E - GAME CENTER DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MODERN
E - GAME CENTER IN THE CITY OF SEMARANG WITH MODERN ARCHITECTURE

Zanavi Azizah[1)], Gatoet Wardianto[2)], Mutiawati Mandaka[3)]
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran
zanaviazizah@gmail.com[1)]
gatoetwardianto@yahoo.com[2)]
mutia.mandaka@unpand.ac.id[3)]

Abstrak

Saat ini Indonesia telah dipengaruhi oleh adanya *e-sport* (olahraga elektronik), olahraga elektronik ini melakukan *Tournament* atau kompetisi berskala regional ataupun nasional dalam *game online.* Dengan adanya *e-sport* tersebut menjadikan peluang bagi para *gamers* / pemain *game online* yang ada di Indonesia khususnya Semarang untuk ikut serta ke dunia *e-sport* dan memainkan *game online*. Maka dari itu dibutuhkan wadah bagi para *gamer* untuk tempat berkumpul dan juga sebagai tempat mengadakan kompetisi *game*. Tujuan dari penulisan ini untuk landasan konseptual perencanaan dan perancangan *Game Center.* Metoda perancangan yang digunakan yaitu pendekatan aspek kontekstual, pendekatan aspek fungsional, dan pendekatan aspek arsitektural. Konsep perancangan *game center* memiliki pendekatan arsitektur modern dengan bentuk fasade dikombinasikan dengan kayu yang tidak memiliki ornamen dan polos, minimalis futuristik sehingga akan menjadi pusat pengembangan dalam bermain *game*, karena didalamnya tidak hanya disediakan tempat berkumpul saja, tetapi disediakan *Tournament Venue* untuk menonton kompetisi, *Gaming Area*, toko *game*, dan juga Cafe.
Kata kunci: *Game Center, gamers, e-sport, arsitektur modern*

Abstract

Currently Indonesia has been influenced by e-sports (electronic sports), this electronic sport is conducting a Tournament or regional or national scale competition in online games. With the existence of e-sports, it makes an opportunity for gamers / online game players in Indonesia, especially Semarang to participate in the world of e-sports and play online games. Therefore a place for gamers is needed for a gathering place and also as a place to hold game competitions. The purpose of this paper is for the conceptual foundation of Game Center planning and design. The design method used is the contextual aspect approach, functional aspect approach, and architectural aspect approach. The concept of designing a game center has a modern architectural approach with a facade combined with wood that has no ornamentation and plain, futuristic minimalism so that it will be the center of development in playing games, because in it not only provided a gathering place, but provided a Tournament Venue to watch the competition, Gaming Area, game shop, and cafe.
Keywords: Game Center, gamers, e-sport, modern architecture

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia telah dipengaruhi oleh adanya *e-sport* (olahraga elektronik), olahraga elektronik ini melakukan *Tournament* atau kompetisi berskala regional ataupun nasional dalam *game online*. Dengan adanya *e-sport* tersebut menjadikan peluang bagi para *gamers* / pemain *game online* yang ada di Indonesia khususnya Semarang untuk ikut serta ke dunia *e-sport* dan memainkan *game online*.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah perancangan yang dapat memfasilitasi kegiatan komunitas *game* yang dapat menyatukan sarana yang tersebar sehingga menjadi *one stop gathering building* bagi orang orang *game*, dan mewadahi komunitas agar dapat melaksanakan gathering langsung dengan pengembang game,sehingga

dapat menjadi arena promosi dan umpan balik bagi perusahaan atupun bagi pemegang lisensi *game*.

Manfaat dari perancangan ini secara subjektif yaitu untuk memenuhi persyaratan utnuk mengikuti Tugas Akhir jurusan S1 Arsitektur Universitas Pandanaran dan digunakan sebagai acuan Desain Grafis Arsitektur. Secara objektif sebagai pedoman acuan perancangan *Game Center* di Kota Semarang.

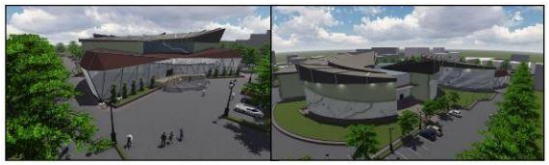
Lingkup pembahasan berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Game Center* ditinjau dari berbagai ilmu arsitektur dengan dilengkapi ilmu diluar arsitektur yang dibahas seperlunya untuk mendukung pemecahan masalah-masalah. Preseden yang digunakan yaitu, 1. Pontianak *Game Center*, 2. Garena *E-Sport* Stadium di Surabaya, 3. ROG *Gaming Center* di Surabaya.

A. Pontianak *Game Center*

Pontianak *Game center* merupakan tempat untuk bermain berbagai macam jenis *game*, mulai dari *game* untuk anak-anak hingga *game* untuk orang dewasa, *game* untuk anak disediakan *game* motorik untuk melatih ketangkasan anak, sedangkan game non motorik bagi pengunjung dewasa.

