

## PERENCANAAN STADIUM ESPORT SEBAGAI PENGEMBANGAN RUANG KOMUNAL DI JALAN BENYAMIN SUEB

Jonatan Harefa<sup>1</sup>, Karya Widyawati<sup>2</sup> Elfitria Wiratmani<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur  
[jonatanharefa@gmail.com](mailto:jonatanharefa@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur  
[widyawatik@yahoo.co.id](mailto:widyawatik@yahoo.co.id)

<sup>3</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Teknik Industri  
[widyawatik@yahoo.co.id](mailto:widyawatik@yahoo.co.id)

**Abstract:** *Saturated space is one of the problems that often occurs in densely populated urban areas, including Jalan Benjamin Sueb. One way to overcome saturated space is to create a transitional communal space, in this case, public facilities. Esport Stadium is considered ideal as a public facility because in addition to being a communal space, this building also respond today's challenges related to the needs of the Esport stadium that does not yet exist in Indonesia. This research method adopts qualitative observational methods, supported by primary and secondary data which are then analyzed to determine the location of the communal space. Eventually, the research is expected to not only create a communal space that is suitable for its function, but also create a new landmark to strengthen the identity of the Jalan Benjamin Sueb.*

**Key Words:** *journal, script, guide, writing*

**Abstrak :** Ruang jenuh merupakan salah satu masalah yang sering terjadi pada daerah perkotaan padat penduduk, termasuk kawasan jalan Benjamin Sueb. Salah satu cara mengatasi ruang jenuh adalah dengan menciptakan ruang transisi yang bersifat komunal, dalam hal ini sarana publik. Stadium *Esport* dinilai ideal sebagai sarana publik karena selain sebagai ruang komunal, bangunan ini juga menjawab tantangan zaman terkait kebutuhan stadium *Esport* yang belum ada di Indonesia. Metode penelitian terkait ruang komunal ini sendiri mengadopsi metode observatif kualitatif, didukung dengan data primer dan sekunder yang kemudian dianalisis untuk menentukan lokasi ruang komunal tersebut. Pada akhirnya, penelitian diharapkan tidak hanya menciptakan ruang komunal yang sesuai dengan fungsinya, namun juga menciptakan *landmark* baru untuk memperkuat identitas kawasan Benjamin Sueb.

**Kata Kunci :** e-sport, arsitektur, jurnal, penulisan

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Jalan Benjamin Sueb merupakan salah satu kawasan di Kemayoran yang memiliki presentasi zona lahan campuran yang paling besar. Akibatnya sebagian besar lahan disepanjang kawasan ini dipergunakan sebagai hunian komersial yang kemudian dikenal sebagai apartemen atau hunian vertikal. Meskipun demikian, sebagian besar pembangunan area komersial hunian hanya berpusat pada satu titik saja, yaitu kawasan bagian timur jalan Benjamin Sueb. Perencanaan yang bersifat memusat ini kemudian menciptakan ruang spasial jenuh, sifat ini kemudian disebut sebagai *the urban common*. Huron (2019) menyebutkan bahwa *urban common* menciptakan ruang jenuh dalam kota, disebut jenuh karena ruang tersebut sudah sangat padat populasi, penggunaan fungsi lahan yang

sama dan kompetitif, dan investasinya yang bersifat kapitalis. Biasanya *urban common* tercipta karena arus urbanisasi dan masyarakat yang bersifat heterogen yang berkumpul pada satu titik wilayah.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung oleh penulis, kawasan Kemayoran memiliki area komunal publik dengan akses yang sangat terbatas. Satu-satunya area publik yang dapat diakses secara penuh adalah Mega Glodok Kemayoran, pusat perbelanjaan yang minim area komunal. Beberapa area publik seperti lapangan golf dan JIExpo bersifat komersial dan hanya dapat diakses oleh kalangan tertentu pada *event* tertentu.

