

PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG PADA ESPORT ARENA DI YOGYAKARTA

Muhammad Cahyo Adi Listyanto, Agus Heru Purnomo, Maya Andria Nirawati
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
mcahyoadil@student.uns.ac.id

Abstrak

Esport merupakan singkatan dari Electronic Sports Menurut Anthony Khoo dalam More or Less Democracy and New Media 2012 halaman 263 menyatakan bahwa E-Sports are games or activities played on a computer or console, often involving an internet connection. Jadi dapat disimpulkan esport adalah suatu aktivitas ketangkasan yang dilakukan menggunakan alat elektronik dalam ruang lingkup permainan virtual dan biasanya membutuhkan koneksi internet. Kegiatan seputar esport memerlukan sebuah esport arena agar dapat berjalan sesuai potensi maksimalnya. Oleh karena itu diperlukan sebuah esport arena yang dapat menampung seluruh kegiatan seputar esport. Fleksibilitas ruang dipilih sebagai pendekatan dalam perancangan ini karena dengan memanfaatkannya, sebuah esport arena dapat berfungsi mengikuti kegiatan atau turnamen game yang diadakannya. Fleksibilitas ruang terbagi menjadi dua yaitu teori Carmona yang berisi tentang perubahan ruang dapat terjadi seiring berjalannya waktu dan aktivitas pengguna. Sedangkan teori Habraken yang berisi penambahan, pengurangan, dan pergerakan komponen dapat mempengaruhi terjadinya perubahan ruang. Tapak terpilih yaitu Yogyakarta dengan berbagai pertimbangan diantaranya belum adanya fasilitas esport, kantor cabang Indonesia Esport Association (IESPA), survei lembaga Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dan status Yogyakarta sebagai kota pelajar. Metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu dengan cara pengumpulan data secara online, studi pustaka, pengolahan data, analisis data, selanjutnya masuk ke proses pemodelan menggunakan software modeling. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu penerapan fleksibilitas yang diaplikasikan ke dalam ruang berupa penambahan, pengurangan, dan pergerakan komponen ruang sehingga tercipta ruang dengan fungsi baru sesuai aktivitas pengguna dan dapat beradaptasi seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: esport, arena, fleksibilitas.

1. PENDAHULUAN

Esport merupakan sebuah cabang olahraga yang mempertemukan dua tim atau lebih untuk bertanding dalam berbagai platform seperti console, personal computer (pc), maupun mobile. Esport mulai ramai dibicarakan dewasa ini karena kemajuan teknologi yang semakin pesat. Atlet esport bahkan telah menjadi suatu jenis profesi baru yang cukup menjanjikan. Permainan yang mereka mainkanpun berupa permainan kompetitif yang dapat dipertandingkan dalam sebuah turnamen. Awalnya esport berkembang pesat di Korea Selatan karena negara tersebut memiliki kecepatan internet yang sangat kencang sehingga warnet/game center berkembang pesat disana. Turnamen esport yang pertama ditayangkan di televisi juga berasal dari Korea Selatan dengan permainan bergenre strategi waktu nyata (real-time strategy) berjudul StarCraft: Blood War. Mulai dari sini perkembangan turnamen esport semakin pesat. Turnamen-turnamen dengan skala yang lebih besar mulai banyak bermunculan, seperti contoh turnamen The International yang bergerak di sektor permainan bergenre Massive Online Battle Arena (MOBA) berjudul Dota 2. Pada turnamen The International 6 yang diadakan pada tahun 2016 dihadiri oleh 20 juta penonton selama pagelaran turnamen dan yang paling terkini yakni pagelaran The International 9 dengan total hadiah terbesar sepanjang sejarah yaitu lebih dari \$32,000,000. Angka yang sangat besar untuk sebuah turnamen olahraga elektronik mengalahkan banyak ajang olahraga fisik lainnya.

