Penerapan Tema Arsitektur Post Modern Pada Tampilan Bangunan Akademi *E-sports* di Surabaya

Deviena[1], Failasuf Herman Hendra[2], dan Siti Azizah[3]
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya[1,2,3]
e-mail: deviena98@yahoo.com

ABSTRACT

The E-sports academy is a form of means to maximize the role around it, because from the perspective of parents or the community, they may still not be able to change the negative view of e-sports. The problem with the design of the E-sports Academy is how to create a building as a place for education in the e-sports industry with a post-modern architectural theme so that it can attract visitors. The research method used is descriptive method and field case method. Descriptive method by analyzing according to the object to be designed, relevant according to the object being observed, identifying or describing in a systematic, factual, and accurate manner regarding the facts and characteristics of e-sports academy facilities. In the design display of the E-sports Academy building in Surabaya, it consists of 3 (three) buildings, namely the e-sports stadium building, the management building and the e-sports academy building. In the view of the head of all buildings at the E-sports Academy in Surabaya, using a pyramid-shaped roof is an application of post-modern architecture; with the roof material polycarbonate red brown soil color. In the view of the body of the building, all building facades are dominated by the use of columns and the use of box-shaped windows made of glass. The existence of these designs, can be useful as a place to know more about e-sports and improve skills/competencies in the e-sports industry.

Keywords: *academy, e-sports, architecture, display, e-sports, post modern*

ABSTRAK

Akademi *E-sports* merupakan salah satu bentuk sarana untuk memaksimalkan peran disekitarnya, karena dari segi sisi para orang tua atau masyarakat mungkin masih belum bisa mengubah pandangan negatif terhadap *e-sports.* Permasalahan pada rancangan Akademi *E-sports*, bagaimana menciptakan bangunan sebagai wadah edukasi dibidang industri *e-sports* dengan tema arsitektur post modern sehingga dapat menarik minat pengunjung. Metode penelitian yang diterapkan yaitu metode kasus lapangan dan metode deskriptip. Metode deskriptip dengan cara menganalisa sesuai obyek yang akan dirancang, relevan sesuai dengan obyek yang diamati, mengidentifikasi atau mendeskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat dari fasilitas akademi *e-sports.* Pada rancangan desain tampilan bangunan Akademi *E-sports* di Surabaya, terdiri atas 3 (tiga) bangunan yaitu bangunan stadium *e-sports*, bangunan pengelola dan bangunan akademi *e-sports*. Pada tampilan bagian kepala bangunan semua bangunan yang ada di Akademi *E-sports* di Surabaya, menggunakan atap berbentuk limasan merupakan penerapan arsitektur post modern; dengan bahan atapnya *polycarbonat* warna merah coklat tanah. Pada tampilan bagian badan bangunan, semua fasad bangunan didominasi pemakaian kolom-kolom dan pemakaian jendela-jendela berbentuk kotak dan berbahan kaca. Adanya rancangan desain tersebut, bisa bermanfaat sebagai wadah untuk mengenal lebih jauh tentang *e-sports* serta meningkatkan keterampilan/ kompetensi dalam industri *e-sports.*

Kata Kunci : akademi, arsitektur, *e-sports, post modern*, tampilan

PENDAHULUAN

Industri *game* elektronik adalah salah satu industri yang sedang berkembang dengan cepat, merupakan kombinasi antara perkembangan teknologi seni dan juga hiburan yang disukai oleh banyak masyarakat sekarang ini. Bahkan pertumbuhan teknologi pada industri *game* acapkali menjadi salah satu kekuatan ekonomi yang utama di negara-negara maju,

seperti di Amerika Serikat dan Jepang. Seiring dengan pertumbuhannya teknologi dan ilmu pengetahuan serta informasi, dunia *game* elektronik sekarang ini tengah merupakan sektor hiburan yang bertumbuh paling pesat di dunia.