#### Tinjauan Teori

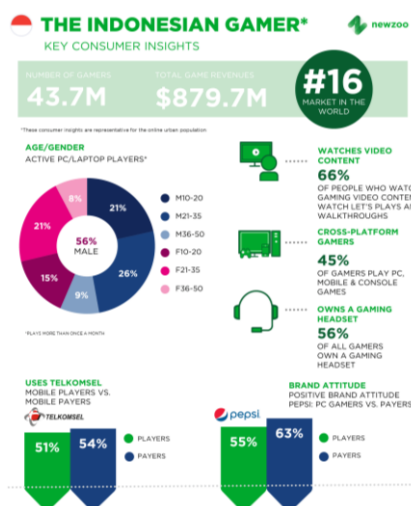
Ruang komunal (berasal dari kata *communal* yang berarti berhubungan dengan umum) merupakan ruang yang menampung

kegiatan sosial dan digunakan untuk seluruh masyarakat atau komunitas (Wijayanti, 2000).

Menurut Lang (1987), ruang komunal memberikan kesempatan kepada orang untuk bertemu, tetapi untuk menjadikan hal itu diperlukan beberapa katalisator. Katalisator mungkin secara individu yang membawa orang-orang bersama-sama dalam sebuah aktivitas, isu atau topik umum. Sebuah ruang terbuka publik akan menarik orang jika terdapat aktivitas dan orang dapat menyaksikannya.

Penulis memiliki suatu hipotesa bahwa sebuah area komunal akan digunakan secara ideal jika area komunal tersebut sesuai dengan perkembangan zaman dan memenuhi kriteria sebagai area komunal. Oleh sebab itu, perancang membuat area komunal yang memiliki fungsi spesifik yang tergolong sangat baru (*new age*). Berdasarkan kriteria tersebut, penulis kemudian beranggapan bahwa isu *Esport* merupakan isu yang sangat ideal yang diangkat menjadi konsep dalam perancangan ruang transisi di sekitar Jalan Benyamin Sueb.

*Esport* berasal dari dua kata asing, yaitu Electronic dan Sport, atau dalam Bahasa diartikan sebagai olahraga elektronik. *Esport* pada awalnya dibuat secara spontan dan perkembangannya dimulai pada zaman *game arcade* sekitar tahun 1980. Pada era tersebut *game arcade* seperti Pac-Man dan Asteroid merupakan beberapa *game* yang sering dipertandingkan pada zamannya.



Gambar 1: presentase pengguna game di Indonesia  
Sumber: Newzoo

*Esport* sendiri memiliki perkembangan yang sangat pesat di Indonesia, menurut data yang dilansir oleh Newzoo (Wibowo, 2017), Asia Tenggara merupakan region dengan pertumbuhan

anggota tercepat dibanding wilayah lainnya di dunia. Persentase *Compound Annual Growth Rate* di Asia Tenggara sendiri dari tahun 2016 hingga tahun 2019 mencapai 36,1%, di mana tahun 2019, para antusias *Eport* akan mengalami peningkatan hingga 2 kali lipat dari tahun 2016 (mencapai 19,8 juta dibanding sebelumnya 9,5 juta punggemar).

## METODOLOGI

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif observatif. Hasanah (2016) menyebutkan bahwa teknik observasi kualitatif Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh kekuatan indera seperti pendengaran, penglihatan, perasa, sentuhan, dan cita rasa berdasarkan pada fakta-fakta peristiwa empiris. Fakta dan peristiwa yang empiris kemudian dijabarkan sebagai data primer dan data sekunder yang kemudian dijadikan landasan dalam merancang stadium *Esport*.

