

PUSAT SIMULASI *ESPORT* JAKARTA

Steven Chandra¹⁾, Timmy Setiawan²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mrstevenchandra@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, timmy@unitricipta.com

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang beragam dengan menggunakan pariwisata sebagai salah satu sumber devisa terbesar dengan 10,4 juta turis dengan peningkatan 7,2% per tahun pada 2016. Dalam lima tahun ke depan, pemerintah menargetkan kunjungan 20 juta wisatawan asing, dengan target pemasukan devisa Rp 260 triliun. Indonesia merupakan negara pengguna dan pemain e-sport dengan peringkat ke-16 di dunia dengan lebih dari 43 juta orang Indonesia menyumbang menjadi pemain e-sport dengan dibantu Architourism. Namun dengan jumlah pengguna di cabang olahraga yang termasuk baru ini, Indonesia belum memiliki pusat *E-sport* yang berbasis simulator dengan teknologi yang memadai dan tempat pertandingan yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa Cabang Olahraga *E-sport* mulai merambah pada bidang Simulasi dan tidak hanya bergerak pada basis PC dan Mobile saja. Perkembangan teknologi yang cepat membuat di Indonesia-pun penggemar atau pemain bahkan atlet-atlet dari bidang cabang olahraga elektronik yang berbasis simulasi-pun mulai berdatangan dan berkembang. Berada dikawasan Cengkareng, Jakarta Barat dengan pertimbangan lokasi yang sangat strategis berada langsung di titik kawasan TOD Rawa Buaya. Konsep yang diangkat adalah retrofuturism yang diangkat bagian cyberpunknya. Bangunan memiliki beragam fungsi yakni kantor developer game, kantor atlet, pusat bermain, pusat komunitas, restoran robotik, retail, dan arena yang menjadi fungsi utama berkapasitas 4.567 orang.

Kata kunci: *architourism, arena, esport, retrofuturisme, simulasi*

Abstract

Indonesia is a diverse country by using tourism as one of the largest sources of foreign exchange with 10.4 million tourists with an increase of 7.2% per year in 2016. In the next five years, the government targets a visit of 20 million foreign tourists, with a target of Rp. 260 trillion. Indonesia is a country of users and e-sports players ranked 16th in the world with more than 43 million Indonesians contributing to e-sport players with the help of Architourism. But with the number of users in sports including this new, Indonesia does not yet have an E-sport center based on simulators with adequate technology and an adequate place of competition. This shows that the E-sport Sports Branch has begun to explore the Simulation field and not only moves on PC and Mobile bases. The rapid development of technology in Indonesia, even fans or players and even athletes from the field of electronic-based sports simulation-based began to arrive and develop. Located in the Cengkareng area, West Jakarta with consideration of a very strategic location directly at the point of the Rawa Buaya TOD area. The concept that was adopted was retrofuturism which was appointed by its cyberpunk section. The building has a variety of functions, namely the game developer office, athlete's office, play center, community center, robotics, retail, and arena restaurants which are the main functions with a capacity of 4,567 people.

Keywords: *architourism, arena, esport, retrofuturism, simulation*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang beragam dengan menggunakan pariwisata sebagai salah satu sumber devisa terbesar dengan 10,4 juta turis dengan peningkatan 7,2% per tahun

pada 2016. Dalam lima tahun ke depan, pemerintah menargetkan kunjungan 20 juta wisatawan asing, dengan target pemasukan devisa Rp 260 triliun. Indonesia merupakan negara pengguna dan pemain e-sport dengan peringkat ke-16 di dunia dengan lebih dari 43 juta orang Indonesia menyumbang menjadi pemain e-sport. Angka pendapatan yang didapat dari dunia E-Sport di Indonesia sendiri juga tidak kecil angkanya dengan jumlah kurang lebih US\$ 879.700.000. Namun dengan jumlah pengguna di cabang olahraga yang termasuk baru ini, Indonesia belum memiliki pusat E-sport yang berbasis simulator dengan teknologi yang memadai dan tempat pertandingan yang memadai. World Future Sport Games yang diadakan di Dubai pada Desember 2017 lalu merupakan salah satu olahraga Simulasi E-Sport yang terbaru dan terbesar. Hal ini menunjukkan bahwa Cabang Olahraga E-sport mulai merambah pada bidang Simulasi dan tidak hanya bergerak pada basis PC dan Mobile saja. Perkembangan teknologi yang cepat membuat di Indonesia-pun penggemar atau pemain bahkan atlit-atlit dari bidang cabang olahraga elektronik yang berbasis simulasi-pun mulai berdatangan dan berkembang. Komunitas-komunitas mulai bermunculan dan tidak sedikit dari mereka meraih penghargaan di regional, nasional, maupun internasional. Sehingga pembangunan pusat pertandingan dan pelatihan untuk cabang olahraga yang sedang naik daun ini pun berpotensi juga selain menyumbang ekonomi dan teknologi yang besar, perkembangan atlit-atlit Indonesia yang sedang naik daun ini pun juga didorong lebih cepat dan baik.

