

# GORONTALO ESPORTS CENTRE DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FUTURISTIK

Vidi Yudha Sulandra<sup>1</sup>, Amru Siola<sup>2</sup>, Rahmawati Eka<sup>3</sup>  
Universitas Ichsan Gorontalo<sup>123</sup>  
vivisulandra@gmail.com<sup>1</sup>

## Abstrak

Gorontalo *Esports center* adalah bangunan yang mewadahi berbagai kegiatan *esport*, sentra rekreasi *esports* dan sarana pelatihan atlet *esports* baik dalam ruangan tertutup maupun terbuka. Mulai hadirnya tim-tim dan anak muda yang berfokus pada *esports* yang berada di Gorontalo mengartikan bahwa minat *esports* cukup besar di kalangan masyarakat. Sehingga dengan adanya Gorontalo *esports center* kedepannya dapat meningkatkan kualitas atlet-atlet *esports* gorontalo dengan adanya fasilitas penunjang seperti sarana latihan, arena pertandingan, dan konferensi pers serta sentra rekreasi. Bangunan ini juga di desain agar para pecinta *esports* dapat berkunjung, menonton turnamen dan juga mencoba berbagai jenis game *esports* secara terbuka. Dengan ciri khasnya yang dinamis dan selalu menyesuaikan dengan kondisi kemajuan teknologi sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan akan bangunan yang akan dirancang. Arsitektur Futuristik menjadi pilihan untuk menjawab tantangan perancangan Gorontalo *Esports Center* ini dengan transparansi, fleksibilitas perletakan unsur utilitas, dan ekspresi teknologi dapat memberikan identitas unik pada suatu bangunan.

**Kata kunci:** Game, Esports, Gorontalo, Arsitektur Futuristik

## Abstract

*The Gorontalo Esports center is a building that accommodates various esports activities, esports recreation centers and training facilities for esports athletes both in closed and open spaces. The presence of esports-focused teams and young people in Gorontalo means that the interest in esports is quite large among the public. So that with the Gorontalo esports center in the future, it can improve the quality of Gorontalo esports athletes with supporting facilities such as training facilities, competition arenas, press conferences and recreation centers. This building is also designed so that esports lovers can visit, watch tournaments and also try various types of esports games openly. With its dynamic characteristics and always adapting to the conditions of technological advances so that it can adapt to the needs of the building to be designed. Futuristic architecture is the choice to answer the challenges of designing the Gorontalo Esports Center with transparency, flexibility in the placement of utility elements, and technological expression that can give a building a unique identity.*

**Keywords:** Game, Esports, Gorontalo, Futuristic Architecture

## 1. PENDAHULUAN

Asian Games pada Tahun 2018 menjadi wadah pengenalan salah satu jenis cabang olahraga baru, yaitu *esports*. *Esports* adalah kompetisi pertandingan video game yang dapat disimulasikan secara personal maupun tim melalui sistem elektronik. Seperti kebanyakan kompetisi olahraga pada umumnya, para pemain profesional *esports* juga memiliki dedikasi yang tinggi dalam mendalami kegiatan *esports*. Sesuai dengan sejarah perkembangan *esports* yang berubah-ubah seiring waktu maka oleh sebab itu saya mengambil pendekatan Arsitektur

Futuristik, Arsitektur futuristik adalah konsep desain yang dapat diartikan sebagai salah satu aliran arsitektur yang berasal dari gagasan-gagasan arsitektur modern.

Dengan ciri khasnya yang dinamis dan selalu menyesuaikan dengan kondisi kemajuan teknologi sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan akan bangunan yang akan dirancang. Arsitektur Futuristik menjadi pilihan untuk menjawab tantangan perancangan Gorontalo *esports center* ini dengan transparansi, fleksibilitas perletakan unsur utilitas, dan ekspresi teknologi dapat memberikan identitas

unik pada suatu bangunan. Oleh karena itu, masalah dalam desain *esport centre* ini adalah belum adanya bangunan khusus untuk mewadahi berbagai macam minat masyarakat Gorontalo dalam bidang *esports* serta bagaimana menghadirkan suatu bangunan yang dapat menarik minat masyarakat agar datang berkunjung.

