

PERANCANGAN FASILITAS *ESPORT* DI BSD DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

Ahmad Dwiki Setiyawan*, Asri Budiarto*, Indah Yuliasari*

*Arsitektur, Universitas Indraprasta PGRI

INFO ARTIKEL

Kata kunci:

Esport
Arsitektur metafora
Game online
Fasilitas
Organisasi ruang klaster

ABSTRAK

Abstrak: Salah satu fungsi internet untuk hiburan adalah game online atau esport. Esport merupakan suatu aktifitas permainan berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Esport sebagai sarana permainan semakin diminati oleh masyarakat, dapat terlihat dari banyaknya warung internet atau *warnet* yang lebih sering dikunjungi oleh orang untuk bermain game online daripada untuk kegiatan lainnya. Masih ada orang yang menganggap bahwa bermain game online merupakan kegiatan yang negatif karena membuang waktu, padahal bermain game online dapat menjadi kegiatan yang positif jika dilihat sebagai olahraga, hiburan dan profesi. Saat ini, game online sudah dapat menjadi salah satu sumber penghasilan baik dari hadiah kompetisi yang cukup besar maupun dari bermain sebagai *pro-player* yang digaji. Oleh karena itu, diperlukan ruang bagi mereka yang ingin menekuni kegiatan esport baik sebagai olahraga, hiburan maupun profesi. Hal tersebut yang mendasari perancangan fasilitas esport sebagai wadah segala aktifitas esport seperti pelatihan untuk atlet, ruang *gaming*, arena esport, serta sebagai tempat edukasi untuk masyarakat agar tidak lagi melihat esport sebagai kegiatan yang kurang bermanfaat. Perancangan fasilitas esport menggunakan pendekatan arsitektur metafora agar bangunan dapat dikomunikasikan secara visual dengan cara pandang yang lebih luas. Disini, pendekatan arsitektur metafora diterapkan sebagai cara untuk merepresentasikan atlet dan bidang esport yang terus tumbuh dan berkembang di era digital. Sehingga, metafora yang digunakan merupakan bentuk dari kelopak bunga mawar yang juga merepresentasikan sesuatu yang berkembang dan tumbuh. Metafora dari setiap bentuk kelopak bunga mawar di dalamnya difungsikan sebagai ruang-ruang yang disesuaikan berdasarkan fungsi ruang dan organisasi ruang. Organisasi ruang yang digunakan dalam perancangan fasilitas esport merupakan organisasi ruang terklaster yang bertujuan untuk menghubungkan ruang-ruang yang memiliki kedekatan fungsi seperti fungsi pelatihan atlet, fungsi *gaming* serta fungsi arena.

Alamat Korespondensi:

Ahmad Dwiki Setiyawan,
Arsitektur
Universitas Indraprasta PGRI
E-mail: dwiki.setiyawan98@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Anthony Khoo dalam *More or Less : Democracy and New Media* (2012) "*Esports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection*". Sehingga, dapat dipahami bahwa esport atau olahraga elektronik merupakan suatu aktifitas permainan berbasis elektronik dan visual yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya.

Pada tahun 2014 Kemenpora mengakui *Indonesia Esport Association* (IESPA) sebagai organisasi esport di Indonesia, serta adanya beberapa turnamen esport berskala nasional yang dilaksanakan di berbagai tempat menjadi bukti bahwa di Indonesia esport mulai berkembang. Ditahun 2018 esport sudah menjadi sebuah cabang olahraga baru di Asian Games meski pada tahun tersebut esport masih dalam tahap uji coba atau belum diresmikan, termasuk Indonesia sebagai negara peserta dengan mengirimkan 17 orang atlet. (wikipedia.org)

Indonesia sendiri memiliki banyak atlet esport berprestasi yang tergabung di tim-tim esport yang dikelola oleh pemiliknya, seperti team Bigetron Esport, Evos Esport dan RRQ Esport. (esports.id)

Berkembangnya esport di Indonesia baik sebagai bidang olahraga maupun hiburan menjadi alasan untuk esport mendapatkan perhatian lebih, salah satunya dengan disediakan fasilitas esport yang bisa menjadi wadah kegiatan serta tempat pelatihan yang mampu melahirkan calon atlet esport dengan kemampuan dan kualitas yang baik.

