

SKRIPSI

WISATA ESPORTS DI KOTA JAKARTA

Disusun dan diajukan oleh:

**RIA AMRIATI
D051171016**



**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
GOWA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Wisata Esports Di Kota Jakarta”

Disusun dan diajukan oleh

Ria Amriati
D051171016

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 17 Oktober 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Ar. Dr. Eng. Ir. Rosady Mulyadi, ST., MT., IAI.
NIP. 19700810 199802 1 001

Pembimbing II



Ar. Dr. Ir. Syarif Beddu, MT. IAI.
NIP. 19580325 198601 1 001

Mengetahui



Ar. Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST., MT., IAI.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ria Amriati
NIM : D051171016
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

{Wisata Esports di Kota Jakarta}

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitannya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap untuk diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasi oleh Penulis di masa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 23 Oktober 2023

Yang Menyatakan


Ria Amriati

ABSTRAK

RIA AMRIATI. *Wisata Esports di Kota Jakarta* (dibimbing oleh Rosady Mulyadi dan Syarif Beddu)

Esports telah diakui sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia melalui Rapat Kerja Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Pusat tahun 2020. Sejumlah prestasi dari cabang olahraga ini telah berhasil mengharumkan nama Indonesia pada beberapa kejuaraan internasional, seperti Asian Games 2018 dan Sea Games 2019. Namun penyelenggaraan kegiatan *esports* masih kurang didukung oleh wadah permanen yang dapat melangsungkan kegiatan *esports* secara khusus, sehingga banyak kegiatan *esports* yang kemudian diselenggarakan di pusat perbelanjaan atau *exhibition hall*. Selain itu, *esports* sebagai bidang olahraga yang berangkat dari dunia *gaming* masih sering mendapat sentimen negatif. Hal ini dikarenakan penggunaan *game* sebagai bidang kompetitif utama dinilai dapat menyebabkan beberapa dampak buruk, seperti kecanduan dan gangguan kesehatan, bahkan dinilai jauh dari nilai olahraga. Untuk itu, diperlukan adanya perubahan persepsi terhadap *esports* yang tidak hanya berfokus pada permainan *game*, tapi diimbangi juga dengan aktivitas olahraga. Untuk mewujudkan hal tersebut, perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta menggunakan metode desain hibrid, di mana fungsi *gaming* dan fungsi *sports* dari *esports* akan digabungkan. Dengan menggunakan metode desain hibrid dalam perancangan ini, diharapkan dapat terwujud suatu wadah khusus dalam penyelenggaraan kegiatan *esports* yang selain dapat mewadahi kebutuhan *esports* ke depannya, juga dapat memberikan persepsi berbeda dan dampak positif bagi perkembangan ekosistem *esports*, sekaligus menjadi identitas pada daerah tersebut.

Kata Kunci: *Esports, Electronic, Gaming, Hibrid, Jakarta, Sports.*

ABSTRACT

RIA AMRIATI. Esports Tourism in Jakarta City (supervised by Rosady Mulyadi and Syarif Beddu)

Esports has been recognized as an achievement sport in Indonesia through the 2020 Work Meeting of the Indonesian National Sports Committee (KONI). A number of achievements from this sport have made Indonesia proud in several international championships, such as the 2018 Asian Games and 2019 Sea Games. However, the implementation of esports activities is still not supported by a permanent place that can hold esports activities specifically, so many esports activities are then held in shopping centers or exhibition halls. In addition, esports as a sports field that departs from the world of gaming still often receives negative sentiment. This is because the use of gaming as the main competitive field is considered to cause several adverse effects, such as addiction and health problems, and is considered far from the value of sports. For this reason, there is a need to change the perception of esports that does not only focus on gaming, but is also balanced with sports activities. To realize this, the design of Esports Tourism in Jakarta uses a hybrid design method, where the gaming function and sports function of esports will be combined. By using the hybrid design method in this design, it is hoped that a special place for organizing esports activities can be realized, which in addition to accommodating the needs of esports in the future, can also provide a different perception and positive impact on the development of the esports ecosystem, as well as becoming an identity in the area.

Keywords: Esports, Electronic, Gaming, Hybrid, Jakarta, Sports.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta salam dan salawat senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW atas sunnah dan petunjuknya, sehingga Tugas Akhir Perancangan Arsitektur yang berjudul “Wisata Esports di Kota Jakarta” ini dapat diselesaikan dengan sebagai mana mestinya.

Banyak kendala yang penulis hadapi dalam rangka penyusunan tugas akhir ini, dan hanya berkat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihaklah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagaimana mestinya. Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, Dr. H. Edward Syarif, S.T., M.T.
2. Kepala Laboratorium Perancangan Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, MSi.
3. Bapak Dr. Eng. Ir. Rosady Mulyadi, ST., MT selaku Pembimbing I dan Bapak Dr. Ir. Syarif Beddu, MT selaku Pembimbing II atas segala bantuan dan bimbingan yang diberikan.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, MSi. selaku Penguji I dan Ibu Dr. Eng. Hj. Asniawaty, ST., MT selaku Penguji II atas segala masukan yang diberikan.
5. Kedua orang tua penulis, Ayahanda Drs. H. Amran Dawasa dan Ibunda Hj. Jumiaty Angka S.E. yang telah mendidik, membesarkan dan mendoakan penulis.
6. Saudara, keluarga dan teman-teman Arsitektur 2017 FT-UH yang senantiasa memberikan semangat.

Penulis menyadari jika dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir perancangan ini. Semoga penyusunan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat untuk kalangan akademisi serta pembaca

kedepannya. Akhir kata, penulis mengucapkan permohonan maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat kesalahan.

Makassar, 27 September 2023

Penyusun,

Ria Amriati

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
1. Arsitektural	4
2. Non-Arsitektural	4
C. Tujuan dan Sasaran	4
1. Tujuan	4
2. Sasaran	5
D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan	5
1. Batasan Masalah	5
2. Lingkup Pembahasan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Umum <i>Esports</i>	6
1. Definisi <i>Esports</i>	6
2. Sejarah Perkembangan <i>Esports</i>	6
3. Potensi <i>Esports</i>	8
4. Jenis Aktivitas Permainan <i>Esports</i>	9
5. Jenis Permainan dalam <i>Esports</i>	10
6. Turnamen <i>Esports</i>	11
B. Tinjauan Wisata <i>Esports</i>	14
1. Definisi Wisata <i>Esports</i>	14
2. Kegiatan dan Fasilitas Wisata <i>Esports</i>	14

C. Tinjauan Arsitektur Hibrid	26
1. Definisi Arsitektur Hibrid.....	26
2. Konsep Perancangan Arsitektur Hibrid.....	27
3. Karakteristik Bangunan Hibrid.....	28
4. Penerapan Konsep Hibrid.....	31
D. Studi Preseden	34
1. Zhongxian Esports Stadium	34
2. Esports Stadium Arlington	36
3. HyperX Esports Arena	40
Zhongxian Esports Stadium.....	43
BAB III METODE PEMBAHASAN.....	45
A. Jenis Pembahasan	45
B. Sumber Data	45
C. Waktu Pengumpulan Data	45
D. Pengumpulan Data.....	45
E. Analisis Data	46
F. Sistematika Pembahasan.....	46
G. Kerangka Pikir	47
BAB IV WISATA ESPORTS DI KOTA JAKARTA	48
A. Kondisi Fisik Kota Jakarta	48
1. Kondisi Geografis Kota Jakarta.....	48
2. Wilayah Administrasi Kota Jakarta.....	49
3. Kondisi Iklim Kota Jakarta.....	49
B. Kondisi Non Fisik Kota Jakarta	51
1. Kependudukan.....	51
2. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Jakarta	52
C. Pengadaan Wisata Esports di Kota Jakarta.....	53
1. Tinjauan Wadah Esports di Kota Jakarta	53
2. Tinjauan Pengguna Wisata Esports	60
D. Analisa Pendekatan Makro.....	64
1. Analisis Penentuan Lokasi	64
2. Analisis Penentuan Tapak	68

3.	Analisis Pengolahan Tapak	73
4.	Analisis Penataan Ruang Luar dan Ruang Dalam Bangunan	74
5.	Analisis Gubahan Bentuk	76
E.	Analisis Pendekatan Mikro	77
1.	Analisis Pelaku Kegiatan.....	77
2.	Analisis Jenis Kegiatan.....	79
3.	Analisis Pola Kegiatan dan Kebutuhan Ruang.....	79
4.	Analisis Pola Ruang	85
5.	Analisis Sirkulasi Ruang	88
6.	Analisis Pengelompokan Ruang.....	93
7.	Analisis Besaran Ruang.....	98
8.	Analisis Sistem Struktur	107
9.	Analisis Fisika Bangunan	110
10.	Analisis Utilitas Bangunan	117
BAB V	KONSEP DASAR PERANCANGAN	127
A.	Konsep Dasar Perancangan Makro	127
1.	Analisis Tapak	127
2.	Konsep Dasar Gubahan Bentuk.....	134
B.	Konsep Dasar Perancangan Mikro	136
1.	Konsep Kebutuhan Ruang	136
2.	Konsep Hubungan Ruang	138
3.	Konsep Penataan Ruang Luar	141
4.	Konsep Penataan Ruang Dalam	143
5.	Konsep Sistem Struktur	146
6.	Konsep Fisika Bangunan	147
7.	Konsep Utilitas Bangunan	148
DAFTAR PUSTAKA	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Grafik Jumlah Hadiah pada Turnamen Esports	8
Gambar 2. Ruangan Khusus pada Permainan Esports Fisik	10
Gambar 3. Area Bermain pada Esports Non-Fisik.....	10
Gambar 4. Layout Umum Kompetisi PC.....	11
Gambar 5. Layout Umum Kompetisi Console.....	12
Gambar 6. HyperX Esports Arena	14
Gambar 7. Panggung Esports Stadium Arlington	15
Gambar 8. Panggung League of Legends Esports Arena di Seoul	16
Gambar 9. Garis pandang.....	16
Gambar 10. Sudut Pandang Horizontal.....	17
Gambar 11. Garis Pandang Vertikal	18
Gambar 12. Dimensi Kursi	18
Gambar 13. Ruang antar baris kursi.....	19
Gambar 14. Penataan Kursi Penonton.	19
Gambar 15. Area Komentator dalam Arena Pertandingan	20
Gambar 16. Area Komentator dalam Ruang Siaran.....	21
Gambar 17. Ruang Analisis	21
Gambar 18. Ruang Pasca Produksi	21
Gambar 19. Sandbox VR di Jakarta.....	22
Gambar 20. Venus Esport Gaming Center.....	23
Gambar 21. Gaming gallery Esports Stadium Arlington	23
Gambar 22. High Grounds Cafe.....	24
Gambar 23. Esport Shop yang ada di Esports Stadium Arlington	24
Gambar 24. Game On exhibition di Madrid	25
Gambar 25. Area Cosplay pada ESL One Hamburg.....	25
Gambar 26. Fasilitas Pelatihan Fisik.....	26
Gambar 27. Fasilitas Pelatihan Non-Fisik	26
Gambar 28. Contoh Bentuk Fabrics Hybrid pada Bangunan Tabor Opera House	30
Gambar 29. Contoh Bentuk Graft Hybrid pada Bangunan US Custom House	31
Gambar 30. Contoh Bentuk Monolith Hybrid pada Bangunan New York Hospital	31
Gambar 31. Zhongxian Esports Stadium	34
Gambar 32. Denah Stadium Zhongxian Esports.....	35
Gambar 33. Interior Stadium Zhongxian Esports	35
Gambar 34. Tampak Stadium Zhongxian E-sports.....	36
Gambar 35. Esports Stadium Arlington	36
Gambar 36. Denah Esports Stadium Arlington.....	37
Gambar 37. Arena Kompetisi Esports Stadium Arlington.....	38
Gambar 38. Ruang Tunggu Pemain dan Ruang Tim Esports Stadium Arlington	38
Gambar 39. Ruang Caster dan Ruang Pasca Produksi Esports Stadium Arlington	39
Gambar 40 . Ruang Audio dan Ruang Kontrol Esports Stadium Arlington.....	39
Gambar 41. Ruang Mesin Esports Stadium Arlington.....	39

