

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Proyek

Arsitektur adalah sebuah ekspresi dari manusia untuk menciptakan suatu karya yang dapat digunakan sesuai fungsi dan kebutuhan yang disesuaikan oleh pengguna. Prof. J. Padmudji Suptandar dalam pengantarnya mengatakan bahwa dengan tumbuh dan berkembangnya teknologi, ilmu pengetahuan dan seni yang saling kait-mengkait, maka pembahasan dimensi keindahan saat ini mengalami perubahan, tidak lagi didasarkan pada segi fisik dan filosofis semata, tetapi juga bisa didekati secara rasional lewat teori estetika. Lebih lanjut Prof. J. Padmuji Suptandar mengatakan pula bahwa keberhasilan karya arsitek dan disainer selalu didasarkan pada manifestasi diri atau hasil ekspresi yang secara kreatif dinyatakan melalui bentuk, titik, garis, bidang, komposisi, proporsi, warna, distorsi, dan lain-lain, sehingga mudah dimengerti akan nilai dan makna dari karya yang dihasilkan. Dalam paparan tersebut karya yang dihasilkan arsitek menjadi sebuah karya seni yang memiliki nilai estetika yang tinggi tetapi pula harus mudah dimengerti secara umum. Sebuah karya arsitektur dapat dikatakan perpaduan antara ilmu pengetahuan dan seni. Namun dalam menciptakan sebuah karya seni harus memperhitungkan elemen estetika dengan fungsi dan makna yang mudah dimengerti.

“...nilai-nilai yang terkandung pada suatu karya yang tidak hanya terbatas pada bentuk luar semata, tapi juga pada implikasi lain yang lebih universal sehingga kita bisa mencapai sees the one in the many dan the many in the one. Karya disain dan arsitektur sebagai seni visual, diharapkan bisa dihayati melalui visualisasi bentuk, tetapi dibalik itu juga bisa menangkap

kesan dan pesan yang dalam dari perasaan yang diekspresikan oleh si perancang.”¹

Dalam beberapa tahun belakang ini dunia arsitektur khususnya di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat baik. Berbagai macam kompetisi baik ditingkat daerah maupun nasional sering diadakan guna untuk mencari karya arsitektur yang terbaik untuk digunakan sebagai landasan dalam pembangunan suatu kawasan. Tidak hanya kompetisi yang berkaitan desain arsitektur tetapi dalam bidang lain seperti fotografi arsitektur juga ikut serta dalam perkembangan arsitektur di Indonesia. Berbagai prestasi ditorehkan oleh Indonesia misalnya seperti dilansir oleh situs Tribun News, Indonesia mendapatkan lima penghargaan Arsitek Internasional yang diselenggarakan oleh jurnal FuturArc Prize pada tahun 2011. Sebuah prestasi yang sangat membanggakan dan dapat merupakan salah satu bukti kemajuan arsitektur di Indonesia.

“Alur Semangat “arsitektur kontemporer” tersebut lebih banyak didominasi oleh upaya pemurnian geometri yang dilandasi oleh tradisi platonis (Barat). Arsitektur memang tidak dapat lepas dari persoalan geometri. Geometri dan arsitektur merupakan suatu kesatuan yang memang tidak terpisahkan”²

Sebuah Arena E-Sport masih jarang ditemui khususnya di Indonesia karena kurangnya sosialisasi tentang apa itu E-Sport dan apa saja sarana penunjang untuk kegiatan E-Sport itu sendiri. Oleh karena itu pentingnya E-Sport yang akhir-akhir ini digandrungi anak-anak muda dijadikan ajang untuk unjuk gigi kemampuan masing-masing pemain yang selama ini hanya dapat dinikmati di rumah maupun di game center tanpa tujuan yang jelas.

¹ Artini Kusmiati, Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Disain. 2004 : ix

² WidjajaMartokusumo, Arsitektur Kontemporer Indonesia, Perjalanan Menuju Pencerahan, 2007:1

Semakin maju teknologi yang ada mendorong masyarakat agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Tanpa meninggalkan nilai-nilai tradisional maka perkembangan yang sedang terjadi dapat menjadi langkah *sustainable* dan juga mengembangkan apa yang sudah ada di masyarakat tanpa mengubah sejarah yang sudah ada.

Namun perkembangan yang tidak didukung fasilitas yang memadai menjadi masalah utama bagi perkembangan di dunia industri *E-Sport*. Perlunya sebuah fasilitas penunjang agar dapat memwadahi aktifitas dibidang *E-Sport* agar aktifitas ini nantinya dapat berkembang dan maju. Tentunya fasilitas yang akan dibangun dapat menjadi pilar berdirinya industri E-Sport di Indonesia dan khususnya di Yogyakarta.

