

MANADO E-SPORT ARENA *High Tech Arsitektur*

Ogya J. Ingkiriwang¹, Suryono², Rachmat Prijadi³

¹Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

E-mail : ogyaingkiriwang@gmail.com

Abstrak

Perkembangan E-Sport di Indonesia yang sangat tinggi dilihat dari banyaknya minat dari berbagai macam kalangan masyarakat terhadap e-sport dan kegiatan e-sport di Indonesia sendiri selalu diadakan setiap tahunnya dan didukung penuh oleh pemerintah, namun aktivitas atau kegiatan e-sport di Indonesia belum mempunyai tempat khusus yang dapat menunjang setiap kebutuhan e-sport yang ada. Perkembangan E-sport di Kota Manado memiliki potensi yang begitu besar ditinjau dari banyaknya masyarakat yang gemar E-sport serta banyaknya pemain profesional yang berasal dari Kota Manado yang berprestasi di kancah Kompetisi Nasional maupun Internasional namun dikarenakan tidak adanya tempat yang memadai dan memfasilitasi kegiatan E-sport yang ada di Kota Manado membuat para pemain yang ada kesulitan dalam mengembangkan bakat dan potensi yang ada. Untuk itu perlu adanya Perancangan Manado E-Sport Arena untuk memadai dan memfasilitasi kebutuhan masyarakat dalam bidang E-sport. Tujuan perancangan Manado E-Sport Arena adalah untuk menghadirkan sebuah bangunan yang dapat memadai dan memfasilitasi kegiatan dan aktivitas E-Sport. Perancangan Manado E-Sport Arena menggunakan metode perancangan Glass Box Process yang Rasionalistik yang menggunakan metode Siklus Imajinasi-Presentasi-Test oleh John Zeisel. Perancangan Manado E-Sport Arena mengambil Tema High Tech Arsitektur yang tidak lepas dari pemanfaatan dan pengembangan kemajuan teknologi yang ada. Perancangan Manado E-Sport Arena ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan perekonomian di Kota Manado dan bermanfaat bagi masyarakat Kota Manado.

Kata Kunci: Manado, E-sport Arena, High Tech Arsitektur.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tingginya minat masyarakat terhadap E-Sport di Indonesia membuat Perkembangan E-Sport di Indonesia menjadi sangat pesat dengan berbagai macam kompetisi yang diadakan di Indonesia baik secara local maupun internasional sudah sering diadakan dan juga prestasi yang diraih oleh para pemain atau tim e-sport di Indonesia menjadikan E-Sport sebuah industri baru yang sangat menjanjikan untuk membantu meningkatkan perekonomian yang ada di Indonesia kedepannya.

Di kota Manado sendiri perkembangan e-Sport sudah begitu pesat dengan mulai banyaknya pemain atau tim e-Sport yang berasal dari kota Manado yang telah mengikuti turnamen-turnamen e-Sport nasional seperti pada tahun 2020 dimana tim dari Universitas Sam Ratulangi telah memenangkan PMCC 2020 (PUBG Mobile Campus Championship) dan saat ini atlet-atlet e-Sport yang berasal dari Manado yang telah bergabung dengan tim tim besar e-Sport Indonesia. Mobile game dengan jumlah minat tertinggi di Kota Manado saat ini adalah Free Fire, PUBG Mobile dan Mobile. Saat ini juga e-Sport di Kota Manado telah mendapatkan dukungan dari pemerintah Sulawesi Utara berupa dibentuknya PBeSISulut yang berada dibawah naungan KONI Sulut.

Meskipun event esport terlihat tidak sulit untuk dilakukan karena hanya dibutuhkan seperangkat komputer ataupun gadget dengan spesifikasi yang mumpuni, namun sebenarnya untuk melaksanakannya membutuhkan tempat dengan susunan ruang-ruang tertentu yang dapat memfasilitasi terlaksananya suatu kegiatan seperti turnamen-turnamen yang dimana membutuhkan sinyal yang cepat dan stabil agar pemain yang berkompetisi bisa nyaman dan dapat sepenuhnya fokus dalam

permainannya. Oleh sebab itu dibutuhkan tempat yang didesain khusus kegunaannya untuk melaksanakan sebuah event eSport.

High-Tech Architecture dipilih menjadi tema perancangan karena e-Sport Arena ini didesain untuk dapat memanfaatkan serta mengembangkan kemajuan teknologi saat ini. Salah satu prinsip yang ada dalam High Tech arsitektur yang dapat diterapkan dalam perancangan Manado e-Sport Arena adalah "*Optimistic confidence in a scientific cultural (Prasangka baik terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi)*". Melalui penerapan prinsip High Tech arsitektur, dapat ditemukan adanya relevansi antara tema dengan objek rancangan. Sehingga, diharapkan melalui pemilihan tema High Tech Arsitektur tersebut membuat perancangan Manado e-Sport Arena menjadi sangat maksimal.