Gambar 42. Game Center Esports Stadium Arlington.....	40
Gambar 43. HyperX Esports Arena	40
Gambar 44. Arena Penonton Lantai Bawah Hyperx Esports Arena.....	41
Gambar 45. Arena Penonton Lantai Atas Hyperx Esports Arena.....	41
Gambar 46. Ruang Permainan VIP Hyperx Esports Arena	42
Gambar 47. Bar Hyperx Esports Arena	42
Gambar 48. Pusat Siaran dan Fasilitas Produksi Hyperx Esports Arena.....	42
Gambar 49. Peta Wilayah DKI Jakarta.....	48
Gambar 50. Sebaran Penduduk DKI Jakarta Menurut Kabupaten/Kota tahun 2020	52
Gambar 51. Dunia Games Esports Stadium.....	53
Gambar 52. Fasilitas Dunia Games Esports Stadium	54
Gambar 53. Ligagame Esports Arena	54
Gambar 54. Fasilitas Ligagame Esports Arena.....	55
Gambar 55. ESL Indonesia Championship Season 2 di Tennis Indoor Senayan	56
Gambar 56. AOV Star League Season 1 diadakan di Mall Taman Anggrek	56
Gambar 57. Peta Persebaran Wadah Esports di DKI Jakarta.....	64
Gambar 58. Peta Tata Ruang DKI Jakarta	65
Gambar 59. Peta Trayek Angkutan Umum di DKI Jakarta	66
Gambar 60. Alternatif Lokasi	66
Gambar 61. Peta Peruntukan Ruang Kecamatan Tanah Abang.....	69
Gambar 62. Peta Ketersediaan Lahan di Kecamatan Tanah Abang	69
Gambar 63. Peta Trayek Angkutan Umum di Kecamatan Tanah Abang	70
Gambar 64. Peta Lokasi Fasilitas Olahraga dan Rekreasi di Kecamatan Tanah Abang	70
Gambar 65. Alternatif Tapak	71
Gambar 66. Struktur Organisasi Wisata Esports.....	77
Gambar 67. Organisasi Terpusat.....	85
Gambar 68. Organisasi Linier	86
Gambar 69. Organisasi Radial	86
Gambar 70. Organisasi Terklaster.....	87
Gambar 71. Organisasi Grid	87
Gambar 72. Pencapaian Frontal	88
Gambar 73. Pencapaian Tidak Langsung.....	89
Gambar 74. Pencapaian Spiral	89
Gambar 75. Jenis-jenis Pola Sirkulasi Ruang	90
Gambar 76. Jalur Melewati Ruang.....	91
Gambar 77. Jalur Lewat Menembus Ruang	92
Gambar 78. Jalur Menghilang di dalam Ruang	92
Gambar 79. Side Lighting	111
Gambar 80. Top Lighting.....	112
Gambar 81. Jenis-jenis Pencahayaan Buatan.....	113
Gambar 82. Ventilasi Silang (Cross Ventilation)	114
Gambar 83. Ventilasi Pasif (Stack Ventilation).....	114
Gambar 84. Evaporative Cool Towers.....	115

Gambar 85. Earth Cooling Tubes.....	115
Gambar 86. Split Air Conditioner System	116
Gambar 87. Central Air Conditioner System	116
Gambar 88. Sistem Down Feed dan Sistem Up Feed	117
Gambar 89. Skema Sewage Treatment Plant (STP)	119
Gambar 90. Sistem satu pipa (one pipe system)	119
Gambar 91. Sistem dua pipa	120
Gambar 92. Skema Pengolahan Sampah Manual	120
Gambar 93. Skema Pengolahan Sampah Mekanik	121
Gambar 94. Skema Distribusi Listrik pada Bangunan	121
Gambar 95. Sistem Sangkar Faraday (kiri) dan Sistem Thomas (kanan).....	126
Gambar 96. Rona Awal Lingkungan Tapak	127
Gambar 97. Analisis Pandangan dari Dalam Tapak	128
Gambar 98. Analisis Pandangan dari Luar Tapak	128
Gambar 99. Analisis Kebisingan.....	129
Gambar 100. Analisis Orientasi Matahari.....	131
Gambar 101. Analisis Arah Angin.....	132
Gambar 102. Analisis Pencapaian.....	133
Gambar 103. Pembagian Zona	133
Gambar 104. Proses Gubahan Bentuk	135
Gambar 105. Hubungan Bentuk dan Tapak.....	135
Gambar 106. Konsep Selubung Bangunan	136
Gambar 107. Hubungan Ruang Kantor Pengelola	138
Gambar 108. Hubungan Ruang Arena Esports	139
Gambar 109. Hubungan Ruang Pelatihan Esports	139
Gambar 110. Hubungan Ruang Game Center.....	139
Gambar 111. Hubungan Ruang Arena Interaksi & Ekshibisi	140
Gambar 112. Hubungan Ruang Penunjang	140
Gambar 113. Hubungan Ruang Pelayanan	140
Gambar 114. Hubungan Tiap Kelompok Kegiatan.....	140
Gambar 115. Konsep Tata Ruang Luar.....	141
Gambar 116. Konsep Tata Ruang Dalam	143

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahapan Hibrid dalam Perancangan Wisata Esports	32
Tabel 2. Kesimpulan Studi Preseden	43
Tabel 3. Luas Daerah dan Jumlah Pulau Provinsi DKI Jakarta 2020	49
Tabel 4. Pengamatan Unsur Iklim di Stasiun Pengamatan BMKG 2020	50
Tabel 5. Jumlah Penduduk DKI Jakarta.....	51
Tabel 6. Klub Esports Profesional di Kota Jakarta	57
Tabel 7. Pengembang Game di Kota Jakarta	59
Tabel 8. Turnamen <i>Esports</i> Tahun 2021	60
Tabel 9. Kegiatan BERKAF Game Prime dari tahun 2016-2019.....	62
Tabel 10. Analisis penentuan lokasi.....	67
Tabel 11. Penilaian Lokasi	68
Tabel 12. Analisis Penentuan Tapak	71
Tabel 13. Penilaian Tapak.....	73
Tabel 14. Pola Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	79
Tabel 15. Pola Ruang Wisata Esports	88
Tabel 16. Konfigurasi Jalur Wisata Esports.....	91
Tabel 17. Hubungan Jalur Ruang Wisata Esports.....	92
Tabel 18. Pengelompokan Ruang	93
Tabel 19. Analisis Besaran Ruang Kantor Pengelola	98
Tabel 20. Analisis Besaran Ruang Arena Esports	100
Tabel 21. Analisis Besaran Ruang Pelatihan Esports	101
Tabel 22. Analisis Besaran Ruang Game Center	103
Tabel 23. Analisis Besaran Ruang Arena Interaksi & Ekshibisi	104
Tabel 24. Analisis Besaran Ruang Penunjang	104
Tabel 25. Analisis Besaran Ruang Pelayanan.....	106
Tabel 26. Analisis Besaran Parkiran	106
Tabel 27. Analisis Total Luasan Terbangun Wisata Esports	107
Tabel 28. Konsep Kebutuhan Ruang	136
Tabel 29. Konsep Prabot	145
Tabel 30. Standar Kenyamanan Ruang.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena *electronic sport* atau yang lebih sering disebut *esports* telah mematahkan stigma negatif dan berhasil mengembangkan *gaming* menjadi suatu profesi dengan prospek yang menjanjikan. *Esports* sendiri merupakan bidang olahraga yang berangkat dari dunia *gaming*, di mana pemain profesional menggunakan *game* yang difasilitasi oleh sistem elektronik sebagai bidang kompetitif utama. *Esports* dikategorikan sebagai olahraga otak selayaknya permainan catur yang menggunakan pengaturan strategi, kecepatan berpikir dan kecepatan mengendalikan perangkat dalam permainannya.

Sejarah *esports* dimulai dari kompetisi kecil yang diadakan di Universitas Stanford pada tahun 1972. Kompetisi yang diberi nama Intergalactic Spacewar Olympic itu tetap dilaksanakan, meskipun pada masa itu jaringan internet belum ada dan *game* serta perangkat komputer masih jarang ditemui. Skema *esports* kemudian berubah saat teknologi internet mulai merambah dunia pada tahun 1990-an. Pengaruh teknologi tersebut juga dirasakan di Indonesia dengan kemunculan IndoNet sebagai *Internet Service Provider (ISP)* komersial pertama, yang menjadi penanda lahirnya komunitas *gamers* di Indonesia melalui warung internet (*warnet*). *Esports* secara resmi baru muncul di Indonesia pada tahun 1999, saat itu kompetisi *game online* pertama kali diperlombakan oleh Liga Game. Meski sempat terseok-seok di awal kemunculannya, *esports* akhirnya mulai mendapatkan tempatnya sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia melalui Rapat Kerja Nasional KONI Pusat 2020 yang diadakan oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga beserta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

Sejumlah prestasi yang diperoleh melalui cabang olahraga ini telah berhasil mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Beberapa

di antaranya adalah mendali emas dari Clash Royal dan mendali perak dari Heartstone pada Asian Games 2018, mendali perak dari Arena of Valor dan Mobile Legend Bang Bang pada Sea Games 2019, serta masih banyak kejuaraan lainnya. Atlet *esports* Indonesia pun sudah banyak yang berkarier di luar negeri dan membela tim profesional berskala internasional, contohnya Hansel Ferdinand yang menjadi pemain dari tim Tyloo asal China.