Dari hasil pengamatan penulis, terdapat pandangan berbeda mengenai esport di masyarakat yaitu sebagai olahraga, hobi serta profesi. Berdasarkan pengamatan tersebut, fasilitas esport memiliki ruang pusat dengan fungsi yang berbeda. Sehingga, organisasi ruang yang digunakan pada gedung fasilitas *esport* merupakan organisasi ruang terklaster yang dimana pengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan fungsi. Selain itu organisasi terklaster memiliki bentuk yang fleksibel dan senantiasa siap menerima pertumbuhan serta perubahan.

Tinjauan Teori

Esport merupakan singkatan dari *electronic sport*, dalam hal ini yang dimaksud dengan *electronic* adalah *electronic device*, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik dan *sport* artinya suatu kegiatan ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Sehingga, *esport* memiliki arti umum suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. (Bramantya, 2011)

Menurut Francis D. K. Ching (1996) Organisasi ruang terklaster bergantung pada kedekatan fisik untuk menghubungkan ruang-ruang berulang dan seluler yang memiliki fungsi-fungsi serupa serta membagi sebuah tanda pengenalan visual bersama seperti bentuk dasar atau orientasi. Ruang ruang terklaster dapat mengelilingi suatu area yang terdefinisi atau volume yang besar, serta nilai kepentingan pada organisasi ruang terklaster ditegaskan melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam pola tersebut

Menurut Petrina (2018) metafora merupakan pendekatan dalam arsitektur yang bertujuan untuk mengungkapkan makna secara langsung maupun tidak langsung suatu objek dari perancang kepada pelaku bangunan sehingga bangunan tersebut memiliki makna lain disamping sebagai fungsi utamanya sebagai bangunan. Pendekatan arsitektur metafora merupakan pendekatan arsitektur yang berawal dari ide menghubungkan arsitektur dengan bahasa. Penerapan arsitektur metafora sering digunakan pada bangunan-bangunan publik, salah satunya adalah bangunan fasilitas *esport*.

METODE

Metode pendekatan perancangan yang digunakan dalam perancangan fasilitas esport ini, khususnya dalam upaya pengembangan wawasan perancang adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan Tipologi Objek, yaitu mengidentifikasi tipologi objek baik secara fungsional, maupun secara historistik.
2. Pendekatan Tematik, yaitu pemahaman mendalam tentang pengertian tema dan bagaimana strategi implementasi terhadap rancangan.
3. Pendekatan Tapak dan Lingkungan, yaitu analisis terhadap kondisi lokasi, tata guna lahan dan lingkungan yang dapat menjadi penggagasan konsep-konsep rancangan.

Metode untuk memperoleh data dan informasi untuk kajian perancangan adalah:

1. Studi Literatur, yang bertujuan memperoleh referensi tekstual khususnya terkait dengan pemahaman tentang objek serta pendekatan desain.

2. Studi Preseden, dengan cara membandingkan sejumlah objek maupun fasilitas sejenis yang sumbernya diambil melalui internet. Dengan objek preseden bangunan Esport Arena yang berada di Santa Ana, serta bangunan MOD Esport Arena yang berada di Bandung.

HASIL

Lokasi Studi

Lokasi yang dipilih untuk proyek studi yaitu Bumi Serpong Damai atau yang biasa dikenal dengan BSD, Pagedangan, Tangerang. BSD merupakan salah satu kota terencana di Indonesia yang terletak di kecamatan Serpong, Tangerang Selatan. BSD merupakan kota penyangga dari kota Jakarta yang di dalamnya terdapat beberapa fungsi seperti industri, perkantoran, perdagangan, pendidikan, wisata dan perumahan. Menurut peraturan Menpora tahun 2018 tentang bangunan olahraga, syarat lokasi harus merupakan tanah yang luas dengan tingkat kemiringan yang tidak terlalu tinggi dan sesuai dengan peruntukannya sebagai fasilitas olahraga. Salah satu lokasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah kawasan BSD yang terdapat di Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Di wilayah BSD juga sudah banyak dibangun fasilitas pendukung untuk kegiatan besar yang bahkan berstandar internasional. BSD memiliki akses jalan yang mudah, serta beberapa perusahaan profider internet sudah memfasilitasi BSD dengan kecepatan internet yang tinggi dan stabil. Oleh karena itu, BSD merupakan tempat yang cocok sebagai lokasi dibuatnya fasilitas pelatihan atlet *esport*.



