

E-SPORT ARENA DI MANADO *High-tech Architecture*

Yordan A. A. Kainage¹, Raymond D. Ch. Tarore², Ingerid L. Moniaga³

¹Mahasiswa Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi, ^{2,3}Dosen Prodi S1 Universitas Sam Ratulangi
mail : yordan.kainage99@gmail.com

Abstrak

Kemajuan E-Sport di Indonesia dalam tahun-tahun terakhir mengalami peningkatan yang begitu pesat. Ini dikarenakan teknologi yang terus berkembang sehingga banyak bermunculan game-game mobile yang sangat populer, seperti Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire, dsb. Dukungan dari pemerintah terhadap industri E-Sport sudah terbukti dengan adanya Turnamen Piala Presiden Esport dan Piala Menpora Esport, dan E-Sport juga sudah masuk dalam cabang yang dipertandingkan pada PON, SEA GAMES, ASIAN GAMES. Maksud dari perancangan ini adalah mendesain E-SPORT ARENA di Kota Manado yang dapat mawadahi minat masyarakat dan kegiatan E-Sport yang ada di Indonesia khususnya di Kota Manado dengan tujuan merancang bangunan E-Sport Arena yang menunjang Visi Kota Manado sebagai Kota Pariwisata serta merancang bangunan E-Sport Arena dengan penerapan tema High Tech Architecture. Pendekatan perancangan yang dilakukan adalah pendekatan terhadap tipologi objek, pendekatan lokasional, dan pendekatan tematik. Serta menggunakan metode perancangan lima langkah menurut Tim Mc. GINTY adalah mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Perancangan di dalamnya termasuk mengidentifikasi masalah, menggunakan metode dan melakukan sintesa. Implementasi tema rancangan yang berdasarkan pada kajian tematik didapatkan prinsip-prinsip tematik, seperti Fleksibilitas Ruang, Plug In Pod, Structural Expression yang telah diimplementasikan kedalam aspek-aspek rancangan, seperti Konfigurasi bentuk bangunan, Ruang dalam, Selubung, Struktur. E-Sports Arena memiliki geometri dasar segi empat karena mengikuti bentuk asli tapak, tapi dilakukan transformasi substraktif bentuk massa agar tidak terlalu monoton. Interior Arena Turnamen menggunakan warna-warna gelap dengan pengaturan pencahayaan RGB (red, green, blue) yang memberikan kesan ekspresif dan juga dinamis. Terdapat panggung fleksibel yang dapat berubah sesuai dengan kebutuhan, serta terdapat LED screen raksasa ditengah arena untuk memanjakan mata para penonton. Pada ruang luar RTH dan RTNH terdapat beberapa elemen softscape dan hardscape yaitu vegetasi, taman, air, entry gate, pedestrian way, serta lampu. Secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan adanya E-Sport Arena di Manado tidak hanya dapat menjadi wadah penyaluran bakat kaum muda dalam dunia E-Sports tapi dapat juga berdampak baik terhadap perekonomian Indonesia khususnya di Kota Manado. Dengan perancangan E-Sport Arena yang menerapkan tema High tech Architecture dapat menjadi citra baru untuk Kota Manado sekaligus juga dapat menjadi ikon Kota Manado.

Kata Kunci: *E-Sport, Arena, High-tech, Turnamen, Manado*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan E-Sport di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir meningkat begitu pesat. Ini dikarenakan teknologi yang terus berkembang sehingga banyak bermunculan game-game mobile yang sangat populer, seperti Mobile Legend, PUBG Mobile, Free Fire, dsb. Kemajuan teknologi inipun membuat industri E-Sport di Indonesia terus bertumbuh dengan pesat, sekarang E-Sport tidak lagi hanya berbicara mengenai game PC, seperti DOTA 2, Point Blank, LOL, dan sebagainya. Tetapi sekarang semua orang bisa bermain game dari gadget atau handphone mereka masing-masing, sehingga peluang menjadi seorang professional player E-Sport sangat terbuka lebar bagi semua orang. Dukungan dari pemerintah terhadap industri E-Sport sudah terbukti dengan adanya Turnamen Piala Presiden Esport dan Piala Menpora Esport, dan E-Sport juga sudah masuk dalam cabang yang dipertandingkan pada PON, SEA GAMES, ASIAN GAMES. Tempat penyelenggaraan turnamen tersebut belum ada yang difungsikan secara khusus untuk E-Sport. Oleh karena itu perancangan E-SPORT ARENA ini dapat menjadi jawaban, mengingat perkembangannya yang meningkat dan minat yang tinggi. Kota Manado menjadi salah satu kota peminat E-Sport terbanyak di Indonesia, terlihat dari banyaknya turnamen-turnamen berskala daerah yang