Antusiasme terhadap *esports* tidak dapat dipandang sebelah mata, terbukti dari perkembangan industri *esports* yang kian pesat dari tahun ke tahun. Dari data yang dikeluarkan Newzoo, Indonesia menjadi salah satu pasar *game* terbesar di Asia Pasifik dengan pendapatan sebesar USD 941 juta atau setara Rp 13 triliun dan jumlah *gamers* mencapai 34 juta pada tahun 2020. Jumlah tersebut kemudian meningkat berdasarkan data dari Esports Industry Outlook 2021, dimana pendapatan mencapai USD 2,08 miliar atau sekitar Rp 30 triliun dan jumlah *gamers* sekitar 43% dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara. Selain peningkatan pendapatan dan jumlah *gamers*, tingginya jumlah penonton serta turnamen *esports* yang diadakan menjadi indikasi perkembangan *esports* di Indonesia. Menurut DataReportal melalui laporan Digital 2020: Global Digital Overview, terdapat 20% pengguna internet umur 16-64 tahun menonton *live-streaming* dari *games* dan satu dari tujuh orang menonton turnamen *esports*. Dalam beberapa tahun terakhir, turnamen *esports* juga semakin sering digelar, seperti Indonesia Games Championship (IGC), Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL), dan PUBG Mobile Indonesia National Championship (PINC).

Dengan potensi yang ada, *esports* hendaknya didukung dengan wadah khusus yang dapat menunjang berbagai kegiatan *esports*. Kota Jakarta yang menjadi salah satu pusat pengembangan *esports* di Indonesia hanya memiliki beberapa wadah khusus, antara lain Dunia Games Esports Stadium dan Ligagame Esports Arena. Walaupun cukup populer, keduanya memiliki kekurangan pada luasan dan kapasitas, serta fasilitas penunjang yang

dimiliki. Oleh sebab itu, banyak kegiatan *esports* yang kemudian diselenggarakan di pusat perbelanjaan seperti Mall Taman Anggrek atau *exhibition hall* seperti Jakarta International Expo.

Dengan adanya wadah permanen yang dapat melangsungkan kegiatan *esports* secara khusus, penyelenggaraan kegiatan seperti turnamen, pelatihan atlet profesional, kegiatan komunitas, pengembangan teknologi *game* dan kegiatan *esports* lain yang dibutuhkan sebagai lingkup pelayanan dapat diwadahi. Selain itu, tiap pelaku *esports* sebagai sasaran pengguna akan lebih dimudahkan. Pihak penyelenggara dapat bekerja lebih efisien karena akses dan ketersediaan peralatan, serta spesifikasi dan *layout* bangunan yang dibuat sesuai dengan standar kebutuhan *esports*. Pengunjung akan lebih nyaman dan tertata sehingga lebih fokus dalam menikmati acara dan atlet dapat menikmati fasilitas pelatihan yang dapat meningkatkan prestasi mereka.

Meskipun memiliki potensi yang cukup besar, *esports* sebagai bidang olahraga yang berangkat dari dunia *gaming* masih sering mendapat sentimen negatif. Hal ini dikarenakan penggunaan *game* sebagai bidang kompetitif utama dinilai dapat menyebabkan beberapa dampak buruk, seperti kecanduan dan gangguan kesehatan, bahkan dinilai jauh dari nilai olahraga. Untuk itu, diperlukan adanya perubahan persepsi terhadap *esports* yang tidak hanya berfokus pada permainan *game*, tapi diimbangi juga dengan aktivitas olahraga. Untuk mewujudkan hal tersebut, perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta menggunakan pendekatan Arsitektur Hibrid, di mana fungsi *gaming* (hiburan) dan fungsi *sports* (olahraga) dari *esports* akan digabungkan.

Dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Hibrid dalam perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta, diharapkan dapat terwujud suatu wadah khusus dalam penyelenggaraan kegiatan *esports* yang selain dapat mewadahi kebutuhan *esports* ke depannya, juga dapat memberikan persepsi berbeda dan dampak positif bagi perkembangan ekosistem *esports*, sekaligus menjadi identitas pada daerah tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Arsitektural

Rumusan masalah arsitektural yang dihadapi antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Hibrid?
- b. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak bangunan serta tata gunalahan yang sesuai untuk perencanaan Wisata Esports di Kota Jakarta?
- c. Bagaimana menentukan kebutuhan dan besaran ruang, tata ruang, desain interior dan eksterior yang sesuai dengan peruntukan fungsi Wisata Esports?
- d. Bagaimana menentukan sistem struktur dan material bangunan, serta sistem jaringan utilitas yang sesuai untuk Wisata Esports di Kota Jakarta?

2. Non-Arsitektural

Rumusan masalah non-arsitektural yang dihadapi antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimana penyelenggaraan kegiatan *esports* di Indonesia?
- b. Jenis kegiatan apa saja yang dapat diwadahi dalam Wisata Esports?
- c. Bagaimana pengaruh bangunan Wisata Esports terhadap perkembangan ekosistem *esports* di Indonesia?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Adapun tujuan dari pembahasan ini adalah menghasilkan kerangka acuan dan konsep perancangan mengenai Wisata Esports di Kota Jakarta dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Hibrid.

2. Sasaran

Sasaran dari pembahasan ini adalah untuk menyusun kriteria perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta yang meliputi aspek berikut:

a. Arsitektural

- 1) Perencanaan secara makro, meliputi lokasi dan tapak bangunan, serta tata guna lahan dan lingkungan.
- 2) Perencanaan secara mikro, meliputi kebutuhan dan besaran ruang, tata ruang, desain interior dan eksterior, sistem struktur dan material, serta sistem jaringan utilitas.

b. Non-Arsitektural

Tinjauan terkait *esports* secara umum meliputi pengertian, sejarah perkembangan, jenis permainan dan aktivitas hingga turnamen *esports*.

D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan

1. Batasan Masalah

Pembahasan dibatasi pada perancangan objek Wisata Esports di Kota Jakarta yang memiliki beberapa fungsi kegiatan yang berhubungan dengan dunia *esports*.

2. Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur dan ilmu lainnya yang dapat melengkapi pembahasan perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta sesuai dengan pendekatan Arsitektur Hibrid.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum *Esports*

1. Definisi *Esports*

Anthony Khoo (2012) dalam *More or Less : Democracy and New Media* menyatakan bahwa *esports* adalah permainan atau aktivitas yang dimainkan melalui komputer atau konsol yang melibatkan koneksi internet. Secara etimologi, *esports* sendiri terdiri dari dua suku kata yaitu *e (electronic)* dan *sport* yang dalam perkembangannya telah mengalami pergeseran pengertian. *Eletronic* diartikan sebagai *eletronic device*, semacam alat yang menjalankan fungsinya secara eletronik sedangkan *sport* diartikan sebagai suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok, sehingga *esports* dapat diartikan sebagai kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara eletronik.

Dalam Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab VI Pasal 17, telah dijelaskan bahwa ruang lingkup olahraga mencakup tiga pilar yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi, dan olahraga rekreasi. *Esports* sendiri termasuk dalam olahraga rekreasi dengan *game* sebagai hobi atau kegemaran. Menurut Febrianto Nur Anwari (2018) *esports* dalam dunia olahraga dapat dikategorikan sebagai olahraga yang melibatkan motorik halus layaknya permainan catur dan *bridge*, berbeda dengan olahraga umum yang banyak melibatkan motorik kasar. *Esports* menggunakan pengaturan strategi, kecepatan berpikir dan kecepatan mengendalikan perangkat dalam permainannya.

2. Sejarah Perkembangan *Esports*

Sejarah *esports* dimulai dari kompetisi kecil yang diadakan di Universitas Stanford pada tahun 1972. Meskipun pada masa itu jaringan internet belum ada dan video *game* serta perangkat komputer masih

jarang ditemui, kompetisi yang diberi nama Intergalactic Spacewar Olympic itu tetap dilaksanakan untuk memperebutkan hadiah 1 tahun langganan gratis majalah Rolling Stone. Tahun 1980, *esports* mulai menjadi bahan perbincangan berkat kompetisi The National Space Invaders Championship yang diadakan oleh Atari menjadi salah satu turnamen *esports* terbesar pertama dengan partisipan berjumlah lebih dari 10.000 pemain.

Skema *esports* kemudian berubah saat teknologi internet mulai merambah dunia pada tahun 1900-an. Setelah ditemukannya internet dan *Personal Computer (PC)*, *game* mulai dimainkan secara bersama-sama dalam waktu yang sama sehingga memungkinkan pemainnya untuk bekerjasama ataupun berhadapan secara langsung di dunia maya. Awalnya jumlah partisipan dibatasi 16 pemain, kemudian terus berkembang hingga munculnya *game* yang benar-benar *online* pada tahun 1993. Pengaruh teknologi tersebut juga dirasakan di Indonesia dengan kemunculan IndoNet sebagai *Internet Service Provider (ISP)* komersial pertama, yang menjadi penanda lahirnya komunitas *gamers* di Indonesia melalui warung internet (*warnet*). Skema *esports* secara resmi muncul di Indonesia pada tahun 1999, saat itu kompetisi *game* online pertama kali diperlombakan oleh Liga Game.

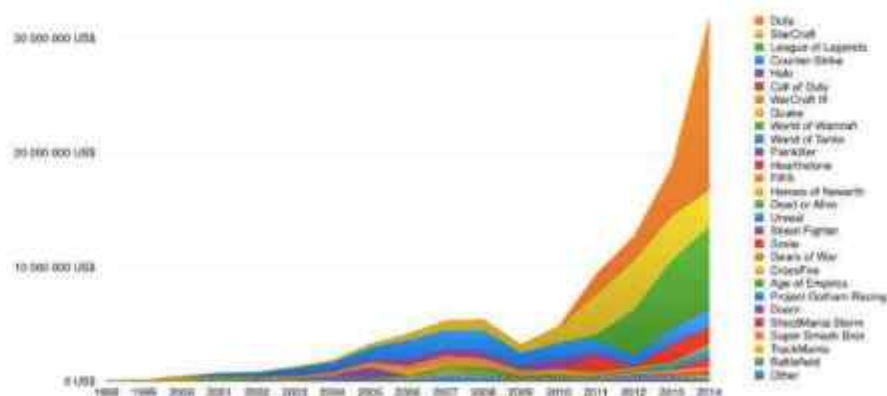
Perkembangan *esports* tidak lepas dari terbentuknya berbagai organisasi resmi di tiap-tiap negara. Indonesia memiliki beberapa organisasi *esports*, antara lain IeSPA (Indonesia Esports Association) yang bertanggung jawab membidangi *game online*, *game offline*, *game developing*, serta *team gaming* yang ada di Indonesia, ada AVGI (Asosiasi Olahraga Video Game Indonesia) yang bertanggung jawab untuk melakukan pendataan para pemain *esports* Indonesia, baik profesional maupun non-profesional yang tidak terikat dengan tim, dan yang terakhir ada PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) yang bertanggung jawab membuat regulasi resmi yang mengatur *esports* Indonesia agar lebih jelas dan terarah, termasuk perlindungan kepada

para pemain dan tim *esports*. Organisasi internasional *esports* sendiri dinamakan IeSF (International Esports Federation) yang didirikan oleh Denmark, Korea Selatan, Jerman, Austria, Belgia Belanda, Swiss, Vietnam dan Taiwan.

