

PUSAT PELATIHAN ATLET ESPORTS PROFESIONAL DI CISAUK TANGERANG DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN

Giga Angger Raditya¹, Harfa Iskandaria², Anggraeni Dyah Sulistiowati³

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260.Indonesia
E-mail: 2151500150@student.budiluhur.ac.id

² Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260.Indonesia
E-mail: harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id

³ Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur
Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260.Indonesia
E-mail: anggraeni.dyah@budiluhur.ac.id

ABSTRAK

Game semakin berkembang pada masa sekarang ini, dari awal hanya berupa hiburan kini juga berkembang sebagai olahraga elektronik yang disebut Esports. Semenjak terjadinya pandemi 2020 peminat game naik secara signifikan diseluruh dunia dan seluruh kalangan. Begitupula pada Indonesia, semenjak pandemi peminat game terlebih game kompetitif meningkat pesat hal ini juga menjadikan industri game Esports semakin dikenal orang umum.[4]. Dengan antusias yang besar dari masyarakat lokal akhirnya kompetisi Esports kini mulai banyak menyelenggarakan perlombaan baik regional, nasional hingga mancanegara. Sayangnya bidang olahraga ini terbilang baru sehingga perekrutan atlet Esports masihlah secara manual.

Dengan adanya Pusat Pelatihan Atlet Esports di Cisauk Tangerang ini diharapkan adanya pelatihan calon atlet yang lebih profesional dengan memiliki data dan performa pemain secara lengkap dan memudahkan calon atlet untuk direkrut ke tim Esports besar. Selain sebagai tempat pelatihan kawasan ini juga berfungsi untuk memberikan pengetahuan lebih lanjut bagi masyarakat mengenai profesi atlet Esports profesional serta mengembangkan game Esports buatan lokal. Kawasan pelatihan ini menerapkan arsitektur modern yang menyesuaikan dengan tapak dan iklim di wilayah Cisauk Tangerang demi kenyamanan atlet, pengunjung maupun pengelola.

Kata kunci: Arsitektur, Modern, Pusat Pelatihan, Esports, Atlet, Cisauk, Tangerang

Abstract

Games are increasingly evolving in the present, from the start only in form of entertainment are now also evolved as electronic sports called Esports. Since the 2020 pandemic, game enthusiasts have increased significantly throughout the world and all circles. Likewise in Indonesia, since the pandemic game enthusiasts, especially competitive games, have increased rapidly, this has also made the Esports gaming industry more widely known to the general public [4]. With great enthusiasm from the local community, Esports competitions are now starting to organize competitions both regionally, nationally and internationally. Unfortunately, this sport is relatively new, so the recruitment of Esports athletes is done manually.

With the Esports Athlete Training Center in Cisauk Tangerang, it is expected that there will be more professional training place of prospective athletes by having complete data and player performance and making it easier for potential athletes to be recruited to big Esports teams. Besides being a training ground, this area also serves to provide further knowledge for the community about the profession of professional Esports athletes and develop local Esports games. This training area applies modern architecture that adapts to the site and climate in the Cisauk Tangerang area for the convenience of athletes, visitors and management.

Keywords: Architecture, Modern, Training Center, Esports, Athletes, Cisauk, Tangerang

I. LATAR BELAKANG

Game adalah sebuah permainan berbasis teknologi yang mengandalkan stamina, konsentrasi dan strategi untuk memainkannya. *Game* pertama kali diciptakan oleh fisikawan bernama William Higinbotham pada tahun 1958[5]. Dengan perkembangan teknologi dan zaman, *game* tak hanya sebatas sebagai hiburan namun kini mampu bertransformasi menjadi banyak peluang bisnis baru. *Esports* atau *Electronic Sports* merupakan perpaduan dari olahraga dengan perkembangan teknologi yang dimainkan dengan kompetitif[6].