2. KAJIAN LITERATUR

Dari segi bisnis architourism juga berperan meningkatkan ekonomi negara. Indonesia contohnya memiliki Bali yang menyumbang jumlah turis yang besar ke Indonesia. Dan bangunan-bangunan yang photogenic pun juga nanti bisa menyebarkan ke berbagai sector contohnya seperti souvenir-souvenir gantungan kunci berbentuk bangunan tersebut. Secara internal sendiri kita ambil contoh perbandingan total hadiah yang diberikan dari berbagai cabang olahraga.

Gambar 1. Infografik Konsumen *E-Sport* di Indonesia
Sumber: Newzoo.com

Berdasarkan perhitungan Theatrical Market Statistic 2013, total pendapatan industri film dalam skala worldwide di tahun 2013 mencapai \$35,9 milyar, sementara video game mampu

meraup hingga \$70,4 milyar di tahun yang sama, berdasarkan perhitungan dari Global Games Market Report. Sehingga kita bisa bayangkan bagaimana Architourism bisa sangat berperan dalam ekonomi negara selain meningkatkan juga citra bangunan atau negara itu sendiri.

Gambar 2. Perspektif Exterior

Cabang-cabang Olahraga pun semakin kedepan semakin beragam. Belakangan ini cabang olahraga kedatangan yang baru yakni adalah E-Sport atau Electronic Sport, yakni adalah pertandingan yang berdasarkan elektronik. Di Dubai pertandingan-pertandingan olahraga mulai meng-implementasikan elektronik ke dalam dunia fisik olahraga atau yang mereka sebut sebagai Transhumanism. Ini dicanang-canang menjadi salah satu Future of Sports dengan berbagai kecanggihan teknologi jaman sekarang.

Powered Exoskeleton merupakan alat yang digunakan dalam Transhumanism. Exoskeleton merupakan alat bantu teknologi yang dapat menambah kemampuan fisik seseorang dengan menggunakan teknologi” hidrolik, motors, pneumatics, levers, dll. Menurut riset *PatentYogi* dimasa depan kita akan sering melihat penggabungan olahraga dan teknologi. Yang dimaksud teknologi bukanlah aksesoris-aksesoris pertandingan seperti alat papan scoring ataupun sejenisnya. Namun yang dimaksud adalah Transhumanism layaknya seperti di film *Marvels*.

3. METODE

Metode perancangan yang digunakan berupa pendekatan kualitatif melalui literatur buku dan media elektronik dalam mengumpulkan data. Selain itu survey lapangan dilakukan terhadap tapak kosong yang sudah ada, serta kondisi kawasan di sekitar tapak. Metode selanjutnya adalah analisis pengguna dan kebutuhan ruangan serta standar-standar berdasarkan standar IeSPA (Indonesia Esport Association) dan TAFISA (The Association For International Sport for All).