diadakan antar komunitas E-Sport di Kota Manado, dan berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai sumber juga berdasar pada pengamatan penulis yang mengikuti secara intens dunia E-Sport dalam beberapa tahun terakhir, ada sekitar 12 orang yang berasal dari Manado, Sulawesi Utara yang sudah menjadi profesional player yang bermain pada skala nasional maupun internasional. Ini menjadi bukti bahwa E-Sport bukan hanya sekedar hoby melainkan bisa menjadi pekerjaan atau profesi yang menjanjikan. Maka penulis berpikir di Kota Manado perlu dibangun E-SPORT ARENA dan lokasinya harus berada pada daerah strategis, mudah diakses dan dijangkau. Kecamatan Mapanget tepatnya di Kelurahan Kairagi dua, Jl. A.A. Maramis merupakan lokasi yang dipilih karena daerah tersebut dekat dengan Bandar Udara Internasional Sam Ratulangi, juga merupakan kawasan perencanaan Kota Baru Mando, serta bukan daerah rawan bencana, seperti banjir dan tanah longsor. Dan untuk lebih mengekspresikan perancangan E-SPORT ARENA maka dilakukan pendekatan tematik High-tech Architecture. Penggunaan tema High-tech Architecture yang didalamnya memiliki unsur material logam, kaca, dan plastik yang juga merupakan ciri dari tema ini, maka sangat cocok dengan E-Sport yang dimana juga memiliki unsur-unsur tersebut.

Indonesia berada pada peringkat 12 sebagai pasar gaming di dunia, dengan total pemain game aktif mencapai 62,1 juta orang, menurut data dari Indonesia Esports Premier League di 2021. Dengan banyaknya peminat E-Sport di Indonesia khususnya Kota Manado, kehadiran E-SPORT ARENA ini menjadi tempat hiburan, entertainment, pariwisata, dan pemasukan ekonomi bagi daerah. Pertumbuhan jumlah pemain game dari tahun ke tahun semakin meningkat, teknologi semakin berkembang, juga peminat industri E-Sport ini akan terus meningkat.

1.2. Maksud dan Tujuan

• Maksud

Maksud dari perancangan ini adalah mendesain E-SPORT ARENA di Kota Manado yang dapat mewartakan minat masyarakat dan kegiatan E-Sport yang ada di Indonesia khususnya di Kota Manado

• Tujuan

- a) Merancang Bangunan E-Sport Arena yang menunjang Visi Kota Manado sebagai Kota Pariwisata.
- b) Merancang Bangunan E-Sport Arena dengan penerapan tema High Tech Architecture.

• Rumusan Masalah

- a) Bagaimana merancang E-SPORT ARENA di Kota Manado yang dapat mewartakan minat masyarakat dan kegiatan E-Sport yang ada di Indonesia khususnya di Kota Manado.
- b) Bagaimana penerapan tema perancangan High-tech Architecture pada objek rancangan E-SPORTS ARENA di Kota Manado ?

2. METODE PERANCANGAN

2.1. Pendekatan Perancangan

• Pendekatan Terhadap Tipologi Objek

Pendekatan ini adalah sebuah tahap pemahaman terhadap objek yang akan dirancang dan terbagi atas 3 bagian, yaitu :

- Pendekatan tipologi objek dari aspek fisik (langgam dan sejarah)
- Pendekatan terhadap tipologi fungsi
- Pendekatan terhadap tipologi geometri

Dari 3 bagian pendekatan tipologi objek kemudian dilakukan identifikasi dan pengolahan tipe sehingga akan didapatkan tipe atau tipologi objek seperti apa yang dimaksud dalam perancangan.

- Dalam pendekatan ini perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi tapak dan analisis tapak terpilih yang akan digunakan, serta lingkungan sekitar baik lingkungan alam tapak maupun dari segi sosial budaya sekitar tapak dengan merujuk pada RTBL & RTRW kota Manado.
- Pada tahap ini diperlukan pendalaman pemahaman tema untuk bisa mengoptimalkan tema High-tech Architecture yang nanti akan diterapkan pada objek E-SPORT ARENA, meliputi rancangan bentuk, fasad dan selubung bangunan serta ruang dalam atau desain interior.

2.2. Proses Perancangan

Menggunakan metode perancangan lima langkah menurut Tim Mc. GINTY adalah mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Perancangan di dalamnya termasuk mengidentifikasi masalah, menggunakan metode dan melakukan sintesa.

3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

3.1. Objek Rancangan

- **Prospek**

Pengembangan E-Sports beserta dengan industri gaming di Indonesia merupakan suatu modal pembangunan bangsa Indonesia. Pengembangan E-Sports telah masuk atau tercantum di dalam Program Prioritas Nasional yang dimana itu merupakan salah satu janji presiden. Pemerintah telah menetapkan E-Sports sebagai cabang olahraga prestasi pada tahun 2020. Keseriusan pemerintah ini dapat dilihat dengan telah menyediakan fasilitas sarana dan prasarana dalam pembinaan prestasi cabang olahraga E-Sports untuk mengikuti multievent olahraga internasional. Juga telah dilaksanakannya event turnamen E-Sport tingkat nasional oleh Kemenpora, seperti Piala Presiden E-Sport dan juga PON. Indonesia berada pada peringkat 12 sebagai pasar gaming di dunia, dengan total pemain game aktif mencapai 62,1 juta orang, menurut data dari Indonesia Esports Premier League di 2021. Dengan banyaknya peminat E-Sport di Indonesia khususnya Kota Manado, kehadiran E-SPORT ARENA ini menjadi tempat hiburan, entertainment, pariwisata, dan pemasukan ekonomi bagi daerah.