Perancangan bertujuan menghadirkan suatu bangunan sebagai sarana pelatihan dan pengembangan bakat-bakat muda atlet *esports* melalui bentuk yang akan disesuaikan dengan penerapan tema yang dapat mendukung fungsi komersial bangunan serta menarik pengunjung. Untuk mendapatkan objek desain bangunan gorontalo *esports center* ini maka penulis melakukan pendekatan perancangan dengan pendekatan bentuk bangunan olahraga, pendekatan arsitektur futuristik, serta pendekatan lokasi dan tapak yang nantinya akan disesuaikan dengan kegiatan *esports*.

Tujuan dari penelitian ini yakni: Untuk mendapatkan Lokasi dan Site Gorontalo *esports center*, untuk mendapatkan pendekatan arsitektur Futuristik pada bangunan Gorontalo *esports center*, untuk mendapatkan sirkulasi, uti+litas dan bentuk-bentuk arsitektural pada bangunan Gorontalo *esports center* dengan pendekatan arsitektur Futuristik.

## 2. ISI PENELITIAN

*Esports center* adalah bangunan yang mewadahi berbagai kegiatan seperti *esports*, sentra rekreasi *esports* dan sarana pelatihan atlet *esports* baik dalam ruangan tertutup maupun terbuka. *Esports center* yaitu fasilitas untuk mewadahi komunitas *esports* dalam berbagai kegiatan seperti bermain *video game*, berolahraga dengan *video game*, sosialisasi antar gamer, serta ajang pengenalan perkembangan teknologi *esports*.

Adapun beberapa fungsi Gorontalo *esports center*, yaitu:

1. Fungsi Pelatihan dan Kompetisi  
Fungsi kompetisi yang terdapat pada *esports center* ini adalah penyediaan berbagai fasilitas yang dimana baik para atlet maupun pengunjung/penonton dapat merasakan atmosfer yang kompetitif dalam ruang tersebut serta sebagai sarana pelatihan untuk atlet *esport* beserta tim.
2. Fungsi Rekreasi  
Fungsi Rekreasi yang terdapat pada *esports center* ini adalah penyediaan fasilitas bermain bagi para pengunjung yang ingin mencoba berbagai jenis *esports* lainnya serta menjadi sarana

alternatif hobi baru untuk masyarakat Gorontalo pada umumnya.

### 2.1 Pendekatan Futuristik

Futuristik adalah pemahaman tentang kebebasan dalam mengekspresikan atau mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk yang tidak biasa, kreatif, dan inovatif. Hasil dari futuristik ini hanya terlihat dari penampakan bangunan dengan mempertimbangkan fungsi dari bangunan tersebut (Tiffany, 2012).

### 2.2 Lokasi Dan Tapak

Gorontalo *Esports center* adalah bangunan yang mewadahi berbagai kegiatan *esport*, sentra rekreasi *esports* dan sarana pelatihan atlet *esports* baik dalam ruangan tertutup maupun terbuka.

Lokasi pembangunan Gorontalo *esports center* terletak di Kota Gorontalo. Secara geografis Kota Gorontalo terletak pada koordinat 120059'44"-123005'59"BT dan 00028'17"-000035'56"LU, dengan luas wilayah 12.033 km<sup>2</sup>. Provinsi Gorontalo memiliki batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Timur : Kabupaten Bone Bolango
- b. Utara : Kabupaten Gorontalo
- c. Barat : Bone Bolango
- d. Selatan : Teluk Tomini



Gambar 1. Peta Administrasi Prov. Gorontalo  
Sumber: <https://petatematikindo.files.wordpress.com/2020>

#### 2.2.1 Penentuan Tapak

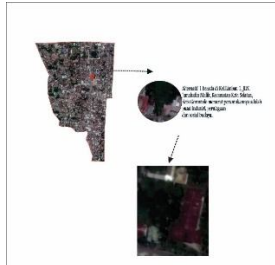
Tujuan dari pemilihan Tapak yaitu untuk mendapatkan lokasi tapak yang nantinya dapat mendukung fungsi dari Gorontalo *Esports center* di Kota Gorontalo. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pertimbangan dalam menentukan tapak adalah sebagai berikut :

- a. Sesuai dengan RTRW Kota Gorontalo
- b. Lokasi yang mendukung sarana infrastruktur yang menunjang.
- c. Pencapaian yang mudah melalui sarana transportasi, baik kendaraan umum, roda dua, hingga lebih dari roda 2.