Gambar 1. Lokasi tapak Jln. BSD Raya Utama
Sumber : [Google.com/maps](https://www.google.com/maps)

1. Peruntukan : Menurut Peraturan Daerah Kabupaten Tangerang No. 13 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Tangerang Tahun 2011-2031 pasal 56, kawasan peruntukkan lainnya seperti rencana pembangunan stadion olahraga berada di Kecamatan Pagedangan, sehingga site yang dipilih berada di Kecamatan Pagedangan yang sesuai dengan fungsi yaitu fasilitas esport.
2. Luas Tapak : 21,900 m²
3. KDB : 50%
4. KLB : 5

Analisa Tapak

1. Batasan Tapak

Tapak yang dipilih merupakan lahan kosong dan memiliki kontur relatif datar, terletak di sebelah barat Jln. BSD Raya Utama. Terdapat persimpangan jalan pada sebelah kiri tapak yaitu Jln. Horizon

Broadway dengan kepadatan lalu lintas rendah yang menghubungkan perumahan The Icon BSD di sebelah timur Jln. BSD Raya Utama, sedangkan di sebelah barat tapak merupakan lahan kosong yang belum terbangun. Pada sebelah selatan tapak merupakan pemukiman warga Situ Gadung.



Gambar 2. Batasan Tapak
Sumber : Analisa Pribadi

2. Kondisi Eksisting Tapak

Sebagian besar lahan di wilayah site terpilih merupakan lahan kosong yang belum terbangun. Sehingga, baik view dari luar site ke dalam site maupun dari dalam site ke luar site tidak terhalang oleh bangunan lain. Sehingga pertimbangan penempatan bangunan adalah untuk mendapatkan view terbaik dari akses jalan utama, yaitu Jln. BSD Raya Utama.



Gambar 3. Eksisting Tapak
Sumber : Analisa Pribadi

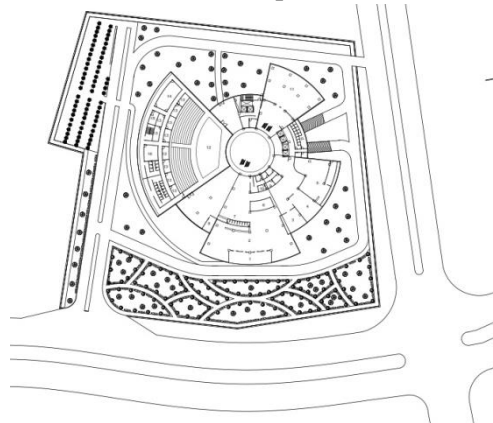
Lokasi tapak yang berada di Jln. BSD Raya Utama, memiliki bentuk tapak yang hampir berbentuk persegi. Tapak dapat diakses melalui dua jalan yaitu Jln. BSD Raya Utama dan Jln. Horizon Broadway, sehingga dapat dimanfaatkan dengan pemisahan akses utama dan akses servis.



Gambar 4. Akses Site
 Sumber : Analisa Pribadi

Rencana Tapak

Rencana tapak dirancang dengan jalan akses dan garis yang memiliki pola lengkung sebagai proyeksi ketidak kakuan yang merepresentasikan keluwesan perkembangan atlet esport yang terus tumbuh dan berkembang semakin baik. Jalan akses utama dan akses pedestrian berada di Jln. BSD Raya Utama, sedangkan akses servis pada site berada di sisi utara site pada Jln. Horizon Broadway.



