdaya manusia sesuai RPJPD Surabaya.

- Aksi : Perancangan
- Fungsi : Fasilitas Pelatihan E-Sport
- Lokasi : Kota Surabaya

Fasilitas Pelatihan E-Sport

Fasilitas menurut KBBI adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan melancarkan pelaksanaan suatu usaha dan merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam melakukan atau memperlancar suatu kegiatan.

Pelatihan Menurut Sikula (Susilo Martoyo, 1996: 55) pengertian pelatihan adalah suatu proses pendidikan jangka pendek yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir dimana para karyawan non-manajerial mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis dalam tujuan terbatas.

E-Sport menurut Audi E.Prasetio (2017) mengutarakan bahwa eSports atau electronic sport adalah bidang olahraga yang menggunakan game sebagai bidang kompetitif utama.

E-Sport dalam Wikipedia merupakan suatu istilah untuk kompetisi permainan video pemain jamak, umumnya antara para

pemain profesional. Aliran permainan video yang biasanya dihubungkan dengan olahraga elektronik adalah aliran strategi waktu-nyata, perkelahian, tembak-menembak orang-pertama, dan arena pertarungan daring multipemain

E-Sport menurut Guo (2017) dalam Naufal Rizky Akbar (2018:7551) adalah merujuk pada permainan game yang kompetitif dan melibatkan penonton. *E-Sport* lebih ke arah *game* profesional, yaitu cara kompetitif bermain *game* yang sesuai dengan aturan profesional.

E-Sport menurut Wagner (2006) adalah area kegiatan olahraga dimana seseorang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

E-Sport atau electronic sports adalah istilah yang sangat populer saat ini. Esports adalah jenis olahraga berbasis peralatan elektronik seperti PC (komputer), HP (Mobile phone) atau konsol game seperti PlayStation atau Xbox.

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota ini terletak 800 km sebelah timur Jakarta, atau 435 km sebelah barat laut Denpasar, Bali. Surabaya terletak di pantai utara Pulau Jawa bagian timur dan berhadapan dengan Selat Madura serta Laut Jawa. Surabaya memiliki luas sekitar ±326,81 km², dan 3.158.943 jiwa penduduk pada tahun 2019. Surabaya secara geografis berada pada 07°09'00" – 07°21'00" Lintang Selatan dan 112°36' - 112°54' Bujur Timur. Luas wilayah Surabaya meliputi daratan dengan luas 326,81 km² dan lautan seluas 190,39 km², dengan batasan wilayah meliputi :

Sebelah Utara : Selat Madura

Sebelah Timur : Selat Madura

Sebelah Selatan : Kabupaten Sidoarjo

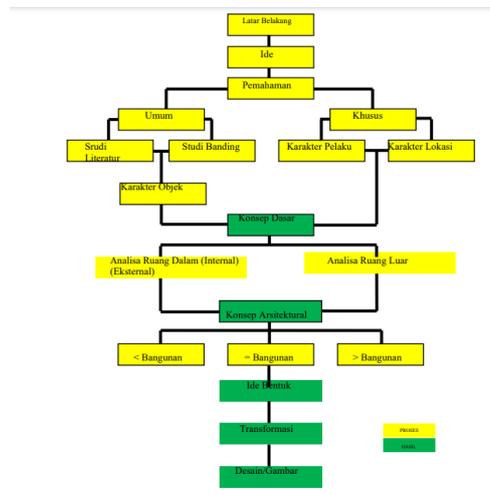
Sebelah Barat : Kabupaten Gresik

Lingkup Pelayanan

Lingkup pelayanan Fasilitas Pelatihan E-Sport di Surabaya adalah skala Kota, karena Batasan lingkup yang di fokuskan pada perancangan ini adalah skala kota dan kota Surabaya sendiri perkembangan dalam kegiatan E-Sport sangat pesat dengan banyaknya turnamen / pertandingan yang diadakan. Salah satu turnamen yang terbesar adalah

MPL ID Season 2.