Meski sempat terseok-seok di awal kemunculannya, *esports* akhirnya mulai mendapatkan tempatnya sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia melalui Rapat Kerja Nasional yang diadakan pada 25-27 Agustus 2020 oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga beserta Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI).

3. Potensi *Esports*

Setelah tahun 2000, kompetisi *esports* terus berkembang, di mana jumlah turnamen dan jumlah hadiah yang ditawarkan terus bertambah. Semakin banyaknya turnamen yang diselenggarakan, semakin banyak pula hadiah yang ditawarkan untuk tiap turnamennya. Kepopuleran *esports* turut menyebar melalui media televisi dan *live streaming* yang menampilkan turnamen-turnamen besar. Hal tersebut yang telah merubah cara menonton turnamen secara global, tidak hanya secara langsung namun bisa juga secara *online*.



Gambar 1. Grafik Jumlah Hadiah pada Turnamen *Esports*

Sumber: esportsearnings.com

Antusiasme terhadap *esports* tidak dapat dipandang sebelah mata, terbukti dari perkembangan industri *esports* yang kian pesat dari tahun ke tahun. Dari data yang dikeluarkan Newzoo, Indonesia menjadi salah

satu pasar *game* terbesar di Asia Pasifik dengan pendapatan sebesar USD 941 juta atau setara Rp 13 triliun dan jumlah *gamers* mencapai 34 juta pada tahun 2020. Jumlah tersebut kemudian meningkat berdasarkan data dari Esports Industry Outlook 2021, dimana pendapatan mencapai USD 2,08 miliar atau sekitar Rp 30 triliun dan jumlah *gamers* sekitar 43% dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara. Selain peningkatan pendapatan dan jumlah *gamers*, tingginya jumlah penonton serta turnamen *esports* yang diadakan menjadi indikasi perkembangan *esports* di Indonesia. Menurut DataReportal melalui laporan Digital 2020: Global Digital Overview, terdapat 20% pengguna internet umur 16-64 tahun menonton *live-streaming* dari *games* dan satu dari tujuh orang menonton turnamen *esports*.

Sejumlah prestasi yang diperoleh melalui cabang olahraga ini telah berhasil mengharumkan nama Indonesia di kancah internasional. Beberapa di antaranya adalah medali emas dari Clash Royal dan medali perak dari Heartstone pada Asian Games 2018, medali perak dari Arena of Valor dan Mobile Legend Bang Bang pada Sea Games 2019, serta masih banyak kejuaraan lainnya. Atlet *esports* Indonesia pun sudah banyak yang berkarier di luar negeri dan membela tim-tim profesional berskala internasional, salah satunya adalah Hansel Ferdinand yang sekarang menjadi pemain dari tim Tyloo asal China.

4. Jenis Aktivitas Permainan *Esports*

Teknologi yang terus berkembang mampu menciptakan berbagai inovasi pada jenis aktivitas dalam permainan *esports*, tidak hanya mengajak pengguna bermain secara non-fisik (*esports* non-fisik), namun juga secara fisik (*esports* fisik). Keduanya memiliki perbedaan dari jenis dan sifat permainan, media permainan, hingga suasana dan atmosfer ruangan bermain.

a. *Esports* Fisik



Gambar 2. Ruang Khusus pada Permainan *Esports* Fisik
Sumber: Shutterstock.com

Esports fisik adalah permainan yang menggunakan gerakan fisik di dunia nyata kemudian diterjemahkan ke dalam dunia maya menggunakan alat khusus seperti *Kinect*. Contoh dari permainan ini antara lain *Onward*, *Kinect Disneyland Adventures*, *Kinect Sports* dan *Your Shape: Fitness Evolved*.

b. *Esports* Non-fisik



Gambar 3. Area Bermain pada *Esports* Non-Fisik
Sumber: Freelancer.com

Esports non-fisik adalah permainan yang tidak menggunakan ketangkasan fisik namun menggunakan ketangkasan pikiran seperti kecepatan pemecahan masalah, pola pikir dalam mengendalikan tokoh-tokoh dalam *game*, strategi, dan penggunaan perangkat untuk perintah yang tepat. Contoh dari permainan ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Battlefield*, dan *PES*.

5. Jenis Permainan dalam *Esports*

Menurut King dan Kryzwinska (2002), *game* dapat dibagi menjadi dua kategori, menurut perangkat keras yang digunakan atau bisa disebut

platform dan menurut *gameplay* atau bisa disebut genre. Berdasarkan perangkat keras atau platform yang digunakan *game* terdiri atas *Arcade Game, PC Game, Console Game, Handheld game* dan *Mobile Game*. Adapun pembagian jenis *game* berdasarkan *gameplay* atau genrenya terdiri atas *Fighting, First-Person Shooter, Real Time Strategy, Sports* dan *Multiplayer Online Battle Arena*.

Saat ini permainan dalam industri *esports* kian beragam, baik berdasarkan perangkat keras maupun genre. Masing-masing negara atau kawasan memiliki *game esports* favoritnya sendiri. Menurut laporan Esports Market Trend 2019 oleh DSRResearch, lima *game esports* yang paling dikenal di Indonesia adalah Mobile Legends, Player Unknown's Battleground (PUBG) Mobile, PUBG PC, Free Fire, dan Dota 2. Dari lima *game* tersebut, tiga di antaranya adalah *game mobile*, sementara dua *game* sisanya adalah *game PC*.

6. Turnamen *Esports*

Pengaturan dalam setiap turnamen *esports* dapat berbeda-beda tergantung jenis elemen elektronik yang digunakan dan jenis permainan yang dipertandingkan. Berdasarkan jenis elemen elektronik yang digunakan sebagai perangkat *game*, turnamen *esports* dapat dibedakan menjadi:

a. Turnamen Kategori PC

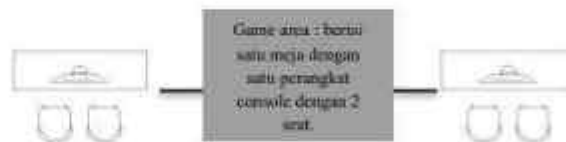


Gambar 4. Layout Umum Kompetisi PC
Sumber: sinta.unud.ac.id

Pada turnamen kategori PC baik tim ataupun individu, umumnya dilakukan di atas sebuah panggung dengan dua meja sejajar yang berisikan perangkat *game* tersebut. Dalam satu meja disediakan satu set perangkat *game* untuk tiap pemain.

Game yang paling sering dipertandingkan dalam kategori PC, baik tim maupun individu adalah jenis Multiplayer Online Battle Arena dan Strategy. Pelaku dalam kategori PC antara lain atlet (satu tim terdiri dari 5 pemain utama dan 1 cadangan), pelatih, dan wasit atau pengawas pertandingan.

b. Turnamen Kategori Konsol



Gambar 5. Layout Umum Kompetisi *Console*
Sumber: sinta.unud.ac.id

Kategori konsol umumnya dilakukan secara individu, di mana dalam satu perangkat konsol seperti PS4 atau Xbox menggunakan 2 unit *controller*. Dalam satu panggung bisa terdapat satu atau dua pasang ruang untuk bermain.

Game yang umumnya dipertandingkan adalah jenis Fighting seperti Super Smash Bros dan jenis Sport seperti FIFA, PES, Super Mario Kart. Pelaku kegiatannya sendiri cenderung serupa dengan kategori PC.

Ada banyak turnamen yang berhasil menyita perhatian penikmat *esports* Indonesia. Berbagai pengembang maupun *publisher* hadir mengadakan turnamen untuk *game* andalannya, antara lain:

a. Mobile Legends

Pada skala nasional ada turnamen Mobile Legends Professional League (MPL) dan Mobile Legends Development League (MDL). Untuk turnamen berskala regional ada Mobile Star League (MSL), Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC) dan MPL Invitational, sedangkan untuk skala dunia ada Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) World Championship.

b. Free Fire

Pada skala nasional ada turnamen Free Fire Indonesia Master (FFIM) yang dibagi menjadi dua, yakni Spring dan Fall. Turnamen nasional tersebut yang akan menentukan langkah selanjutnya menuju turnamen skala dunia seperti Free Fire World Cup (FFWC) dan Free Fire World Series (FFWS).

c. PUBG

Ada 5 jenis turnamen dalam Esports PUBG Mobile, antara lain Peacekeeper Elite Championship (PEC) yang merupakan turnamen kelas dunia untuk Peacekeeper Elite, PUBG Mobile Star Challenge yang merupakan turnamen bagi tim yang terdiri dari 3 roster utama dengan 1 orang *content creator*, PUBG Mobile Club Open (PMCO) yang merupakan turnamen bagi tim semi-profesional untuk memasuki jenjang profesional, PUBG Mobile Pro League (PMPL) yang merupakan turnamen bagi tim profesional pada skala nasional, dan PUBG Mobile Global Championship (PMGC) yang merupakan turnamen bagi tim profesional pada skala dunia.

d. Dota 2

Dota 2 tidak memiliki liga utama yang digelar sepanjang musim. Valve selaku pengembang menyelenggarakan turnamen Dota 2 dengan tingkatan-tingkatan tersendiri, antara lain turnamen Minor, turnamen major dan turnamen premier. Turnamen minor hanya diselenggarakan di wilayah tertentu tanpa disponsori secara resmi oleh Valve, contohnya China Dota 2 Development League. Turnamen major merupakan turnamen dengan tingkatan yang lebih tinggi dan disponsori secara resmi oleh Valve, contohnya WePlay! Bukovel Minor 2020 dan China Dota 2 Professional League. Turnamen Premier menjadi turnamen dengan tingkat tertinggi dan paling bergengsi yang disponsori oleh Valve, contohnya ONE Esports Dota 2 World Pro Invitational.

Di samping turnamen liga utama yang diselenggarakan oleh tiap pengembang maupun *publisher game*, ada juga turnamen yang

diadakan oleh pemerintah seperti Piala Presiden dan Pekan Olahraga Nasional (PON), serta kejuaraan internasional seperti Asian Games dan Sea Games.