Esport resmi dinobatkan menjadi salah satu cabang olahraga baru oleh *Olympics Council of Asia (OCA)* dalam ajang *Asian Games 2018*. Semenjak itu, perkembangan *esport* di Indonesia semakin pesat. Tak lupa, turnamen-turnamen skala nasional maupun internasional juga banyak diadakan di Indonesia seperti *Mobile Legends Professional League (MPL)*, *Electronic Sports League (ESL)* dan *Indonesia eSports League (IEL)*, *Playerunknown's Battlegrounds Championship*, dan sebagainya. Dari pengaruh tersebut, banyak pemain dari kalangan pelajar atau kaum milenial yang mencoba peruntungannya membuka siaran langsungnya sendiri di berbagai kanal seperti YouTube, NimoTV, Facebook, Twitch, dan sebagainya. Di Indonesia juga telah ada sebuah organisasi yang menaungi *esports* yaitu *Indonesia eSports Association (IESPA)*. *IESPA* memiliki fokus utama di bidang permainan online/offline, *game developing*, dan *team gaming* yang ada di Indonesia. *IESPA* juga menjadi wadah bagi para atlet *esports* Indonesia yang ingin mempromosikan diri ke turnamen skala internasional seperti *Asian Games 2018* dan *SEA Games 2019*.

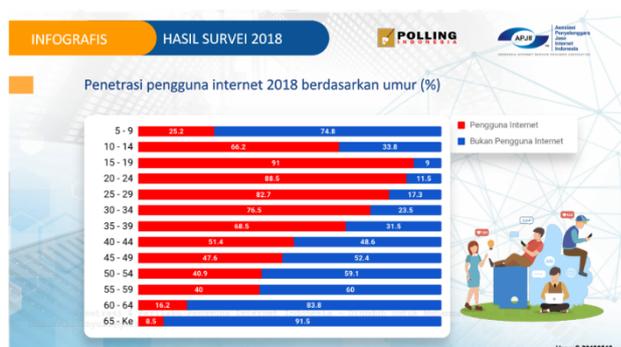
Sebuah turnamen *esport* tentu harus menggunakan internet sebagai syarat berlangsungnya sebuah pertandingan. Kecepatan internet sangat mempengaruhi lancarnya sebuah pertandingan; sehingga dalam sebuah turnamen dengan skala internasional, koneksi internet yang sangat kencang dan stabil menjadi hal yang harus diperhatikan secara detail demi mendukung suksesnya sebuah turnamen. Statistik Internet di Indonesia masih berada di bawah tujuh negara ASEAN atau berada di posisi tiga dari bawah. Walaupun demikian, statistik pengguna internet di Indonesia berada di persentase yang cukup besar yaitu 65,8% dari total 264,16 juta jiwa.



Gambar 1. Statistik Penetrasi Pengguna Internet Indonesia tahun 2018

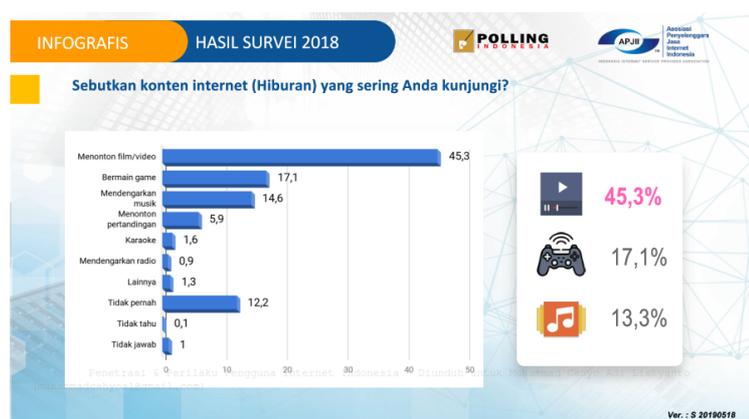
Sumber:

Sementara penetrasi internet paling banyak ditempati oleh kalangan milenial berusia 15-24 tahun. Dalam penggunaan internet, dari survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) urutan kedua teratas internet dimanfaatkan untuk mengakses konten *game*/bermain *game*.



Gambar 2. Statistik Penetrasi Pengguna Internet Indonesia berdasarkan Umur tahun 2018

Sumber: www.apjii.or.id



Gambar 3. Statistik Penggunaan Internet Indonesia tahun 2018

Sumber: www.apji.or.id

Berdasarkan data diatas, sasaran perancangan pusat fasilitas *esport* sangatlah tepat mengingat besarnya jumlah kaum milenial di Indonesia. Namun fakta-fakta diatas kurang mendapat dukungan dari sarana maupun prasarana *esport* yang masih minim di Indonesia. Belum adanya tempat khusus yang mewadahi kegiatan turnamen *esport* membuat para pemain kesulitan mengembangkan bakat maupun hobi yang mereka punya. Pagelaran *esport* di Indonesia kebanyakan masih menggunakan tempat (*venue*) serbaguna maupun mall. Alhasil, kaum milenial hanya sebatas bermain *game* dan tidak menghasilkan pundi-pundi rupiah. Namun apabila fakta diatas didukung dengan maksimal, tentu akan sangat berpengaruh terhadap kelanjutan karir kaum milenial.