Akademi *E-sports* merupakan salah satu bentuk sarana untuk memaksimalkan peran disekitarnya, karena dari segi sisi para orang tua atau masyarakat mungkin masih belum bisa mengubah pandangan negatif terhadap *e-sports.* Visi untuk menjadikan Akademik di bagian *e-sports* ini sebagai memperkenalkan dan mempromosikan potensi yang dimiliki *e-sports* bagi generasi muda, termasuk untuk para pemain e-*sports*, *content creator* ataupun *brand*. Mengingat industri *e-sports* sedang menjadi fenomena global dan juga berkembang dengan sangat pesat di Indonesia. Meskipun tengah berkembang pesat, industri *e-sports* di Indonesia masih berada di tahap awal perkembangannya karena selama ini belum banyak pihak yang mengetahui besarnya potensi industri ini untuk tumbuh dan manfaat yang bisa didapatkan dari industri ini.

Permasalahan pada rancangan Akademi *E-sports*, bagaimana menciptakan bangunan sebagai wadah edukasi dibidang industri *e-sports* dengan tema arsitektur post modern sehingga dapat menarik minat pengunjung serta bagaimana menciptakan bentuk bangunan yang menarik dengan menggunakan tema arsitektur post-modern.

Adapun manfaat rancangan bangunan Akademi *E-sports* yaitu memberikan tempat produktif dalam dunia industri *e-sports;* sebagai wadah pembinaan dan tempat bernaungnya para komunitas permainan daring; memberikan tempat produktif dalam dunia *e-sports* dengan merancang wadah untuk mengenal lebih jauh tentang *e-sports* serta meningkatkan keterampilan/kompetensi dalam industri *e-sports*.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Charles Jencks, prinsip arsitektur post modern, adalah : karya-karya post modern dilatar belakangi oleh cara baru dalam mewartakan estetika melalui teknik berkomunikasi dengan menggunakan teori-teori yang terhimpun dalam bidang ilmu semiologi atau semiotika; karya menjadi komunikatif jika dibuat sesuai tujuan yang paling asli. Adapun unsur utama komunikatif adalah pragmatik yaitu setiap bangunan untuk fungsi tertentu, mempunyai ciri khas, mempunyai kemiripan; sintaksis yaitu cara/teknik mengukur kata-kata hingga bermakna dan Semantik yaitu menentukan gambaran keseluruhan yang tercipta dalam ingatan seseorang pada waktu mendengar serangkaian kata/kalimat yang diucapkan seseorang dan Asosiatif/*Image* setiap orang dapat berbeda. (Antono and Ratniarsih)

Menurut FDK Ching, 1979, tampilan Bangunan dapat dikenali karena memiliki ciri - ciri visual, yaitu: Wujud, merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaan - permukaan dan sisi - sisi bentuk; Dimensi, dimensi suatu bentuk yaitu panjang, lebar dan tinggi, yang mana dimensi - dimensi ini menentukan proporsinya; Skala, ditentukan oleh perbandingan ukuran relatifnya terhadap bentuk - bentuk lain sekelilingnya; Warna merupakan corak, intensitas dan nada pada permukaan suatu bentuk, yaitu atribut yang paling mencolok dan membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya, dan mempengaruhi bobot visual suatu bentuk; Tekstur merupakan karakter permukaan suatu bentuk, dan dapat mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh, juga pada saat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut. (Viollita et al.)

Akademi *Esports* adalah tempat yang mewadahi bagi para *gamer*, mulai dari profesional sampai amatir. Para atlet *e-sport* tidak bertanding secara fisik tapi lebih memprioritaskan strategi dan pertandingannya secara *online* melalui media digital sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. *E-Sports* mendukung para *gamers* menyusun hubungan relasi

dan kerjasama tim untuk penataan suatu tim untuk berpartisipasi di kompetisi video *game*, yang akan mejadikan profesi sebagai *gamers* professional. Di Indonesia, skala pertandingan masih dalam skala nasional dan jarang menuju internasional. (Wijayanti et al.)