## Data Primer

Dalam merumuskan data primer, maka penulis melakukan studi berupa:

1. Pemilihan *site*,  
Pemilihan *sitedilakukan* dengan menentukan area belum terbangun dengan fungsi tapak yang sesuai dengan peraturan RTRW oleh Pemda DKI, berdasarkan sumber yang disebutkan, lokasi *site* berada pada zona campuran dengan kode 017.c1ab.
2. Metode pendekatan perancangan  
Penggunaan pendekatan arsitektural linguistik model semiotis pada perancangan stadium *Esport* untuk memperkuat identitas bangunan sekaligus menjadi landmark baru di kawasan Kemayoran.
3. Studi preseden.  
Studi preseden pada umumnya dilakukan untuk mendapatkan organisasi dan besaran ruang, namun karena fungsi bangunan perancangan tergolong sangat baru (*new age*) maka penulis belum mendapatkan preseden yang ideal dengan fungsi yang serupa. Oleh karena itu penulis hanya melakukan studi preseden pada bangunan secara umum memiliki fungsi yang sama dengan perancangan yaitu stadium *indoor* guna mempelajari pola sirkulasi dalam bangunan Preseden yang digunakan adalah Zagreb Arena dan Britama Arena.

### Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang berupa studi terkait:

1. Teori arsitektur linguistik. Dalam hal ini kajian terkait elemen dalam *game* yang kemudian direpresentasikan sebagai odelan *site*, organisasi dalam ruang dan d pada bangunan.
2. i mengenai area komunal dan implikasinya terhadap citra kota. Dalam hal ini penulis akan membahas salah satu elemen citra kota Kevin Lynch, yaitu *landmark* dan kaitannya dengan ruang komunal.
3. Analisis *site* untuk menentukan *entrance*, *zoning* kawasan, dan selubung bangunan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Lokasi Perancangan

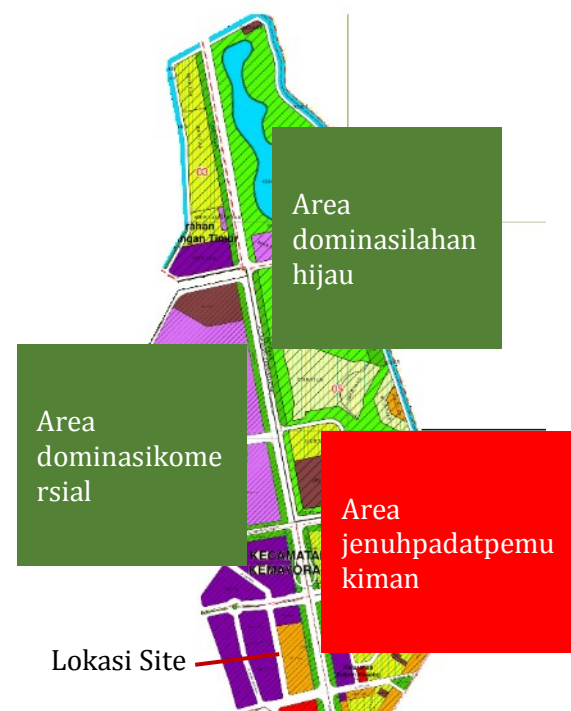
Lahan disekitar jalan Benyamin Sueb dianggap ideal sebagai lahan dengan peruntukan komunal karena:

1. Jalan primer ini merupakan penghubung utama antara Jakarta Pusat (Kemayoran) dengan Jakarta Utara (Pepadang) dan merupakan salah satu jalan arteri primer paling sibuk di Jakarta.
2. Memiliki aksesibilitas yang tinggi dibandingkan kawasan lain disekitar Kemayoran.
3. Pertimbangan ruang jenuh disekitar lokasi yang sebagian besar diperuntukkan sebagai hunian vertikal.
4. Minimnya identitas arsitektural yang dapat dijadikan sebagai *landmark* pada kawasan ini, Jalan Benyamin Sueb memiliki paparan yang cukup tinggi jika bangunan bersifat estetik dan monumental, sehingga dapat memberi pengaruh pada citra kawasan.



Gambar 2: Fungsi makro kawasan Benyamin Sueb

*Site* pada perancangan dipilih berdasarkan titik paling jenuh di sekitar jalan benyamin Sueb. Berdasarkan data yang didapatkan dari Dinas Cipta Karya, Tata Ruang, dan Pertanahan (DCKTRP) mengenai Rencana Tata Ruang DKI Jakarta, didapatkan bahwa lokasi yang memiliki kepadatan terpadat disekitar jalan benyamin Sueb adalah bagian timur jalan tersebut yang berbatasan dengan jalan Griya Utama, jalan Motik, jalan Puma Raya, dan jalan Casa.