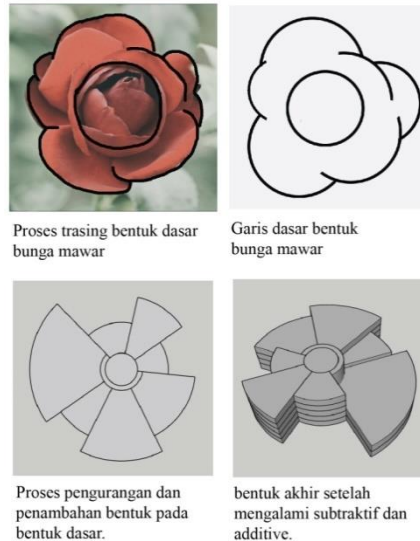
Gambar 5. Rencana Tapak
 Sumber : Analisa pribadi

Gubahan Masa

Dalam perancangan bangunan fasilitas esport metafora arsitektur salah satunya diterapkan pada gubahan masa bangunan, sehingga gubahan masa bangunan merupakan transformasi bentuk dari bunga mawar, yang merepresentasikan sesuatu yang tumbuh dan berkembang. Hal tersebut menggambarkan bidang esport dan atlet esport di Indonesia yang juga tumbuh dan berkembang layaknya bunga mawar.

D. K. Ching (1996) menjelaskan massa bangunan dapat terbentuk dari transformasi subtraktif atau pengurangan volume dari sebuah bentuk dan transformasi aditif atau menghubungkan atau menambahkan sesuatu pada volume bentuknya.

Gubahan massa bangunan fasilitas esport terbentuk dari transformasi bunga mawar yang kemudian mengalami proses subtraktif dan aditif untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Metafora dari setiap layer kelopak bunga mawar dibentuk menjadi ruang-ruang yang disesuaikan berdasarkan fungsi ruang dan organisasi ruang, seperti bagian. Ruang dengan “kelopak” besar diperuntukkan sebagai ruang publik yang berdasarkan fungsinya dapat digunakan oleh orang banyak dalam waktu bersamaan. Lingkaran bagian tengah pada bangunan berfungsi sebagai ruang sosial yang dapat menghubungkan serta tempat interaksi antar pengguna.



Gambar 6. Gubahan Masa
Sumber : Analisa Pribadi

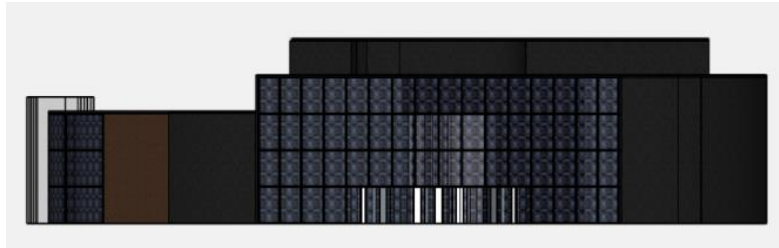
Tema Rancangan

Bangunan fasilitas esport menggunakan tema rancangan yang diambil dari antar muka karakter AI (*Artificial intelligent*) dalam film MCU yang bernama Jarvis. Jarvis merupakan asisten virtual milik tokoh Iron Man, yang dipasang menjadi antarmuka pada helm armor Iron Man. Tema rancangan ini nantinya diterapkan pada interior bangunan fasilitas esport untuk menggambarkan teknologi yang ada pada bangunan. Garis lengkung dengan tambahan warna biru muda hologram bisa dilihat sebagai ciri dari teknologi *gaming*. Dengan tema ini, ada beberapa poin yang akan difokuskan dalam perancangan fasilitas esport yang berlokasi di BSD yaitu kenyamanan visual, kelengkapan fasilitas dengan teknologi, kenyamanan ruang dan aksesibilitas pengguna.