METODE

Metode diskriptip dan metoda kasus lapangan adalah metode yang dipakai pada penelitian ini. Metode deskriptip dengan cara menganalisa sesuai obyek yang akan dirancang dengan tujuan untuk dapat melaksanakan aspek-aspek yang relevan sesuai dengan obyek yang diamati. Selain itu untuk mengidentifikasi atau mendeskripsi secara akurat, faktual, dan sistimatis tentang mengenai sifat-sifat dan fakta-fakta dari fasilitas akademi esports. Dengan melakukan penelitian lapangan seperti pada *IGW E-Blue Esports Arena* dan *Gunzie Esports Arena* dan kasus pustaka yang bersumber dari buku atau dari *website*, yang mana data-data tersebut yang diperoleh sesuai fakta, melalui cara pengamatan langsung ke lapangan dan survei kepada obyek yang akan dirancang, study pustaka dan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait obyek tersebut. Dari proses proses tersebut nantinya didapat informasi-informasi tentang potensi fasilitas akademi *esports*, aspek positip dan aspek negatip, dan masalah-masalah yang ada yang bisa dibuat sebagai landasan dalam desain rancangan akademi *esports* nantinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Tapak

Lokasi tapak yang digunakan dalam merancang Desain Akademi Esports di Surabaya terletak di Jalan Dr.Ir.H. Soekarno, Kecamatan Mulyerejo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Adapun batas-batas dari lokasi tapak untuk rancangan desain Akademi Esports yaitu batas Utara : Area Perumahan; batas Barat : Jalan Dr.Ir.H. Soekarno; batas Timur : Lahan Kosong dan batas Selatan : Area permukiman warga.



Gambar 1: Lokasi Tapak
Sumber: Google Maps, akses 23 Mei 2020

Peraturan pada lokasi tapak mengacu pada Peraturan Walikota Surabaya Nomer 39 Tahun 2012, pasal 16 tentang Pedoman dan Standart Ruang dan Penataan Bangunan memiliki ketentuan sebagai berikut: KDB maksimum yang diizinkan : 60%; KLB maksimum yang diizinkan : lebar jalan 10 s/d < 16 meter : 4,2 poin.

Kesimpulan analisis tapak :

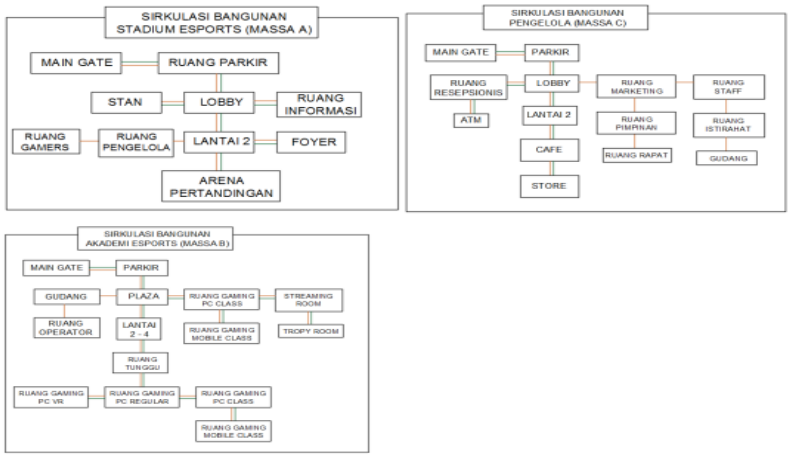
- Berdasarkan analisis zonifikasi, dapat disimpulkan bahwa semua fasilitas pada analisa program ruang dapat dikelompokkan berdasarkan zonifikasi publik, transisi dan privat yang kemudian ditransformasikan sesuai dengan tatanan massa dari Arsitektur Post Modern.
- Berdasarkan Analisis Akses *Main entrance* dan *Side Entrance*, ME dan SE hanya dapat diletakan pada sisi Timur karena merupakan jalur utama akses menuju Tapak. *Main*

entrance harus diberikan penanda yang identik, dan terlihat supaya pengunjung yang masuk dalam site dapat membedakannya dan mengurangi resiko kesalahan jalur.

2. Analisis Bangunan

Pada rancangan desain bentuk bangunan Akademi Esports di Surabaya, terdiri atas 3 (tiga) bangunan yaitu bangunan stadium esports, bangunan pengelola dan bangunan akademi esports.