Di Indonesia *Esports* sudah sudah banyak berkembang hingga kita bisa menjuarai beberapa kejuaraan dari regional Asia hingga Internasional [7]. Dengan banyaknya kejuaraan dan peminat ini yang mendatangkan banyak investor. Kemunculan para investor ini dibuktikan dengan makin banyaknya pergelaran turnamen *Esports* yang diadakan oleh sponsor. Industri *game* Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa selama satu dekade terakhir, dengan berbagai studio *game* dan *developer* yang bermunculan.

Di tahun 2011, industri *game* Indonesia masih dalam masa pertumbuhan, dengan hanya segelintir *game developer* (*game dev.*) lokal. Namun, industri ini mulai mendapatkan daya tarik karena semakin banyak studio yang dibuka dan semakin banyak *game* yang dirilis. Pada tahun 2013, pemerintah Indonesia membentuk Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) yang memiliki tugas untuk mendorong industri kreatif salah satunya industri *game*. Menurut Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) pada tahun 2018 diperkirakan pemain *game* Indonesia menghabiskan sekitar lima belas triliun Rupiah untuk *game*. Namun hanya 10% yang orang Indonesia habiskan untuk *game* lokal sendiri[8]. Dan meski industrinya berkembang pesat, masih banyak studio dan *developer game* di Indonesia yang tidak fokus pada *Esports*.

Kota Tangerang memiliki potensi menjadi salah satu pusat bisnis alternatif selain Jakarta. Pemilihan site di Kota Tangerang didasari oleh pertumbuhan ekonomi yang sehat dan sarana yang cukup lengkap untuk kebutuhan bisnis. Menurut pernyataan Walikota Tangerang Arief R. Wismansyah ini didominasi oleh sektor perdagangan, pengolahan, informasi, transportasi hingga *real estate*[9] Atas dasar kebutuhan tempat pelatihan serta regenerasi

atlet *Esports* maka diperlukan tempat/kawasan yang dapat memfasilitasi untuk melatih atlet *Esports* dan pengembangan *game* lokal.

A. Tujuan

Mendesain perancangan kawasan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional di Cisauk Tangerang sebagai tempat pelatihan atlet profesional dan sebagai wadah penyelenggaraan turnamen *Esports*.

B. Sasaran

Sasaran yang dituju adalah mewujudkan kawasan bagi pelatihan atlet *Esports* pada lokasi Cisauk Tangerang yang membantu pelatihan, regenerasi maupun pengembangan *game* *Esports* di Indonesia.

C. Sistematika Penulisan

1) Demi merealisasikan tujuan dan sasaran Perancangan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional di Cisauk Tangerang, dengan metode analisa dan pengumpulan data yang mendukung perancangan ini meliputi:

2) Pengumpulan Data

- a) Data primer yaitu, survey dan wawancara
- b) Data sekunder yaitu, arsip, buku, undang-undang dan internet.

3) Analisa Pemecahan Masalah Arsitektur

a) Aspek Manusia

Bagaimana cara mendesain suatu kawasan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* beserta fasilitas yang memenuhi segala aktivitas pihak yang terlibat di dalam kawasan tersebut.

b) Aspek Bangunan

Bagaimana mendesain bangunan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional di Cisauk Tangerang dengan desain modern.

c) Aspek Bangunan

Bagaimana menentukan lokasi di Cisauk agar bisa dikelola dengan tepat untuk menjadi lahan bagi kawasan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional.

II. TINJAUAN UMUM

A. Gambaran Umum Proyek

- 1) Judul Proyek : Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional Di Cisauk Tangerang.
- 2) Tema : Modern.
- 3) Lokasi : Cisauk.

- 4) Status Proyek : Fiktif.
- 5) Fungsi Bangunan : Pelatihan dan Komersil.
- 6) Pengelola Proyek : Swasta.
- 7) Luas Lahan : 4 Ha.
- 8) Sasaran : Calon atlet, game Developer dan pengunjung umum

B. Pengertian Teoritis Judul Proyek

Pusat pelatihan atlet adalah gabungan dari kata pusat yang memiliki arti pangkal dari kegiatan dan pelatihan yang berarti kegiatan atau tempat untuk berlatih dan melatih. Sehingga pusat pelatihan memiliki arti sebagai tempat utama untuk atlet dilatih.