Metode



Gambar 1 Alur Pikir

Penelitian ini menggunakan metode analisis dengan menganalisa secara langsung dan menggunakan media internet sebagai studi pustaka atau literatur yang berkaitan dengan objek rancangan. dan selanjutnya menggunakan sumber pustaka untuk mendapatkan sintesis hasil analisis sebagai acuan dalam membuat konsep desain objek perancangan. Pembahasan kajian ini di mulai dengan memperhatikan kondisi lingkungan sekitar dan di dalam tapak untuk pengambilan data acuan dasar dan di lanjut dengan pengolahan data yang di sesuaikan dengan pustaka untuk analisa. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rencana konsep objek perancangan yang nyaman untuk pengguna.

Data Tapak

Lokasi : Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya

Luas Lahan : $\pm 23.000\text{m}^2$

Aksesibilitas : Tapak berada dekat di pertengahankota Surabaya

Batas Pada Tapak :

- Timur : Berbatasan dengan jalur kereta api dan permukiman warga kalibokor
- Selatan : Berbatasan dengan bangunan Gedung kosong Marvel City
- Barat : Berbatasan dengan sungai jagir
- Utara : Berbatasan dengan lahan kosong yang bersebelahan denganole-ole futsal

Analisa Pencapaian Pada Tapak



Gambar 2 Analisa Pencapaian Pada Tapak

Lokasi tapak yang berbatasan langsung dengan jalan Ngagel, menjadikan lokasitapak dapat diakses dengan mudah, mulai dari berjalan kaki, kendaraan darat beroda 2 hingga lebih dapat memungkinkan mengakses lokasi site dengan mudah

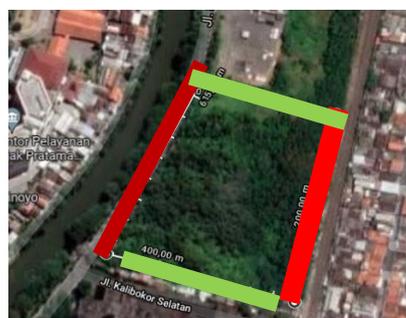
Analisa Ekternal



Gambar 3. Analisa Entrance Tapak

Pintu masuk nantinya akan diletakkan pada bagian lahan yang berhubungan langsung dengan jalan raya, dan akses keluar masuk dibuat searah untuk memudahkan pengguna untuk keluarmasuk

Analisa Kebisingan



Gambar 4. Analisa Kebisingan

Zona site dikelilingi oleh sebagian factorpemicu keributan antara lain ialah jalur nadi pokok yang terdapat di bagian timur serta barat site yang bersebelahan dengan rute 83 sepur api. Keributan dterjadi pada jam khusus semacam pergikantor(06. 30– 09. 00) serta Kembali kantor(16. 00– 18. 00)(warna merah)

Analisa Arah Matahari



Gambar 5. Analisa Arah Matahari

Terbitnya matahari dari timur pada pagi hari, teriknya matahari di siang hari pada saat matahari membentuk sudut 90 derajat dengan bumi, dan hangatnya sinar matahari pada sore hari disaat tenggelam. Mengakibatkan perlunya tanggapan yang tepat..

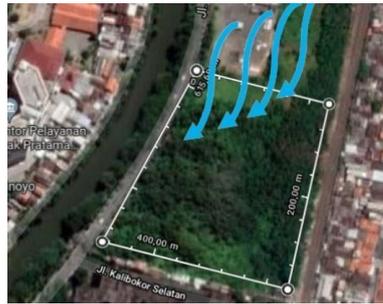
Analisa Parkir Pada Tapak



Gambar 6. Analisa Parkir Pada Tapak

Pengolahan parkir pada tapak dengan lahan yang minim dengan banyaknya jenis kendaraan yang akan diwadahi mulai dari sepeda, sepeda motor, mobil, truck, bus mini menjadikan zonasi parkir dikonsepsi dengan pengelompokan berdasarkan jenis dan pengguna. Zona pengunjung dan pengelola dibedakan untuk memudahkan dan membedakan akses pengunjung dan pengguna

Analisa Arah Angin



Gambar 7. Arah Angin

Kecepatan angin rata-rata minimum 1942,3Mbs dan maksimum 1012,5 Mbs. Bergerak dari arah laut adalah tekanan angin yang paling tinggi. Kecepatan angin tidak terlalu membahayakan dan kecepatan angin tertinggi terjadi saat musim hujan antara januari – maret.