Gambar 3: Analisis area jenuh pada kawasan

Lokasi *site* juga ditentukan dengan mempertimbangkan lahan belum terbangun sekitar area jalan Benyamin Sueb. Melalui pertimbangan tersebut, area dengan kode 017.c1ab. dinilai ideal sebagai lokasi *site*, karena selain letaknya yang strategis (berada di perempatan Benyamin Sueb dan jalan Garuda)

**Pertimbangan Perancangan**

Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan kemungkinan bangunan sebagai *landmark* kota. Adapun elemen landmark menurut teori Kevin Lynch “*Image of the city*” kemudian dijabarkan oleh Lazuardi, Astuti dan Rini (2018) dalam tabel berikut:

Tabel 1: Definisi landmark oleh Kevin Lynch  
 Sumber: Jurnal Region

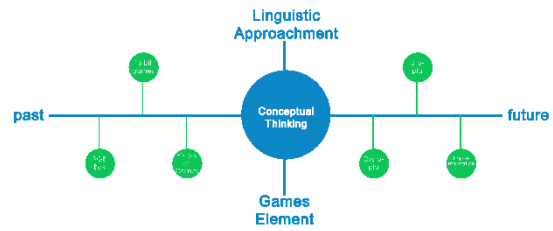
prosiding | seminar nasionalarsitekturumindra 2019 | 3

Landmark	kawasan sebagai penanda atau tanda pada suatu kawasan dalam bentuk visual untuk penanda pada tanda-tanda eksternal lainnya	Klasifikasi	dengan visual yang lain
		- Pengenal  - Visual yang menonjol	Visual yang mampu menjadi pengenal kawasan  Visual yang memiliki keunikan dan kekhasan

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka perancang menggunakan pendekatan arsitektur linguistik dengan tema *techno sphere* untuk memperkuat elemen-elemen dalam *game* sebagai bagian dari fungsi perancangan.

**Alur Pemikiran**

Bangunan baik dalam segi visual ataupun regenerasi ruangan dirancang dengan memasukkan elemen *game* di dalam desain. Dalam segi visual, bangunan diharapkan menjadi representasi dari sejarah *game* di masa awal, mulai dari munculnya *color code RGB* (Red, Green, Blue) sebagai standarisasi grafis awal *game* hingga berkembang menjadi *game* 3D.

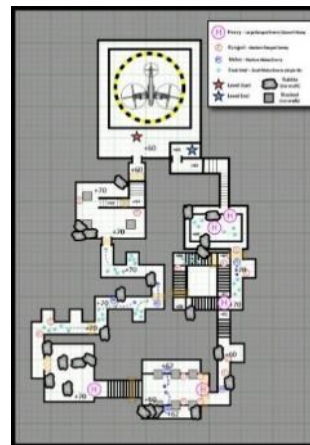


Bagan 1: Konseptual Thinking dalam pemecahan masalah  
 Sumber: Analisa pribadi

Desain juga merepresentasikan persepsi awal masyarakat awam mengenai dunia *game* yang terkesan merusak, adiktif, dan mengganggu perkembangan mental user. Persepsi tersebut kemudian dianggap keliru setelah beberapa orang ternama justru sukses dari bermain *game*. (*dystopia* – *utopia* (Pandora box)). Persepsi ini kemudian divisualisasikan pada unit yang bersifat konsumtif (untuk elemen *dystopia*), seperti Café dan Restaurant serta produktif (untuk elemen *utopia*) seperti *Coworking space* dan studio *game*.

**Elemen dalam Game**

Suatu keberhasilan akan pengembangan *game* tidak hanya dinilai dari sudut pandang visual saja, melainkan juga *storyline*, narasi, hingga penilaian apakah *game* tersebut adaptif atau tidak. Penilaian akan *game* yang adaptif berpengaruh pada *user experience* suatu permainan, jika interaksi berlanjut dan repetitif, maka *game* tidak akan terasa begitu membosankan.