B. Tinjauan Wisata Esports

1. Definisi Wisata Esports

Esports merupakan contoh dari berkembangnya teknologi di bidang olahraga. Jika olahraga tradisional membutuhkan objek fisik sebagai media bermain, *esports* menggunakan objek digital sebagai media bermain. Hal ini yang membuat *esports* memiliki aktivitas dan kebutuhan ruang yang berbeda dari olahraga tradisional.

Wisata Esports merupakan bangunan olahraga yang dirancang untuk mewadahi berbagai kegiatan yang terfokus pada dunia *esports* seperti turnamen, kegiatan komunitas, pelatihan tim profesional, perkembangan teknologi *game*, dan kegiatan lainnya yang berhubungan dengan dunia *esports*. Salah satu contoh wadah *esports* adalah HyperX Esports Arena yang ada di Las Vegas.



Gambar 6. HyperX Esports Arena
Sumber: <https://pokerindustrypro.com/>

Wisata Esports sangatlah berkaitan dengan jenis olahraga elektronik yang diwadahi, sebab bangunan tersebut memerlukan sistem penunjang kegiatan yang sedemikian rupa memadai untuk kegiatan *esports*. Contohnya adalah kecepatan internet serta *display* bagi penonton di area bangunan maupun penonton siaran langsung.

2. Kegiatan dan Fasilitas Wisata Esports

a. Pertandingan *Esports*

Di Indonesia, pertandingan *esports* umumnya diselenggarakan di *mall* dan *convention center*, sedangkan pertandingan berskala internasional memerlukan arena khusus yang disesuaikan dengan standar dan kebutuhan pertandingan *esports*.

Arena adalah istilah umum yang merujuk pada suatu tempat yang digunakan untuk bertanding satu atau beberapa cabang olahraga. Arena untuk para pemain *esports* bertanding tidak dirancang seperti sebuah arena olahraga atau gedung opera biasa, melainkan irisan yang menggabungkan keduanya. Beberapa bagian yang disediakan antara lain:

1) Area Panggung

Panggung merupakan elemen penting yang menjadi orientasi utama, tempat para atlet bermain. Ada beberapa bentuk perletakan panggung berdasarkan bentuk dan tingkat komunikasinya, yaitu panggung *proscenium*, panggung terbuka, panggung arena dan panggung *extended*. Dari beberapa bentuk perletakan panggung tersebut, bentuk yang paling umum digunakan dalam pertandingan *esports* adalah panggung *proscenium* dan panggung arena. Contoh panggung *proscenium* ada di *Esports Stadium Arlington*, sedangkan contoh panggung arena ada di *League of Legends Esports Arena* di Seoul.



Gambar 7. Panggung Esports Stadium Arlington
Sumber: <https://dfw.cbslocal.com/>



Gambar 8. Panggung League of Legends Esports Arena di Seoul

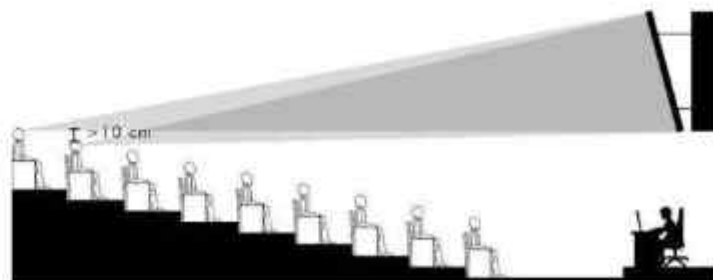
Sumber: <https://www.riftherald.com/>

2) Area Penonton

Area penonton akan dipergunakan penonton untuk menyaksikan dan menikmati pertandingan. Untuk itu, diperlukan perhitungan secara teliti demi tercapainya suatu kenyamanan visual dan audio bagi penonton. Hal-hal yang perlu diperhatikan demi kenyamanan visual penonton antara lain :

a) Garis pandang

Merupakan garis-garis yang menghubungkan titik-titik di layar proyektor dengan titik mata penonton. Garis mata penonton yang duduk di baris belakang tidak boleh terhalang oleh penonton yang berada di depannya. Perbedaan tinggi antara garis pandang penonton bagian belakang dengan titik mata penonton yang berada di depannya minimal 10 cm.



Gambar 9. Garis pandang
Sumber: Penulis, 2022

b) Jarak pandang

Jarak pandang yang masih memungkinkan penonton untuk dapat melihat pertandingan dengan jelas pada layar proyektor, yaitu sekitar 25 – 30 m. Untuk menghitung jarak minimum agar penonton terdepan maupun penonton pada baris belakang mampu menerima kualitas gambar yang tidak berbeda jauh digunakan rumus:

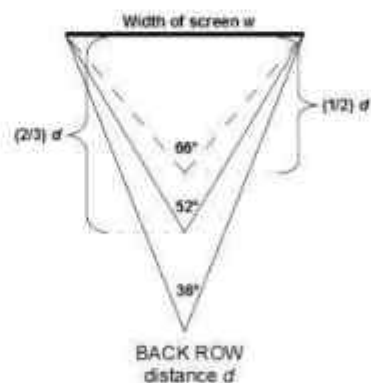
$$d_1 = 1,43 \times h_1$$

d_1 = Jarak penonton deretan pertama ke layar (meter)

h_1 =Tinggi mata penonton deretan pertama dengan bagian atas layar (meter).

c) Sudut pandang

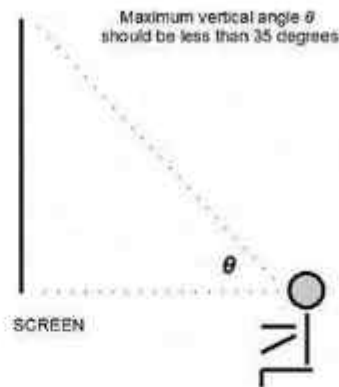
Menurut *Society of Motion Picture and Television Engineers* (SMPTE), sudut pandang horizontal pada tempat duduk paling belakang tidak boleh lebih dari 36° dan sudut pandang vertikal pada tempat duduk paling depan tidak boleh lebih dari 35° , guna mengatur fokus penonton pada layar pertunjukan.



Gambar 10. Sudut Pandang Horizontal

Sumber:

<https://mindyourdecisions.com/blog/2011/11/04/whats-the-best-seat-in-a-movie-theater/>



Gambar 11. Garis Pandang Vertikal

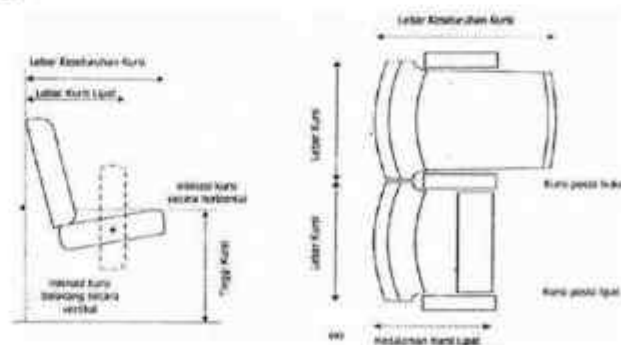
Sumber:

<https://mindyourdecisions.com/blog/2011/11/04/whats-the-best-seat-in-a-movie-theater/>

d) Penataan Kursi Penonton

(1) Dimensi Kursi

Lebar kursi dengan sandaran lengan minimal 525 mm. Lebar kursi tanpa sandaran lengan minimal 450 mm. Tinggi kursi 430-450 mm dan kemiringan sudut horizontal $7-9^\circ$. Tinggi sandaran punggung dari lantai (dapat ditinggikan untuk alasan akustik) 800- 850 mm dan kemiringan sudut belakang $15-20^\circ$. Kedalaman kursi 600-720 mm, sedangkan kedalaman kursi dan sandaran punggung jika kursi dapat dilipat adalah 425-500 mm. Sandaran lengan memiliki lebar minimal 50 mm dan tinggi 600 mm diatas lantai.

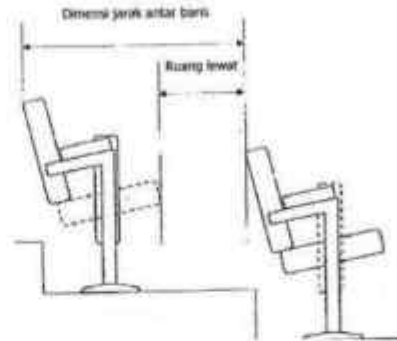


Gambar 12. Dimensi Kursi

Sumber:Neufert, 1993

(2) Ruang antar Baris Kursi

Dimensi ruang lewat (*clearway*) minimal 300-500 mm, dengan dimensi jarak antar baris minimal 850 mm.



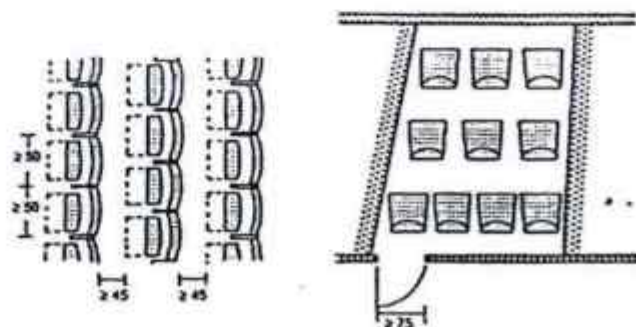
Gambar 13. Ruang antar baris kursi
Sumber:Neufert, 1993

(3) Jumlah kursi dalam satu baris

Jumlah kursi dalam satu baris ditentukan oleh jumlah *gangways* pada baris. Jika terdapat dua *gangways* pada tiap sisi baris, maka jumlah kursi dalam satu baris adalah 22 kursi. Jika terdapat satu *gangways* pada satu sisi baris, maka jumlah kursi dalam satu baris adalah 11 kursi.

(4) Penataan kursi penonton

Penataan kursi penonton lebih kepada efisiensi ruang dan keamanan. Penataan kursi dibuat berselang-seling antara kursi depan dan belakang, untuk memperluas area pandang.



Gambar 14. Penataan Kursi Penonton.
Sumber:Neufert, 1993

Selain kenyamanan visual, kenyamanan audio juga penting bagi penonton. Menurut Doelle (1990:54), persyaratan tata akustik untuk menghasilkan kualitas suara yang baik harus memenuhi syarat :

- a) Kekerasan (loudness) yang cukup;
- b) Pemilihan bentuk ruang yang tepat;
- c) Distribusi bunyi yang merata;
- d) Ruang harus bebas dari cacat-cacat akustik;
- e) Penggunaan bahan penyerap bunyi, sebagai pengendali bunyi.

3) Area Produksi

Area produksi meliputi ruang komentator, ruang analisis dan ruang pasca produksi.

a) Ruang Komentator

Komentator bertugas memandu jalannya pertandingan yang sedang berlangsung. Mereka dapat melakukan tugasnya langsung dalam arena pertandingan, lebih tepatnya mereka dapat berinteraksi dengan para penonton dan merasakan langsung suasana pertandingan. Selain itu, komentator juga dapat bertugas dalam ruang siaran di luar arena pertandingan dengan memperhatikan layar tersedia yang menampilkan jalannya pertandingan.