Gambar 7. Tema Rancangan
Sumber : Google.com

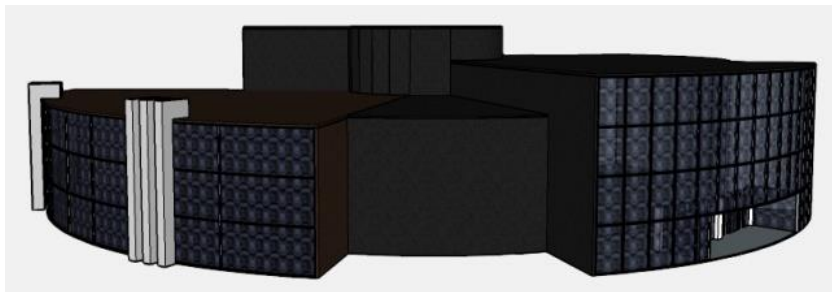
Visualisasi Rencana Bangunan



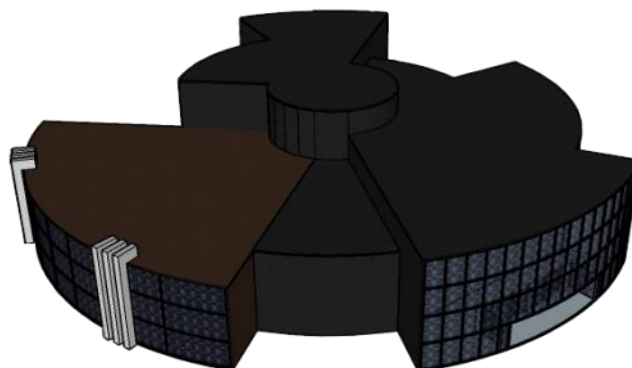
Gambar 8. Tampak depan bangunan
Sumber : *Analisa pribadi*



Gambar 9. Tampak kiri bangunan
Sumber : *Analisa pribadi*



Gambar 10. Perspektif bangunan
Sumber : *Analisa pribadi*



Gambar 11. Perspektif bangunan
Sumber : *Analisa pribadi*



Gambar 12. Interior area gaming

Sumber : *Analisa pribadi*



Gambar 13. Interior area gaming

Sumber : *Analisa pribadi*

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Gedung fasilitas esport ini merupakan bangunan yang memiliki fungsi sebagai fasilitas kegiatan dan pelatihan *esport* yang dapat menjadi wadah untuk masyarakat serta calon atlet. Bangunan fasilitas esport dirancang dengan pendekatan arsitektur metafora yang dapat mengungkapkan secara langsung maupun tidak langsung bahwa bangunan memiliki makna lain disamping sebagai fungsi utamanya. Fungsi lain dari bangunan fasilitas esport adalah sebagai representatif atlet pada bidang *esport* yang terus tumbuh dan berkembang. Organisasi ruang terklaster merupakan salah satu solusi yang menjawab permasalahan dari perbedaan setiap orang yang melihat esport baik sebagai hobi, profesi maupun olahraga. Organisasi ruang terklaster mengelompokkan ketiga fungsi bangunan tersebut dengan ruang-ruang lain berdasarkan kedekatan fungsinya.

Saran

Pengembangan penelitian berikutnya dapat diperdalam lagi menggunakan teknik pengumpulan data yang lebih lengkap seperti melakukan survei dan wawancara, serta melakukan tinjauan proyek sejenis

lainnya. Saran lainnya untuk pemerintah diharapkan membuat landasan hukum secara khusus untuk *esport*. Sehingga *esport* memiliki regulasi yang jelas dan terpisah dari UU no 3 Tahun 2005 tentang Sistem keolahragaan Nasional yang membahas olahraga secara umum.

DAFTAR RUJUKAN

- Bramantya, Bayu. 2011. Esport Community Center di Semarang. Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Semarang.
- D. K. Ching, Francis. 1996. *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Khoo, Anthony. 2012 *eSocial Networking and eSport. More or Less : Democracy & New Media*. 258-273.
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan gedung Olahraga.
- Petrina, Cut G., kridarso, Ety R., Tundono, Sri. 2018. Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan di Indonesia (Objek Studi: 1. Perpustakaan Nasional RI di Jakarta; 2. Perpustakaan Universitas Indonesia di Depok; 3. Perpustakaan Soeman di Pekanbaru). *Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap*. Vol. 1 No. 4. (193-198).
- Soejatno, Eric. 2020. Bergelimang Prestasi, Ini 5 Tim Indonesia Terbaik Versi Esports.ID. diakses dari <https://esports.id/other/news/2020/01/690bb330e5e7e3e07867fafc4d32ec82/bergelimang-prestasi-ini-5-tim-indonesia-terbaik-versi-esportsid>