Yogyakarta disebut sebagai kota pelajar bukan tanpa alasan. Kota ini memiliki jumlah kampus terbanyak di Indonesia. Terdapat ratusan kampus yang tersebar di daerah istimewa ini. Dari fakta tersebut, kepadatan kaum milenial yang tinggi berada di kota ini. Kaum milenial inilah yang menjadi sasaran untuk lebih dapat mengembangkan potensi bermain *game esport*. Di Jogja juga telah ada *Indonesia e-Sports Association (IeSPA)* Yogyakarta yang memiliki tujuan untuk mencari bibit unggul *gamer* yang selanjutnya akan direkomendasikan ke pusat dengan harapan dapat menjadi atlet *esport* yang membanggakan. Menurut Simson sebagai Ketua *IeSPA* Yogyakarta, perkembangan *esport* di Jogja semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya *gamer* yang serius mengikuti kompetisi profesional.

Perancangan *Esport Arena* ini, diharapkan akan mampu mewadahi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan *esports* mulai dari pelatihan para atlet/*gamer*, penyediaan fasilitas turnamen, fasilitas pameran *esport*, dan lain sebagainya. Fungsi tambahan dari adanya *Esport Arena* ini ialah mampu menarik wisatawan luar negeri/internasional untuk datang berkunjung sehingga dapat menambah pemasukan devisa bagi negara. Fleksibilitas ruang dalam arsitektur dipilih untuk memaksimalkan ruang yang ada berhubung fenomena *esports* merupakan sebuah fenomena baru yang membutuhkan penyesuaian terhadap kondisi di sekitarnya. *Esport* memiliki banyak jenis turnamen dengan format yang berbeda-beda, dengan fleksibilitas ruang, *esport arena* ini akan mampu mewadahi berbagai macam turnamen *esport* sesuai dengan format turnamennya dari segala jenis media/*platform* (*playstation/PC/smartphone/lainnya*).

Menurut KBBI, Fleksibilitas berarti lentur, luwes, dan mudah menyesuaikan diri. Fleksibilitas dalam ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk berbagai sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukan perubahan susunan ruang sesuai tanpa mengubah tatanan bangunan.

Fleksibilitas ruang dalam mengacu pada dua teori yaitu Teori Carmona dan Habraken. Teori Carmona mengklasifikasikan fleksibilitas menjadi tiga, yaitu *Time Cycle and Time Management*, *Continuity and Stability*, *Implemented Over Time*.

Time Cycle and Time Management adalah perubahan waktu dan aktivitas pengguna menjadi acuan dasar dalam menganalisis kebutuhan fleksibilitas dan sebagai konsep dasar perancangan partisi. *Continuity and Stability* yaitu hasil desain beradaptasi terhadap waktu. Hal ini dikaji dengan kemampuan fleksibilitas pada ruang terhadap waktu pengguna. *Implemented Over Time* yaitu hasil perancangan mengikuti perkembangan waktu dan aktivitas meskipun terdapat penambahan kebutuhan ruang.

Sedangkan Habraken mengklasifikasikan kemampuan fleksibilitas pada elemen ruang menjadi tiga yaitu, Penambahan (*addition*); Pengurangan (*elimination*), dan Pergerakan atau Perpindahan (*movement*).