III. TINJAUAN KHUSUS

A. Arsitektur Modern

Arsitektur modern adalah sebuah bentuk konstruksi yang muncul dikarenakan revolusi teknologi konstruksi, material maupun mesin di abad ke- 19. Dengan berkembangnya konstruksi dengan menggunakan baja dan beton pada masa itu yang dapat diproduksi secara masif dan mempercepat konstruksi sebuah bangunan. Arsitektur modern mulai banyak diminati pada era tersebut dikarenakan ekonomis dan juga praktis. Arsitektur modern dianggap praktis diakrenakan menekankan fungsional dan efisien pada sistem bangunannya. Dan prinsip ekonomis dikarenakan arsitektur modern memfokuskan pada efisiensi waktu, biaya maupun waktu pembangunan[7].

B. Ciri Arsitektur Modern

Salah satu ciri desain arsitektur modern, antara lain:

- 1) Minin ornamen dan dekorasi
- 2) Penerapan bentuk geometri dasar
- 3) Pemakaian cahaya alami dengan material kaca
- 4) Penggunaan sistem dan bahan modern
- 5) Penekanan fungsi
- 6) Beradaptasi dengan alam sekitar

IV. ANALISA KONSEP DESAIN

Pusat Pelatihan Atlet Esports Profesional di Cisauk Tangerang memiliki tujuan untuk melatih calon atlet *Esports* dan mendukung perkembangan industri *game* lokal serta menjadikan masyarakat untuk lebih menghargai atlet lokal *Esports* maupun *game* buatan lokal. Kawasan pelatihan ini menerapkan arsitektur modern untuk menyesuaikan kebutuhan banyaknya massa bangunan dengan kecenderungan kegiatan didalam ruang.

A. Konsep Program Ruang

Fasilitas yang tersedia di kawasan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* di Cisauk Tangerang ini, diantara lain:

- 1) Ruang dalam
 - a) Gedung *game center*
 - b) Gedung pameran dan turnamen
 - c) Gedung *game dev.* dan pengelola
 - d) Gedung Asrama
 - e) Kantin
 - f) Kios
 - g) Mushollah
 - h) Servis
- 2) Ruang Luar
 - a) Area parkir
 - b) RTH (Ruang Terbuka Hijau)

Gambar 4.1 Tabel Kebutuhan Ruang Dalam

RUANG KEGIATAN	LUASAN
	RUANG (m2)
Gedung Game Center	2671.89
G. Pameran dan Turnamen	6529.9
G. Game Dev dan Pengelola	805.35
Gedung Asrama	4612.4
Kantin	1388.4
Kios Game	683.8
Mushollah	975
Servis	163.15
Total	17829.89

Gambar 4.2 Tabel Kebutuhan Ruang Luar

Jenis	Luas (m2)
Area Parkir	7818.2
Taman (RTH)	500
Total	8318.2

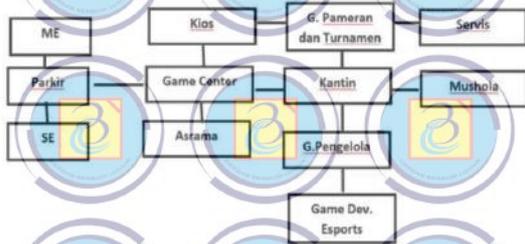
Total kebutuhan luasan ruang yang diperlukan kawasan adalah

Gambar 4.3 Tabel Kebutuhan Ruang Total

Jenis	Luas (m2)
Ruang Dalam	17829.89
Ruang Luar	8318.2
Total	26148.09

Struktur organisasi ruang makro pada Pusat Pelatihan Atlet *Esports* di Cisauk Tangerang adalah sebagai berikut:

Gambar 4.4 Struktur Organisasi Makro



B. Konsep Tapak

Lokasi tapak yang dipilih untuk proyek rancangan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* berada di Jalan BSD Grand Boulevard, Cisauk Tangerang.