d. Kondisi lahan yang sesuai serta memadai untuk peruntukan Gorontalo *Esports center* di Gorontalo

Dari pertimbangan diatas maka ditentukan 3 Alternatif Lokasi sebagai sarana untuk pemilihan lapak sebagai berikut :

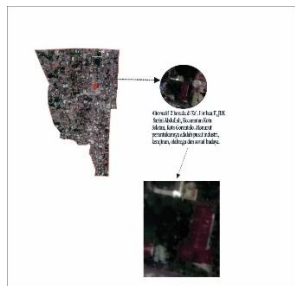
1. Alternatif I, Kelurahan Limbau I, Kecamatan Selatan, Kota Gorontalo



Gambar 2. Alternatif Lokasi I

Kelurahan Dembe Jaya Menurut peruntukannya adalah untuk pusat industry, kerajinan , dan perkantoran.

2. Alternatif II, Kelurahan Limbau II, Kota Selatan, Kota Gorontalo.



Gambar 3. Alternatif Lokasi II

Kelurahan Dulomo Selatan Menurut peruntukannya adalah untuk pusat industry, kerajinan, olahraga, dan perkantoran.

3. Alternatif III, Kelurahan Limbau I, Kec. Kota Selatan, kota Gorontalo



Gambar 4. Alternatif Lokasi III

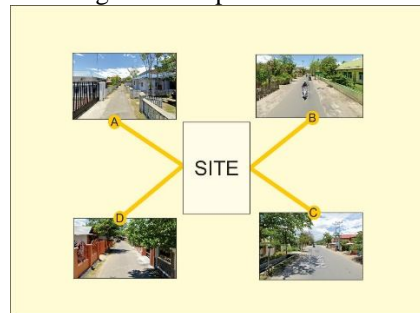
Kelurahan Dembe II Menurut peruntukannya adalah untuk pusat industri, kerajinan, olahraga, dan perkantoran.

Setelah dilakukan pembobotan atau penilaian pada ketiga alternatif di atas maka terpilih **alternatif 2** yaitu Kelurahan Limbau II sebagai lokasi tapak perancangan Gorontalo *Esports center*.

Kondisi Site/Tapak Existing

- 1) Sesuai dengan RTRW Kota Gorontalo
- 2) Merupakan lahan kosong
- 3) Terletak pada area bebas banjir
- 4) Mudah dicapai dari seluruh jaringan kota dan terjangkau oleh transportasi kota, karena berada di pusat kota
- 5) Dekat dengan fungsi yang berkaitan dengan aktifitasnya
- 6) Luas tapak ± 16 HA
- 7) Luas jalan 4 M

### 2.2.2 Pengolahan Tapak



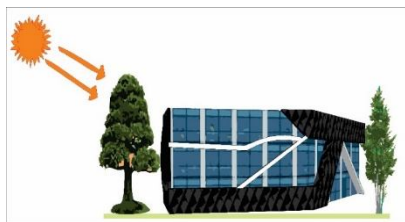
Gambar 5. Existing Kawasan

- a. Analisis batas-batas site
  - 1) View gambar A adalah wilayah sebelah barat yaitu jalan Meranti, persawahan dan pemukiman.
  - 2) View gambar B adalah Jalan Sarini Abdullah area perkantoran dan persawahan.
  - 3) View gambar C adalah jalan Drs. Ahmad Nadjamuddin
  - 4) View gambar D adalah Jalan Drs. Ahmad Nadjamuddin
- b. Orientasi Matahari



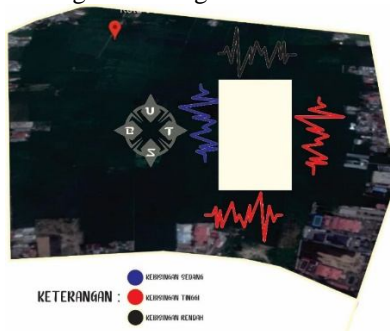
Gambar 6. Orientasi Matahari

Waktu aktifitas esports di mulai pada pukul 08.00 s/d pukul 21.00 WIB. Dengan peletakan fasilitas-fasilitas pada arah orientasi matahari bertujuan untuk mendapatkan pencahayaan alami sebanyak mungkin serta meminimalisir kebutuhan bangunan atas energi buatan. Namun karena Indonesia merupakan daerah beriklim tropis, maka siang hari merupakan waktu yang cukup panas dan untuk mengantisipasi masuknya sinar matahari pada siang hari maka diperlukan adanya shading pada bukaan-bukaan serta vegetasi untuk membuat suasana sejuk dan memantulkan sinar matahari yang mengarah langsung pada bangunan.