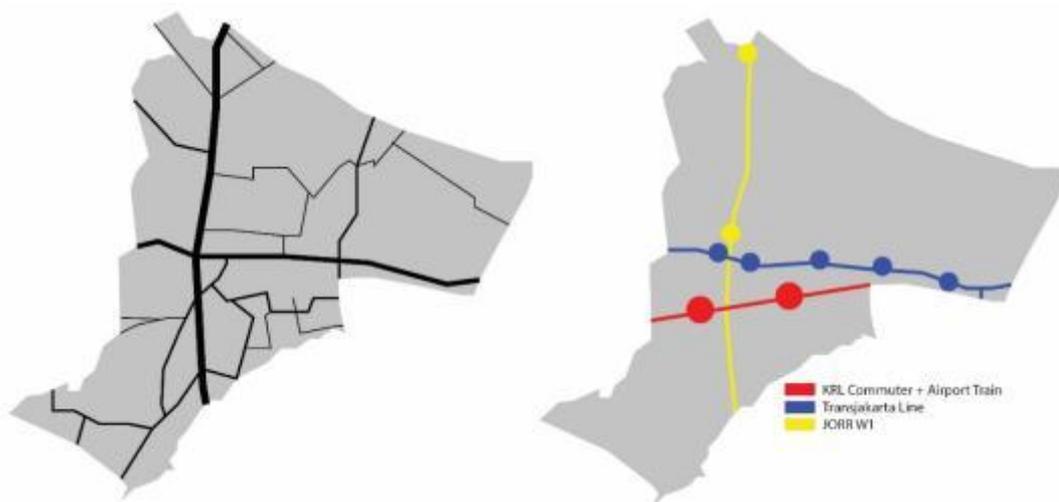
4. DISKUSI DAN HASIL

Jakarta Barat sebagai gerbang pintu masuk dari sisi barat memiliki potensi lokasi wisata yang cukup besar dimana dia memiliki lokasi yang strategis dengan infrastruktur yang cukup mumpuni dan pergerakan ekonomi yang berkembang dengan cukup cepat. Tidak hanya sebagai gerbang masuk, ke-strategisan lokasi bandara utama Soekarno Hatta dengan Jakarta Barat juga mendorong akses yang lebih baik untuk potensi wisata. Dengan adanya pusat bisnis baru di kawasan Puri, Jakarta Barat mendorong juga perekonomian kawasan ini. Dengan kepadatan penduduk yang paling padat di Jakarta potensi wisata yang dimiliki pun juga besar.

Dengan padatnya kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat dan rentan usia di umur remaja dan dewasa olahraga elektronik memiliki potensi yang besar di Jakarta Barat. Begitu pula untuk di kawasan Jakarta sendiri, rentan usia kependudukan juga bedara di angka remaja dan dewasa. Untuk mendukung turisme dibutuhkan kelayakan fasilitas dari Amenitas, Atraksi, dan Akomoditas. Jakarta Barat cukup siap dari fasilitas-fasilitas yang mendukung turisme. Jakarta Barat memiliki akomoditas yang cukup banyak.

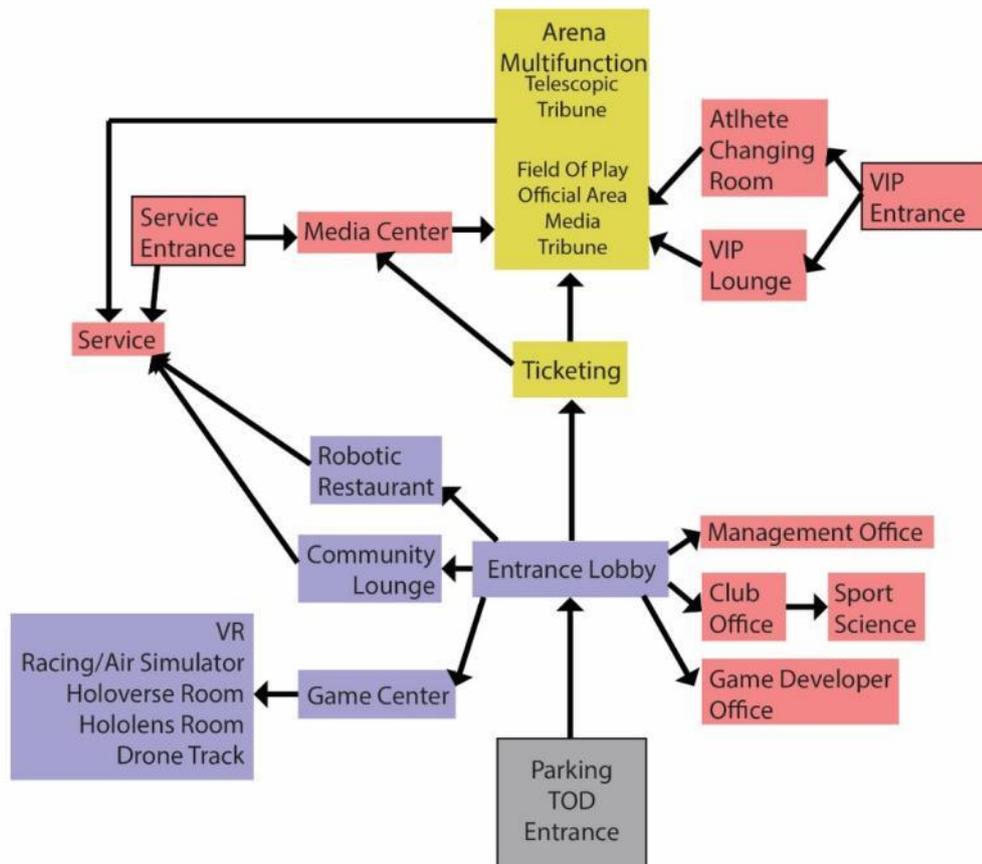
Konsep yang saya angkat adalah *retrofuturism* dimana yang saya angkat dari awalnya game simulasi adalah arcade dimana berdiri dijamin retro yang dimana retro memiliki paham *retrofuturism* dan cukup populer dengan salah satu alirannya didalamnya adalah *cyberpunk*.