Kajian Perancangan ini adalah Proses merancang sebuah tempat yang dapat memfasilitasi serta mewadahi kegiatan e-sport yang ada di Kota Manado yaitu Manado E-Sport Arena dengan menggunakan tema "High Tech Arsitektur" yang diharapkan dapat membantu Perkembangan e-sport yang ada di Kota Manado menjadi lebih baik sehingga diharapkan bisa melahirkan pemain e-sport yang hebat sehingga dapat meningkatkan prestasi E-Sport Kota Manado, dan membantu meningkatkan perekonomian kota manado. Diharapkan juga Objek Perancangan Manado E-Sport Arena ini bukan hanya mewadahi dan memfasilitasi kegiatan e-sport lokal tapi diharapkan juga dapat menjadi tempat diberlangsungkannya Kompetisi-Kompetisi Nasional Seperti PON (Pesta Olahraga Nasional), MPL (Mobile Legends Pro League) Indonesia, PMPL (PUBG Mobile Pro League) Indonesia, FFIM (Free Fire Indonesia Master) dan kompetisi nasional lainnya sehingga diharapkan mampu membantu meningkatkan perekonomian Kota Manado.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah bangunan E-sport Arena yang dapat mewadahi atau memfasilitasi aktifitas dan kegiatan e-Sport di kota Manado?
2. Bagaimana merancang bangunan e-Sport Arena dengan menggunakan tema rancangan High-Tech Arsitektur?

Maksud dan Tujuan

- **Maksud**

Maksud dari perancangan ini yaitu untuk melakukan kajian mengenai e-sport arena berdasarkan peraturan yang berlaku dan melakukan kajian tentang high tech arsitektur sebagai tema desain .

- **Tujuan**

- Menghadirkan sebuah bangunan yang mampu mewadahi dan memfasilitasi kegiatan dan aktivitas *e-Sport* di Kota Manado.
- Menghadirkan sebuah bangunan *e-Sport* Arena dengan menggunakan tema rancangan *High-Tech* Arsitektur di Kota Manado.

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang diterapkan dalam perancangan ini meliputi tiga aspek, yaitu:

- Pendekatan Terhadap Topologi Objek

Pendekatan Perancangan Tipologi Objek dilakukan dengan menggunakan dua tahap kegiatan yaitu, mengidentifikasi Tipologi Objek dan pengolahan data tipologi objek yang dilakukan dengan mengumpulkan data, survey, analisis, studi literatur ataupun studi preseden. Mendalami tipe objek berdasarkan fungsi, bentuk dan. Dalam Perancangan Manado E-sport Arena pendekatan fungsi diimplementasikan untuk menentukan ruang yang diperlukan dengan mempertimbangkan pengguna, kegiatan serta kegunaan yang ada sehingga dapat mencapai tujuan serta kejelasan kelangsungan penggunaannya juga kaitannya dengan bentuk dan model yang sesuai dengan maksud bangunan ruang tersebut.

- Pendekatan Terhadap Lokasi

Pendekatan Lokasi perancangan dilakukan dengan memilih lokasi serta menganalisis tapak dan lingkungan yang ada sesuai dengan RTRW Kota Manado untuk mengolah tapak menjadi sesuai

dengan tata letak bangunan serta fungsi bangunan berdasarkan analisis tapak yang dibuat. Berdasarkan lokasi yang sesuai RTRW kota Manado yang diperuntukkan untuk kawasan pariwisata serta aksesibilitas yang mudah, memungkinkan lokasi untuk pe rancangan MANADO E-SPORT ARENA berada di Kelurahan Paniki Bawah, Kecamatan Mapanget, Kota Manado Sulawesi utara. Lokasi yang dipilih memiliki potensi yang sesuai karena sudah diperuntukkan untuk pembangunan objek tersebut..

- **Pendekatan Terhadap Tema**

Pendekatan tematik yang diterapkan pada perancangan ini adalah High Tech Arsitektur yang dimana diharapkan dapat menghadirkan suatu bangunan yang sanggup memanfaatkan dan mendukung kemajuan teknologi saat ini dan menjadi icon yang baru di Kota Manado

Proses Perancangan

Proses perancangan pada Manado E-Sport Arena ini menggunakan proses perancangan Glass Box Proses (*Self Concious*) yang dilakukan secara rasional dan logis yang tidak timbul tiba-tiba, namun dengan tahapan yang dilakukan dengan sebuah pertimbangan. Serta menggunakan metode Siklus Imajinasi-Presentasi-Test oleh John Zeisel sehingga perancangan tertuju pada satu solusi diantara banyaknya solusi alternative dan Proses desain merupakan sebuah rangkaian perubahan konseptual.

KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Objek Rancangan

Manado E-Sport Arena adalah sebuah bangunan yang didedikasikan khusus untuk mewadahi kegiatan E-Sport. Bangunan tersebut secara khusus dimaksudkan untuk menyelenggarakan kegiatan e-sport seperti turnamen atau pertandingan, acara-acara *e-sport* dan kegiatan *e-Sports* lainnya.

Prospek dan Fisibilitas

- **Prospek**

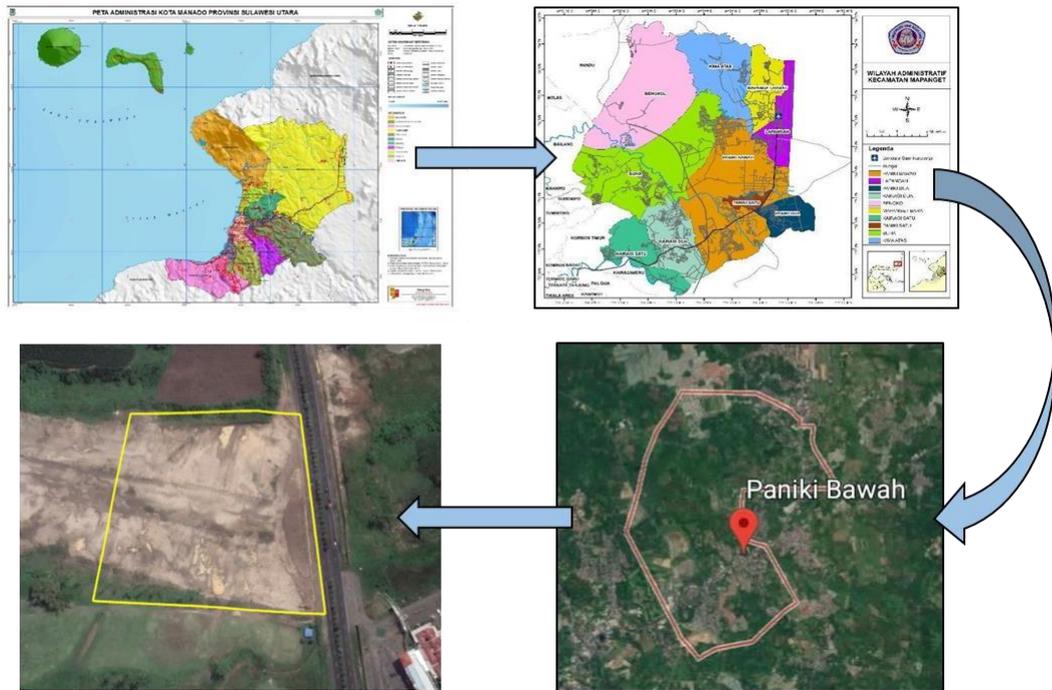
Tingginya minat terhadap e-Sport dan perkembangan e-Sport yang begitu meningkat di Kota Manado memerlukan bangunan yang khusus menjadi wadah yang mampu memfasilitasi atau menunjang seluruh kegiatan e-Sport yang ada di Kota Manado berupa bangunan Manado E-Sport Arena karena selama ini kegiatan-kegiatan e-Sport yang ada selalu diadakan di tempat yang tidak secara khusus kegunaannya untuk dapat menunjang kegiatan e-Sport di kota Manado.

- **Fisibilitas**

Perancangan “Manado E-sport Arena” ini sangat diperlukan untuk dibangun karena objek ini dapat mewadahi dan menunjang seluruh kegiatan e-sport yang ada di Kota Manado. Berdasarkan RTRW Kota Manado, lokasi objek tersebut masuk dalam Sub Pusat Pelayanan Kota VI. Objek ini diharapkan dapat meningkatkan kawasan Olahraga khususnya olahraga elektronik, pariwisata, serta Industri Kreatif kota Manado serta menjadi lapangan pekerjaan yang baru bagi masyarakat Kota Manado.

Lokasi dan Tapak

Lokasi tapak objek rancangan Manado E-Sport Arena berada di Kelurahan Kairagi Dua, Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara, dengan luas Tapak 2.55 Ha. Lokasi ini dipilih dari tiga alternatif yang ada berdasarkan beberapa kriteria yang ada yaitu, lokasi yang mudah dicapai, luas tapak memadai, jaringan utilitas yang memadai, keadaan sekitar tapak yang mendukung, lingkungan yang asri, jauh dari sumber kebisingan, mempunyai pencahayaan dan penghawaan yang baik.