- **Fisibilitas**

Kedepannya turnamen atau event E-Sports yang berskala nasional maupun internasional banyak akan diadakan, kehadiran E-SPORT ARENA di Kota Manado ini berpeluang besar untuk menjadi tempat penyelenggaraan event E-Sports tersebut. Tentu ini bisa menjadi daya tarik bagi wisatawan domestik dan mancanegara untuk datang ke Manado, ini bisa menjadi sumber pemasukan devisa dan pendapatan asli daerah (PAD).

3.2. Lokasi dan Tapak

Lokasi E-SPORT ARENA di Kelurahan Kairagi 1, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara. Secara astronomis lokasi terletak pada $1^{\circ}29'58.39''$ Lintang Utara dan $124^{\circ}53'57.31''$ Bujur Timur. Kota Manado pada posisi geografis $124^{\circ}40' - 124^{\circ}50'$ BT dan $1^{\circ}30' - 1^{\circ}40'$ LU. Manado juga merupakan kota di pesisir pantai dengan garis pantai sepanjang 18,7 kilometer. Kota Manado dikelilingi oleh perbukitan dan beberapa gunung. Wilayah daratan sebagian besar adalah kawasan yang berbukit dengan sebagian kecil dataran rendah di daerah pesisir pantai. Lokasi di Kecamatan Mapanget termasuk dalam kawasan yang strategis selain karena dekat dengan Bandar Udara Internasional Sam Ratulangi Manado, terdapat juga akomodasi Hotel berbintang, Pusat Perbelanjaan, dan Rumah Sakit yang nantinya akan memudahkan dalam penyelenggaraan event E-Sports yang berskala nasional maupun internasional, dan yang terpenting adalah lokasi ini bukan berada pada kawasan yang rawan bencana alam, seperti banjir, tanah longsor, dsb.



Gambar 1.
Tapak Terpilih
Sumber : Google Earth

Kapabilitas Tapak

- $KDB = \frac{TOTAL\ LUAS\ LANTAI\ DASAR}{TOTAL\ LUAS\ TAPAK} \times 100\%$
 $50\% = \frac{TOTAL\ LUAS\ LANTAI\ DASAR}{35.000} \times 100\%$
 $KDB = \frac{50}{100} \times 35.000 = 17.500\ m^2$
- $KDH = \frac{RTH\ MINMAL}{TOTAL\ LUAS\ TAPAK} \times 100\%$
 $30\% = \frac{RTH\ MINMAL}{35.000} \times 100\%$
 $RTH = \frac{30}{100} \times 35.000 = 10.500\ m^2$
- $KLB = \frac{LUAS\ LANTAI\ BANGUNAN}{TOTAL\ LUAS\ TAPAK} \times 100\%$
 $200\% = \frac{LUAS\ LANTAI\ BANGUNAN}{35.000} \times 100\%$
 $LUAS\ LANTAI\ BANGUNAN = \frac{200}{100} \times 35.000 = 70.000\ m^2$
- $KTB = 50\%$

3.3. Program Fungsional

Tabel 1.
Rekapitulasi Keruangan

No.	Nama Ruang	Fungsi Ruang	Zona
Area Pengunjung			
1.	Lobby & Receptionist	Tempat loket/registrasi	Publik
2.	Arena Turnamen	Tempat turnamen	Semi Publik
3.	Ruang Merchandise	Tempat menjual merchandise	Semi Publik
4.	Ruang Pelatihan	Tempat pelatihan e-sports	Semi Publik
5.	Ruang Eksibisi	Tempat pameran e-sports	Semi Publik
6.	Ruang Media	Tempat wawancara	Semi Publik
7.	Ruang Tim E-Sports	Tempat untuk setiap Tim E-Sports	Privat
8.	Ruang Tunggu Player	Tempat santai player	Privat
9.	Ruang Broadcast	Tempat penyiaran turnamen	Privat
10.	Ruang Panitia	Tempat para panitia event	Privat
Fasilitas Penunjang			
11.	Area Parkir	Tempat memarkir kendaraan	Publik
12.	Taman	Tempat bersantai	Publik
13.	Cafe	Tempat bersantai dan makan/minum	Publik
14.	Restaurant	Tempat bersantai dan makan/minum	Publik
15.	ATM	Tempat melakukan transaksi	Publik
16.	Mushola	Tempat beribadah	Publik
17.	Ruang Kesehatan	Tempat orang yang sakit	
Area Pengelola			
16.	Ruang General Manager	Tempat bekerja General Manager	Privat
17.	Ruang Rapat	Tempat rapat	Privat
18.	Ruang Sekretaris	Tempat bekerja sekretaris	Privat
19.	Ruang Manajer	Tempat bekerja manajer	Privat
20.	Ruang Staf	Tempat bekerja karyawan	Privat
21.	Ruang Istirahat	Tempat bersantai karyawan	Privat
22.	Ruang Makan	Tempat makan/minum karyawan	Privat
Area Servis			
23.	Ruang STP	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
24.	Ruang trafo	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
25.	Ruang genset	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
26.	Ruang pompa	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
27.	Ruang PABX	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
28.	Ruang MDF	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
29.	Ruang CCTV	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
30.	Ruang cooling tower	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
31.	Ground tank	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis

32.	Roof tank	Tempat MEP E-Sports Arena	Servis
33.	Loker	Tempat berganti pakaian karyawan	Servis
34.	Janitor	Tempat alat kebersihan	Servis
35.	Loading dock	Tempat bongkar muat barang	Servis
36.	Toilet	Tempat sanitasi	Servis

Sumber : Analisis Pribadi

3.4. Analisis Tapak dan Lingkungan

Berikut ini merupakan analisis tapak yang berdasarkan pada kondisi fisik atau eksisting tapak dilihat dari unsur alamiah maupun buatan yang disertai juga dengan data-data pendukung

- **Klimatologi**

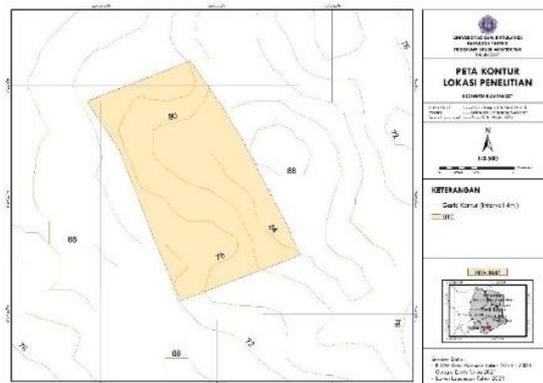
Tabel 2.
Iklim Kota Manado

Kabupaten/Kota	Pengamatan Curah Hujan								
	Jumlah Curah Hujan (mm)			Jumlah Hari Hujan (Hari)			Penyinaran Matahari		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
Bolaang Mongondow	-	2.543	-	-	153	-	-	-	-
Minahasa	-	2.136	2.306	-	232	245	-	-	47
Kepulauan Sangihe	1.009	3.222	4.678	1.010	255	262	1.013	66	61
Kepulauan Talaud	-	2.989	-	-	191	-	-	-	-
Minahasa Selatan	-	2.971	-	-	160	-	-	-	-
Minahasa Utara	1.011	3.429	4.603	1.012	275	281	1.014	70	51
Bolaang Mongondow Utara	-	2.512	-	-	123	-	-	-	-
Kepulauan Sitaro	-	3.822	-	-	183	-	-	-	-
Minahasa Tenggara	-	2.456	-	-	192	-	-	-	-
Bolaang Mongondow Selatan	-	3.461	-	-	160	-	-	-	-
Bolaang Mongondow Timur	-	1.511	-	-	223	-	-	-	-
Kota Manado	102	3.403	4.177	1.012	252	275	1.014	64	58
Kota Bitung	102	2.053	2.340	1.012	233	240	1.013	64	61
Kota Tomohon	-	2.265	-	-	208	-	-	-	-
Kota Kotamobagu	-	1.948	-	-	185	-	-	-	-
Sulawesi Utara	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Sumber : BMKG Kota Manado

- **Topografi Tanah dan Relasi Tapak terhadap Rawan Bencana**

Elevasi terendah yang ada pada tapak yaitu setinggi 76 meter di atas permukaan laut. Elevasi tertinggi yang ada pada tapak yaitu setinggi 84 meter di atas permukaan laut dan berada di tengah tapak.



Gambar 2
Kondisi Topografi Tanah
Sumber : Pertanahan Sulawesi Utara

4. TEMA PERANCANGAN

4.1. Asosiasi Logis

Dalam perancangan E-SPORT ARENA akan menggunakan konsep struktur baja yang ekspresif, baja merupakan salah satu material bangunan yang memiliki daya tegang yang kuat dan mampu memberikan kesan dramatis pada elemen bangunan. Juga menggunakan unsur material logam lain seperti besi, serta unsur non logam seperti carbon dan plastik, terutama pada bagian interior. Oleh

karena itu melihat dari aspek-aspek yang dibutuhkan dalam perancangan E-SPORT ARENA maka penulis memilih menggunakan pendekatan tematik High-tech Architecture karena tema ini telah mencakup keseluruhan aspek diatas.