Gambar 7. Respon Vegetasi Terhadap Sinar Matahari

c. Kebisingan dan Vegetasi



Gambar 8. Kebisingan dan Vegetasi

Kebisingan biasanya digunakan untuk mendeteksi seberapa besar faktor intensitas suara di area bangunan sampai pada batasan tertentu sehingga dapat menghasilkan kenyamanan untuk pengunjung yang berada dalam ruang lingkup kawasan Gorontalo *Esports center*.

d. Pencapaian



Gambar 9. Pencapaian

e. Angin



Gambar 10. Angin

Angin laut dan angina darat dapat menjadi penghawaan alami bagi objek. Penempatan fasilitas utama dan fasilitas penunjang diberi space atau jarak tertentu berkaitan dengan ruang luar untuk dapat memaksimalkan angina sebagai penghawaan alami sehingga tercipta kenyamanan dalam aktivitas pengunjung.

f. Penzoningan



Gambar 11. Penzoningan

Penzoningan Gorontalo *Esports center* terbagi menjadi beberapa zona, yaitu publik, semi publik, privat, semi privat dan service.

### 2.3 Besaran Ruang

Tabel 1. Rekapitulasi Ruang dan besaran ruang

No	Jenis Bangunan	Luas Ruang m <sup>2</sup>
1.	Bangunan Pengelola	445 m <sup>2</sup>
2.	Café	322 m <sup>2</sup>
3.	Bangunan Mekanikal Elektrikal	214 m <sup>2</sup>
4.	Esports Arena	998 m <sup>2</sup>
5.	Medical Centre	62,4 m <sup>2</sup>
6.	Bangunan Pos Jaga	22,1 m <sup>2</sup>
7.	Bangunan Mushola	68 m <sup>2</sup>
8.	Parkir	6345 m <sup>2</sup>
Total		8476 m <sup>2</sup>

Keterangan :

Luas Lahan : 16.000 m<sup>2</sup>

Luas Lahan Terbangun : 8476 m<sup>2</sup>

Luas Lahan Tak Terbangun: 7524 m<sup>2</sup>

Garis Sempadan Bangunan : ½ x 12 Meter

(Lebar Jalan) = 6 Meter

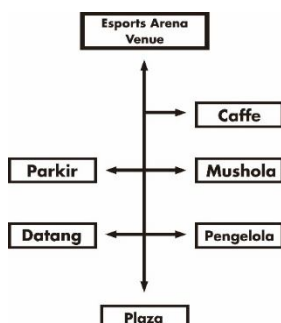
Koefisien Dasar Bangunan : 79,7 % dari luas wilayah ( Perda Kota Gorontalo NO. 40 Tahun 2011 )

AS : Asumsi Sendiri

Neufert : Neufert Data Arsitek

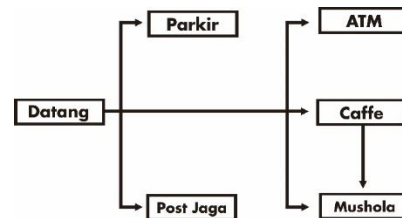
### 2.4 Pola Hubungan ruang dan Tata display

a. Kelompok Ruang Pengunjung



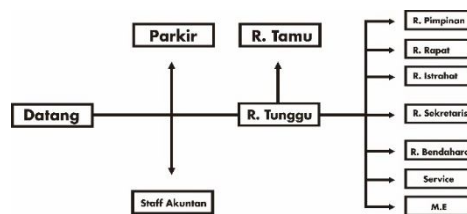
Gambar 12. Kelompok Ruang Pengunjung

b. Kelompok Ruang Pelayanan Umum.