Penambahan adalah penambahan suatu elemen sehingga terjadi perubahan. Penambahan diterapkan pada partisi untuk beradaptasi terhadap pertambahan kebutuhan ruang. Pengurangan (*elimination*) adalah pengurangan suatu elemen sehingga terjadi perubahan. Pengurangan diterapkan pada partisi untuk beradaptasi terhadap pengurangan kebutuhan ruang. Pergerakan atau Perpindahan (*movement*) adalah pergerakan yang disebabkan oleh pergeseran elemen ruang sehingga terjadi perubahan. Hal ini diterapkan untuk adaptasi partisi kinetik terhadap fleksibilitas ruang.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam tahap perencanan dan perancangan *Esport Arena* Sebagai Pusat Fasilitas *Esport* dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang di Yogyakarta adalah metode deskriptif kualitatif. Dalam metode ini, dibutuhkan beberapa tahap mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, hingga analisis data. Data ini nantinya akan menjadi bahan pertimbangan untuk keputusan desain perancangan ini. Metode perumusan konsep merupakan analisis yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan dari perencanaan dan perancangan ini. Analisis tersebut akan menghasilkan Konsep Perencanaan dan Perancangan *Esport Arena* Sebagai Pusat Fasilitas *Esport* dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang di Yogyakarta. Konsep perencanaan dan perancangan kemudian dituangkan ke dalam rancangan bangunan yang memuat gambar kerja serta gambar tiga dimensi sebagai hasil akhir dari perencanaan dan perancangan *Esport Arena* Sebagai Pusat Fasilitas *Esport* dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang di Yogyakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

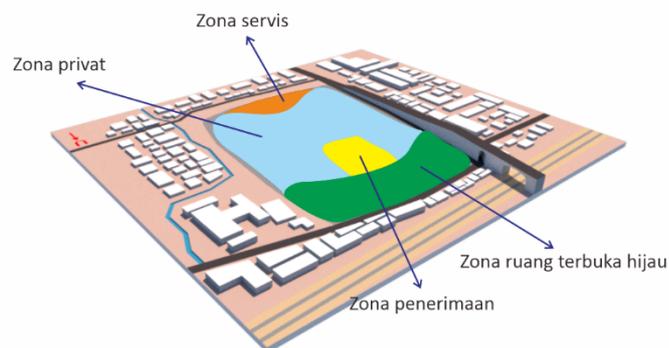
Lokasi perancangan berada di Kelurahan Baciro, Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta yang merupakan lahan kosong dengan luas kisaran 30.000 m² yang dikelilingi oleh permukiman warga disekitarnya. Lokasi tapak ini berada di pinggiran Kota Yogyakarta dengan batasan rel kereta api di sebelah Utara, dan permukiman penduduk di sebelah Timur, Selatan, dan Barat. Beberapa potensi tapak antara lain letak strategis dan luas, akses mudah karena terletak di samping jalan raya, mudah dicapai dengan transportasi umum, dan dekat dengan fasilitas publik penunjang



Gambar 4. Peta lokasi tapak

Sumber: www.google.co.id diolah

Pengolahan tapak pada perancangan ditentukan berdasarkan zonasi dalam tapak agar bangunan yang akan dirancang mendapat aspek kenyamanan dan keamanan serta dapat beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya. Terdapat empat zonasi dalam tapak yaitu zona ruang terbuka hijau, zona penerimaan, zona privat, dan zona servis. Zona ruang terbuka hijau sebagai tempat berbagai macam vegetasi yang berfungsi sebagai tanaman penghalang (*green barrier*). Zona penerimaan sebagai tempat untuk *drop-off* bagi para pengunjung. Zona privat sebagai zona untuk kegiatan utama yakni kegiatan turnamen dan pelatihan. Zona servis sebagai tempat kontrol bagian utilitas dan pemeliharaan bangunan. *Main entrance* dalam tapak berada di sebelah Utara di Jalan Argolubang dengan lebar 8 m sehingga akan memudahkan akses kendaraan umum dengan ukuran sedang-besar untuk masuk/keluar ke dalam lokasi tapak. *Side entrance* berada di sebelah Barat di Jl. Doktor Sutomo.