4.2. Kajian Tema

HIGH TECH adalah nama yang diberikan untuk gaya arsitektur Modern Akhir yang ditandai dengan penggunaan visual yang terbuka dari aspek teknologi bangunan, sebagian besar terutama elemen yang terkait dengan struktur dan kontrol lingkungan, untuk merayakan dan mengekspresikan pandangan optimis tentang peran teknologi dalam pembangunan dan kemajuan peradaban yang pada dasarnya merupakan pandangan Modernis Akhir. Hig-Tech menghasilkan beberapa yang paling mencolok dan ikonik bangunan akhir abad kedua puluh termasuk Gedung kantor pusat HSBC Hong Kong, Centre Pompidou di Paris dan gedung kantor pusat Lloyd di London. High Tech juga kembali bertanggung jawab untuk sejumlah besar bangunan yang tidak terlalu menonjol, termasuk beberapa desain rumah yang sangat terkenal, dan disejajarkan dengan genre dekorasi interior ransum dan desain produk.

Arsitektur High-tech dikenal sebagai ekspresionis structural adalah jenis gaya arsitektur Modern Akhir yang muncul pada tahun 1970-an dengan menggabungkan unsur industri teknologi tinggi dan teknologi itu sendiri ke dalam desain bangunan. Arsitektur berteknologi tinggi bertumbuh dari gaya modernis dengan memanfaatkan kemajuan dalam teknologi dan bahan bangunan. Menekankan pada transparansi dalam desain dan konstruksi, berusaha untuk menggambarkan atau mengkomunikasikan struktur dan fungsi yang mendasari bangunan pada interior dan eksteriornya. Arsitektur High-tech banyak menggunakan material aluminium, baja, kaca, dan pada tingkat yang lebih rendah beton (teknologi yang telah dikembangkan sebelumnya). Karena teknologi bahan-bahan ini sudah lebih maju dan tersedia dalam berbagai bentuk yang lebih luas maka terjadi kemajuan dalam tren ke arah bobot yang ringan.

Tabel 3.
Kajian Tematis

		Aspek-Aspek Rancangan			
		Konfigurasi bentuk bangunan	Ruang dalam	Selubung	Struktur
Prinsip-Prinsip Tematik	Fleksibilitas Ruang	Konfigurasi massa didesain untuk menunjang fleksibilitas ruang	Ruang dalam didesain menjadi ruang fleksibel, yang bisa diatur sesuai dengan kebutuhan.	Mendesain selubung bangunan yang dapat mendukung fleksibilitas ruang dalam	Mendesain struktur yang memungkinkan terjadinya fleksibilitas ruang dalam
	Plug In Pod		Ruang dalam didesain dengan adanya dinding atau penyekat yang bisa dicabut dan dipasang lagi	Menggunakan selubungan bangunan yang dapat dicabut dan dipasang lagi sesuai kebutuhan	
	Structural Expression	Konfigurasi massa didesain dengan mengekspresikan struktur	Pengekspresian struktur dapat dilihat dari dalam ruangan bangunan	Desain selubung bangunan yang dapat mengekspresikan struktur bangunan	Penonjolan struktur untuk dapat mengekspresikan struktur bangunan

Sumber : Analisis Pribadi

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Pengembangan Tapak

E-Sport Arena ini direncanakan memiliki 1 akses masuk utama untuk pengunjung dan pengelola, serta 1 akses masuk untuk servis. Sistem jalur pergerakan pada E-Sports Arena yaitu sistem pergerakan one-way atau hanya satu arus.



Gambar 3.

Konsep Pengembangan Tapak, dari kiri ke kanan : rencana zonasi pemanfaatan lahan, sirkulasi dalam tapak, penempatan aksesibilitas masuk keluar tapak.

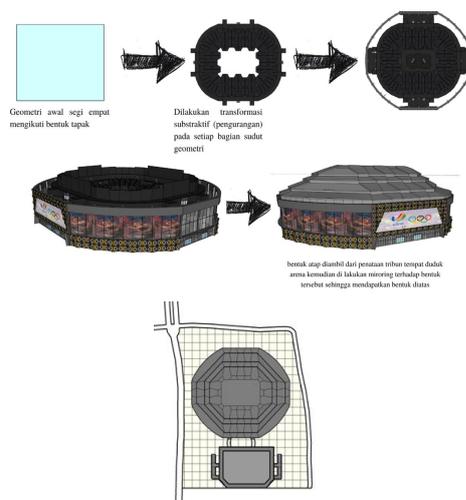
Sumber : Analisis Pribadi

Pembagian zonasi pada tapak :

- Zona Publik merupakan zona dengan tingkat akses yang paling tinggi terdapat pada bagian lobby beserta ruang penunjang lainnya yang berada pada lantai 1 dan 2 bangunan E-Sport Arena. Dan juga terdapat pada bangunan parkir.
- Zona Semi Publik adalah zona yang diperuntukan sebagai arena turnamen yang merupakan kegiatan utama dari E-Sport Arena. Zona ini dapat diakses oleh para penonton yang memiliki tiket, profesional player yang akan bertanding, dan para panitia atau penyelenggara event.
- Zona Service diletakan pada bagian basement. Zona tersebut diperuntukan sebagai tempat ruang utilitas dan ruang servis lainnya.
- Zona Privat merupakan area pengelola yang terdapat pada lantai 1 gedung parkir dan terdapat juga pada lantai 1 gedung utama E-Sport Arena, yaitu ruang player dan panitia.