Gambar 4: Rough Maps dalam pengembangan game  
 Sumber: Game development.com

(Stout, 2016) melalui publikasinya menggambarkan bahwa *storyline* sebuah *game*, dimana pemain masuk (dalam hal ini *game* RPG) harus bersifat linier dan disesuaikan dengan tingkat *levelingnya*, bentuk yang linier ini juga

dinilai efektif agar pemain tidak bingung dalam menyelesaikan *quest* dalam *game*.

### Regenerasi Siteplan Melalui Game MOBA

Siteplan diproyeksikan berdasarkan typical elemen pada game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena Video Games). MOBA merupakan salah satu genre game yang paling sering mendapatkan perhatian dalam arena Esport bersama dengan *game* FPS sejenis Fortnite dan PUBG. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah salah satu genre pada video *game*, *game* bergenre MOBA dimainkan secara berkelompok membentuk dua tim yang berbeda yang bertujuan untuk saling menghancurkan markas tim lawan. Dota 2 merupakan salah satu *game* bergenre MOBA yang paling populer yang telah diunduh lebih dari 98 juta kali yang memiliki pengguna aktif mencapai 9 juta pengguna (Soleh, Rokhmawati, & Brata, 2018).



Gambar 5: Map League of Legends  
Sumber: Devianart

Tim yang bertanding dalam *game* MOBA tiap 1 sesi terdiri atas 2 tim yang berbeda. Penyebutan pada kedua tim ini berbeda-beda, pada *game* League of Legends, markas tim A dan B dikelompokkan berdasarkan warna, purple dan blue, sedangkan pada *game* Dota 2, markas tim A disebut sebagai *dire base*, sedangkan tim B disebut sebagai *radiant base*. Jalur pertemuan antar tim terbagi atas 3, yaitu *top lane*, *bottom lane*, dan – jalur yang secara kuantitas paling sering terjadi battle – *contested mid lane*. Diantara jalur atau *lane* tersebut terdapat ‘*jungle*’ yang dijadikan oleh tim ally dan enemy sebagai area untuk mendapatkan XP dan Gold dengan maksud agar karakter pemain dapat *upgrade skill* dan *item*.

Berangkat dari analisa elemen pada map MOBA, maka perancang akan membuat siteplan berdasarkan tipologi dari map tersebut. Berikut

hasil pertimbangan perancangan siteplan berdasarkan kajian dari tipologi map MOBA:

- Pengelompokan tim dibagi atas 2, yang pertama tim *ally* atau *dire* dengan peserta tim merupakan pengunjung, kedua tim *enemy* atau *radiant* tim yang diwakili oleh atlet dan pengelola.
- Kedua tim memiliki base yang berbeda, sehingga kedua tim memiliki lokasi *base* atau *summoning* yang berbeda, sehingga jalur masuknya dibuat terpisah.
- *Mid lane* merupakan jalur utama dimana secara kuantitas sering terjadi *battle*, sehingga pertemuan antar jalur pada midlane akan dijadikan sebagai *Main area* atau area utama.
- *Jungle* yang terdapat diantara tiap *lane* (antara *mid lane* dengan *bot lane* dan *mid lane* dengan *top lane*) merupakan area dimana kedua kelompok tim akan mendapatkan gold dan XP untuk melakukan *upgrade* karakter, sehingga area dijadikan sebagai area dengan fasilitas pendukung.



Gambar 6: Implementasi Map MOBA dalam siteplan  
Sumber: Analisa pribadi

### Fasad Bangunan

The Recognizer merupakan kendaraan fiksi dari film Tron yang terinspirasi dari game Space Paranoids. Layaknya helikopter, Recognizer memiliki kokpit dan dua pilar besar sebagai penyangga. Ruang di dalam modul Recognizer cukup untuk beberapa penumpang, termasuk pilot tunggal, dan beberapa penumpang atau kru tambahan. Pada umumnya, kendaraan ini dikenal sebagai kendaraan untuk mendistribusikan pemain dari *base* ke *light cycle grid arena*.