Gambar 3. Lokasi Tapak
Sumber: Maps.google.com



Gambar 4. Peta Infrastruktur Jalan Existing (Kiri) dan Peta Transportasi Massal Existing (Kanan)

Gambar 5. *Cyberpunk*
Sumber: pinterest.com

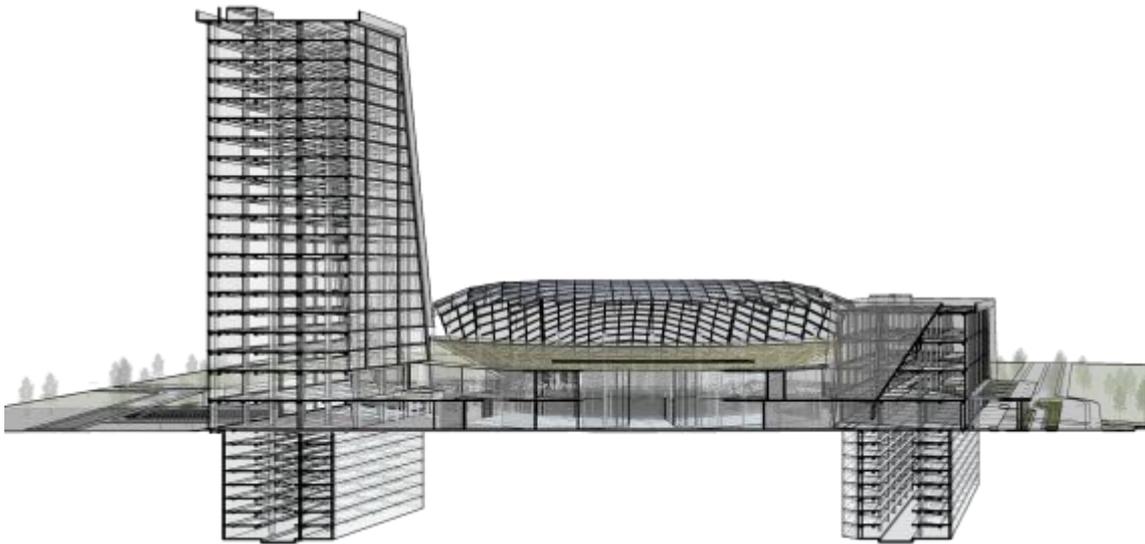


Gambar 6. Skema Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang saya bentuk berdasarkan tingkat pusat keramaiannya yang dimana program community center dan arena berada di tengah yang menjadi pusat kegiatan dari bangunan ini. Sedangkan untuk pusat game, kantor atlit, kantor developer game, restoran robotik, dan juga retail. Berada di samping dan di perantara dari fungsi-fungsi lainnya.

Gambar 7. Konsep Tampak

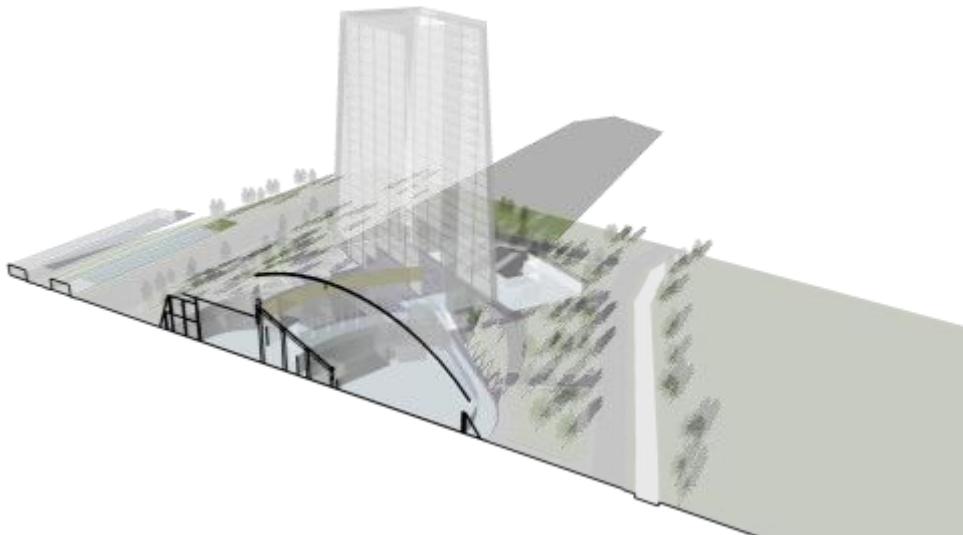
Konsep tampak juga dimunculkan berdasarkan literatur dan artwork-artwork retrofuturism sehingga muncul rasa retrofuturism yang cukup kuat. Bentuk bangunan-pun juga terbentuk dari skema hubungan ruang dan kebutuhan yang menjadikan cukup menonjol seperti jamur legendaris retro pada jamannya.