Gambar 4.4 Struktur Organisasi Makro



Dengan ketentuan peraturan tata guna lahan sebagai berikut:

- 1) Luas lahan : 4 Ha.
- 2) Koefisien Dasar Bangunan : 40%
- 3) Koefisien Lantai Bangunan : 8
- 4) Koefisien Daerah Hijau : 20%
- 5) Peruntukan : Komersil.
- 6) Ketinggian Max : 20 Lantai.

Dengan zonasi tapak yang dikelola sebagai berikut:

Gambar 4.3 Zonasi Tapak



Didasarkan pada analisa sebelumnya, didapatkan perencanaan zonasi untuk kawasan Pusat Pelatihan

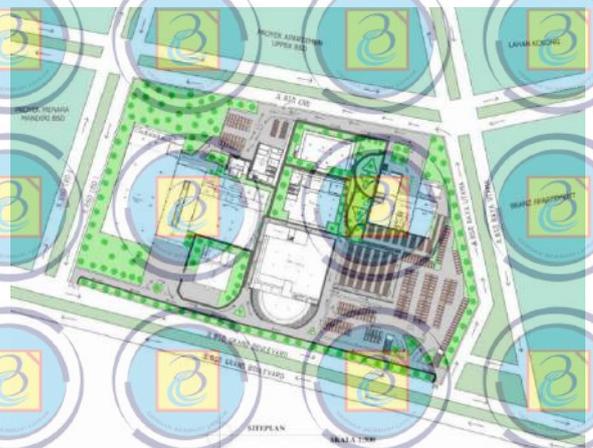
Atlet *Esports* Profesional dengan penilaian sebagai berikut:

- Dengan adanya bangunan cukup privat (asrama dan *game dev.*) yang harus dibatasi agar tak dikunjungi oleh sembarang orang, maka bangunan tersebut akan diletakkan dibelakang tapak jauh dari rute utama pengunjung. Ini dapat menjaga ketenangan dan produktifitas dari bangunan yang bersifat privat.
- Area publik *Esport* yang merupakan pusat kebisingan relatif terpisah jauh dengan bangunan privat sehingga kebisingannya tidak sampai terganggu bangunan privat.