Tabel 1. Jumlah klub E-sport di Indonesia tahun 2020

	Desktop	Console	Mobile	VR
DOTA	106	-	-	-
Counter Strike : GO	95	-	-	-
Player Unkown Battle Ground	78	-	113	-
Freefire	-	-	106	-
Auto Chess	89	-	88	-
Pro Evolution Soccer	-	61	-	-
FIFA	-	83	-	-
Beat Saber	-	-	-	*30
Echo Arena	-	-	-	*36
World of Tank	-	-	-	*25

* Berdasarkan Tournament yang sudah ada

Sumber : Penulis (2020)

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Ruang-ruang yang memiliki fleksibilitas yang tinggi diperlukan pada E-Sport Arena Center untuk mendapatkan sebuah ruang berkompetisi selain terdapat ruang berkompetisi yang permanen dan terdapat ruang berkompetisi yang multifungsi. Ruang berkompetisi yang multifungsi tersebut selain terdapat pada area indoor juga terdapat pada area outdoor. Jon Lang pada bukunya

terdapat 3 jenis pola tata letak yang diidentifikasi oleh Edwaard T. Hall yaitu :

1. *Fixed-feature space*

Fixed-feature space merupakan ruang tertutup yang dibatasi oleh beberapa elemen pembatas yang tidak mudah untuk digerakkan. Elemen-elemen pembatas tersebut antara lain dinding solid, lantai, dan jendela atau bukaan.

2. *Semifixed-feature space*

Semifixed-feature space merupakan ruang yang elemen pembatasnya dan perabotan yang ada dapat digerakkan atau diubah. Pada jenis tata letak ini terlihat pada rumah tradisional Jepang, elemen pembatas seperti dinding dapat digerakkan atau diubah-ubah sesuai dengan perbedaan aktivitas sepanjang hari.

3. *Informal space*

Informal space merupakan ruang yang dapat mengalami perubahan fungsi selama yang didalamnya terdapat 2 orang atau lebih.

Rancangan kontemporer yang dinamis lahir dari pemahaman yang kutip oleh Yuswadi Saliya (2003) yaitu 3 rujukan dalam mengarahkan perhatian kegiatan merancang atau disain. Yang pertama adalah Logos yang merupakan landasan pemahaman yang bersumber dari ranah teknologi, kedua adalah ethos, yang merupakan unsure pembentuk karakter, dan ketiga adalah pathos, sebagai unsure yang memberikan ruh ke dalam desain. Ketiga hal tersebut merupakan dasar unsur-unsur yang diwujudkan pada arsitektur kontemporer. Logos memiliki peranan dalam sistem struktur serta material yang digunakan pada bangunan yang menganut disain kontemporer. Ethos memberikan bentuk-bentuk yang dinamis pada suatu bangunan serta

pentingnya karakter bangunan tersebut. Sedangkan pathos melahirkan sebuah disain arsitektur yang tidak sebagai pemuasan diri tetapi harus memiliki hubungan dengan tradisi yang dalam kehidupan sehari-hari. Disain kontemporer menjadi sangat jelas dengan pentingnya disain yang kontekstual dan melahirkan disain yang dapat memberikan nilai estetika dan fungsi bagi penggunanya.

Kebutuhan dari user menjadi sangat penting mengingat tidak hanya ruang dalam yang dibutuhkan dalam suatu ruang berkompetisi tetapi ruang luar juga harus mampu memberikan kebutuhan dan dapat memberikan pengalaman bagi pemakainya. Jadi sebuah berkompetisi tak semata-mata harus diberikan di dalam ruangan tetapi di saat kegiatan diharuskan untuk diluar ruangan, ruang berkompetisi dapat memberikan pengalaman yang berguna bagi pemakainya.

Selain sebagai wadah atau sarana berkompetisi, E-Sport Arena Center juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat srawung. Srawung mengandung filosofi yang mendalam. Srawung tidak hanya dimaknai sebuah perjumpaan. Dari srawung itulah ada sebetuk rasa yang muncul, yakni belajar, menimba inspirasi (ngangsu kawruh).

Dengan demikian, srawung merupakan bagian dari tatanan nilai yang melekat secara khas dalam khazanah kesadaran di kalangan masyarakat. Dalam srawung, masyarakat bisa saling ngudoroso atau menyampaikan realitas yang terjadi di sekitarnya. Tidak hanya apa yang ada dalam pikiran, tetapi apa yang ada dalam perasaan mereka pun semua bisa diungkapkan.