Gambar 15. Area Komentator dalam Arena Pertandingan
Sumber: <https://gamecrate.com/file/caster-desk.jpg>



Gambar 16. Area Komentator dalam Ruang Siaran
Sumber:

<https://twitter.com/mzo/status/797585971751464961>

b) Ruang Analisis

Selain komentator, ada juga analis yang akan melakukan analisa secara teknis terhadap pertandingan yang akan dimulai maupun yang telah berakhir.



Gambar 17. Ruang Analisis

Sumber: <https://dailyspin.id/Pelatihan>

c) Ruang Pasca Produksi

Ruang produksi diperuntukan untuk banyak pekerjaan yang menyangkut produksi acara *esport*.



Gambar 18. Ruang Pasca Produksi

Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>

b. Kegiatan Penunjang

1) Game Center

Game Center diperuntukan bagi pengunjung umum sebagai tempat berlatih dan bermain bersama, baik jenis *Esports* fisik maupun *Esports* non-fisik.

Esports fisik terdiri dari berbagai kegiatan yang dibagi menjadi dua kategori, yakni *esports* kebugaran seperti senam dan angkat beban serta *esports* olahraga seperti lempar lembing, voli, dan boling. Untuk *Esports* fisik disediakan ruang khusus yang dilengkapi dengan teknologi *Artificial intelligence*, seperti teknologi Xbox Kinect dan Playstation move sebagai alat bermain. Contoh Ruang Virtual Reality Sports ada pada Kovee VR Theme Park Jakarta dan Sandbox VR Jakarta.



Gambar 19. Sandbox VR di Jakarta.

Sumber:

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3911446/serunya-bermain-di-dunia-digital-berbasis-vr>

Untuk *Esports* non-fisik disediakan beberapa ruang sesuai dengan perangkat elektronik yang digunakan sebagai alat bermain, seperti PC, konsol dan *mobile*. Beberapa contohnya adalah Venus Esport Gaming Center dan Gaming gallery Esports Stadium Arlington.



Gambar 20. Venus Esport Gaming Center

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/656610820657426503/>



Gambar 21. Gaming gallery Esports Stadium Arlington

Sumber: <https://esportsstadium.gg/health-and-safety-policy/>

2) Restoran dan Kafe

Pengadaan restoran dan kafe diperuntukan sebagai area relaksasi bagi pengunjung yang datang untuk menikmati acara pertandingan *esports*. Dalam restoran dan kafe disediakan perangkat multimedia yang memungkinkan pengunjung untuk menyaksikan jalannya pertandingan sambil bersosialisasi, bersantai, dan makan ataupun minum. Selain untuk penayangan pertandingan, perangkat multimedia seperti HDTV juga dapat digunakan sebagai sarana informasi produk kafe, produk *esports*, pengenalan teknologi *game*, jadwal acara dan iklan dari sponsor.



Gambar 22. High Grounds Cafe
Sumber: <https://jurnalapps.co.id/>

3) Esport Shop

Esports Shop menyediakan berbagai perlengkapan *esports* yang dapat dibeli oleh pengunjung yang hadir. Esports Shop memiliki visibilitas tinggi yang mudah dijangkau oleh pengunjung sehingga ketika melihat produk ataupun membutuhkan produk tertentu, pengunjung telah tersugesti untuk mendapatkan produk melalui Esports Shop yang sudah disediakan.



Gambar 23. Esport Shop yang ada di Esports Stadium
Arlington

Sumber: <https://populous.com/esports-stadium-arlington-debuts-largest-esports-venue-america>

4) Ekshibisi dan Arena Interaksi

Ekshibisi dan Arena Interaksi memiliki fungsi yang berbeda namun sama-sama diperuntukan bagi kepentingan komunitas *esports*. Area Ekshibisi memiliki fungsi untuk memamerkan aksesoris *game* dan memperkenalkan jenis *game*

dan gambaran mengenai *game* yang dikompetisikan kepada para pengunjung. Salah satu contoh adalah Game On exhibition di Madrid .



Gambar 24. Game On exhibition di Madrid
Sumber: <https://www.floornature.com/>

Arena Interaksi lebih diperuntukan sebagai tempat perkumpulan oleh komunitas *esports*, contohnya acara *cosplay* dan kegiatan bermain *game* bersama.



Gambar 25. Area Cosplay pada ESL One Hamburg
Sumber: <https://www.alamy.com/>

c. Pelatihan *Esports*

Pelatihan *esports* umumnya dilakukan dengan berbagai fasilitas yang dapat dibagi menjadi pelatihan fisik dan non-fisik. Pelatihan fisik terdiri dari *fitness studio*, *wellness center*, *streaming rooms*, dan *training room* sebagai tempat untuk berlatih tanding dengan sesama peserta pelatihan. Fasilitas pelatihan non-fisik berupa *replay room*, *theory class*, dan studio. Selain meningkatkan kemampuan atlet semaksimal mungkin, berbagai fasilitas pelatihan tersebut juga

diharapkan dapat mengurangi kebiasaan buruk atlet yang umumnya menjadi *imej* buruk dunia *esports*.



Gambar 26. Fasilitas Pelatihan Fisik
Sumber: <https://gspc.gg/>



Gambar 27. Fasilitas Pelatihan Non-Fisik
Sumber: <https://gspc.gg/>

C. Tinjauan Arsitektur Hibrid

1. Definisi Arsitektur Hibrid

Secara etimologis Hibrid merupakan penggabungan dari beberapa aspek yang berbeda (*binari oposisi*). Arsitektur Hibrid merupakan salah satu metode perancangan dalam sebuah karya arsitektur yang muncul di era *Post Modern*.

Menurut Charles Jencks (1997), Hybrid adalah metode untuk menciptakan sesuatu dengan pola-pola lama (sejarah), namun dengan bahan dan teknik baru. Dengan kata lain, menggabungkan bentuk-bentuk tradisional dengan teknik modern. Sedangkan menurut Kurokawa, hibrid berarti menggabungkan atau mencampur berbagai

unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan budaya masa lalu (diakronik) atau antar budaya masa kini (sinkronik). Dengan demikian, hibrid menurut Kurokawa berarti menerima penggunaan referensi majemuk (*plural references*) yang lintas budaya dan sejarah. Kekayaan makna diciptakan dengan melakukan manipulasi kode-kode referensi yang telah mapan dan memadukan atau menggabungkan kode-kode referensi yang telah dimanipulasi tersebut dalam desain. Adapun menurut Febriana D.S. Rompis dan Sangkertadi (2011), Arsitektur Hibrid merupakan penggabungan beberapa aspek berbeda, yang tentunya dalam ruang lingkup arsitektural. Dari pengertian tersebut Arsitektur Hibrid dapat diartikan sebagai percampuran atau pekawinan elemen-elemen yang saling bertentangan dalam sebuah karya arsitektur, dimulai dari unsur fungsi, kebaruan, lokal, dan seni yang ada dalam jiwa sang arsitek.

2. Konsep Perancangan Arsitektur Hibrid

Konsep hibrid merupakan percampuran atau merupakan hasil dari dua hal yang saling bertentangan (*binary oposisi*), sehingga di dalamnya terjadi dominasi oleh salah satu kutub yang bertentangan. Ikhwanuddin (2005: 92-93) menulis metode hibrid dilakukan melalui tahapan-tahapan eklektik atau *quotation*, manipulasi elemen dan unifikasi atau penggabungan.

a. Eklektik atau *quotation*

Eklektik artinya menelusuri dan memilih perbendaharaan bentuk dan elemen arsitektur dari masa lalu yang dianggap potensial untuk diangkat kembali. Eklektik menjadikan arsitektur masa lalu sebagai titik berangkat, bukan sebagai model ideal. Asumsi dasar penggunaan arsitektur masa lalu adalah telah mapannya kode dan makna yang diterima dan dipahami oleh masyarakat. Di sisi lain, *quotation* adalah mengambil elemen atau bagian dari suatu karya arsitektur yang telah ada sebelumnya.

b. Manipulasi dan modifikasi

Elemen-elemen atau hasil *quotation* tersebut selanjutnya dimanipulasi atau dimodifikasi dengan cara-cara yang dapat menggeser, mengubah dan atau memutarbalikkan makna yang telah ada. Beberapa teknik manipulasi yaitu reduksi atau simplifikasi, repetisi, distorsi, disorientasi, dislokasi.

c. Penggabungan (kombinasi atau unifikasi).

Penggabungan atau penyatuan beberapa elemen yang telah dimanipulasi atau dimodifikasi ke dalam desain yang telah ditetapkan ordernya.

Metode di atas memiliki kesamaan berfikir dengan metode *both and* versi Venturi yang meliputi tatanan, fragmentasi dan infleksi serta juktaposisi atau superimposisi. Metode Hibrid berfikir dari elemen atau bagian menuju keseluruhan. Sebaliknya pada metode *both and*, berfikir dilakukan dari keseluruhan menuju elemen atau bagian.

3. Karakteristik Bangunan Hibrid

Bangunan hibrid merupakan hasil dari penggabungan beberapa fungsi yang berbeda ke dalam satu massa bangunan di mana fungsi-fungsi tersebut akan saling menunjang satu sama lain dan menghasilkan karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Fenton (1984) dasar penggabungan fungsi secara Hibrid dibagi ke dalam dua aspek yaitu:

a. Program Hybrid

1) Thematic Program

Penggabungan secara tematik dapat menumbuhkan rasa saling ketergantungan, sehingga menyebabkan terjadinya interaksi antara bagian elemen-elemen pembentuknya. Program tematik ini cenderung menghasilkan suatu fungsi baru tetapi masih mencerminkan fungsi dari elemen-elemen yang membentuknya, contohnya:

- a) Dade Contry Courth dan Miami City Hall, aktivitas kegiatan keduanya saling menunjang, sehingga keduanya dibuat dalam satu struktur bangunan.
- b) University of Pittsburgh's Cathedral dan Hospital, di mana rumah sakit bisa digunakan sebagai fasilitas kesehatan mahasiswa, dan juga sebagai tempat latihan praktik bagi mahasiswa yang berada dalam satu atap.