Gambar 1. Tapak Terpilih
Sumber : earth.google.com

Analisis Tapak dan Lingkungan

- **Kapabilitas Tapak**

- Total Luas Tapak (TLT) = 25.500 m²
- GSB = 5 m

$$= (165 \times 5) + (178 \times 5) + (155 \times 5) + (145 \times 5)$$

$$= 825 + 890 + 770 + 725$$
= 3.210 m²
- GSJ = ½ lebar jalan + 1

$$= \frac{1}{2} \times 6 + 1$$

$$= 4 \text{ meter}$$

$$= 4 \times 165$$
= 660 m²
- Luas Sempadan Jalan = GSB + GSJ

$$= 3.210 + 660$$
= 3.870 m²
- Luas Site Efektif = Luas Tapak – Luas Sempadan

$$= 25.500 - 3.870$$
= 21.630 m²
- KDB Max = 40 % x Luas Tapak

$$= 40 \% \times 38.734 \text{ m}^2$$
= 10.200 m²
- KLB Max = 150 % x Luas Site Efektif

$$= 150 \% \times 21.630$$
= 32.445 m²
- Max Jumlah Lantai = KLB : KDB

$$= 32.445 : 10.200$$
= 3 lantai
- KDH = 40 % x Luas Site Efektif

$$= 0,4 \times 21.630$$
= 8.652 m²

- **Klimatologi**
Dalam mendesain objek rancangan, perhatian harus diberikan pada penggunaan bahan material, penghawaan, penataan vegetasi dan memanfaatkan *secondary skin* untuk memberikan suasana nyaman dan pengalaman yang positif bagi pengguna objek desain.
- **Vegetasi**
Vegetasi pada tapak akan dilakukan penataan yang baik dengan memperhatikan fungsi dan kebutuhan pada ruang luar tapak.
- **Topografi**
Topografi di bagian utara tapak merupakan bagian tertinggi pada tapak dengan ketinggian 75mdpl sedangkan di bagian selatan tapak merupakan bagian terendah pada tapak dengan ketinggian 71mdpl. Sebagian garis kontur pada tapak akan tetap dimanfaatkan dan ditata kembali menggunakan metode *cut and fill* sesuai kebutuhan dan fungsi yang ada.

TEMA PERANCANGAN

Asosiasi Logis

Penerapan High Tech Arsitektur sebagai tema rancangan mempunyai salah satu tujuan yaitu untuk menciptakan sebuah bangunan yang dapat memanfaatkan dan mengembangkan kemajuan teknologi yang ada saat ini. High Tech Arsitektur perlu adanya sebuah unsur teknologi canggih atau terbaru di luar bangunan dan didalam bangunan serta penonjolan struktur yang ada pada bangunan, sehingga pada penerapannya high tech arsitektur perlu lokasi yang memadai dalam perancangannya. Oleh karena itu, lokasi yang ditunjuk berada di Jalan Dr. Sh Sarundajang, Kelurahan Paniki bawah, Kecamatan Mapanget, lokasi tersebut dinilai cocok dan mendukung penerapan tema high tech arsitektur pada rancangan Manado E-Sport Arena.

Kajian Tema

Perancangan Manado E-Sport Arena ini menggunakan Tema rancangan High Tech Arsitektur. Menurut Charles Jenks High Tech Arsitektur mempunyai enam karakteristik yaitu :

1. *Inside Out*
Menggunakan material kaca sebagai penutup yang transparan untuk memperlihatkan bagian interior bangunan. Fungsi-fungsi yang biasanya tertutup tetapi diperlihatkan keluar, contohnya fungsi utilitas dan service.
2. *Celebration of process*
Pemahaman terhadap strukturnya ditekankan sehingga muncul pemahaman awam atau ilmuwan. Dalam penerapannya biasanya dengan menonjolkan suatu struktur bangunan sebagai bentuk pengekspresian struktur agar memberi kesan kokoh terhadap bangunan.
3. *Transparency, Layering and Movement*
Pada penerapannya ketiga kualitas keindahan ini hampir selalu ditonjolkan dengan jelas dengan penggunaan ekstensif kaca transparan dan tembus cahaya, tangga, struktur dan pelapisan pipa-pipa saluran, serta penekanan pada escalator dan lift atau elevator sebagai elemen bergerak merupakan karakteristik dari bangunan high tech.
4. *Bright flat colouring*
Penggunaan warna-warna cerah untuk memberikan perbedaan terhadap jenis struktur dan utilitas, serta untuk mempermudah teknisi dalam membedakan dan mengerti penggunaanya secara spesifik.
5. *A light weight filigree of tensile members*
Biasanya diterapkan dengan menggunakan baja-baja tipis atau kabel-kabel baja penopang yang memberi kesan ekspresif terhadap pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur.