5.2 Konsep Gubahan Massa Bangunan dan Pola Kedenahan

E-Sports Arena memiliki geometri dasar segi empat karena mengikuti bentuk asli tapak, tapi dilakukan transformasi bentuk massa agar tidak terlalu monoton. Berikut transformasi bentuk massa E-Sports Arena. Massa bangunan ditempatkan pada bagian selatan tapak dengan berdasarkan sistem grid 10x10 yang telah dibuat. Perletakan relatif massa bangunan ini divisualisasikan dalam bentuk ground floor Graha Belajar.



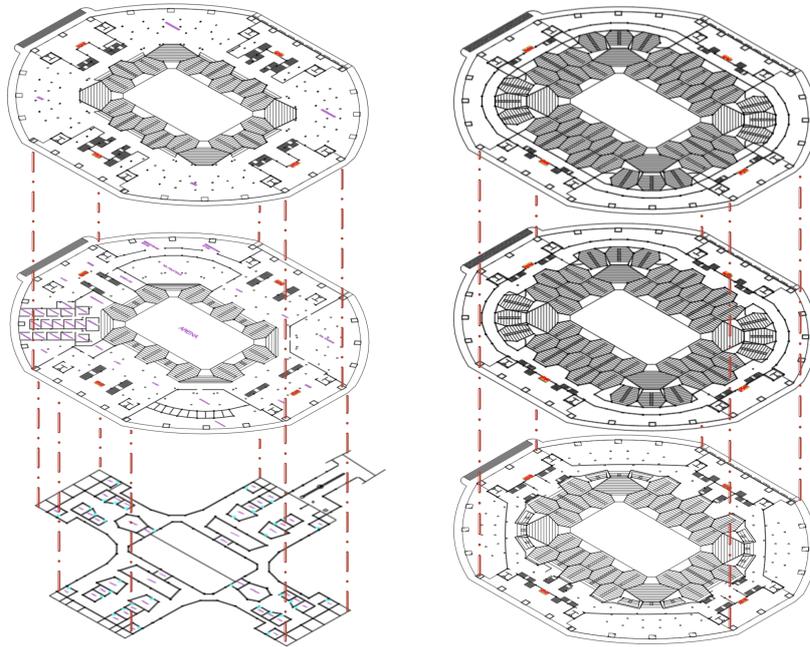
Gambar 4.

Konfigurasi massa bangunan & Perletakan massa pada tapak

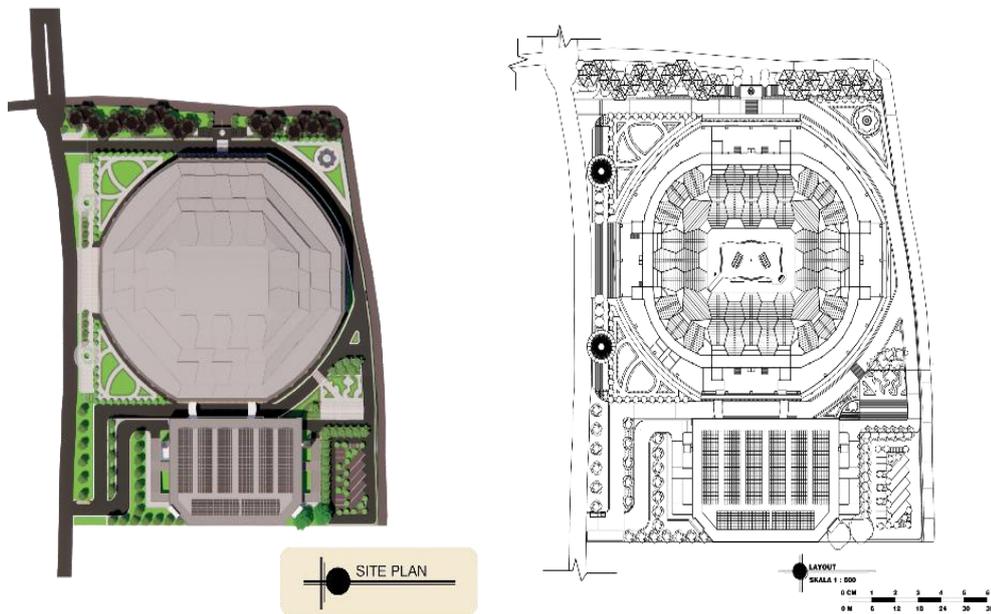
Sumber : Analisis Pribadi

6. HASIL PERANCANGAN

6.1. Tata Letak dan Tata Tapak



Gambar 5.
Pola kedenahan lantai basement - lantai 2 (kiri) dan lantai 3-5 (kanan)
Sumber : Analisis Pribadi