2) Disparate Program

Penggabungan ini memungkinkan masing-masing elemen fungsi bangunan dapat untuk berdiri sendiri tetapi saling memanfaatkan satu sama lainnya. Umumnya, hal ini didasarkan pada kepentingan ekonomi, di mana masing-masing elemen memiliki hubungan yang saling menguntungkan. Tujuan penggunaan program ini adalah untuk meningkatkan nilai ekonomis dari masing-masing fungsi bangunan, contohnya:

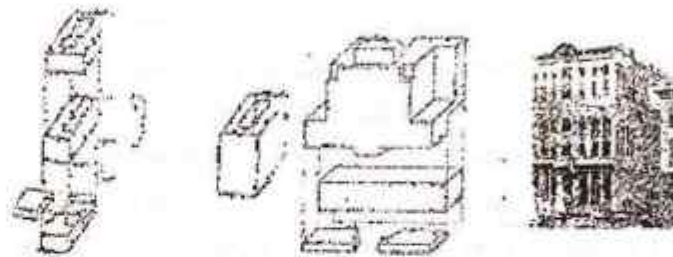
- a) The Olympic Tower dan 500 Park Tower, keduanya menggabungkan fungsi perkantoran dengan apartemen.
- b) The Fermance Plaza, menempatkan hotel di atas departement store sehingga pengunjung bisa memanfaatkan salah satu bahkan kedua fasilitas tersebut dalam satu bangunan.

b. Form hybrid

Variasi bentuk bangunan hibrid sejalan dengan variasi dari fungsi-fungsi yang digabungkan, di mana penggabungan fungsi-fungsi tersebut ada yang diekspresikan dan ada yang tidak diekspresikan. Fungsi-fungsi ini dapat ditumpukkan secara vertikal, digabungkan secara horizontal, atau pada kasus tertentu digabungkan dalam satu kulit bangunan. Secara fisik, bentuk bangunan hibrid ada tiga, yaitu:

1) Fabrics Hybrid

Karakteristik fabrics hybrid adalah memberi penyatuan bentuk dan kulit bangunan. Secara umum, walaupun bangunan tidak berwarna dan eksterior tidak terlalu mewah, tetapi bangunan dapat menjadi wadah yang optimal dan dapat dilakukan pengaturan program secara inovatif. Contohnya Tabor Opera House. Bangunan ini merupakan sebuah penggabungan dari opera house, salon, apartemen dan hotel dengan menggunakan program thematic.

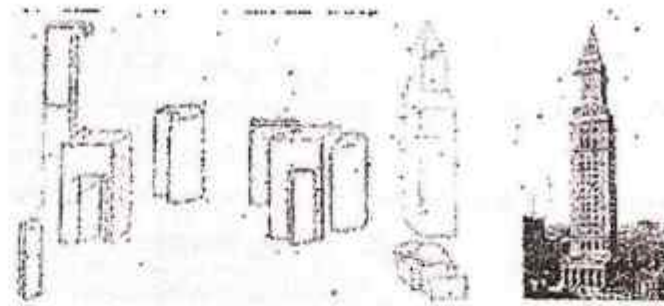


Gambar 28. Contoh Bentuk Fabrics Hybrid pada Bangunan Tabor Opera House

Sumber: Fenton, 1984

2) Graft Hybrid

Graft hybrid menampilkan ekspresi yang berbeda dari fungsi-fungsi dalamnya (*clear expression of program*). Caranya dengan menampilkan perbedaan volume atau facade bangunan yang mencerminkan program atau fungsi tersebut. Contohnya Bangunan United States Custom House Program yang terdiri dari Custom House dan kantor. Bangunan ini berbentuk graft dengan menggunakan beberapa bentuk yang terdiri dari bentuk kubah, persegi dan prisma.



Gambar 29. Contoh Bentuk Graft Hybrid pada Bangunan US
Custom House

Sumber: Fenton, 1984

3) Monolith Hybrid

Monolith hybrid pada dasarnya sama dengan fabrics hybrid, hanya saja dibuat dalam skala yang monumental untuk menampung kegiatan-kegiatan masyarakat perkotaan ke dalam satu bangunan. Contohnya Bangunan New York Hospital yang terdiri dari Hospital, Intern Residences dan Gymnasium. Perletakan pada bangunan ini merupakan perletakan secara vertikal sehingga bangunan memiliki ketinggian yang berskala monumental dan dapat menjadi sebuah landmark baru.



Gambar 30. Contoh Bentuk Monolith Hybrid pada Bangunan New
York Hospital

Sumber: Fenton, 1984

4. Penerapan Konsep Hibrid

Esports sebagai bidang olahraga yang berangkat dari dunia *gaming* masih sering mendapat sentimen negatif. Hal ini dikarenakan penggunaan *game* sebagai bidang kompetitif utama dinilai dapat menyebabkan dampak buruk, seperti kecanduan dan gangguan kesehatan, bahkan dinilai jauh dari nilai olahraga. Untuk itu, diperlukan

adanya perubahan persepsi terhadap *esports* yang tidak hanya berfokus pada permainan *game*, tapi diimbangi juga dengan aktivitas olahraga. Untuk mewujudkan hal tersebut, perancangan Wisata Esports di Kota Jakarta menggunakan pendekatan Arsitektur Hibrid, di mana fungsi *gaming* (hiburan) dan fungsi *sports* (olahraga) dari *esports* akan digabungkan. Berikut penerapan tahapan-tahapan hibrid dalam perancangan ini.

Tabel 1. Tahapan Hibrid dalam Perancangan Wisata Esports

Tahapan Hibrid	Aspek Arsitektural
Eklektik atau <i>quotation</i>	a. Pemilihan fungsi dari Wisata Esports, yaitu fungsi <i>gaming</i> dan fungsi <i>sports</i> untuk kemudian digabungkan.
Manipulasi dan modifikasi	a. Modifikasi bahwa <i>esports</i> tidak hanya berfokus pada permainan <i>game</i> , tapi diimbangi juga dengan olahraga. b. Modifikasi diterapkan pada program ruang dan gubahan bentuk bangunan.
Penggabungan	a. Bauran fungsi <i>gaming</i> dan fungsi <i>sports</i> pada program ruang.  <p>(Contoh ruang dengan dominasi fungsi <i>gaming</i>)</p>  <p>(Contoh ruang peralihan yang memiliki bauran fungsi <i>gaming</i> dan fungsi <i>sports</i>)</p>



(Contoh ruang dengan dominasi fungsi *sports*)

- b. Tampilan bangunan menggabungkan karakteristik *gaming* dan *sports*, untuk membentuk imaji baru dari gabungan fungsi-fungsi bangunan.



(Contoh bangunan *esports* yaitu Toronto Esports Arena)

Sumber: Penulis, 2021

Hasil perancangan Wisata Esports berfokus pada penyelesaian desain bangunan yang mampu memberikan persepsi berbeda dan dampak positif bagi perkembangan ekosistem *esports*, sekaligus menjadi identitas pada daerah tersebut. Pada perancangan ini, digunakan metode penggabungan program secara thematic, sehingga ruang-ruang yang dihasilkan dapat memberikan suasana yang berbeda bagi pengguna bangunan. Adapun bentuk bangunan menggunakan bentuk Fabrics Hybrid yang memberi penyatuan bentuk dan kulit bangunan sekaligus.

D. Studi Preseden

1. Zhongxian Esports Stadium



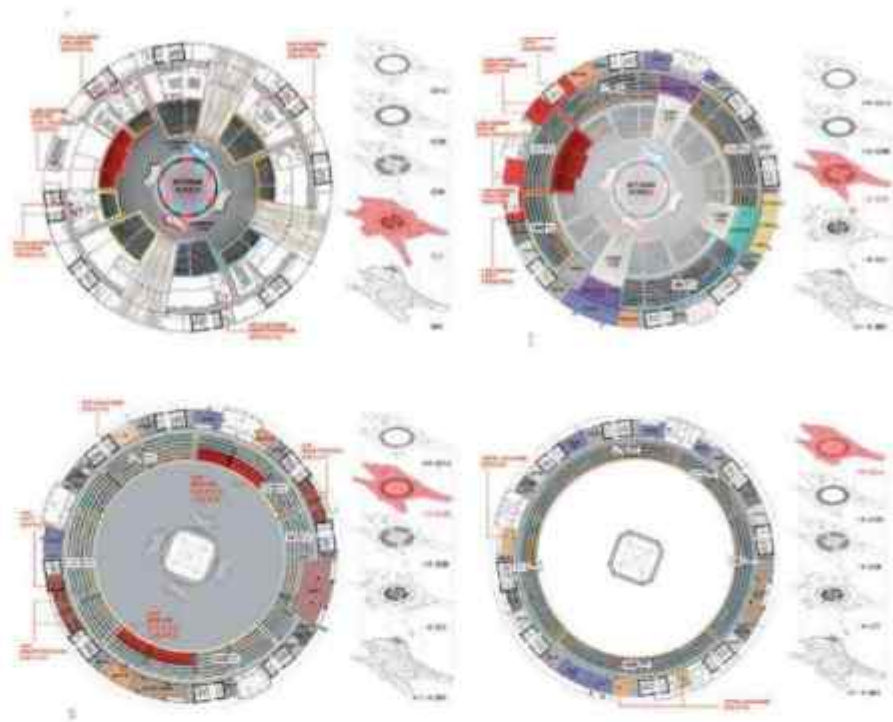
Gambar 31. Zhongxian Esports Stadium

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/504966176973275865/>

Lokasi	: Zhongxian, ChongQing, China.
Pola Kegiatan	: Kompetisi, rekreasi, publikasi.
Luas	: 60.000 kaki persegi.
Kapasitas	: 20.000 orang (7.000 orang dan 13.000 orang tambahan pada plaza outdoor)
Skala Kompetisi	: Regional, Nasional, Internasional.

Zhongxian Esports Stadium mencakup sebuah stadion seluas 60.000 kaki persegi yang terintegrasi dengan hotel bintang lima seluas 64.000 kaki persegi dan pusat inkubasi untuk pelatihan dan pengembangan talenta muda seluas 80.000 kaki persegi. Desain arsitektur bangunan dipercayakan kepada Barrie Ho, seorang arsitek asal Hong Kong, yang mengklaim bahwa proyeknya adalah Stadion pertama di dunia yang secara spesifik berfungsi menunjang perkembangan *esports*.

Stadion berbentuk teater dalam lingkaran dengan sebuah lantai dasar ditambah dua lantai mezanin yang terletak sangat dekat dengan panggung utama. Selain itu terdapat bidang video besar di atas area tengah setinggi 6,8 m dan layar LED dengan tinggi konsentris 2 m di setiap balkon.



Gambar 32. Denah Stadium Zhongxian Esports
 Sumber: <https://vebuka.com/>



Gambar 33. Interior Stadium Zhongxian Esports
 Sumber: <https://estnn.com/id/top-6-esports-arenas/>

Stadion dikelilingi oleh dua sayap yang bentuknya terinspirasi dari dua kekuatan *yin* dan *yang*. Bagian sayap bangunan dapat mengakomodasi sekitar 13.000 kapasitas tambahan yang dirancang untuk banyak kegunaan, karena umumnya dalam penyelenggaraan turnamen *esports* membutuhkan banyak ruang senggang untuk kegiatan komunitas. Selain itu, bagi penonton yang tidak kebagian kursi ataupun mereka yang berada di luar bangunan masih dapat menyaksikan kompetisi di luar bangunan. Dengan struktur luar *curtain glass walls*

yang dihubungkan dengan layar LED transparan, bagian luar bangunan dapat menampilkan video pertandingan layaknya video *display* ukuran raksasa.