Analisa Internal

Analisa Pengguna Bangunan Asumsi kapasitas bangunan adalah 400–600 orang. orang yang didapat dari hasil kesimpulan studi objek kasus yang dapat menampung hingga lebih dari 400 orang

Tabel Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	KEGIATAN	TOTAL BESARAN RUANG
1	Fasilitas Utama	500 m ²
2	Fasilitas Penunjang	32916 m ²
3	Fasilitas Service	161 m ²
4	Fasilitas Parkir	415 m ²
		1479 m ²
TOTAL		5.471 m²

Hasil Dan Pembahasan

1. Pendekatan

Dari hasil riset mengenai arsitektur futuristic sehingga aplikasi tema pada konsep diimplementasikan dengan sokongan sarana– sarana teknologi yang telah modern serta hendak lalu menjajaki kemajuan digital di era depan. Alhasil asumsi kepada tema penyusunan mulanya diperoleh pendekatan penyusunan yang sesuai ialah Futuristik. Karakter dalam arsitektur futuristik yang ada dalam novel Futurism An Anthology, antara lain:

- Technology, dengan keterlepasan dari era kemudian Arsitektur Futuristik mensupport teknologi terkini yang lalu bertumbuh seiringan dengan era. Dengan itu gedung hendak terkesan semacamgedung era depan ataupun minimum gedung yang hendak muncul pada 1 dasawarsa

kedepan.

- Dynamic Movement, Menggunakan garis miring serta oval guna menghasilkan faktor energik. Rancangan desain tidak tergantung pada ketentuan khusus sertamengarah leluasa mengutip wujud apapun ketika sedang dalam rancangan era depan. Wujud yang diperoleh mengarah mencengangkan,tidak lazim, serta apalagi kerap dikiraabnormal
- Material Expose, memperkenalkan material– material yang modern semacam pemanfaatan baja, cermin, serta semen
- Flexibility Space, yang diartikan ruang- ruang yang mempunyai daya guna menyesuaikan diri denganpergantian yang terjadi bagus dengan cara preseptual ataupun fisial diambil kesimpulan bahwa peminat game dan esports sendiri sangat menjanjikan di masa sekrang dan masa depan dengan berkembangnya pula teknologi game dan device-nya yang semakin canggih. Namun sayangnya wadah dan fasilitas untuk menampung pengembangan hobi dan profesi esports masih kurang padahalKota Surabaya sendiri tidak ketinggalan dalam masalah teknologi

2. Konsep Dasar

“FUTURISTIC GAME”

Futuristik dalam arsitektur memiliki ciri – ciri umum yakni bangunannya memvisualisasikan orientasi masadepan, memanfaatkan kemajuan teknologi,memiliki bentuk yang kompleks dan bervariasi yang cenderung mengejutkan, tidak biasa,dan bahkan sering dianggap aneh. Futuristik akan diterapkan untuk eksterior dan interior pada bangunan ini..di harapkan dengan perancangan fasilitas ini dapat mendukung aktivitas komunitas esports dari mulai hobi, profesi dan bisnis secara maksimal untuk pengguna

3. Ide Bentuk dan Tranformasi

Ide bentuk diambil dari karakter game yang dipilih yaitu

- Invoker (Dota 2)

Invoker adalah karakter yang digemari oleh banyak pemain Dota 2 dari pemain pemula sampai pemain profesional. Karena karakter tersebut memiliki skill yang cukup banyak dan damage yang tinggi. Disini penulis menggunakan warna dari cahaya skill invoker tersebut dan diaplikasikan ke dalam desain rancangan.



Gambar 8. Ide Bentuk

- Viper (Valorant)

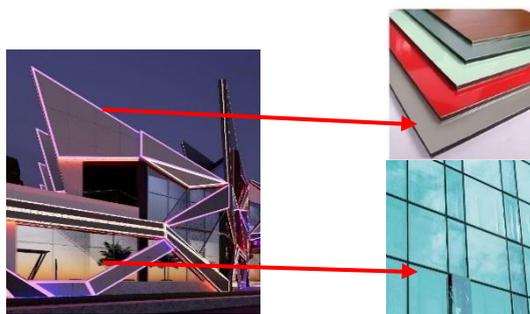
Karakter Viper di Valorant merupakan Valorant jenius yang memanfaatkan pengetahuan kimian ya. Dia membuat racun guna melumpuhkan lawan-lawannya. Jika racun kurang efektif, dia akan menguasai jalan pertandingan dengan kelicikannya.