Gambar 5. Pembagian zonasi dalam tapak

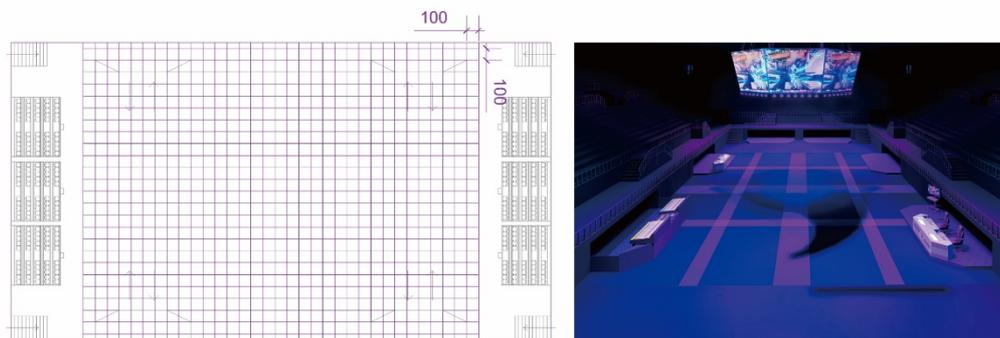
Perancangan *esport* arena ini menerapkan fleksibilitas ruang di arena utamanya. Fleksibilitas ruang inilah yang nantinya akan berperan penting dalam pelaksanaan kegiatan turnamen cabang *esport*. Fleksibilitas ruang diterapkan pada arena utama tempat digelarnya suatu *event*/turnamen *esport* yang memungkinkan sebuah ruang dapat mengalami perombakan susunan/*layout* menyesuaikan kegiatan yang akan diadakan. Terdapat empat kriteria dalam fleksibilitas ruang antara lain penggunaan Batasan ruang yang dinamis, pemilihan geometri bidang bersudut, luasan ruang

fleksibel, dan penggunaan perabot sementara. Konsep fleksibilitas dibagi menjadi tiga yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versatilitas. Ekspansibilitas berarti luas sebuah ruang dapat bertambah secara nyata. Konvertibilitas berarti sebuah ruang dapat membentuk sirkulasi yang baru, tata ruang yang sesuai kebutuhan, dan dapat menciptakan suasana yang baru pula. Versatilitas berarti sebuah ruang dapat mengoptimalkan luas ruang dengan sistem multifungsi (Toekio, 2000).

Berikut adalah beberapa contoh penerapan fleksibilitas ruang dalam *esport arena*.

1. Penggunaan *grid* di lantai arena utama

Grid ini berbentuk garis-garis panjang dengan jarak 1x1 meter yang berfungsi sebagai titik koordinat yang dapat membantu ketika terjadi perombakan dalam arena. Dengan adanya *grid* ini, penataan komponen dalam arena seperti *gamebox*, panggung, dan aksesoris lainnya akan proporsional dan rapih.



Gambar 6. Penggunaan *grid* pada arena utama

2. Penggunaan tribun portabel

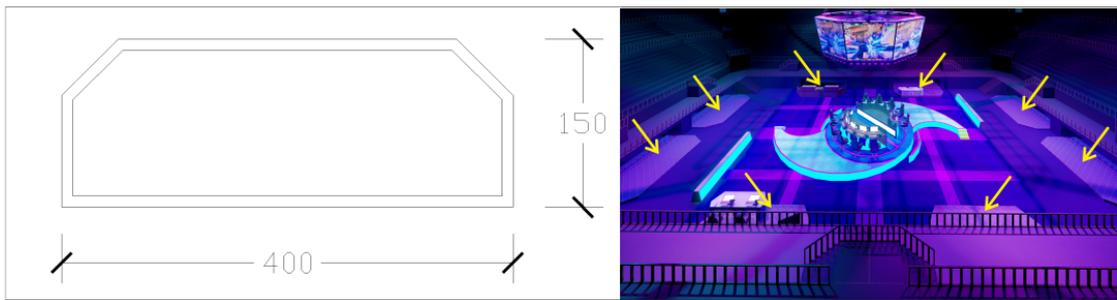
Tribun fleksibel merupakan sebuah tribun yang dapat dilipat secara horizontal. Dalam perancangan *esport arena*, penggunaan tribun ini akan menyesuaikan *layout* atau penataan *main stage* di dalam arena utama.