Pontianak *game center* ini menyediakan beberapa jenis fasilitas yaitu :

A. Ruang Kompetisi *Game*
B. Ruang Bermain *Game*
C. Ruang Komunitas *Game*
D. Toko *Game*



Gambar 1. Suasana Pontianak *Game Center*
Sumber: (Muhammad Rizal, 2016)

B. Garena *E – Sport* Stadium di Surabaya

Garena *E-Sports Stadium* adalah sebuah retail yang menawarkan berbagai fasilitas yang mampu menunjang aktivitas para *Gamers* di Surabaya dimana terdapat *Game Centre*, dan berbagai fasilitas penunjang seperti *cafe* dan *lounge* dimana juga bisa menjadi pelengkap dalam aktivitas *gaming* para pecinta game.

Adapun fasilitas-fasilitas yang ingin diberikan dalam Perancangan Interior *Garena E-Sports Stadium* di Surabaya adalah :

- *Tournament Venue*
- *Cafe & Lounge*
- *Gaming Area*
- *Merchandise Store*
- *Customer Service*

Gambar 2. Main Entrance
Sumber: (Yoshua Okinanta, Nyoman Adi Tiaga, Sherly De Yong , 2016)

Gambar 3. Perspektif
Sumber: (Yoshua Okinanta, Nyoman Adi Tiaga, Sherly De Yong, 2016)

C. ROG *Gaming Center* di Surabaya

Fasilitas ROG Gaming Center di Surabaya

a. Lobby (ticketing).

b. *Exhibition (*pengenalan produk IT yang belum memiliki toko fisik di Indonesia).

c. Café.

d. *Lounge Gaming Area* (area pengenalan berbagai jenis *game* yang dikategorikan dalam *E-Sports*).

e. *Tournament Venue* (area untuk menonton pertandingan *ESports* yang disertakan pemain professional yang bermain secara langsung dan LED Videotron yang memanjakan para *gamers* di Indonesia.

f. *Exhibition Area* (area untuk memperkenalkan produk IT pendukung para gamers).

Perancangan interior fasilitas *E-Sports* arena ini dibuat berdasarkan referensi area-area pertandingan yang sudah dibuat di luar negeri dan berdasarkan arsitektur bangunan dari site yang desainer ambil yakni Gramedia Expo.Konsep "*Enthusiastic Gamer"* yang dimunculkan sesuai dengan semangat gamers Indonesia yang ingin berkembang dalam dunia *E-Sports*.

Gambar 4 Tournament Venue
Sumber: (Stevanus Felix, , Sriti Mayang Sari, Jean F. Poillot, 2016)

2. TINJAUAN TEORI

Konsep bangunan yaitu dengan pendekatan arsitektur modern pada desain bangunannya. Arsitektur modern adalah suatu istilah yang diberikan pada sejumlah bangunan yang memiliki ornament minim dengan gaya karakteristik serupa yang mengutamakan kesederhanaan bentuk.. Menurut Rayner Banham pada bukunya yang berjudul "*Age of the Master* : *A Personal view of Modern Architecture*", tahun 1978, perkembangan arsitektur modern menekankan pada kesederhanaan suatu desain dengan menganut *Form Follows Function* (bentuk mengikuti fungsi).

3. PEMBAHASAN

Lokasi Tapak

Gambar 5. Kondisi Eksisting Tapak
Sumber: *Analisa Penulis, 2020*

Lokasi Tapak 3 ini berada di Jl. Letnan Jenderal S. Parman No.31, Bendungan, Kec.Gajah Mungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232.
Luas tapak : 8,256.06 m
Batasan Tapak :
Timur : Mess Yos Sudarso
Utara : Rumah Warga
Selatan :Jl. Letnan Jenderal S. Parman
Barat : Jl. Rinjani seberang SPBU Gajah Mungkur 4450201

Gambar 6. Batasan Tapak
Sumber Analisa Penulis,2020

Peraturan yang berlaku pada tapak ini :

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 60 %
- Ketinggian Bangunan : 4 lantai KLB 2,4
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) : 32 meter

A. Analisa Pencapaian

- Lokasi berada dilokasi yang cukup strategis dekat dengan beberapa penginapan serta tempat makan.
- Jalan meuju lokasi memiliki lebar 8 meter.
- Jl. Letnan Jenderal S. Parman merupakan jalan utama dua jalur yang menjadi penghubung jalur ke dalam dan keluar kota.
- Dari arah Kab.Semarang / Solo menuju Jl. Sultan Agung kemudian menuju Jl. Letnan Jenderal S. Parman.
- Dari arah Tugu Muda Semarang melalui Jl. DR. Sutomo yg kemudian menuju Jl. Letnan Jenderal S. Parman.
- Dari arah Simpang LimaSemarang melalui Jl. Semarang – Surakarta yg kemudian menuju Jl. Letnan Jenderal S. Parman.

Gambar 7.Analisa Pencapaian
Sumber Analisa Penulis,2020

B. Analisa Orientasi Bangunan

- Orientasi bangunan terhadap sinar matahari yaitu dengan menghadapkan bangunan ke arah utara dan selatan, bertujuan menghindari intensitas sinar matahari yang berlebihan dari arah barat dan timur
- Orientasi bangunan diarahkan ke Jl. Letnan Jendral S. Parman.
- Arah bangunan menghadap ke Hotel Grasia

Gambar 8. Analisa Orientasi Bangunan
Sumber : *Analisa Penulis,2020*

C. Analisa View

View dari dalam tapak berpotensi ke arah Jl. Letnan Jenderal S. Parman

Gambar 9. Analisa View
Sumber : *Analisa Penulis,2020*

D. Analisa Kebisingan

Sumber kebisingan berasal dari Jl. Letnan Jenderal S. Parman (tinggi), JL. Rinjani (sedang) dan rumah/toko (rendah).