Gambar 7: The recognizer, Tron  
Sumber: Archdaily Brazil



Gambar 8: light cycle grid arena  
Sumber: imdb

The Recognizer dan game Halo merupakan perwujudan dari perkembangan film 3D yang kemudian di representasikan ke dalam fasad bangunan. The Recognizer ditempatkan di muka utama bangunan sebagai representasi *alter ego* manusia di dalam dunia *game*. Diceritakan dalam film Tron, Kevin Flynn menemukan alter ego ayahnya dalam bentuk digital (setelah masuk dalam sistem Tron melalui The Recognizer), The Recognizer diibaratkan sebagai pintu utama dunia Tron, dan inilah yang kemudian dibahasakan dalam bangunan *Esport* nantinya.

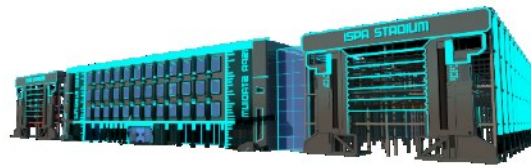
### Visualisasi Rencana Bangunan



Gambar 9: Tampak depan bangunan  
Sumber: Analisa pribadi



Gambar 10: Tampak belakang  
Sumber: Analisa pribadi



Gambar 11: Prespektif 3D  
Sumber: Analisa pribadi

### PENUTUP Simpulan

Ruang komunal merupakan salah satu solusi untuk menjawab permasalahan kejenuhan yang muncul di kawasan urban, khususnya Jalan Benyamin Sueb. Stadium *Esport* kemudian dianggap sebagai solusi yang ideal untuk menjawab masalah tersebut karena selain sebagai ruang publik, sarana ini dapat mendongkrak identitas kawasan sebagai kawasan dengan bangunan *Esport* pertama di Indonesia yang kemudian menjadi *landmark* kawasan Kemayoran, sehingga stadium *Esport* diharapkan dapat menjawab 3 masalah sekaligus, kebutuhan akan fasilitas *Esport*, ruang komunal, dan identitas kawasan.

### Saran

Stadium *Esport* merupakan fasilitas publik yang secara khusus menyasar pengguna *game* baik awam maupun profesional, oleh sebab itu ruang publik ini terkesan eksklusif bagi pengguna *game*. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan ide pengembangan yang menyasar masyarakat awam secara inklusif namun tetap mempertahankan identitas *Esport* sebagai fungsi utamanya.

Rujukan juga dilakukan dalam pemilihan *site* yang dinilai cukup ideal untuk ruang transisi namun kurang ideal dalam fungsi eksklusifnya sebagai stadium *Esport*. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan penilaian terhadap *land value*, sehingga pemilihan *site* tepat sasaran dan secara ideal digunakan oleh penduduk sekitar sesuai dengan fungsi khususnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Hasyim. "Teknik - Teknik Observasi." *At-Taqaddum, Volume 8*, 2016: 21-46.
- Huron, Amanda. "Working with Strangers in Saturated Space: Reclaiming and Maintaining the Urban Commons." *Antipode Vol. 00 No. 0 2015 ISSN 0066-4812*, 2019: 1-17.
- Lang, J. *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1987.
- Lazuardi, Muhamad Juliarachman, Winny Astuti, and Erma Fitria Rini. "Analisis Citra Kawasan Mangkunegaran berdasarkan Penilaian Stakeholder dengan Konsep Legibility." *Region*, 2018: 95-114.
- Soleh, Rachmad, Retno Indah Rokhmawati, and Komang Candra Brata. "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2018: 3067-3076.
- Warman, Peter. *Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles*. Februari 14, 2017. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>.
- Wibowo, Arya. *Game Prime*. Oktober 2017. <https://www.gameprime.org/2017/10/esports-growth-rate-southeast-asia/>.
- Wijayanti, S. *Pola Seting Ruang Komunal Interaksi Sosial Mahasiswa Arsitektur FT UNDIP*. Semarang: Program Magister Arsitektur UNDIP, 2000.