V. KONSEP DESAIN

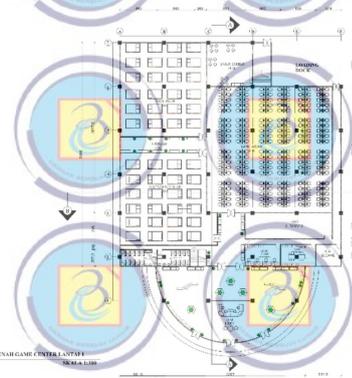
A. Site Plan

Gambar 5.1 Struktur Organisasi Makro

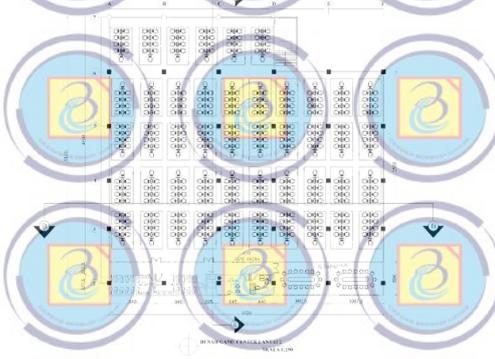


B. Gedung Game Center

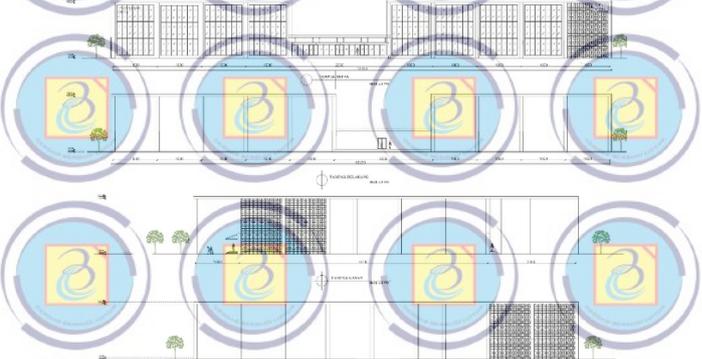
Gambar 5.2 Denah Game Center Lantai 1



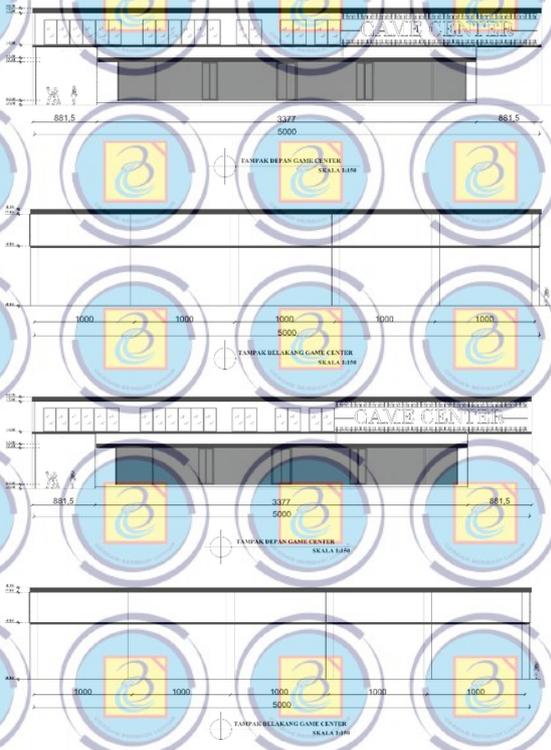
Gambar 5.3 Denah Game Center Lantai 2



Gambar 5.6 Tampak Gedung Turnamen dan Pameran

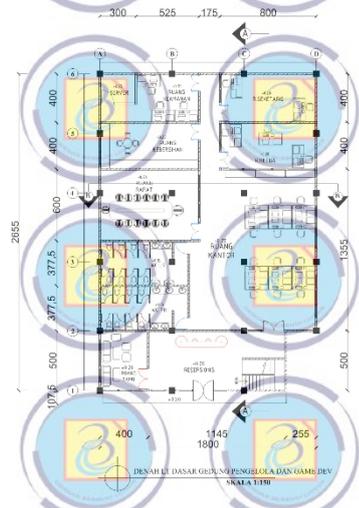


Gambar 5.4 Tampak Game Center

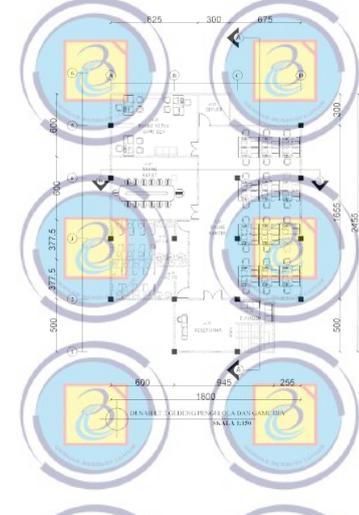


D. Gedung Game Dev. dan Pengelola

Gambar 5.7 Denah Lantai 1 Game Dev. dan Pengelola

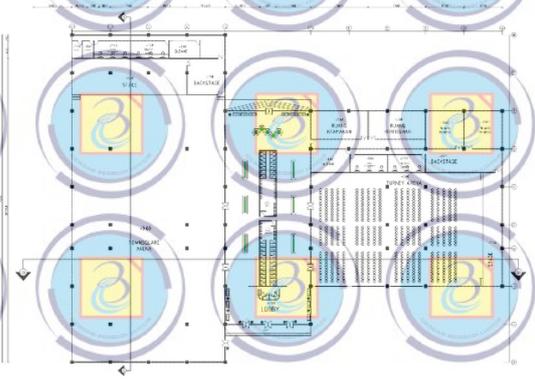


Gambar 5.8 Denah Lantai 2 Game Dev. dan Pengelola

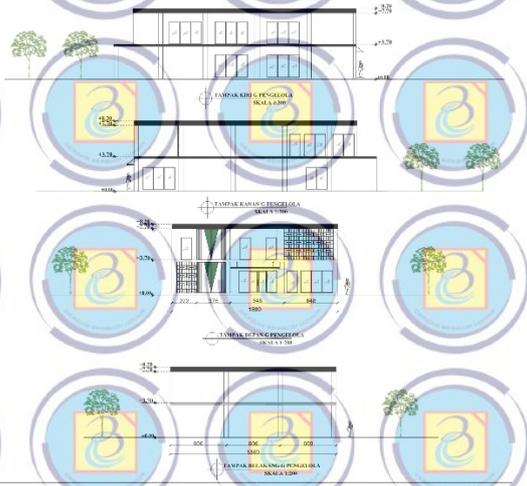


C. Gedung Turnamen dan Pameran

Gambar 5.5 Denah Gedung Turnamen dan Pameran

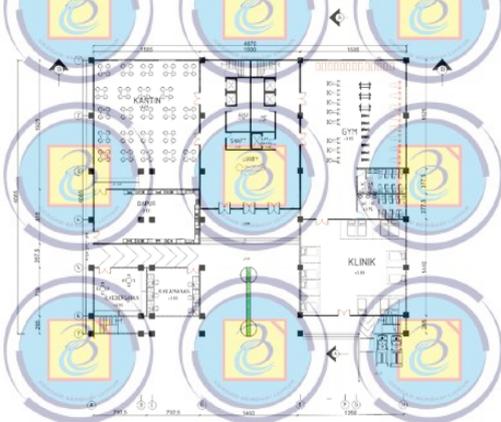


Gambar 5.9 Tampak *Game Dev* dan Pengelola



E. Gedung Asrama

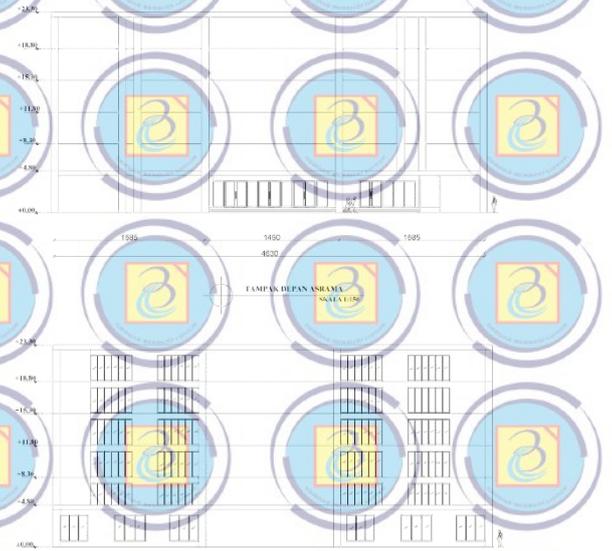
Gambar 5.10 Denah Asrama Dasar



Gambar 5.11 Denah Asrama Tipikal 2-6