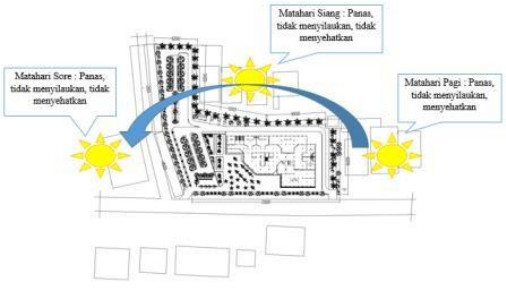
Gambar 10. Analisa Kebisingan
Sumber Analisa Penulis,2020

Penggunaan vegetasi berdaun lebat, untuk mereduksi paparasan sinar matahari dan kebisingan dari jalan.

Gambar 11. Penggunaan Vegetasi
Sumber Analisa Penulis,2020

E. Analisa Iklim

- Matahari terbit dari Timur ke Barat
- Bangunan disekitar site merupakan bangunan dengan ketinggian 2-3 lantai jadi pengaruh terhadap masuknya matahari ke dalam tapak hanya sedikit. Bangunan di dalam tapak akan terkena matahari dan angin sepanjang hari dan dimanfaatkan secara optimal untuk pencahayaan alami



Gambar 12. Analisa Iklim
Sumber Analisa Penulis,2020

F. Analisa Zonifikasi

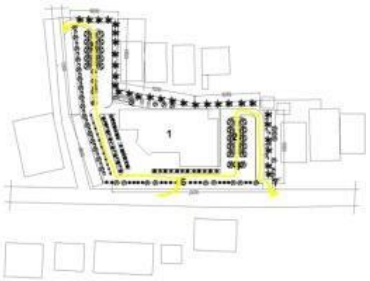
- Tapak terletak di jalan utama yang merupakan jalan protokol penghubung antar kota
- Aktifitas sekitar tapak sedang karena merupakan daerah perdagangan, pelayanan jasa, dan permukiman

P = PUBLIK S = SERVICE
SP = SEMI PUBLIK PV = PRIVATE

Gambar 13. Analisa Zonifikasi
Sumber Analisa Penulis,2020

G. Analisa Sirkulasi

- Sirkulasi pengunjung ada 2 yaitu pedestrian dan jalur kendaraan
- Untuk parkir berada di sebelah barat dan timur
- Sirkulasi antara penjalan kaki dan kendaraan bermotor dipisah



Gambar 14. Analisa Sirkulasi
Sumber Analisa Penulis,2020

KONSEP PERANCANGAN

A. KONSEP PENCAPAIAN

- Akses masuk dari jalan utama pada sisi selatan site, untuk akses keluar dengan 2 pintu keluar pada sisi timur dan barat site
- Akses masuk berada di bagian paling dekat dengan Jl. Letnan Jenderal S.

Parman sehingga mudah dicapai oleh pengunjung

- Memaksimalkan sirkulasi jalan raya untuk menghindari cross antara pengunjung yang masuk dan keluar site.

Gambar 15. Konsep Pencapaian
Sumber Analisa Penulis,2020

B. KONSEP VIEW

- View dari luar di konsep untuk menghadap ke Jl. Letnan Jenderal S. Parman sehingga dapat mengekspos bangunan lebih menarik perhatian pengunjung
- Sekeliling site diberi pagar pembatas yang aman tetapi tidak mengganggu pemandangan dari luar sehingga desain untuk pagar tidak terlalu tinggi

Gambar 16. Konsep View
Sumber Analisa Penulis,2020

C. KONSEP KEBISINGAN

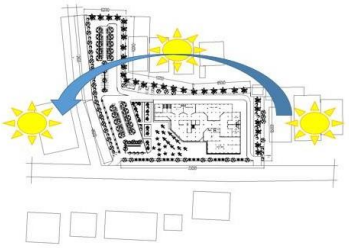
- Penempatan bangunan diposisikan jauh dari jalan
- Penggunaan pagar pembatas dan tanaman berdaun lebat, berfungsi mereduksi bangunan dari kebisingan di sekitar terutama dari jalan raya
- Masalah kebisingan juga dapat diatasi dengan sistem zoning

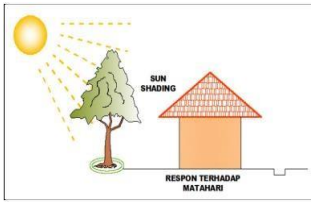
Gambar 17. Konsep Kebisingan
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 18. Penggunaan Vegetasi
Sumber Analisa Penulis,2020

D. KONSEP MATAHARI

- Sun shading digunakan untuk mengurangi radiasi sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan
- Selain sun shading juga menggunakan pepohonan untuk mereduksi sinar matahari serta penyaring polusi dari jalan