Gambar 6.
Siteplan (kiri) dan Layout Plan (kanan)
Sumber : Analisis Pribadi

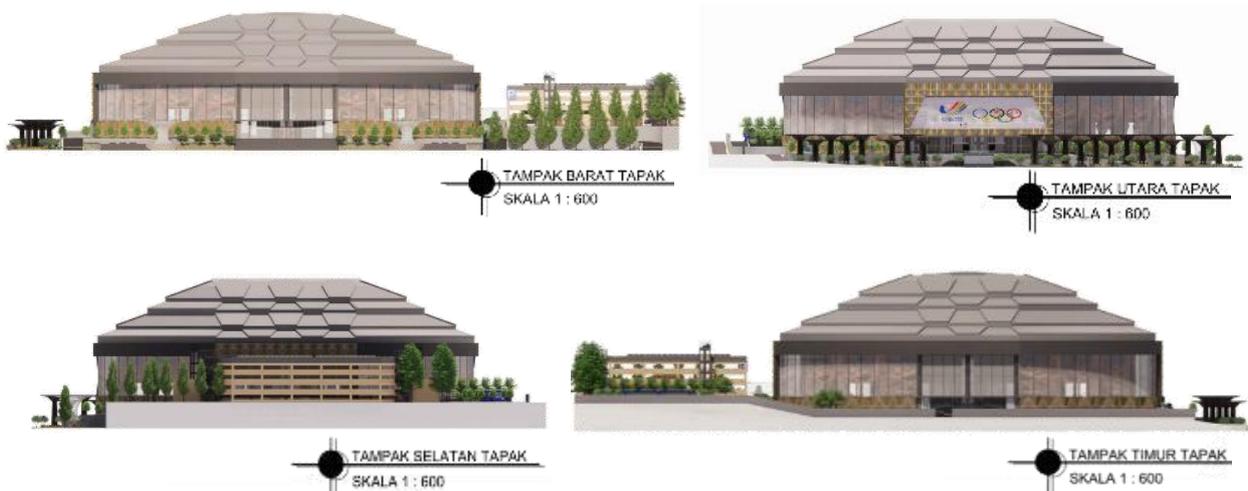
6.2. Gubahan Bentuk Arsitektural



Gambar 7.
Perspektif Mata Burung dan Perspektif Mata Manusia
Sumber : Analisis Pribadi



Gambar 8.
Tampak Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi

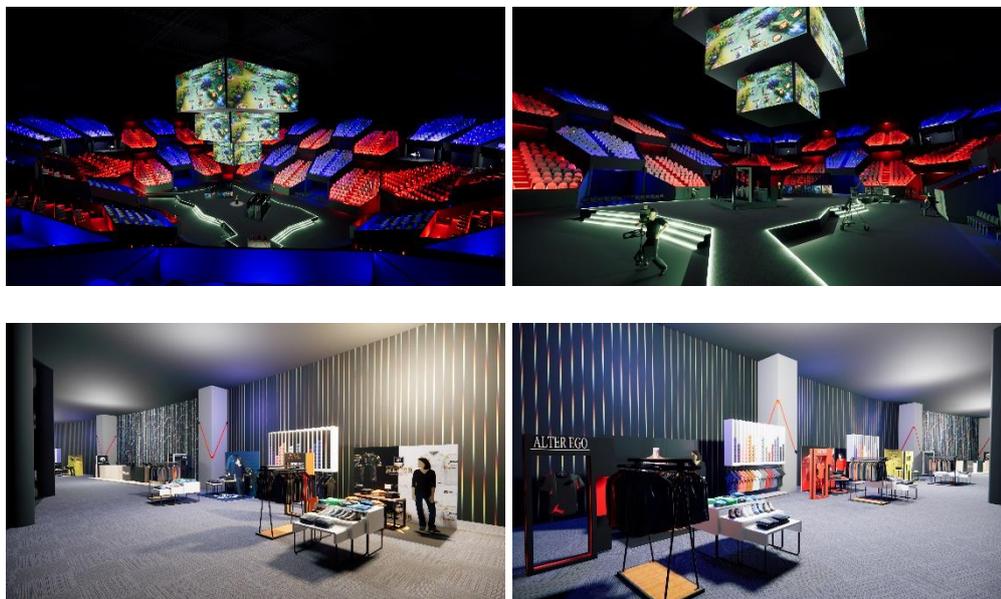


Gambar 9.
Tampak Bangunan Tapak
Sumber : Analisis Pribadi

6.3. Gubahan Ruang Arsitektural

Interior Arena Turnamen menggunakan warna-warna gelap dengan pengaturan pencahayaan RGB (red, green, blue) yang memberikan kesan ekspresif dan juga dinamis. Terdapat panggung fleksibel yang dapat berubah sesuai dengan kebutuhan, serta terdapat LED screen raksasa ditengah arena untuk memanjakan mata para penonton.