Adapun sirkulasi dan hubungan ruangnya sebagai berikut:



Gambar 2: Sirkulasi dan hubungan ruang
Sumber: Dokumen Pribadi, th 2021

3. Hasil Rancangan Tampilan Bangunan Akademi E-sports

Rancangan Bangunan Akademi *E-sports* ada tiga bangunan, yaitu bangunan pengelola di bagian depan tapak (pada zona publik) terdiri atas 2 (dua) lantai, bangunan stadium *e-sports* di bagian tengah tapak (pada zona transisi) terdiri atas 2 (dua) lantai dan bangunan akademi *e-sports* ada di bagian belakang tapak (pada zona privat) terdiri atas 4 (empat) lantai.



Gambar 3. Tampak Depan Bangunan keseluruhan
Sumber: Dokumen Pribadi, tahun 2021



Gambar 4. Tampak Samping Bangunan keseluruhan
Sumber: Dokumen Pribadi, tahun 2021

Pada gambar 3 dan gambar 4; terlihat tampilan di bagian kepala bangunan semua bangunan yang ada di Akademi *E-sports* di Surabaya, menggunakan atap berbentuk limasan merupakan penerapan arsitektur post modern; dengan bahan atapnya *polycarbonat* warna merah coklat tanah. Pada bagian badan bangunan, semua fasad bangunan didominasi pemakaian kolom-kolom dan pemakaian jendela-jendela berbentuk kotak dan berbahan kaca.

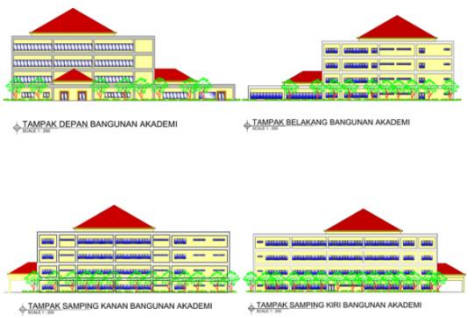
o Hasil rancangan desain tampilan bangunan Stadium *E-sports*



Gambar 5. Tampak Bangunan Stadium *E-sports*
Sumber : Dokumen Pribadi, tahun 2021

Bangunan stadium *e-sports* terletak di bagian tengah tapak. Pada kepala bangunan didominasi atap berbentuk segi enam sebagai ciri arsitektur post modern, bahan atap menggunakan *policarbonat* berwarna merah coklat tanah. Pada badan bangunan, menggunakan kolom-kolom dengan jarak 10 meter, dilengkapi pemakaian dinding berjendela atas. Untuk menghindari cahaya matahari sore, pada fasad bangunan stadium *e-sports* menggunakan secondary skin berbentuk kombinasi bentuk kotak-kotak sehingga tertampil representatip sebagai bangunan stadium *e-sports*. Pada bagian kaki bangunan terlihat kolom-kolom dan tanpa dinding untuk bagian belakang karena fungsi bangunan di lantai satu adalah ruang parkir roda empat dan roda 2, pada bagian depan didominasi jendela besar dan fasad dinding berbahan kaca.

o Hasil rancangan desain tampilan bangunan Akademi *E-sports*



Gambar 6. Tampak Bangunan Akademi Esports
Sumber: Dokumen Pribadi, tahun 2021.

Bangunan akademi *e-sports* terletak pada bagian belakang tapak, bangunan terdiri atas 4 (lantai) bangunan. Pada kepala bangunan akademi *e-sports* mayoritas beratap datar dari

bahan pelat lantai beton bertulang, di atas *void* bangunan ada atap berbentuk limasan merupakan ciri arsitektur post modern, dengan bahan polikarbonat warna merah coklat tanah. Pada badan bangunan terlihat kolom-kolom bangunan dan penggunaan jendela kaca berbentuk kotak yang merupakan tipologi bentuk bangunan pendidikan. Pada kaki bangunan, pada dasar fasad bangunan menggunakan material batu alam warna kombinasi warna abu-abu dan putih serta ada teras lobi penerima menggunakan kolom dan diberi atap berbentuk limasan.