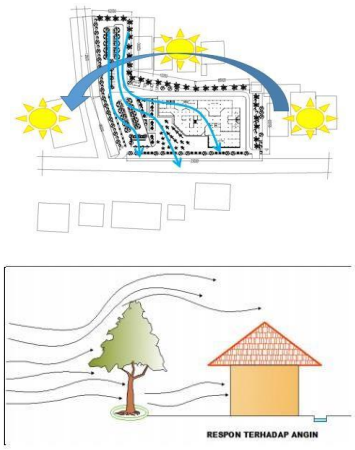




Gambar 19. Konsep Matahari
Sumber Analisa Penulis,2020

E. KONSEP ANGIN

- Vegetasi digunakan sebagai pembelok arah angin dan mengurangi kecepatan angin serta memberikan kenyamanan
- Penggunaan *cross ventilation* untuk menjaga kualitas udara yang bersih ke dalam ruangan

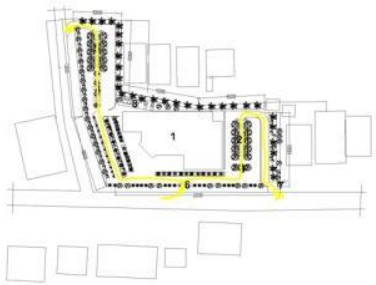


Gambar 20. Konsep Angin
Sumber Analisa Penulis,2020

F. KONSEP SIRKULAS

Dasar pertimbangan :

a) Kemudahan dalam pola hubungan pelayanan
b) Menghindari pola persilangan antara pengunjung dan pengelola pada bagian yang utama
c) Mencegah timbulnya kebisingan dan polusi udara yang diakibatkan oleh sirkulasi kendaran



Gambar 21. Konsep Sirkulasi
Sumber Analisa Penulis,2020

G. KONSEP TATA LETAK

Dasar pertimbangan :

- Kesesuaian dengan karakter kegiatan yang majemuk dan heterogen
- Kemudahan membedakan tiap kelompok aktivitas (tingkat kekomplekkan kegiatan)
- Kemudahan dalam pengontrolan dan pengelolaan operasional kegiatan
- Kemudahan pelaksanaan aktivitas game

H. ZONING

- Pemisahan antara zona public, semi public, dan privat kedalam bentuk berzoningan ruang.
- Zona publik dietakkan dibagian paling timur dekat dengan pintu keluar
- Zona semi publik diletakkan dibagian tengah site dekat dengan pintu masuk
- Zona privat diletakkan jauh dari keramaian dibagian barat tapak dekat dengan *side entrance*

Gambar 22. Konsep Zoning
Sumber Analisa Penulis,2020

P = PUBLIK

S = SERVICE

SP = SEMI PUBLIK

PV = PRIVATE

I. ORIENTASI BANGUNAN

Berdasarkan analisa yang sudah ada maka view bangunan menghadap ke selatan mengarah ke jalan raya. Orientasi bangunan terhadap sinar matahari yaitu dengan

menghadapkan bangunan ke arah utara dan selatan untuk menghindari intensitas sinar matahari yang berlebihan dari arah barat dan timur.

Gambar 23. Konsep Orientasi Bangunan
Sumber Analisa Penulis,2020

J. KONSEP PENGHIJAUAN

Penghijauan tanaman dan pohon-pohonan yang juga berfungsi sebagai penyegar dan peneduh, filter bagi kebisingan dan polusi udara, mengurangi arus angin dan memberi kesan alamiah, dan sebagai pengarah.

- Lahan

  Penghijauan pada lahan untuk menciptakan iklim mikro disekitar massa bangunan,sehingga tercipta udara segar yang dihasilkan oleh pepohonan dan juga membantu dalam pencapaian sirkulasi diluar bangunan. Menjadi filter dari kebisingan dan polusi udara dari jalan sekitar tapak.

Gambar 24. Pohon dengan fungsi estetika
Sumber :(googlwimage/pohon.com)

Gambar 25. Pohon dengan fungsi peneduh
Sumber :(googlwimage/pohon.com)

K. KONSEP SIRKULASI

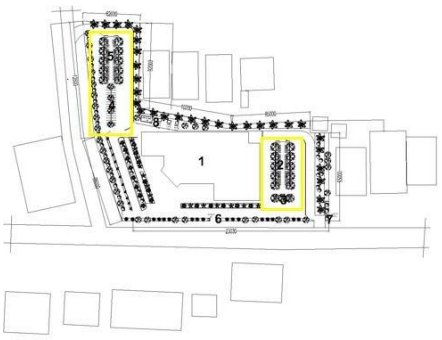
Konsep pembagian sirkulasi antara pejalan kaki dan kendaraan dipisahkan dan untuk pejalan kaki berada dibagian depan.

Gambar 26. Sirkulasi pada tapak pejalan kaki
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 27. Sirkulasi pada tapak kendaraan
Sumber Analisa Penulis,2020

L. KONSEP PARKIR

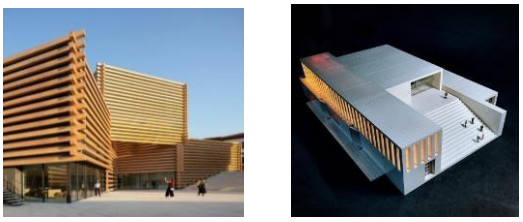
Area parkir terdapat dibagian samping kiri dan kanan bangunan. Dengan tataletak secara teratur. Disekitar area parkir ada penambaan pepohonan sebagai maksud peneduh terhadap kendaraan dan juga menambah kesan ecogreen serta penyaring polusi dari kendaraan yang masuk.