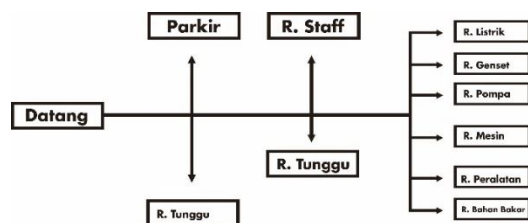
Gambar 13. Kelompok Ruang Pelayanan Umum

c. Kelompok Ruang Pengelola



Gambar 14. Kelompok Ruang Pengelola

d. Kelompok Ruang Servis

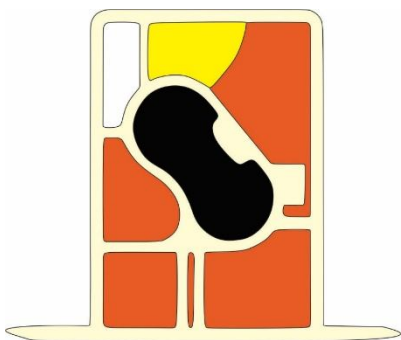


Gambar 15. Kelompok Ruang Servis

### 2.5 Tata Massa

Pengunaan asas Fungsional dan Dinamis dalam Arsitektur Futuristik digunakan untuk menemukan penyelesaian terhadap masalah tata massa pada bangunan Gorontalo *Esports center* dengan cara menentukan jumlah bangunan dan hubungan antara masing-masing bangunan. Berdasarkan pada analisa penulis pemilihan bangunan Esports Arena sebagai pusat adalah karena esports arena memiliki tingkat penggunaan yang paling tinggi diantara semua bangunan yang ada di Gorontalo Esports Centre. Asas ketiga, yaitu Ekspresif dipakai untuk menentukan bentuk bangunan yang dapat dilihat dari analisa tata massa pada gambar yaitu gabungan dari bentuk persegi dan juga bentuk

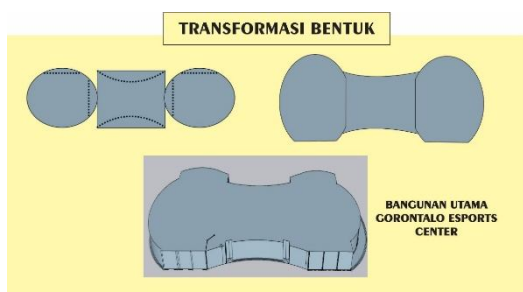
segitiga yang nantinya menghasilkan bangunan yang memiliki ciri khas tersendiri serta unik pada desain bangunan.



Gambar 16. Tata Massa Gorontalo Esports center dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik

## 2.6 Penampilan Bangunan

Seperti penggunaan fasad yang mencirikan kesan universal, penggunaan garis-garis imajiner pada dinding bangunan sebagai ganti dari ornamen, dan penggunaan material menggunakan bahan kaca dan baja sehingga memberikan kesan sederhana dan terbuka.



Gambar 17. Tampilan Bangunan Gorontalo Esports Center

## 2.7 Acuan Perlengkapan Bangunan

### 2.7.1 Sistem Plumbing

Sistem layanan utilitas/plumbing yang diperlukan dalam pengoperasian bangunan antara lain air, limbah, *vacuum*, dan tekanan udara. Karena sistem ini sangat pentingnya sistem ini, kebutuhan dari kontinuitas layanan dan kemungkinan dari perluasan di masa depan, maka desain utilitas ini harus dipertimbangkan keamanan dan efisiensinya.

Pemasangan pipa sebaiknya tidak diekspos karena akan menimbulkan kesulitan dalam hal pemeliharaan seperti pembersihan zat-zat berbahaya, timbulnya kebisingan dan tidak indah dilihat. Pipa-pipa ini harus diletakkan ditempat yang terjangkau secara mudah untuk service dan perbaikan.

Untuk tujuan keamanan dan untuk perbaikan, sistem pipa individual harus

disederhanakan dengan identifikasi kode, warna, atau label. Di Indonesia, untuk perencanaan bangunan umum, biasanya digunakan standar warna yang digunakan oleh perusahaan perminyakan. Contoh : untuk pipa air kebakaran digunakan warna merah. Namun pewarnaan tersebut tidaklah mutlak harus dipakai.

Semua pipa pembuangan harus terbuat dari material pipa non korosi dan harus dibuang supaya bisa dicairkan atau harus dibawa pada saluran perpipaan agar bisa diicairkan dengan limbah area lain.