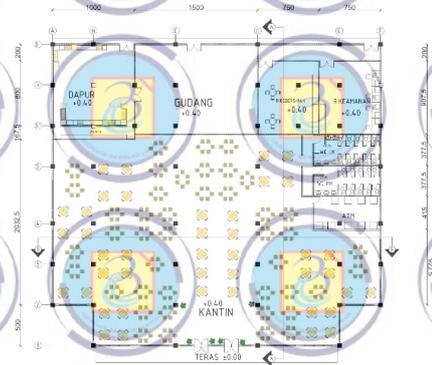


Gambar 5.12 Tampak Asrama

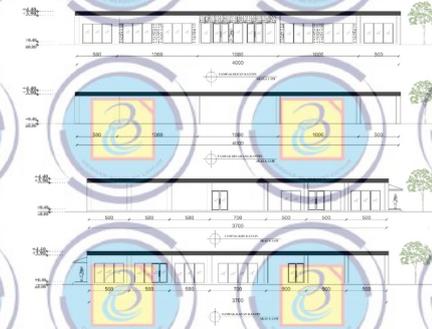


F. Gedung Kantin

Gambar 5.13 Denah Kantin

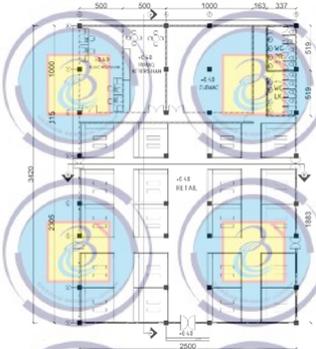


Gambar 5.14 Tampak Kantin

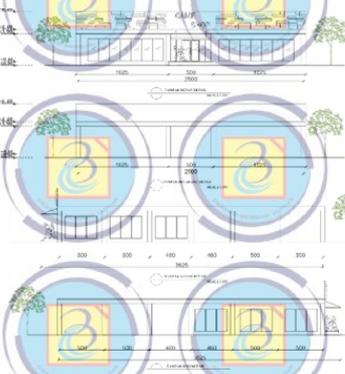


G. Gedung Kios

Gambar 5.15 Denah Kios

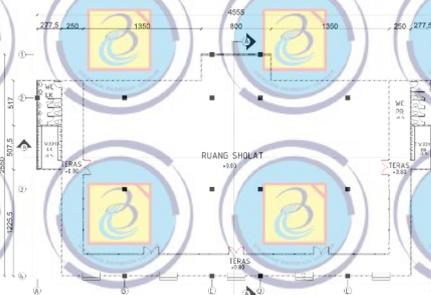


Gambar 5.16 Tampak Kios

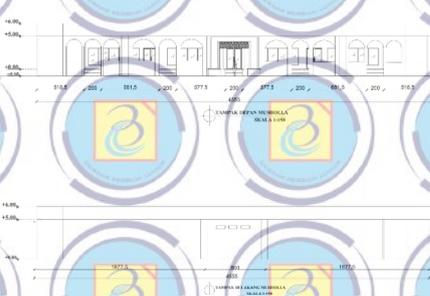


H. Mushollah

Gambar 5.17 Denah Mushollah

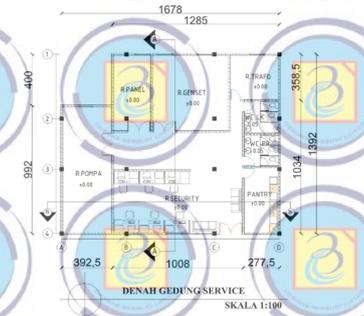


Gambar 5.18 Tampak Mushollah

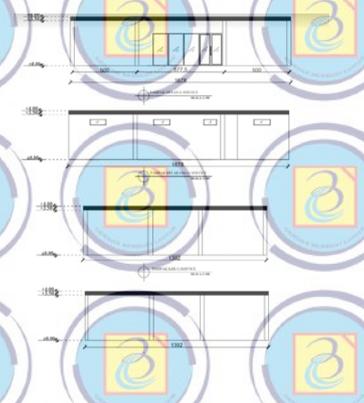


I. Gedung Servis

Gambar 5.19 Denah Gedung Servis

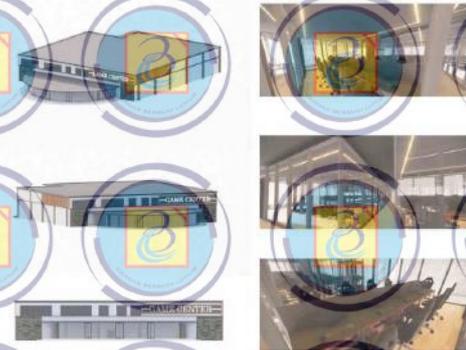


Gambar 5.20 Tampak Gedung Servis



J. Perspektif Kawasan

Gambar 5.21 Perspektif 3D Game Center



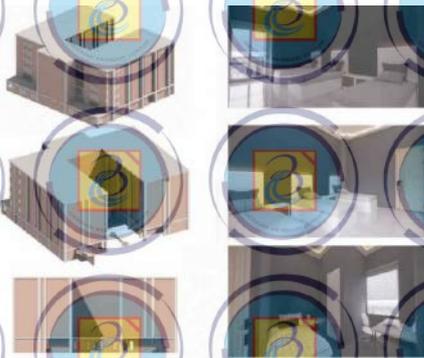
Gambar 5.22 Perspektif 3D Gedung Turnamen dan Pameran



Gambar 5.23 Perspektif 3D Gedung *Game Dev.* dan Pengelola



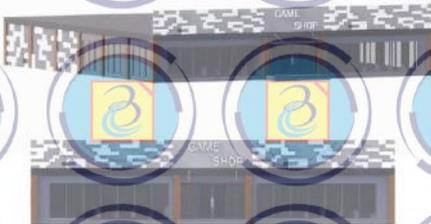
Gambar 5.24 Perspektif 3D Gedung Asrama



Gambar 5.25 Perspektif 3D Gedung Kantin