Gambar 28. Konsep penataan parkir
Sumber Analisa Penulis,2020

L. KONSEP GUBAHAN MASSA

Gubahan massa bangunan yang dipilih adalah Massa Variasi terdiri dari beberapa bentuk sehingga bangunan tidak terlihat monoton ataupun membosankan. Material kaca digunakan pada beberapa sisi luar bangunan sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan dan ditambah dengan adanya secondary skin.



Gambar 29. Contoh Gubahan Massa
Sumber : Google Image

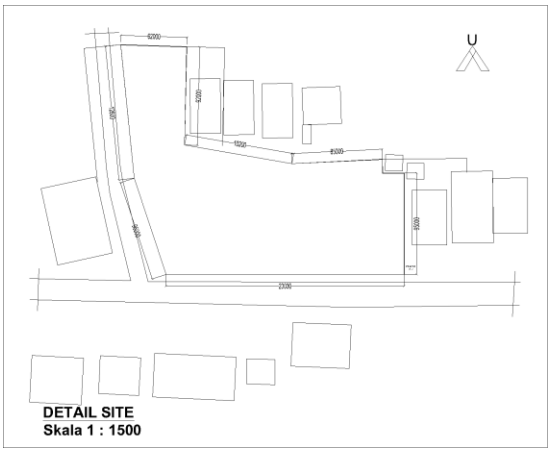
Konsep massa bangunan dibagi menjadi tiga aspek yaitu massa bangunan, ketinggian bangunan, dan bentuk bangunan. Bentuk bangunan akan mengikuti bentuk tapak, serta penerapan bentuk yang lebih kotak-kotak menegaskan dari konsep dasar yang termotivasi dari bentuk komputer dan lego dengan bentuk dasar kotak .

Gambar 30. Contoh Gubahan Massa
Sumber : Google Image

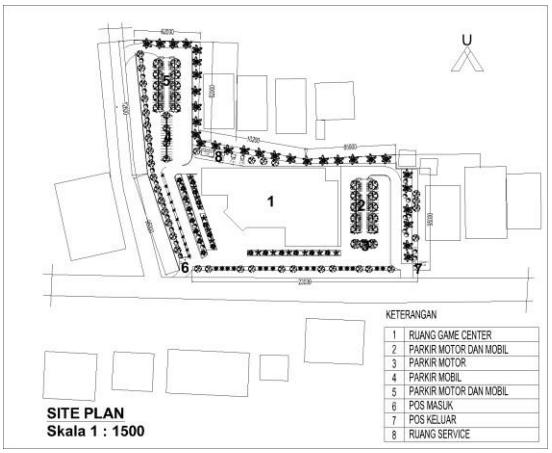
4. KESIMPULAN

Gambar 31. Detail Site
Sumber Analisa Penulis,2020

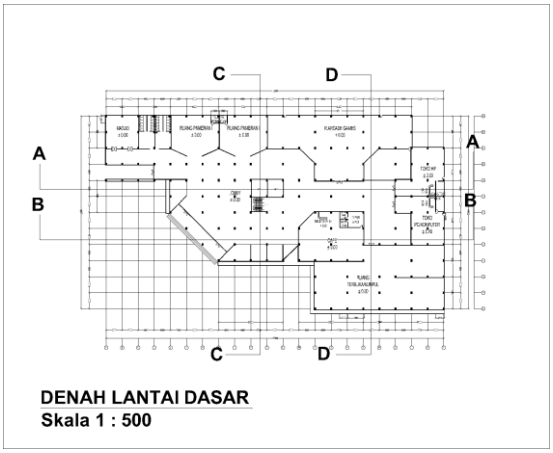
Berdasarkan hasil analisa dan konsep, maka menghasilkan rancangan *E – GAME CENTER* seperti gambar di atas.



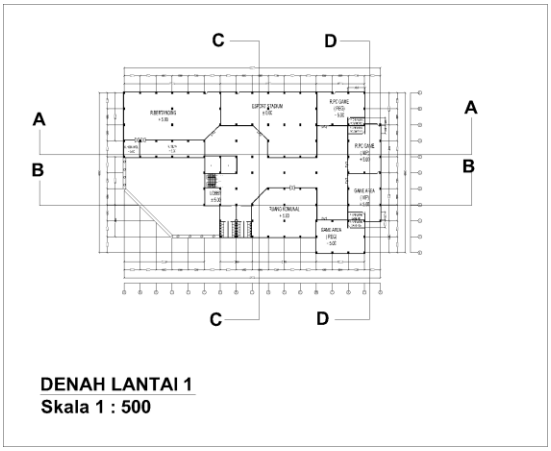
Gambar 32. Detail site
Sumber Analisa Penulis,2020



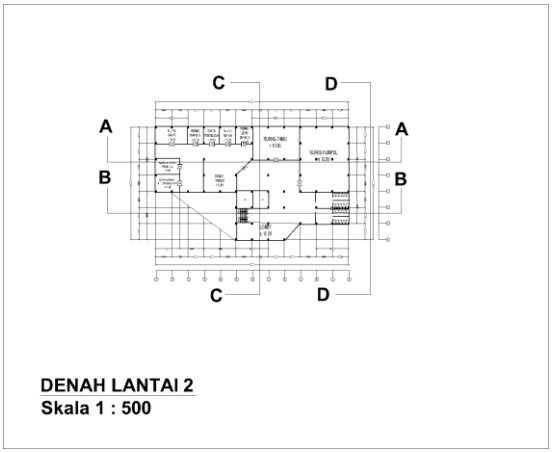
Gambar 33. Site Plan
Sumber Analisa Penulis,2020