6. *Optimistic confidence in a scientific cultural*

Pada penerapannya biasanya menggunakan unsur teknologi terhadap bangunan baik di luar bangunan maupun di dalam bangunan yang dapat mewakili sebuah peradaban masa depan yang *scientific*, yang dapat digunakan di masa depan dan tidak ketinggalan zaman.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Implementasi Tematik

Tema yang digunakan pada perancangan Manado E-Sport Arena ini adalah High tech arsitektur. High Tech arsitektur mempunyai 6 karakteristik yaitu “*Inside Out, Celebration of Process, Transparency, layering and movement, Bright flat colouring, A light weight filigree of tensile members dan Optimistic confidence in a scientific cultural*” yang bertujuan untuk menciptakan bangunan yang bisa membantu dan mengembangkan kemajuan teknologi agar kegunaannya sesuai dengan objek rancangan serta bermanfaat bagi seluruh pengguna saat berada di dalam dan luar bangunan. Berikut ini strategi implementasi tema high tech arsitektur :

Tabel 1. Strategi Implementasi High Tech Arsitektur

NO.	ASAS-ASAS TEMATIK	PRINSIP-PRINSIP PERANCANGAN
1	<i>Inside Out</i>	Pengekspresian struktur pada hampir seluruh sisi bangunan, penggunaan material kaca pada bagian tampak depan dan belakang bangunan untuk memperlihatkan bagian dalam bangunan dan bagian belakang dome arena.
2	<i>Celebration of Process</i>	Pemberian kesan kokoh pada bangunan melalui pengekspresian struktur kolom bangunan di bagian tampak depan bangunan.
3	<i>Transparency, layering and movement</i>	Menggunakan material kaca pada hampir seluruh sisi bangunan, pelapisan system utilitas seperti pada pipa-pipa dan penggunaan tangga dan lift sebagai sirkulasi vertical bangunan.
4	<i>Bright flat colouring</i>	Perbedaan warna pada lapisan system utilitas seperti pada pipa dan kabel serta memberikan warna biru muda cerah pada beberapa bagian fasade bangunan
5	<i>A light weight filigree of tensile members</i>	Penggunaan kolom baja yang ditonjolkan di bagian depan bangunan untuk memberi kesan ekspresif terhadap struktur bangunan
6	<i>Optimistic confidence in a scientific cultural</i>	Penerapan beberapa aspek dalam smart building seperti sensor otomatis pada pencahayaan (lampu dan selubung bangunan) penerapan sensor otomatis pada pintu masuk keluar bangunan dan penggunaan LED Screen sebagai secondary screen serta menggunakan solar panel sebagai tenaga listrik cadangan pada bangunan.

Sumber : Analisis Pribadi

Konsep Programatik

Manado E-Sport Arena ini memiliki fungsi sebagai sarana olahraga non fisik yang memfasilitasi dan mewadahi aktivitas E-Sport. E-Sport Arena dapat mendukung kegiatan E-Sport untuk masyarakat pecinta game yang dilengkapi dengan fasilitas utama dari kegiatan E-Sport yang juga memiliki fungsi penunjang didalamnya yang dapat mengoptimalkan kegiatan E-Sport serta menjadi tempat rekreasi bagi para masyarakat pecinta game E-Sport yang ada di Kota Manado serta memiliki fungsi pengelola untuk mengelola seluruh kegiatan E-Sport yang ada.

Fungsional Manado E-Sport Arena ini sebagai sarana Olahraga non fisik terbagi menjadi beberapa yaitu sebagai berikut :

- Fungsi Utama

Fungsi Utama dari Manado E-Sport Arena ini adalah sebagai tempat yang menjadi wadah untuk mendukung kegiatan-kegiatan E-Sport di Kota Manado seperti turnamen e-Sport, *event-event* e-Sport dan sebagai tempat menonton Pertandingan E-Sport.

- Fungsi Penunjang

Fungsi pendukung dari E-Sport Arena ini adalah sebagai tempat rekreasi dimana kita bisa menghabiskan waktu bersama orang terdekat kita melalui beberapa fasilitas yang disediakan seperti game center, gaming café dan coffee shop.

- Fungsi Pengelola

Fungsi pengelola yaitu merupakan orang-orang yang menyediakan fasilitas, merawat fasilitas, serta mengelola E-Sport Arena ini.

Konsep Pengembangan Tapak

- Rencana Zonasi Pemanfaatan Lahan

Perencanaan Pada tapak Manado E-Sport Arena terdapat 5 pembagian zona, yaitu zona publik, semi public, private, service dan RTH. Zona publik yang berwarna hijau adalah tempat untuk umum seperti area penerimaan, Zona semi publik yang berwarna jingga adalah area arena, Zona privat yang berwarna merah adalah tempat pengelola dan backstage, Zona service yang berwarna biru adalah tempat service, Zona RTNH yang berwarna ungu adalah tempat parkir..