Ide bentuk yang diambil dari karakter Viper adalah dari kostumnya. Yang memiliki betukan tegas dan diterapkan pada fasad bangunan agar memberikan kesan Gaming.



Gambar 9 Ide Bentuk Kedua

4. Penerapan Konsep



Gambar 10 Penerapan Konsep



Gambar 11 Penerapan Konsep

- Material karpet dan rockwool sebagaiperedam suara
- Penggunaan Lampu Led Stripe sebagai pemerapan dari ide bentuk yang diambil dari karakter Invoker
- Penggunaan Material di atas diterapkandisetiap ruang fasilitas utama

Ilustrasi Desain Akhir

Perspektif



Gambar 12 Perspektif Bangunan

Ruang Pelatihan PC Games



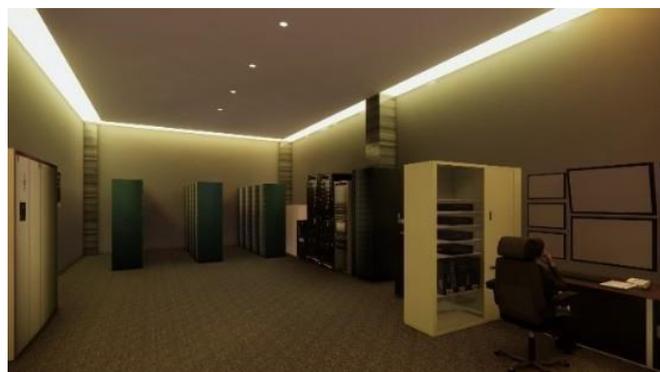
Gambar 13 Ruang PC Games

Ruang Pelatihan Mobile Games



Gambar 14 Ruang Pelatihan Mobile Games

Ruang Maintenance



Gambar 15 Ruang Maintenance

Ruang GYM



Gambar 16 Ruang GYM

Area Foodcourt



Gambar 17 Area Foodcourt

Musholla



Gambar 18 Musholla

Arena Turnamen



Gambar 19 Area Turnamen

Area Outdoor Selatan



Gambar 20 Area Outdoor Selatan

Area Outdoor Utara



Gambar 21 Area Outdoor Utara

Entrance



Gambar 22 Entrance

Parkir Mobil



Gambar 23 Parkir Mobil

Parkir Motor



Gambar 24 Parkir Motor

Kesimpulan

Sebagai Fasilitas Pelatihan E-Sport, fungsi utama dari perancangan fasilitas ini adalah sebagai wadah untuk menumbuhkan bibit bibit baru pelaku E-Sport yang didalamnya berisikan kegiatan pelatihan guna meningkatkan prestasi kepemudaan dan olahraga yang diarahkan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia sesuai RPJPD Surabaya. Diharapkan dalam perancangan dapat berfungsi sesuai sasaran dan berguna untuk perkembangan e-sport khususnya di Surabaya.

Daftar Pustaka

- Agustina, Suminar. 2020. *Kill The Last Jadi Wadah Penggila Esport*. diakses tanggal 1 April 2022
- Billy, Rizky. 2021. *Apa itu Esport : Mengenalgenre & variasi game di esport*. diakses tanggal 14 April 2022
- Indri IndoEsport. 2020. *Perkembangan Esportdi Indonesia sampai tahun 2020*. diakses tanggal 17 Maret 2022
- Pemerintah Kota Surabaya. 2014. *Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Surabaya*. diakses tanggal 15 Maret 2022
- Pemerintah Kota Surabaya. 2016. *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Surabaya Tahun 2016 – 2022*. diakses tanggal 11 Maret 2022
- RISTEKDIKTI. 2017. *Rencana Induk Riset Nasional (RIRN) Tahun2017 – 2045*. diakses tanggal 13 Maret 2022
- Tanri, Raafani. 2018. *MD media resmikanIndonesia Esport Arena*. diakses tanggal 24 April 2022
- Tim Aegis. 2019. *Seperti ini pentingnya fasilitasLatihan buat time sport*. diakses tanggal 7 April 2022