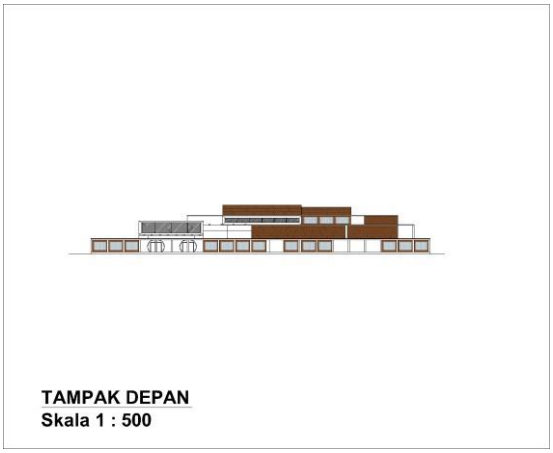
Gambar 34. Denah Lantai Dasar
Sumber Analisa Penulis,2020



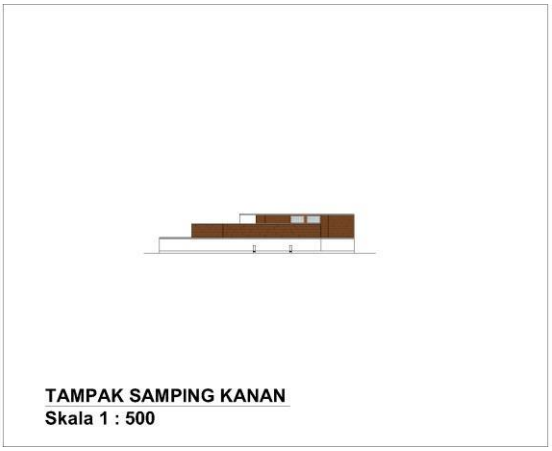
Gambar 35. Denah Lantai 1
Sumber Analisa Penulis,2020



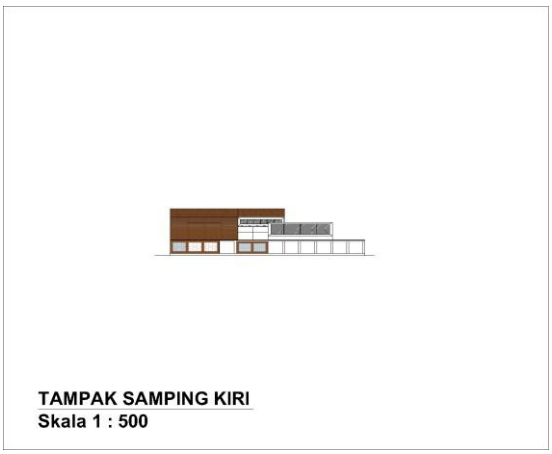
Gambar 36. Denah Lantai 2
Sumber Analisa Penulis,2020



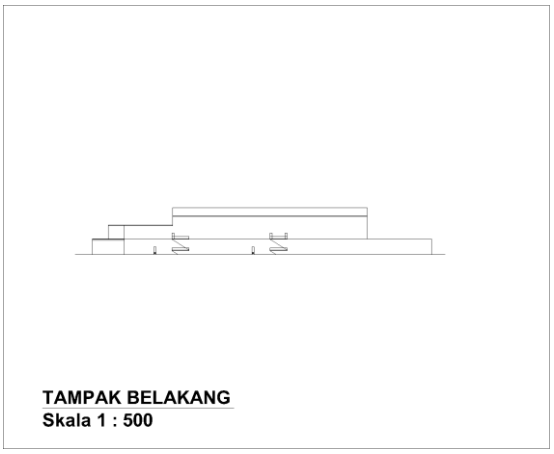
Gambar 37. Tampak Depan
Sumber Analisa Penulis,2020



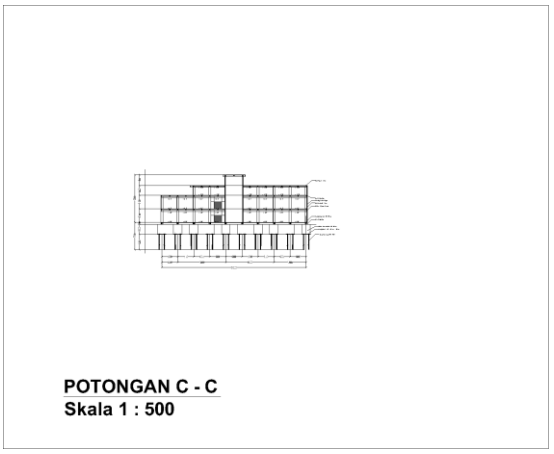
Gambar 38. Tampak Samping Kanan
Sumber Analisa Penulis,2020