Sebuah karya arsitektur menjadi yang ikonik dapat dijadikan sebuah ikon suatu daerah yang dijadikan tempat dibangunnya karya arsitektur. Belajar arsitektur bagi publik sangat diperlukan agar dapat

dijadikan sarana berekspresi dan belajar. Masyarakat tentunya dapat dapat terpacu agar dapat bersaing dan berlomba-lomba membuat suatu karya dengan ciri khas atau keunikan masing-masing. Karya arsitektur yang menjadi pengekspresian si perancang akan memberikan pengetahuan tentang berarsitektur bagi masyarakat saat ini untuk lebih berbudaya, beradab, dan modern.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan *E-Sport* Arena Center di Yogyakarta yang memiliki fleksibilitas melalui pengolahan ruang dalam dan luar dengan pendekatan ikonik di Indonesia?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 TUJUAN

Mewujudkan rancangan *E-Sport* Arena Center di Yogyakarta yang fleksibel dan dapat menunjang kegiatan Tournament *E-Sport* di Indonesia dengan pendekatan ikonik di Indonesia.

1.3.2 SASARAN

Merancang sebuah *E-Sport* Arena Center berdasarkan pendekatan ikonik yang dapat diterapkan pada desain bangunan *E-Sport* Arena Center di Yogyakarta yang dimana nantinya *E-Sport* Arena Center ini dapat dijadikan tempat ajang perlombaan *E-Sport* dan juga tempat diskusi antara pemain maupun masyarakat awam.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Perencanaan dan perancangan *E-Sport* Arena Center ini dibatasi oleh lingkup pembahasan mengenai perancangan *E-Sport* Arena Center dari tata ruang dalam maupun tata ruang luar yang dilihat dari pendidikan *E-Sport* terhadap masyarakat awam dan juga tata cara berkompetisi. Aspek - aspek tersebut kemudian dianalisis hingga dirumuskan menjadi sebuah konsep perencanaan dan perancangan, dan kemudian diwujudkan dalam rancangan ke dalam

sebuah E-Sport Arena Center. Selibhnya ilmu mengenai perancangan dan perencanaan E-Sport Arena Center ini mengacu pada ilmu arsitektur yang sudah ada.

1.5 METODE

Metode pengamatan dan pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah:

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Metode Primer

Metode ini dilakukan untuk memperoleh data secara langsung dan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Pengumpulan data dengan metode ini dilakukan dengan cara:

- **Observasi**

Melakukan pengamatan dan peninjauan secara langsung sebuah kompetisi E-Sport. Selibhnya mengamati sebuah E-Sport Arena yang sudah ada untuk menjadi studi kasusnya.

- **Wawancara**

Berkaitan dengan memperoleh data-data untuk mengetahui segala aktivitas dan sarana-sarana yang diperlukan dalam sebuah E-Sport Arena Center.

b. Metode Sekunder

Metode ini dilakukan untuk memperoleh teori dan informasi pendukung yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir dengan cara studi pustaka, yaitu dengan mempelajari referensi yang berkaitan dengan masalah dan subyek yang akan dibahas. Referensi dapat diperoleh melalui berbagai media, baik media cetak, buku maupun media elektronik.