Gambar 5.26 Perspektif 3D Gedung Kiosk



Gambar 5.27 Perspektif 3D Mushollah



Gambar 5.28 Perspektif 3D Gedung Servis



VI. KESIMPULAN

Perencanaan dan perancangan Pusat Pelatihan Atlet *Esports* Profesional di Cisauk Tangerang adalah tempat pelatihan dan pengembangan calon atlet *Esports* Profesional serta tempat pengembangan *game Esports* buatan lokal. Dengan adanya kawasan ini sebagai wadah memperkenalkan masyarakat profesi atlet *Esports* profesional dan *game* buatan lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- [4] Binus University, "PERKEMBANGAN GAME SAAT PANDEMI," <https://binus.ac.id/>, May 2021. <https://binus.ac.id/2021/05/melesat-bak-kilat-industri-vgame-tren-di-tengah-pandemi/> (Diakses 02. Maret, 2023).
- [5] Alan Chodos, "This Month in Physics History October 1958: Physicist Invents First Video Game," *aps.org*, Oct. 08, 2008. <https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physics-history.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William, Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house> (Diakses 28, September, 2022).
- [6] E. Shawn, "How Gaming Became The Biggest Entertainment Industry," *Vizaca.com*, Apr. 13, 2021. <https://www.vizaca.com/how-gaming-became-the-biggest-entertainment-industry> (Diakses 1 Juli, 2021).
- [7] Eraspace, "5 Tim *Esports* Indonesia dengan Segudang Prestasi Membanggakan," *Eraspace.com*, Aug. 17, 2022. <https://eraspace.com/artikel/post/5-tim-Esports-indonesia-dengan-segudang-prestasi-membanggakan> (Diakses 04 Oktober, 2022).
- [8] AGI, "Asosiasi Game Indonesia," <https://www.agi.or.id/faq>. <https://www.agi.or.id/faq> (Diakses 10 Agustus, 2022).
- [9] Achmad Irfan, "Pertumbuhan Ekonomi Kota Tangerang 2021 Meningkat Jadi 3,70%," *banten.antaranews.com*, Mar. 21, 2022. <https://banten.antaranews.com/berita/209265/pertumbuhan-ekonomi-kota-tangerang-2021-meningkat-jadi-370-persen> (accessed Oct. 04, 2022).
- [10] Archisoup, "Guide to Modern Architecture," <https://www.archisoup.com.2017>. <https://www.archisoup.com/modern-architecture-guide> (Diakses 03 November, 2022).