Gambar 7. Penggunaan tribun portabel/lipat pada arena utama

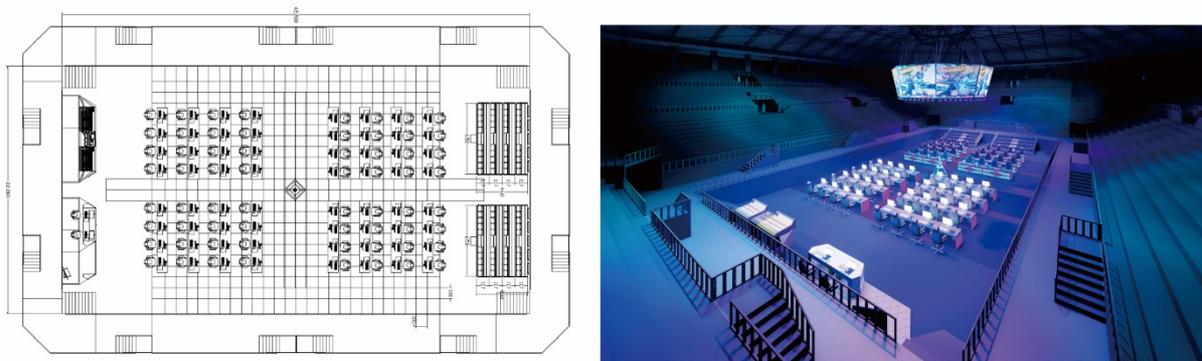
3. Penggunaan *sliding booth*

Salah satu kriteria fleksibilitas ruang adalah kecepatan. *Sliding booth* merupakan sebuah tempat khusus berukuran lebar 4 m yang bisa ditarik maupun didorong keluar masuk arena utama. Fungsi dari komponen ini adalah sebagai tempat bagi para komentator, pembawa acara, maupun *analyst* dan *crew* untuk membawakan maupun mengomentari jalannya setiap pertandingan yang diadakan.

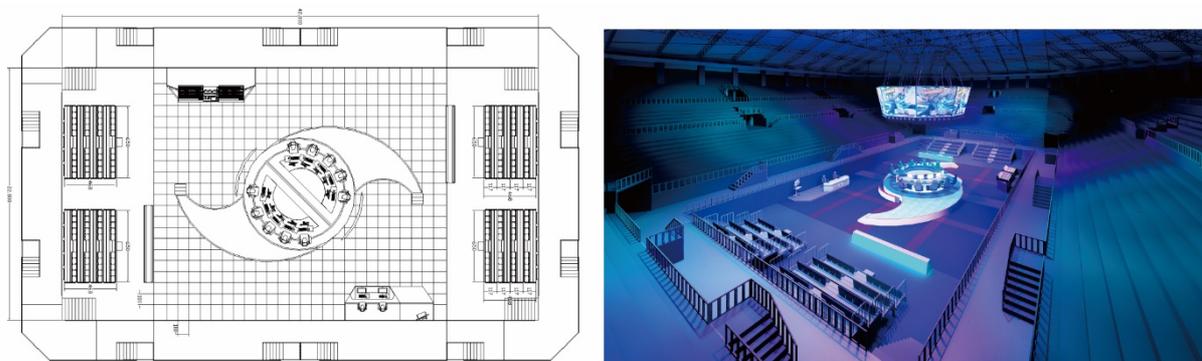


Gambar 8. Penggunaan *sliding booth* pada arena utama

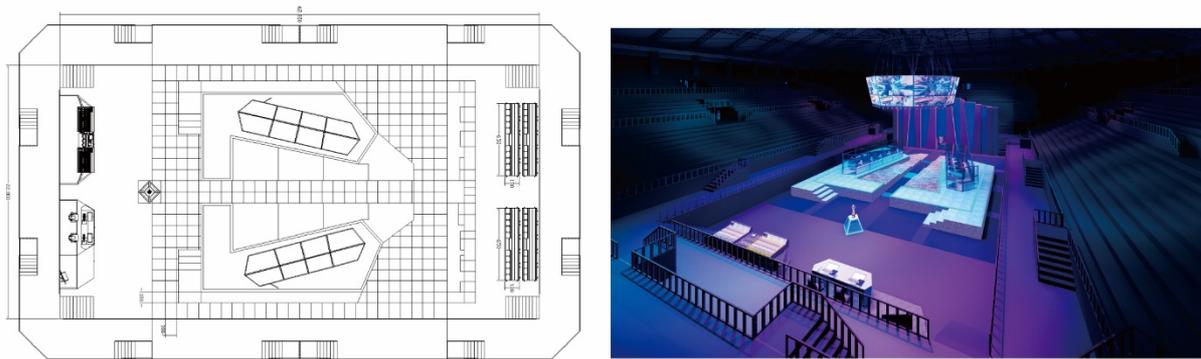
Beberapa kriteria diatas dapat mendukung sebuah fleksibilitas ruang dalam *esport* arena. Berikut adalah beberapa contoh fleksibilitas yang terjadi dalam arena utama:



Gambar 9. Contoh *layout* fleksibilitas arena A

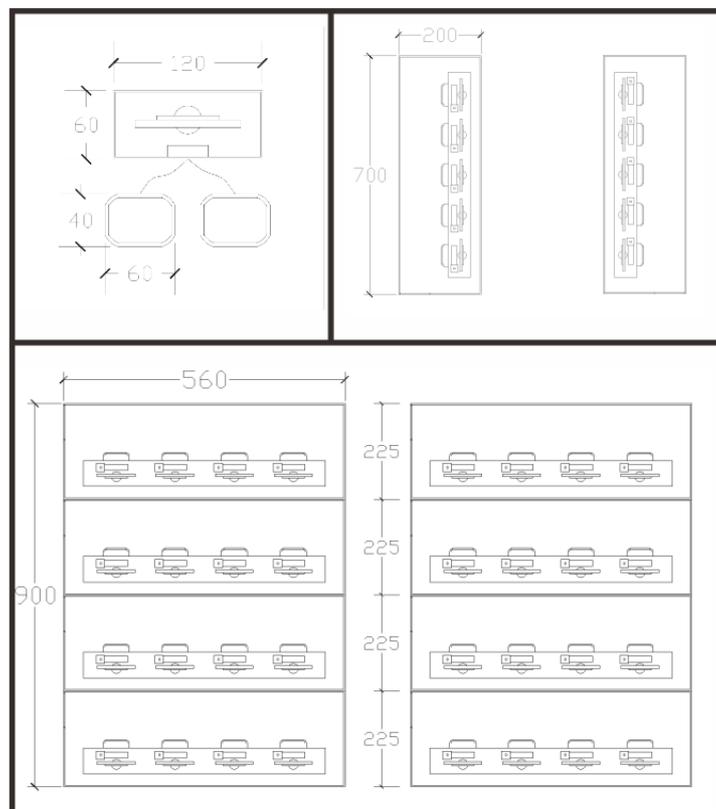


Gambar 10. Contoh *layout* fleksibilitas arena B



Gambar 11. Contoh *layout* fleksibilitas arena C

Bentuk fleksibilitas arena diatas digunakan untuk berbagai keperluan turnamen *esport* yang memiliki format turnamen yang berbeda-beda sesuai dengan jenis *game* yang dipertandingkan. Dari yang paling kecil yaitu turnamen *esport* dengan perangkat *playstation* yang hanya membutuhkan dua pemain dan hanya memerlukan panggung/*stage* yang kecil juga. Selanjutnya ada turnamen *esport* dengan jenis *game multiplayer online battle arena* (MOBA), *first person shooter* (FPS) dengan format permainan 5 vs 5 pemain dan membutuhkan panggung/*stage* yang cukup luas. Format turnamen *esport* dengan jumlah pemain terbanyak yaitu *game* jenis *battlegrounds* dengan total pemain berjumlah 64 pemain yang terdiri dari 16 tim masing-masing tim terdiri dari 4 pemain. Berikut adalah beberapa contoh *layout* sebuah turnamen *esport*:



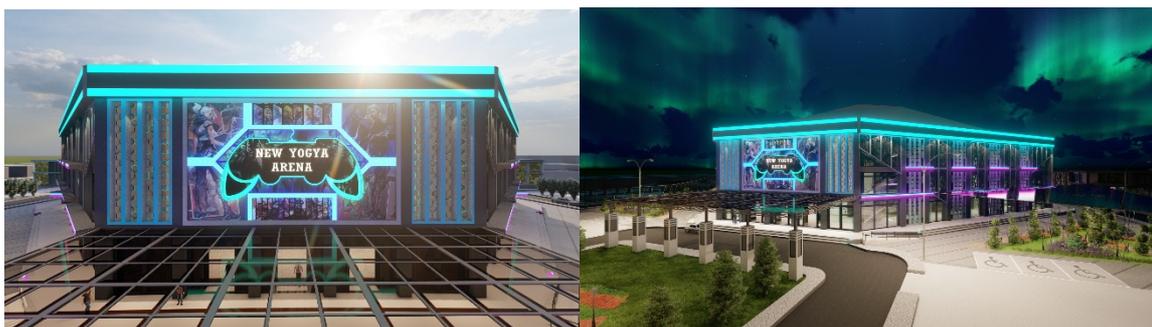
Gambar 12. Contoh *layout* pemain untuk turnamen *esport*