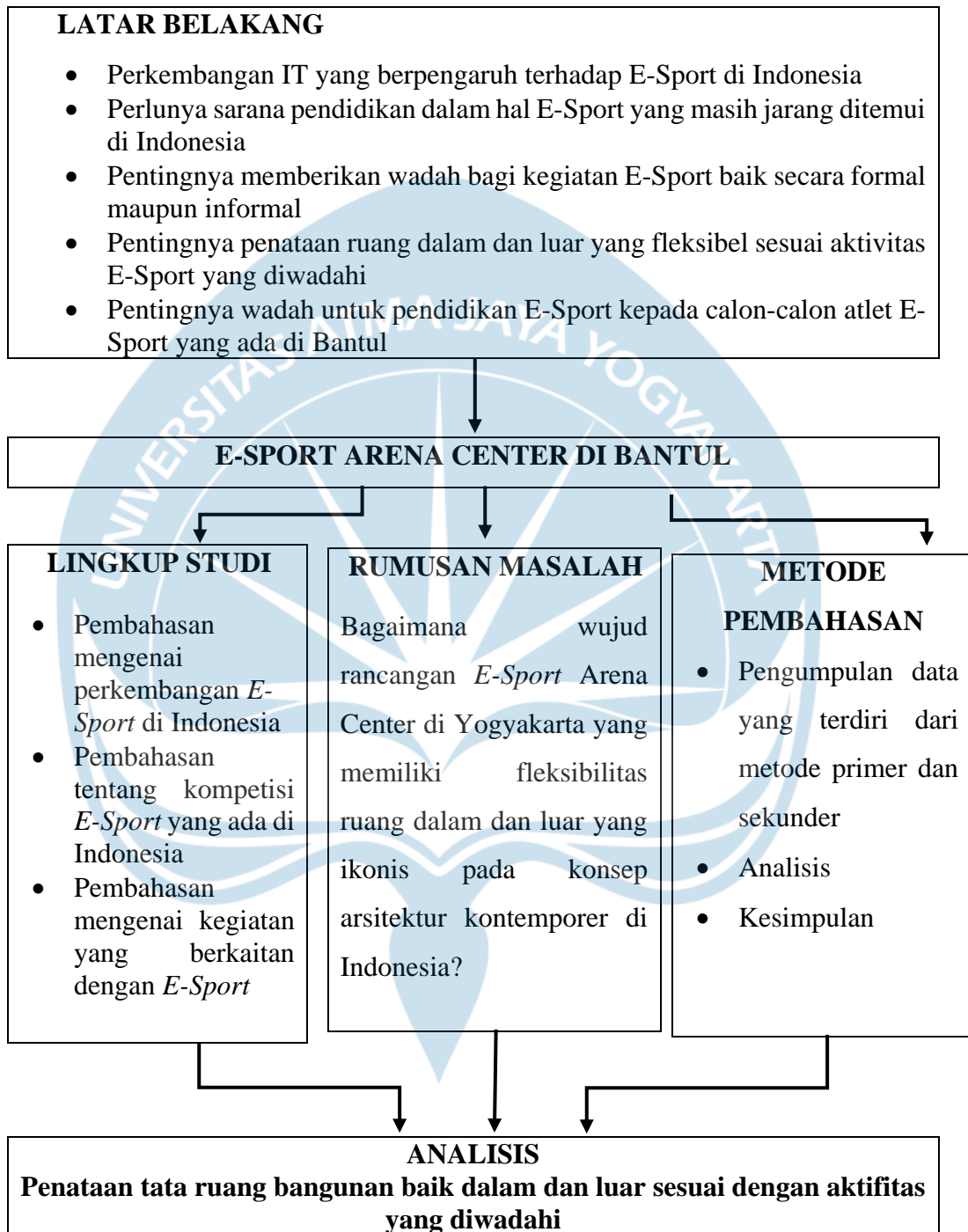
1.5.2 Analisis

Dengan mengacu pada sebuah karya arsitektur yang ada hingga saat ini dipilih untuk dianalisis untuk mendapatkan bagian-bagian dari perkembangan arsitektur baik dunia maupun di Indonesia. Selanjutnya dengan menerapkan konsep arsitektur pada disain E-Sport Arena Center akan memberikan wadah yang tepat bagi untuk kegiatan yang berkaitan dengan E-Sport baik itu kompetisi resmi maupun tidak resmi dengan memperhatikan tata ruang dalam dan luar serta memberikan keleluasaan pada ruang dalam segala fasilitas yang diberikan untuk masyarakat lebih mengenal E-Sport tersebut.

1.5.3 Kesimpulan

Merupakan bagian akhir yang menyimpulkan disain yang akan dipakai sebagai perancangan E-Sport Arena Center di Yogyakarta tersebut.

1.6 KERANGKA BERPIKIR



1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pengadaan proyek dan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, sasaran dan tujuan, lingkup pembahasan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM E-SPORT ARENA CENTER

Memuat berbagai teori umum tentang E-Sport Arena Center, termasuk memuat kegiatan didalamnya seperti kompetisi, pendidikan, dan hobi.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi data lokasi, kondisi geografis, kondisi sarana prasarana, dan data penggunaan lahan yang berdasarkan pada peraturan yang sudah ada.

BAB IV TINJAUAN TEORI

Memuat teori-teori yang berhubungan dengan sifat bangunan yang ingin dicapai (informatif dan fleksibel) serta dasar-dasar ukuran yang standard untuk sebuah E-Sport Arena Center. Tinjauan teori ini akan digunakan sebagai dasar pemikiran untuk tahap analisis.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Memuat analisis perencanaan dan perancangan seperti analisis pelaku didalam tapak, analisis ruang sehingga nantinya didapat kebutuhan ruang yang tepat dan luasan ruang dapat ditentukan.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Memuat gagasan utama perencanaan dan perancangan E-Sport Arena Center yang nantinya akan diwujudkan dalam disain.

DAFTAR PUSTAKA