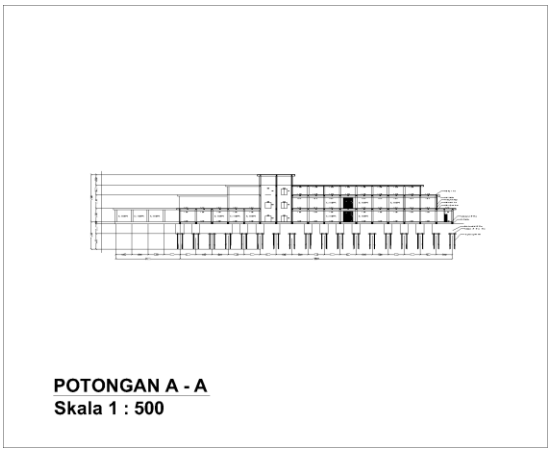
Gambar 39.Tampak Samping Kiri
Sumber Analisa Penulis,2020



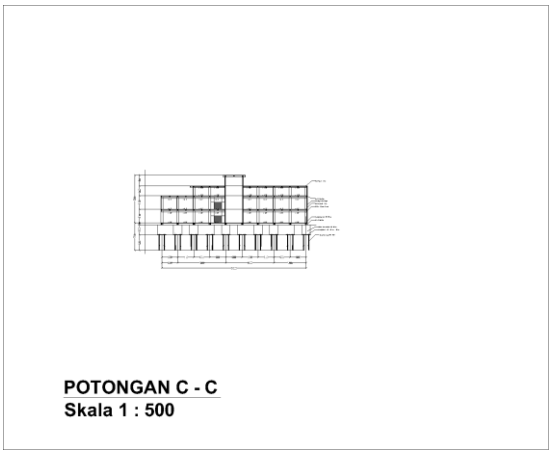
Gambar 40. Tampak Belakang
Sumber Analisa Penulis,2020



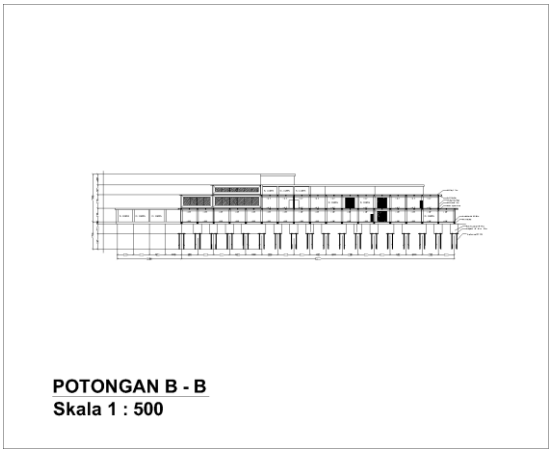
Gambar 43. Potongan C –C
Sumber Analisa Penulis,2020



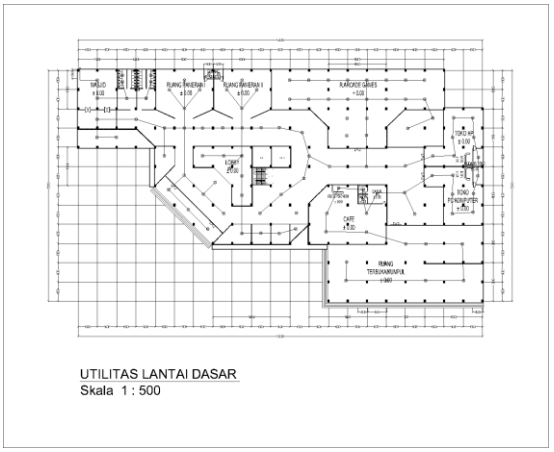
Gambar 41. Potongan A – A
Sumber Analisa Penulis,2020



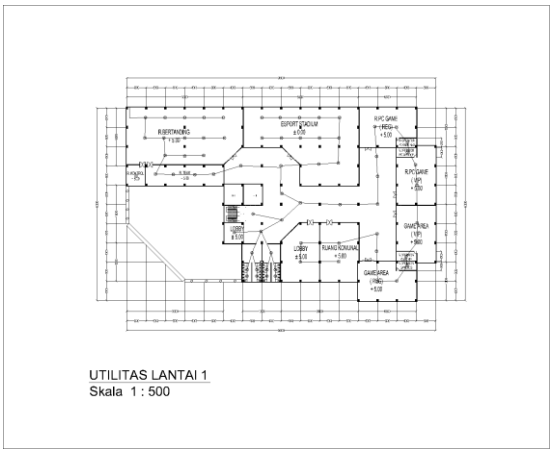
Gambar 44. Potongan D – D
Sumber Analisa Penulis,2020



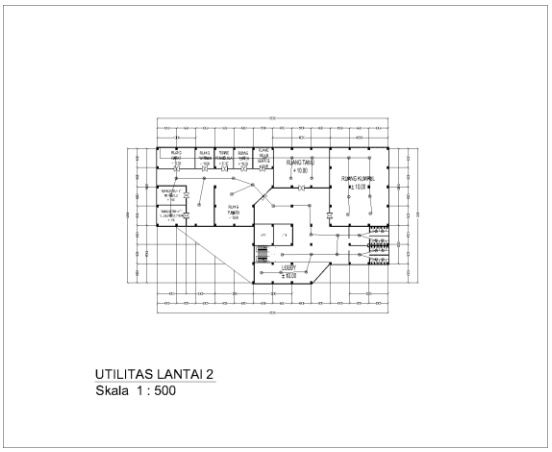
Gambar 42. Potongan B – B
Sumber Analisa Penulis,2020