- Hasil rancangan desain tampilan bangunan Pengelola



Gambar 7. Tampak Bangunan Pengelola
Sumber: Dokumen Pribadi, tahun 2021

Bangunan pengelola terletak di bagian depan tapak. Pada kepala bangunan didominasi dengan pemakaian atap berbentuk limasan yang merupakan penerapan ciri-ciri arsitektur post modern dan lisplang berwarna abu-abu. Pada badan bangunan, didominasi pemakaian jendela atas berbentuk kotak, ada beberapa kolom bangunan yang ditonjolkan dan ada dinding yang di cat warna kuning muda. Pada kaki bangunan pengelola, fasad dinding di cat warna kuning muda dan ada pemakaian jendela bawah berbahan kaca.

KESIMPULAN

Akademi *Esports* adalah tempat yang mewadahi bagi para *gamer*, mulai dari profesional sampai amatir. Para atlet *e-sport* tidak bertanding secara fisik tapi lebih memprioritaskan strategi dan pertandingannya secara *online* melalui media digital sehingga masing-masing tim dapat bertanding tanpa bertatap muka. *E-Sports* mendukung para *gamers* menyusun hubungan relasi dan kerjasama tim untuk penataan suatu tim untuk berpartisipasi di kompetisi video *game*, yang akan mejadikan profesi sebagai *gamers* professional. Di Indonesia, skala pertandingan masih dalam skala nasional dan jarang menuju internasional.

Rancangan Bangunan Akademi *E-sports* ada tiga bangunan, yaitu bangunan pengelola di bagian depan tapak (pada zona publik) terdiri atas 2 (dua) lantai, bangunan stadium *e-sports* di bagian tengah tapak (pada zona transisi) terdiri atas 2 (dua) lantai dan bangunan akademi *e-sports* ada di bagian belakang tapak (pada zona privat) terdiri atas 4 (empat) lantai.

Penerapan arsitektur post modern terlihat pada tampilan di bagian kepala bangunan semua bangunan yang ada di Akademi *E-sports* di Surabaya, menggunakan atap berbentuk limasan; dengan bahan atapnya *polycarbonat* warna merah coklat tanah. Pada bagian badan bangunan,

semua fasad bangunan didominasi pemakaian kolom-kolom dan pemakaian jendela-jendela berbentuk kotak dan berbahan kaca.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Antono, Rian R., and Ika Ratniarsih. "Perancangan Fasilitas Komunitas Vespa Di Surabaya Bertema Arsitektur Post-Modern." *Prosiding SNTEKPAN III*, vol. 3, 2015, pp. 653–62, https://jurnal.itats.ac.id/wp-content/uploads/2015/10/10.-RIAN_IKA-RATNIARSIH-dapus-tidak-ada-di-naskah.pdf.

[2] Asmara, T. (2017, Juli 15). *Phoenix eSports Arena, iCafe Nvidia* Pertama di Jakarta (Online). Available FTP: tekno.liputan6.com/read/2476484/phoenix-esports-arena-icafe-nvidia-pertama-di-Jakarta.

[3] Ching, Francis. D.K., Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Jakarta: Erlangga, 1979

[4] Freeman, G., & Wohn, D. Y., "*Social support in E-Sports*: Building emotional and esteem support from instrumental support interactions in a highly competitive environment". Amsterdam. Netherland, 2017 https://doi.org/10.1145/3116595.3116635.

[5] Jencks, Charles, The Languange of Post Modern Architecture, New York: Rizzoli, 1980

[6] Viollita, Yosika Greace, et al. "Rancangan Futuristik Pada Bentuk Bangunan , Ruang Dan Interior Pusat Pengembangan Desain Digital Di Surabaya. " *TEKSTUR, Jurnal Arsitektur ITATS*, vol. 1, no. 2, 2020, pp. 117–26, https://ejournal.itats.ac.id/tekstur/article/view/1124/pdf_1.

[7] Wijayanti, Ade Setya, et al. "Penerapan Tema Arsitektur Futuristik Pada Bentuk Pusat Komunitas Permainan Daring Di Surabaya." *Prosiding STEPPLAN 2*, vol. 2, 2021, pp. 280–84, https://ejournal.itats.ac.id/stepplan/article/view/1577.