Interior Ruang Merchandise dirancang didalamnya terdapat rak display pakaian, jersey, dll dengan menggunakan spot light pada rak display, serta terdapat juga meja kasir.



Gambar 10.

Spot Interior (Atas ke bawah : Ruang Blok Arena Turnamen, Merchandise Store)

Sumber : Analisis Pribadi

7. PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan adanya E-Sport Arena di Manado tidak hanya dapat menjadi wadah penyaluran bakat kaum muda dalam dunia E-Sports tapi dapat juga berdampak baik terhadap perekonomian Indonesia khususnya di Kota Manado. Dengan perancangan E-Sport Arena yang menerapkan tema High tech Architecture dapat menjadi citra baru untuk Kota Manado sekaligus juga dapat menjadi ikon Kota Manado.

7.2. Saran

Apabila rancangan E-Sport Arena di Kota Manado dilanjutkan ke tahap pembangunan maka perlu ada pengembangan konsep sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal. Serta setelah terbangun pengelolaannya harus dikelola secara profesional oleh orang – orang yang berkompeten dan memiliki passion dalam dunia E-Sports.

DAFTAR PUSTAKA

-, E-Sport Stadium, 2021, <Url: <https://www.constructionplusasia.com/hk/e-sport-stadium/>>, Diakses Pada Tanggal 04 November 2021.
- Angkasa Pura, 2021, Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (Kkop), <Url: https://kkop.angkasapura2.co.id/assets/help/tentang_kkop.pdf>, Diakses Pada Tanggal 06 November 2021.
- Charleson A. W., 2005, Structure As Architecture, Elsevier, Linacre House, Jordan Hill, Oxford, UK.
- Dio F., 2021, Sejarah Esport Di Indonesia: Dari Pertarungan Antar Kota Hingga Jadi Juara Dunia”, <Url: <https://games.grid.id/read/152270375/sejarah-esport-di-indonesia-dari-pertarungan-antar-kota-hingga-jadi-juara-dunia?page=all>>, Diakses Pada Tanggal 05 November 2021.

- Erwin J. et al, 2016, Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena, Jurnal Intra, Vol. 4 No. 2, 672-681, Surabaya.
- Hastomo D., 2021 “Perencanaan Pembangunan Infrastruktur Permukiman Kota Baru Manado”, <Url:<https://pdfcookie.com/documents/perencanaan-pembangunan-infrastruktur-permukiman-kota-baru-manado-zmlyqzq55pv0>>, Diakses Pada Tanggal 06 November 2021.
- Julio, 2016, E-Sport Arena Berstandar Internasional Di Badung, Universitas Udayana, Bali.
- Macdonald A. J., 2019, High Tech Architecture A Style Reconsidered, The Crowood Press Ltd, Ramsbury, Marlborough, UK.
- Neufert, Ernest And Peter, 2002, Neufert Architects Data Third Edition, Blackwell Publishing, Hoboken - New Jersey, USA.
- Neufert, Ernest And Peter, 2012, Neufert Architects Data Fourth Edition, Blackwell Publishing, Hoboken - New Jersey, USA.
- Neufert, Ernst, 2002, Data Arsitek Jilid 2. Penj. Sunarto Tjahjadi Dan Ferryanto Chaidir, Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Manado, 2014, Peraturan Daerah Kota Manado No.1 Tahun 2014 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034, Bappeda Kota Manado, Manado.
- Pemerintah Daerah Tingkat II Kota Manado, 2018, Iklim Kota Manado, 2018-2020, BMKG Kota Manado, Manado.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2009, Undang-Undang Nomor 1. Tahun 2009 Tentang Penerbangan, Departemen Perhubungan RI., Jakarta.
- Priyadi A., 2021, Arsitektur Bentang Lebar, <Url:<https://adampriyadi.wordpress.com/2013/05/24/arsitektur-bentang-lebar/>>, Diakses Pada Tanggal 06 November 2021.
- Rifki B., 2021, Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game Di Esports, <Url:<https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports>>, Diakses Pada Tanggal 04 November 2021.
- Schodek D. L., 1991, Struktur, Pt Eresco, Bandung, Indonesia.
- Sinopoli J., 2010, Smart Building Systems For Architects, Owners, And Builders, Elsevier, Burlington, Ma 01803, USA.
- TheSporting.Blog, 2021, A Brief History Of Esports And Competitive Gaming”, <Url:<https://thesporting.blog/blog/a-brief-history-of-esports-and-competitive-gaming>>, Diakses Pada Tanggal 05 November 2021.
- White E.T., 1983, Site Analysis, Architechtural Medial, Australia.
- Wikipedia, 2021, Esports, <Url: <https://en.wikipedia.org/wiki/Esports>>, Diakses Pada Tanggal 05 November 2021.