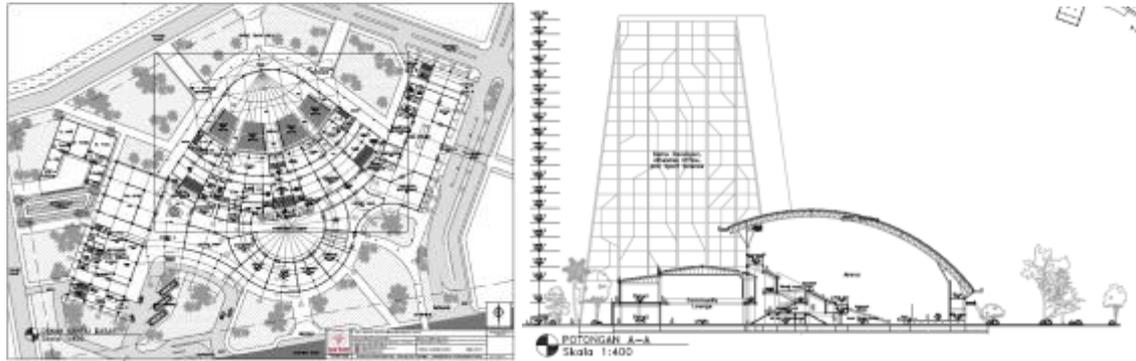
Gambar 8. Potongan Perspektif Memanjang



Gambar 9. Axonometri Struktur (Kiri) dan Perspektif Belakang (Kanan)



Gambar 10. Potongan Perspektif Memendek



Gambar 11. Denah Lantai Dasar (Kiri) dan Potongan Memendek (Kanan)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bangunan khusus Esport cukup cocok untuk dibangun dalam konteks Metropolis dimana Jakarta menjadi pusat ibukota dari suatu negara dan sebagai pusat ekonomi dan pusat perayaan olahraga nasional hingga internasional. Kegiatan perhelatan Esport juga mulai menggeliat dan perkembangannya sangat signifikan dimana Indonesia sendiri menjadi peringkat No. 1 di Asia Tenggara dalam negara penikmat esport dan pengeluarannya dibawah Filipina dan menjadi No. 16 pasar Esport didunia dimana pemain dan pengeluaran untuk Esport juga sangat besar. Kegiatan pertandingan dan kejuaraan yang terjadi juga cukup rutin dimana hampir setiap waktu memiliki kegiatan pertandingan dinasional maupun internasional.

Walaupun memiliki pro dan kontra untuk pembangunan *Simulation Esport Center* di Jakarta yang memiliki biaya investasi yang tinggi dan teknologi yang tinggi serta animo masyarakat yang memiliki stigma khusus terhadap esport sendiri. Industri Esport pada dasarnya tetap berkembang dengan pesat dan Indonesia bisa ambil andil dalam perkembangan pertandingan, pelatihan, hingga kejuaraan taraf internasional dan memiliki arena Esport bertaraf internasional dengan system simulasi yang berdasarkan teknologi-teknologi yang muktahir dan bisa digunakan secara komesil juga.

REFERENSI

- Jan Specht. 2011. *Architectural Tourism Building for Urban Travel Destination*. Munich. Springer Gabler.
- Eko Laksono. 2013. *Metropolis Universalis*. Jakarta. Elex Media Komputindo.
- Christopher Alexander. 1977. *A Pattern Language*.
- Rem Koolhaas. 1978. *Delirious New York*.
- Stephanie Hemelryk. 2007. *Tourism and the Branded City*.
- Bruce Hayllar. 2008. *City Spaces Tourist Places*.
- Paparan Deputi BPDIP, *Pembangunan destinasi pariwisata prioritas 2016-2019*