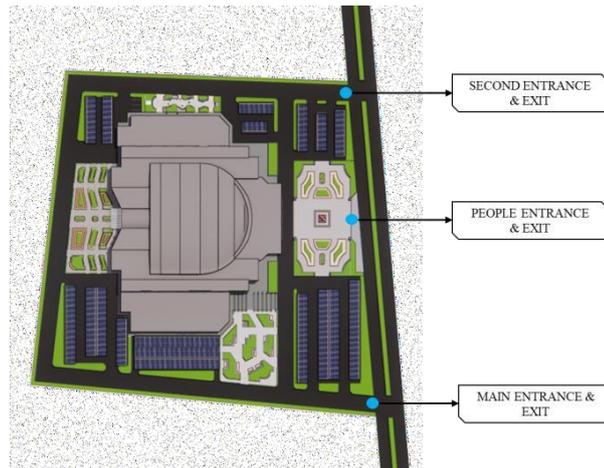


Gambar 2. Rencana Zonasi Pemanfaatan Tapak

Sumber : earth.google.com

- Rencana Aksesibilitas Tapak

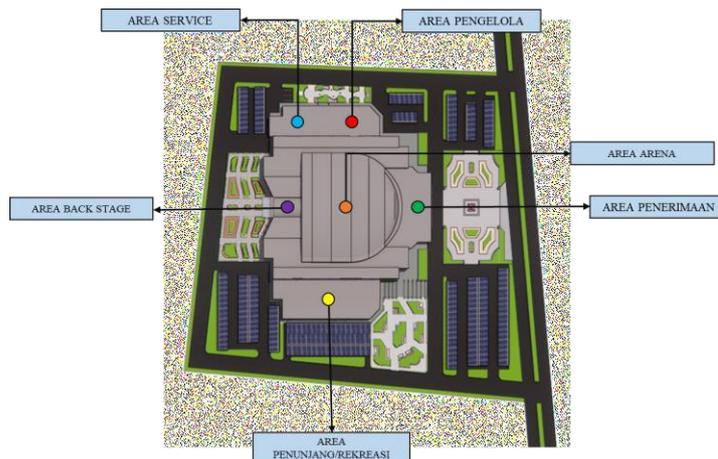
Aksesibilitas dalam tapak ini memiliki sistem 2 jalur. Terdapat Main Entrance & Exit, People Entrance & Exit, dan Second Entrance & Exit. Main entrance & Exit merupakan akses keluar-masuk utama tapak yang berada di bagian selatan tapak dan Second Entrance & Exit merupakan akses masuk-keluar kedua pada tapak dan juga terdapat People entrance & Exit pada bagian tengah yang diperuntukkan bagi para pengunjung yang berjalan kaki atau yang menggunakan kendaraan umum untuk di drop off.



Gambar 3. Rencana Aksesibilitas Masuk-Keluar Tapak
Sumber : earth.google.com

- Perletakan Relatif Massa Bangunan Pada Tapak

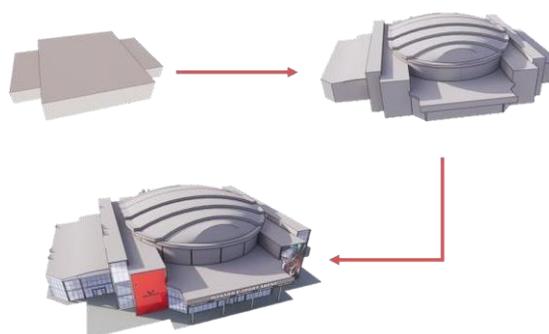
Massa bangunan pada tapak adalah massa tunggal yang Orientasi bangunannya menghadap ke jalan raya dan perletakannya disesuaikan dengan rencana grid yang telah dibuat. Perletakan relatif massa bangunan pada tapak digambarkan dalam bentuk *block plan* massa bangunan.



Gambar 4. Perletakan Relatif Massa Bangunan Pada Tapak
Sumber : penulis

Konsep Gubahan Massa Bangunan

Massa bangunan Manado E-Sport Arena ini merupakan massa tunggal memiliki bentuk awal dari sebuah bentuk persegi yang di transformasikan secara aditif dan subtraktif atau penambahan dan pengurangan pada bagian bentuk massa bangunan.



Gambar 5. Konsep Gubahan Massa Bangunan
Sumber : penulis

HASIL PERANCANGAN

Rencana Tapak

Perencanaan Tapak pada objek rancangan Manado E-Sport Arena ini merupakan sebuah massa tunggal yang berada di bagian tengah tapak. Massa bangunan ini juga kelilingi oleh RTH dan RTNH dengan macam-macam fungsi seperti umum, private dan service. Tapak mempunyai 2 akses keluar/masuk kendaraan pribadi di bagian utara dan selatan, serta juga terdapat People entrance & Exit pada bagian tengah yang diperuntukkan bagi para pengunjung yang berjalan kaki atau yang menggunakan kendaraan umum untuk di *drop off*.



Gambar 6. Site Plan

Sumber : penulis

Lay Out

Penataan Tata ruang bangunan pada objek rancangan ini mengikuti zonasi ruang yang dibuat. Di bagian depan sebagai area penerimaan, di bagian atas sebagai area pengelola dan service, di bagian bawah adalah area rekreasi/penunjang, di bagian tengah bangunan adalah area arena dan di bagian belakang merupakan area *backstage*.



Gambar 7. Lay Out

Sumber : penulis

Tampak Bangunan.