### 2.7.2 Sistem Pembuangan Sampah

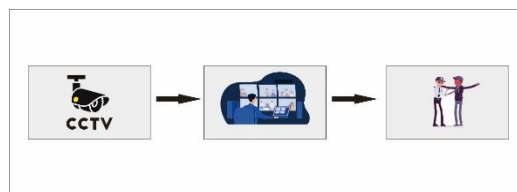
Untuk sistem pembuangan sampah dilakukan pemisahan sehingga antara sampah kering dan sampah basah sehingga sampah dapat didaur ulang dan tidak bercampur satu sama lain.



Gambar 18. Sistem Pembuangan Sampah

### 2.7.3 Sistem Keamanan

Menanggulangi masalah sistem keamanan, salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan menggunakan CCTV ( Central Circuit Television). Seluruh Monitor tersebut dikendalikan dan dikontrol oleh petugas keamanan disebuah ruangan khusus yaitu *CCTV Room*.



Gambar 19. Skema Sistem Pencegahan Tindakan Kriminal

## 3. KESIMPULAN

Perancangan Gorontalo Esports Center dengan Pendekatan Futuristik dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses perancangan yang digunakan disini yaitu mengarah pada model desain dimana proses desain merupakan suatu proses yang berulang-ulang atau terus-menerus. Model

desain ini digunakan karena sebagai proses perancangan yang cenderung tidak membatasi suatu permasalahan sehingga desain nantinya bisa optimal sesuai tujuan yang dimaksud. Terdapat dua tahap yaitu fase I pengembangan wawasan komprehensif (*Develop the comprehensive knowledge of the designer and fase II (siklus image-present-test)*).

2. Penerapan konsep pendekatan arsitektur Futuristik pada *Gorontalo esports center* yang dalam proses perancangannya membutuhkan analisa yang kuat untuk mengetahui kondisi lingkungan di lokasi sehingga dapat diketahui penggunaan bahan dan material yang sesuai dengan kondisi lingkungan yang ada.

#### **Saran**

Dengan perancangan Gorontalo Esports Center ini diharapkan dapat menghadirkan suatu bangunan sebagai sarana pelatihan dan pengembangan bakat-bakat muda atlet *esports* melalui bentuk yang akan disesuaikan dengan penerapan tema yang dapat mendukung fungsi komersial bangunan serta menarik pengunjung.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- AMELIA, Thea; SANTOSO, JM Joko Priyono. KAJIAN PERANCANGAN ARENA OLAHRAGA ELEKTRONIK. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2020, 1.2: 971-986.
- AZIZ, Algalif Abdul; SANTRI, Tyas; WIJAYA, Alfred. Perancangan E-Sport Arena di Kota Bandung dengan Penerapan Arsitektur Metafora. *Jurnal TIARSIE*, 2019, 16.4: 127-136.
- ERNEST, Neufert; TIAHJADI, Sunarto. Data arsitek Jilid 1 edisi 33. *Jakarta: Erlangga-Data arsitek Jilid*, 2002, 2.
- FAHERTY, Firdan Rastama, et al. STRATEGI IESPA (INDONESIA ESPORTS ASSOCIATION) DALAM MENINGKAMPANYEKAN ESPORTS DI INDONESIA. 2018.

FRANCIS DK, CHING. Arsitek: bentuk, ruang, dan tatanan. 2008.

KURNIAWAN, Faidillah. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 2019, 15.2: 61-66.

NEUFERT, Ernst; TIAHJADI, Sunarto. Data Arsitek Edisi 33–Jilid II. *Penerbit Erlangga, Jakarta*, 1996.

PANE, Bessy Sitorus. Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 2015, 21.79: 1-4.

ROFIQ, ADRIAN; ARIEF, Abdurrachman; SISWANTO, Ari. *PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ESPORTS DI KOTA BARU, LAMPUNG*. 2019. PhD Thesis. Universitas Sriwijaya.

Tiffany. (2012). Medan Science and Technology Center. Skripsi Sarjana, Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara

Zakaria, Nabila, Setiamurti Rahardjo, and Nur Arief Hapsoro. "Perancangan Baru Esports Training Center di Bandung." *eProceedings of Art & Design 7.2* (2020).