Sirkulasi menuju tapak bisa diakses dari Jalan Argolubang dengan lebar 8 meter di bagian Utara tapak. Sirkulasi ini dapat dijadikan sebagai akses masuk utama tapak (*main entrance*) yang ditunjukkan oleh garis kuning pada gambar. Sedangkan untuk *side entrance* dapat diakses dari Jalan Doktor Sutomo dengan lebar 4 meter yang bersebelahan dengan *flyover* Jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo (ditunjukkan oleh garis biru pada gambar). Dengan jalan masuk yang lebar dan parkir yang luas memungkinkan kendaraan dengan ukuran besar seperti bus pariwisata dapat masuk dengan mudah. Sirkulasi dalam tapak berupa sirkulasi sirkuler atau melingkar yang artinya terdapat akses jalan bagi kendaraan untuk mengelilingi area tapak.



Gambar 13. Akses masuk ke dalam tapak

Desain fasad bangunan arena mengadopsi beberapa gambar karakter dalam *game esport* agar bangunan mudah dikenali dan dapat memberikan informasi kepada khalayak umum. Untuk lebih kelihatan mencolok dan merepresentasikan *esport* yang identik dengan gaya *cyberpunk*, digunakan lampu neon yang mengelilingi bangunan yang akan menyala terang pada malam hari.



Gambar 14. Desain fasad dan gaya *cyberpunk* pada eksterior bangunan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang sudah dilakukan mengenai topik penerapan fleksibilitas ruang pada arena *esport* di Yogyakarta antara lain adalah penerapan beberapa kriteria di dalam arena utama seperti penggunaan tribun lipat, penggunaan *grid* pada lantai arena, penggunaan *sliding booth* sebagai tempat komentator/*analyst*. Kriteria tersebut diperlukan guna mengoptimalkan fleksibilitas ruang yang mengutamakan kecepatan dan kemudahan dalam setiap pergantian atau perombakan *layout* ruang. Suatu *esport arena* harus dapat beradaptasi dalam setiap turnamen *game esport* yang diselenggarakannya. Turnamen *esport* memiliki banyak *layout* ruang menyesuaikan dengan jenis *game* yang dipertandingkan. Sebagai contoh, turnamen *game* dengan jumlah pemain 5 vs 5 yang hanya membutuhkan panggung (*stage*) yang tidak terlalu besar dan akan menyisakan ruang kosong dalam arena. Ruang kosong yang tercipta ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat penonton tambahan dengan menggunakan tribun portabel/lipat maupun *sliding booth* untuk *crew*. *Grid* pada lantai berfungsi sebagai titik koordinat yang akan memudahkan penyusunan *layout* panggung (*stage*) supaya dapat rapih dan simetris. Bentuk bangunan arena berupa segi delapan atau oktagon agar dapat menampung penonton dengan maksimal mengelilingi panggung (*stage*). Desain eksterior bangunan mengadopsi gambar beberapa karakter dalam *game esport* dengan maksud bangunan dapat memberi informasi dan mudah dikenali oleh masyarakat umum.

Fleksibilitas ruang yang diterapkan pada perancangan ini diharapkan dapat objek rancang bangun yang sesuai peruntukannya dan dapat mawadahi seluruh kegiatan seputar *esport* yang beragam bentuknya, dapat beradaptasi dengan lingkungan tanpa merusak hierarki disekitarnya. Penerapan fleksibilitas ruang pada perancangan diperlukan analisis yang mendalam sehingga menghasilkan desain yang sesuai kriterianya.

DAFTAR PUSTAKA

- Carmona, T, et al. 2003. *Public Places-Urban Spaces: The Dimension of Urban Design*. Burlington: Architectural spaces
- Habraken, NJ. 1983. *Transformation of Site*, Awaater Press. Massachussets, USA
- Julio. 2016. E-Sport Arena Berstandar Internasional di Badung, Bali [Skripsi]. Bali (ID): Universitas Udayana
- Julius, E., Honggowidjaja, S. P., Dora P. E. (2016). Perancangan Interior Fasilitas E-Sports Arena. *Jurnal Intra*. 4(2): 672-681
- Rahadi, Rosi. (2008). *Fleksibilitas Ruang & Massa*. Tersedia di <http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html> (diakses 10 April 2020)