Tampak bangunan memperlihatkan empat sisi tampak yang ada pada bangunan yaitu tampak depan, tampak belakang, tampak samping kiri dan tampak samping kanan. Pada tampak depan terdapat pintu keluar/masuk utama bangunan di bagian tengah dan bagian kiri dan kanan bangunan dan memperlihatkan fasade bangunan yang menggunakan material kaca untuk mengekspos interior bangunan dan mengekspos penggunaan baja pada kolom bangunan untuk memberi kesan ekspresif terhadap struktur bangunan serta memperlihatkan dua penggunaan *big LED screen* sebagai media teknologi canggih yang kegunaannya untuk penayangan sebuah promosi game atau iklan. Pada area tampak belakang bangunan memperlihatkan juga fasade bangunan yang menggunakan material kaca untuk mengekspos interior bangunan, menggunakan material ACP yang disertai *LED light* untuk kesan futuristik dan menerapkan material baja pada fasade bangunan untuk memberikan kesan yang kokoh.

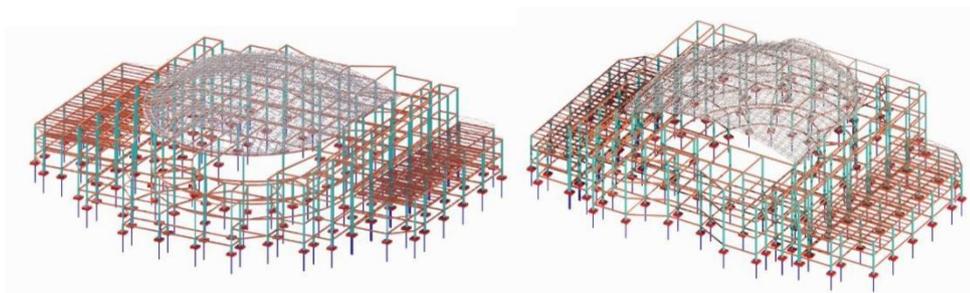
Pada area tampak samping kanan dan kiri memperlihatkan penerapan fasade bangunan menggunakan material ACP sebagai *secondary skin* dengan desain bentuk yang bertujuan untuk memberi kesan futuristik pada bangunan.



Gambar 8. Tampak Bangunan
Sumber : penulis

Isometri Struktur Bangunan.

Pada isometri struktur bangunan ini memperlihatkan struktur rangka bangunan yang menggunakan pondasi jenis *bore pile*, menggunakan struktur kolom-balok utama yaitu baja H yang berdiameter 50x50 dengan jarak 10x10 dan kolom-balok praktis dengan diameter 40x40 dan dengan jarak antar kolom 5x5, serta menggunakan struktur atap *Space Framc* pada bangunan.



Gambar 9. Isometri Struktur Bangunan
Sumber : penulis

Spot Visual Performa Bangunan, Ruang Dalam & Ruang Luar.

Spot visual performa bangunan menampilkan 4 spot eksterior, Perspektif mata burung, Perspektif mata manusia dan 2 Spot Interior.

Spot Eksterior menampilkan 4 spot eksterior yaitu plaza depan, plaza belakang, taman samping kiri dan taman samping kanan.



PLAZA DEPAN



PLAZA BELAKANG



TAMAN SAMPING KIRI



TAMAN SAMPING KANAN

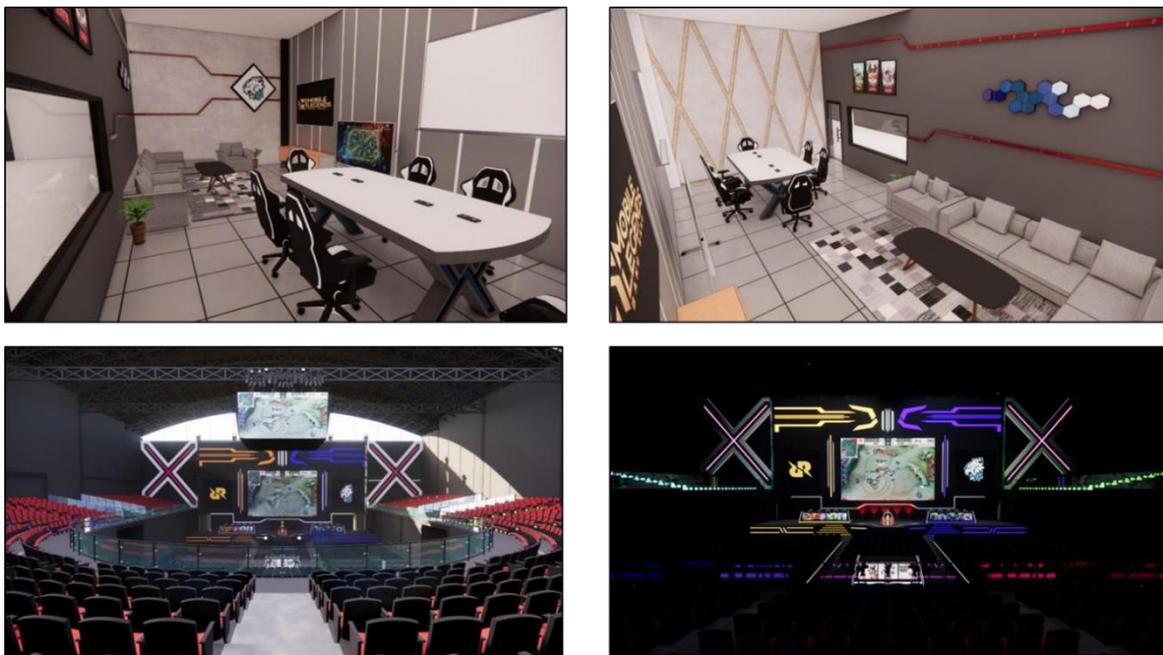
*Gambar 10. Spot Eksterior
Sumber : penulis*