Gambar 45. Utilitas Lantai Dasar
Sumber Analisa Penulis,2020



Gamnbar 46. Utilitas Lantai 1
Sumber Analisa Penulis,2020



Gambar 47. Utilitas Lantai 2
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 48. Perspektif Pintu Masuk
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 49. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 50. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 51. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

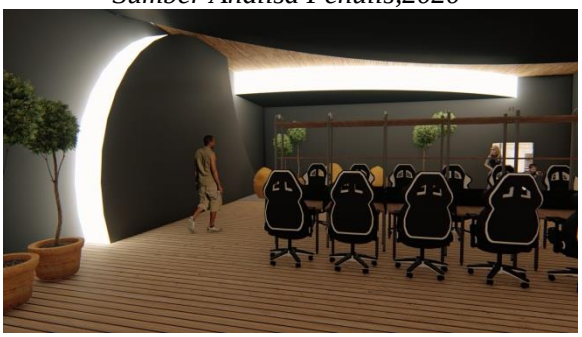
Gambar 52. Perspektif Tampak Atas
Sumber Analisa Penulis,2020

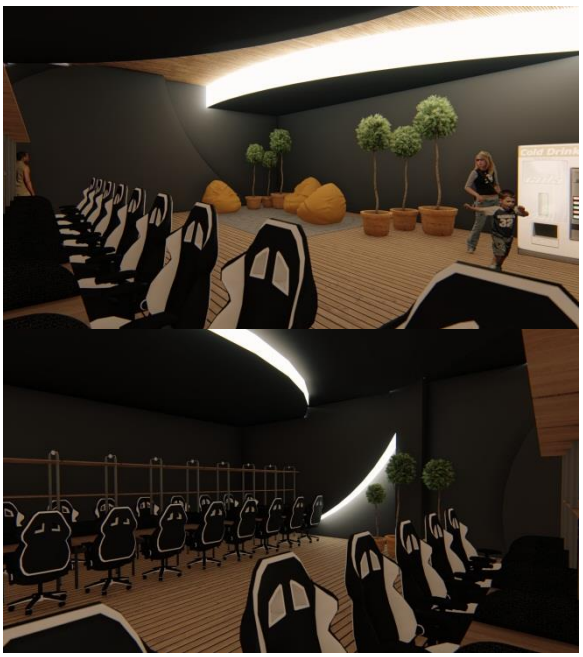
Gambar 53. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 54. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 55. Perspektif
Sumber Analisa Penulis,2020

Gambar 56. Interior Mini Cafe
Sumber Analisa Penulis,2020





Gambar 57. Interior Game Area
Sumber Analisa Penulis,2020

KESIMPULAN

Dalam mendesain *E – GAME CENTER* di Kota Semarang dengan pendekatan Arsitektur Modern dapat di jabarkan beberapa analisa yang ada, seperti posisi bangunan terhadap lingkungan sekitar, iklim, pencapaian, sirkulasi seperti yang sudah dijelaskan. Selain itu juga bebrapa solusi untuk beberapa masalah seperti pencapaian dengan diposisikan ditengah tapak karena sangat tidak bagus posisi tapak yang berada di pertigaan jalan.lalu pentingnya penghijauan di sekitar tapak.

Dalam merancang fasade dari bangunan yang ada pada E – GAME CENTER didesain dengan dasar arsitektur modern dengan penekanan garis yang teratur serta penggunaan bahan bangunan yang modern.

DAFTAR PUSTAKA

Banham, Rayner. 1978. "*Age of the Master* : *A Personal view of Modern Architecture*".

Felix, Stevanus. 2018. *"Perancangan Interior ROG Gaming Center"* , http://publication.petra.ac.id/index.php/desain- interior/article/viewFile, diakses pada 12 Maret 2020

Kharis, Zaenal. 2014. *"EXECUTIVE GAME CENTER*" dalam Tugas Akhir Dasar

Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A).

KKAA Official. 2019. *"Te Odunpazari Modern Museum"* dalam instagram architecanddesign.

Rizal, Muammad. 2018. *"Pontianak Game Center"*,

http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmarsitek/ar ticle/viewFile/24940/75676576296, diakses pada 12 Maret 2020

Okinanta,Yosua. 2017. *"Perancangan Interior Garena E-Sports Stadium Di Surabaya"*, https://media.neliti.com/media/publications/95

944-ID-perancangan-interior-garena-e-sports-sta.pdf, diakses pada 12 Maret 2020

Priono, Bagus Hendro. 2018. "Perancangan Studio Game di Surabaya (Tema : High Technology Architecture), dalam Tugas Akhir Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

http://repositori.uinalauddin.ac.id/11338/1/Pengaruh%2520Game%2520Online%2520terhadap%2520Perilaku%2520Belajar%2520Mahasiswa%2520Jurusan%2520Pendidikan%2520Agama%2520Islam%2520Fakultas%2520Tarbiyah%2520dan%2520Keguruan%2520UIN%2520Alauddin%2520Makassar

https://docplayer.info/amp/67878052-Bab-ii-tinjauan-umum-tentang-game-centre

https://www.researchgate.net/publication/284180399_Game_Center_Berbasis_Fisika&ved

https://www.academia.edu/29335966/Makalah_tentang_Games_Online&ved