Gambar 34. Tampak Stadium Zhongxian E-sports
Sumber: <https://vebuka.com>

2. Esports Stadium Arlington



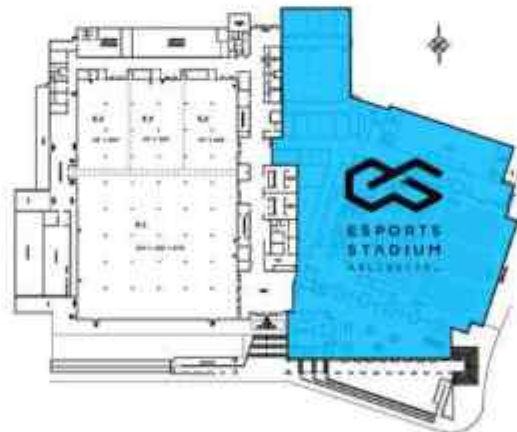
Gambar 35. Esports Stadium Arlington
Sumber: <https://geeks.bet/university>

Lokasi	: 1200 Ballpark Way, Arlington, TX 76011, Amerika Serikat.
Pola Kegiatan	: Kompetisi, rekreasi, publikasi.
Luas	: 100.000 kaki persegi.

Kapasitas : 2.500 orang.
Skala Kompetisi : Regional, Nasional, Internasional.

Untuk menghadirkan destinasi olahraga yang baru, pemerintah Kota Arlington membangun Esports Stadium Arlington + Expo Center sebagai stadion khusus *esports* terbesar di Amerika Utara. Berlokasi di distrik hiburan, bangunan ini dulunya adalah Convention Center yang kemudian direnovasi dengan memperhitungkan kebutuhan khusus *esports*.

Bangunan ini terdiri dari Esports Stadium dan Expo Center, serta terhubung dengan Sheraton Arlington Hotel. Fasilitas yang tersedia dalam Esports Stadium antara lain area kompetisi, toko ritel, galeri pemain, studio produksi, dan area pendukung. Berikut denah Esports Stadium Arlington + Expo Center.



Gambar 36. Denah Esports Stadium Arlington
Sumber:https://www.arlingtontx.gov/city_hall/departments/arlington_expo_center/event_planning/expo_hall

Arena kompetisi merupakan fasilitas utama yang terdiri dari panggung kompetisi dan area penonton dengan kapasitas 2.500 orang. Pada area penonton, kursi ditata sejajar dan mengarah pada panggung kompetisi. Untuk fleksibilitas dan efisiensi ruang, digunakan kursi yang dapat dipindah dengan elevasi datar pada lantai yang memungkinkan untuk melayani berbagai macam audiens dan jenis acara.

Panggung kompetisi berbentuk panggung proscenium, di mana hanya terdapat satu sudut pandang saja. Panggung kompetisi membagi area pemain menjadi dua kubu berlawanan yang dapat diatur untuk pertandingan 1vs1 sampai 7vs7. Selain itu, panggung juga dilengkapi dengan dinding LED sepanjang 85 kaki yang disertai dengan sistem suara yang imersif dan sistem pencahayaan teatrical.



Gambar 37. Arena Kompetisi Esports Stadium Arlington
Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>

Terdapat ruang tunggu pemain ditujukan sebagai ruang bersantai dan berkumpul bagi pemain profesional untuk mengurangi tekanan yang dirasakan. Ruangan dilengkapi dengan beberapa permainan ringan seperti meja ping pong dan *foosball table*. Selain itu, terdapat juga ruang tim ditujukan sebagai tempat bagi setiap tim untuk berlatih sebelum bertanding layaknya ruang loker. Terdapat total 8 ruangan yang setiap ruangnya dilengkapi dengan kursi dan meja standar untuk *gaming* serta PC sebagai perangkat *game*.



Gambar 38. Ruang Tunggu Pemain dan Ruang Tim Esports Stadium Arlington
Sumber: <https://www.sportsvideo.org>

Ruang *caster* ditujukan sebagai tempat bagi para *caster* untuk mengomentari jalannya pertandingan. Di dalamnya terdapat dua layar

yang membantu para *caster* untuk menganalisa jalannya pertandingan dari berbagai sudut pandang. Ruang pasca produksi ditujukan untuk berbagai pekerjaan media dan mengatur siaran pertandingan.



Gambar 39. Ruang Caster dan Ruang Pasca Produksi Esports Stadium Arlington

Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>

Selain itu untuk mengatur audio, pencahayaan, dan mesin, terdapat ruang audio, ruang kontrol, dan ruang mesin.



Gambar 40 . Ruang Audio dan Ruang Kontrol Esports Stadium Arlington

Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>



Gambar 41. Ruang Mesin Esports Stadium Arlington

Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>

Gaming center ditujukan untuk membangun komunitas *esports* bagi kalangan umum. Berbagai kegiatan seperti bermain, jual beli

suvenir dan kegiatan komunitas lainnya dilakukan di tempat ini. Gaming center dilengkapi lebih dari 50 unit perangkat *game*, terdiri dari 42 unit PC dan beberapa unit *game console* dengan pengaturan yang sama dengan pemain profesional.



Gambar 42. Game Center Esports Stadium Arlington
Sumber: <https://www.sportsvideo.org/>

3. HyperX Esports Arena



Gambar 43. HyperX Esports Arena
Sumber: alliedsports.gg

Lokasi	: Las Vegas, Nevada
Pola Kegiatan	: Kompetisi, rekreasi, publikasi.
Luas	: 30,000 kaki persegi.
Kapasitas	: 1.000 orang.
Skala Kompetisi	: Regional, Nasional, Internasional.

Setelah dibuka tahun 2018, HyperX Esports Arena di Las Vegas ini menjadi tujuan yang sangat populer bagi para pemangku kepentingan *esports* global. Tempat ini konsisten mengadakan acara dan turnamen

esports yang menjadikan dirinya sebagai pusat permainan kompetitif di Amerika Utara.

Arena kompetisi yang disediakan hampir sama dengan yang ada di Esports Stadium Arlington, bedanya pada arena ini terdapat dua tingkatan arena penonton. Area penonton, bersifat fleksibel karena penggunaan kursi yang dapat dipindah-pindahkan dengan elevasi datar pada lantai yang memungkinkan untuk melayani berbagai macam audiens dan jenis acara.

Panggung kompetisi juga berbentuk panggung proscenium, di mana hanya terdapat satu sudut pandang saja. Panggung kompetisi membagi area pemain menjadi dua kubu berlawanan yang dapat diatur untuk berbagai format pertandingan dan dilengkapi dengan dinding LED setinggi dua lantai.



Gambar 44. Arena Penonton Lantai Bawah Hyperx Esports Arena
Sumber: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/bookanevent>



Gambar 45. Arena Penonton Lantai Atas Hyperx Esports Arena
Sumber: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/bookanevent>

Selain arena kompetisi yang menjadi fasilitas utama, terdapat beberapa fasilitas tambahan seperti 3 ruang permainan VIP, 2 bar, *lounge* mewah, pusat siaran, dan fasilitas produksi kelas dunia.



Gambar 46. Ruang Permainan VIP Hyperx Esports Arena
Sumber: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/bookanevent>





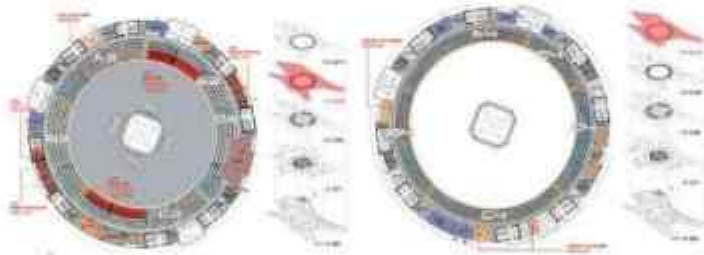
Gambar 47. Bar Hyperx Esports Arena
Sumber: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/bookanevent>








Gambar 48. Pusat Siaran dan Fasilitas Produksi Hyperx Esports Arena
Sumber: <https://www.hyperxesportsarenalasvegas.com/bookanevent>

Berdasarkan hasil studi komparasi yang dilakukan dengan melihat dan mempelajari beberapa bangunan dengan fungsi sejenis, didapatkan beberapa pertimbangan dan kriteria yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam perancangan sebuah Wisata Esports di Kota Jakarta. Berikut kesimpulan dari studi preseden yang telah dilakukan.

Tabel 2. Kesimpulan Studi Preseden

BANGUNAN	ELEMEN YANG DIADOPSI	FASILITAS YANG DIADOPSI
<p>Zhongxian Esports Stadium</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan asimetris yang membuatnya terlihat dinamis. Penggunaan material struktur luar <i>curtain glass walls</i> yang dihubungkan dengan layar LED transparan membuat bagian luar bangunan dapat menampilkan display berukuran besar, guna menampilkan pertandingan bagi penonton yang tidak kebagian kursi ataupun mereka yang berada di luar bangunan.  <ul style="list-style-type: none"> Penambahan lantai lantai mezanin sebagai area penonton tambahan di atas lantai dasar. 	<ul style="list-style-type: none"> Esports Stadium Esports Incubation & Training
<p>Esports Stadium Arlington</p>	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan sistem suara yang imersif dan sistem pencahayaan teatral. Panggung kompetisi berbentuk panggung proscenium yang memfokuskan perhatian penonton pada satu arah. 	<ul style="list-style-type: none"> Area Kompetisi Ruang Tunggu Pemain Ruang Tim Toko Ritel Galeri Pemain Studio Produksi (ruang caster dan

	 <ul style="list-style-type: none"> Interior bangunan seperti pada ruang tunggu pemain dengan menggunakan konsep <i>game</i> yang juga dilengkapi dengan permainan olahraga ringan seperti meja ping pong dan <i>foosball table</i> sebagai hiburan untuk mengurangi tekanan yang dirasakan pemain. 	<p>analisis, ruang pasca produksi ruang audio, ruang kontrol, serta ruang mesin)</p> <ul style="list-style-type: none"> Game Center
<p>HyperX Esports Arena</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan panggung kompetisi yang dapat diatur sesuai dengan format pertandingan. Interior bangunan menggunakan konsep <i>game</i> dengan elemen yang atraktif dan berwarna. 	<ul style="list-style-type: none"> Arena Kompetisi Pusat Permainan Ruang Permainan Vip Lounge Area Produksi Pusat Siaran.

Sumber: Penulis, 2021