Pada perspektif mata burung terlihat hampir seluruh bagian area site objek rancangan, dapat terlihat 2 *big LED screen* pada bagian tampak depan bangunan, dan penggunaan *solar panel* pada kanopi area tempat parkir. Pada perspektif mata manusia berada di bagian plaza depan yang memperlihatkan sebuah *vocal point* dan tampak depan bangunan.



*Gambar 11. Perspektif Mata Burung Dan Perspektif Mata Manusia
Sumber : penulis*

Pada Spot Interior memperlihatkan dua spot interior yaitu ruang team e-sport dan juga bagian dalam arena tempat pertandingan atau event e-sport dilaksanakan. Ruang team e-sport menggunakan interior gaya modern dengan warna netral yang dipadukan dengan *LED strip* dengan dinding yang kedap suara. Area Arena memperlihatkan situasi arena pada waktu siang dan malam hari. Pada waktu siang hari memperlihatkan manfaat dari fasade bangunan dengan material kaca yang mempunyai fungsi juga sebagai ventilasi agar pencahayaan alami dapat masuk dan mengurangi penggunaan listrik pada bangunan. Pada waktu malam hari memperlihatkan area panggung dengan layar LED besar dan area panggung juga disorot dengan lampu dan lampu-lampu *LED strip* untuk memperindah area dalam arena serta menggunakan peredam suara pada bagian dinding arena.



Gambar 12. Spot Interior
Sumber : penulis

PENUTUP

Objek Perancangan Manado E-Sport Arena ini merupakan tempat yang mewadahi atau menunjang seluruh kegiatan-kegiatan e-Sport dan memenuhi semua kebutuhan masyarakat pecinta atau pegiat e-Sport di Kota Manado dalam mengembangkan bakat yang ada. Dengan menggunakan tema rancangan High Tech Arsitektur dalam setiap proses rancangan yang di harapkan dapat membantu dan mengembangkan kemajuan teknologi yang ada saat ini dan mampu mendukung seluruh kegiatan e-Sport yang ada di objek perancangan Manado E-Sport Arena.

DAFTAR PUSTAKA

- Faidillah Kurniawan, 2019, E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian, JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, 15 (2), 2019, 61-66.
- Indro, Andi Surya Kurnia, 2019, E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial. Jurnal STUPA, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Vol. 1, No. 2, Oktober 2019. Hlm: 913-928.
- M. Abdillah Wiguna, Dan Wawan Ardiyan S., 2016, Bandung Esport Arena Membangun Ekosistem Esport Di Indonesia., Jurnal Sains Dan Seni ITS, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Vol. 5, No.2.
- Meynar Telew, Steven Lintong, 2011, Arsitektur High Tech, Media Matrasain, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi, Vol 8 No 2 Agustus 2011.
- Neufert, Ernst, 1996, Data Arsitek Jilid 1, Erlangga, Jakarta.

- Neufert, Ernst, 2002 , Data Arsitek Jilid 2, Erlangga, Jakarta
- Pemerintah Daerah Tk. II Kota manado, 2014, Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado Tahun 2014 – 2034, Dinas PUPR Kota manado, Manado.
- Rizki Indah Muhartati, Ahmad Farkhan, Dyah S. Pradnya P. 2019, Penerapan Teori Arsitektur High Technology Pada Rancangan Gedung Olahraga Di Purbalingga. Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta, Jurnal SenTHong 2019.
- Rogi, Octavianus H.A, Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain, (Bagian Kedua dari Essay : Arsitektur Futurovernakularis – Suatu Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek) Media Matrasain, Fakultas teknik, Universitas Sam Ratulangi, Vol 11 No.3, pp. 7–12, 2014.
- Sri Surya, 2022, Manado Juara Umum Cabor e-Sport di Porprov Sulut 2022. <https://beritamanado.com/manado-juara-umum-cabor-e-sport-di-porprov-sulut-2022/>.